(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-106003
(P2025-106003A)
(43)公開日　令和7年7月11日(2025.7.11)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	312Z	2C088

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全3484頁）

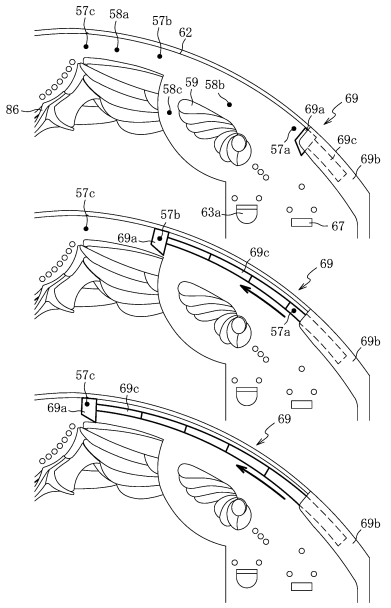
(21)出願番号　特願2023-222595(P2023-222595)
(22)出願日　令和5年12月28日(2023.12.28)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　110004107
弁理士法人Ｋｉｇｈｓ
(74)代理人　100188086
弁理士　石原 五郎
(72)発明者　岡村 鉉
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
株式会社三洋物産内

Ｆターム（参考）　2C088　EB52

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供すること。
【解決手段】返しゴム６９ａを、通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を移動可能に構成する。そして、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合には、右打ち遊技した遊技球が遊技領域の右側部分を流下可能とし、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合には、右打ち遊技した遊技球が遊技領域の右側部分を流下し得ず、遊技領域の左側部分を流下するように構成する。また、「通常遊技状態」において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置し、「大当たり遊技状態」、「小当たり遊技状態」又は「時間短縮状態」において、返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置するように構成する。
【選択図】図４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、
前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、
前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、
前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、
前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、
前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、
前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、
前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、
第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【０００３】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態と、該第１遊技状態より遊技者に有利な第２遊技状態とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００８－２９５６７２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技者の発射した遊技球が無用に消費されてしまうことを防止する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【０００６】
本発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、各遊技状態において発射された遊技球が推奨される遊技領域に流下可能となる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技

価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成されている。

【発明の効果】

【０００８】

請求項１記載の遊技機によれば、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成されている。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図３】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図４】（ａ）は、返しゴムユニットの返しゴムが通常位置に位置している状態における返しゴムユニット周辺の模式的断面図であって、（ｂ）は、返しゴムが開口位置まで移動した状態における模式的断面図であって、（ｃ）は、返しゴムが突出位置まで移動した状態における模式的断面図である。

【図５】（ａ）は、返しゴムが通常位置に位置している状況における返しゴムユニット周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、返しゴム及び支持部を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｃ）は、返しゴム及び支持部の斜視図である。

【図６】（ａ）は、返しゴムが通常位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突出位置を通過した遊技球が流入経路を移動して開口位置を通過する状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、開口位置を通過した遊技球が上側経路を移動して返しゴムに衝突する状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムと衝突した遊技球が右側一般入賞口又はスルーゲートに向かって流下していく状態を示した図である。

【図７】（ａ）は、返しゴムが通常位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突出位置を通過した遊技球が流入経路を移動して開口位置を通過する状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、開口位置を通過した遊技球が上側経路を移動して流路形成部材上を転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、流路形成部材上を転動していた遊技球が右側一般入賞口又はスルーゲートに向かって流下していく状態を示した図である。

【図８】（ａ）は、返しゴムが通常位置に位置している状況において、１球目の遊技球が返しゴムに向かって上側経路を移動しており、２球目の遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、１球目の遊技球が返しゴムとの衝突によって跳ね返り上側経路を左上方向に移動しており、２球目の遊技球が開口位置を通過して上側経路を右下方向に移動しており、２の遊技球が衝突する状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、衝突した２の遊技球のうちの１球目の遊技球が流路形成部材上を転動しており、２球目の遊技球が下側経路に流入して転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、１球目の遊技球が右側一般入賞口又はスルーゲートに向かって流下しており、２球目の遊技球が右側一般入賞口に向かって下側経路を移動している状態を示した図である。

【図９】（ａ）は、返しゴムが通常位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが突出位置に向かって上側経路を移動している状況において、開口位置を通過した遊技球が返しゴムの第１衝突面と衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが突出位置に向かって流入経路を移動している状況において、返しゴムと衝突した遊技球が左上方向に跳ね返り、開口位置を通過して流入経路を移動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムが突出位置に到達し、返しゴムと衝突した遊技球が突出位置を通過して左側領域を流下する状態を示した図である。

【図１０】（ａ）は、返しゴムが通常位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが突出位置に向かって上側経路を移動している状況において、開口位置を通過した遊技球が返しゴムの第２衝突面と衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが突出位置に向かって流入経路を移動している状況において、返しゴムと衝突した遊技球が左下方向に跳ね返り、下側経路に流入して移動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムが突出位置に到達し、下側経路を転動する遊技球が右側一般入賞口に向かって移動している状態を示した図である。

【図１１】（ａ）は、返しゴムが突出位置に向かって上側経路を移動している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突出位置に向かって移動している返しゴムが開口位置を通過する状況において、流入経路を移動する遊技球が返しゴムの第１衝突面と衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが突出位置に到達し、返しゴムと衝突した遊技球が突出位置を通過して左側領域を流下する状態を示した図である。

【図１２】（ａ）は、返しゴムが突出位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突出位置に到達した遊技球が返しゴムの第１衝突面と衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムと衝突した遊技球が左側領域を流下する状態を示した図である。

【図１３】（ａ）は、返しゴムが突出位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが通常位置に向かって流入経路を移動している状況において、突出位置を通過した遊技球が返しゴムの第１衝突面と衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、通常位置に向かって移動している返しゴムが開口位置に到達し、返しゴムと衝突した遊技球が第１衝突面と接した状態で流入経路を転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、通常位置に向かって移動している返しゴムが上側経路を移動しており、返しゴムと接しながら流入経路を転動していた遊技球が下側経路に流入した状態を示した図である。

【図１４】（ａ）は、返しゴムが通常位置に向かって流入経路を移動している状況におい

て、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、通常位置に向かって移動している返しゴムが上側経路を移動している状況において、開口位置を通過した遊技球が返しゴムの第１衝突面と衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、通常位置に向かって移動している返しゴムが上側経路を移動している状況において、返しゴムと衝突した遊技球が流路形成部材上を右下方向に転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムが通常位置に到達し、流路形成部材上を転動していた遊技球が右側一般入賞口又はスルーゲートに向かって流下している状態を示した図である。

【図１５】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【図１６】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図１７】第１実施形態における主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。

【図１８】第１実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図１９】（ａ）は、第１実施形態における特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２０】（ａ）は、第１実施形態における特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２１】第１実施形態における特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２２】第１実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、推奨される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図２３】第１実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図２４】（ａ）は、第１実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２５】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２６】（ａ）は、第１実施形態における特図１ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２７】（ａ）は、第１実施形態における特図２ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２８】第１実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２９】第１実施形態における小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３０】第１実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３１】第１実施形態における時短抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３２】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）

は、普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３３】第１実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３４】第１実施形態における第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３５】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３６】第１実施形態における電源投入時画像を説明する説明図である。
【図３７】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図３８】背面Ｃを説明する説明図である。
【図３９】第１実施形態における変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４０】第１実施形態における追加データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４１】第１実施形態における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４２】第１実施形態における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図４３】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される返しゴム移動制御処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図５３】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図５４】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図５５】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図５６】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５７】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５８】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図５９】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図６０】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６１】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図６２】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図６３】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図６４】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図６５】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図６６】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図６７】第１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図６８】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図６９】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図７０】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図７１】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７２】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７３】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７４】第１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図７５】第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図７６】（ａ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図７７】第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図７８】（ａ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるデモコマンド処理を示したフローチャートである。
【図７９】第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８０】（ａ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される確定コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８１】第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８２】（ａ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される

文字系コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８３】第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８４】第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８５】第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８６】（ａ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留画像設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図８７】第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８８】（ａ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８９】第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図９０】第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される画像転送詳細処理を示したフローチャートである。
【図９１】第１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図９２】第２実施形態の返しゴムユニット周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であって、（ａ）は、返しゴムユニットの返しゴムが通常位置に位置している状態における返しゴムユニット周辺の模式的断面図であって、（ｂ）は、返しゴムが開口位置まで移動した状態における模式的断面図であって、（ｃ）は、返しゴムが突出位置まで移動した状態における模式的断面図である。
【図９３】返しゴムが通常位置に位置している状況における返しゴムユニット周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。
【図９４】第３実施形態において、返しゴムが通常位置から突出位置に移動される場合の動作態様を示した図であって、（ａ）は、返しゴムの第１衝突面が外レールの内側面に対して略正対した状況で通常位置に位置している状態における返しゴムユニット周辺の模式的断面図であって、（ｂ）は、（ａ）の状態から、支持部が延伸して返しゴムが左上方向に移動したことで返しゴムの第２衝突面が係止部に衝突し、該第２衝突面が係止部に係止されて返しゴムが反時計回りに回転している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、さらに支持部が延伸して返しゴムが係止部の左上方向に移動し、返しゴムの第１衝突面が外レールの内側面に対して起立した状態となって移動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、さらに支持部が延伸し、返しゴムの第１衝突面が外レールの内側面に対して起立した状態を維持したまま移動している状態を示した図であり、（ｅ）は、（ｄ）の状態から、さらに支持部が延伸し、返しゴムの第１衝突面が外レールの内側面に対して起立した状態を維持したまま突出位置に到達した状態を示した図である。
【図９５】第３実施形態において、（ａ）は、返しゴムの所定箇所としての第１衝突面が外レールの内側面に対して起立した状態となって通常位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムがさらに右下方向に移動して係止部と衝突する直前の状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムがさらに右下方向に移動したことで返しゴムの支持部接続面が係止部に衝突し、該支持部接

続面が係止部に係止されて時計回りに回転している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムが時計回りに回転しながら右下方向に移動していき、第１衝突面が外レールの内側面に対して略正対した状態となって通常位置に到達した状態を示した図である。
【図９６】（ａ）は、返しゴムが通常位置に位置している状況における返しゴムユニット周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、返しゴムの斜視図であり、（ｃ）は、返しゴムが通常位置に位置している状態における返しゴム、支持部及び係止部の斜視図であり、（ｄ）は、返しゴムが正面視左上方向に移動して係止部と衝突した状態における返しゴム、支持部及び係止部の斜視図である。
【図９７】第４実施形態における主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図９８】第４実施形態において、ＲＯＭに記憶される返しゴム移動テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図９９】第４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される返しゴム移動制御処理を示すフローチャートである。
【図１００】第４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される返しゴム突出移動処理を示すフローチャートである。
【図１０１】第４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される返しゴム通常移動処理を示すフローチャートである。
【図１０２】第４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図１０３】第４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される返しゴムコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１０４】（ａ）は、「通常遊技状態」において救済条件が成立した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが突出位置から通常位置に移動する旨が示唆されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが突出位置から通常位置に移動開始する旨が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムの突出位置から通常位置への移動が完了した旨が報知されている状態を示した図である。
【図１０５】（ａ）は、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが通常位置から突出位置に移動する旨が示唆されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが通常位置から突出位置に移動開始する旨が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムの通常位置から突出位置への移動が完了した旨が報知されている状態を示した図である。
【図１０６】（ａ）は、返しゴムが通常位置に位置している状況における返しゴムユニット周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、返しゴム及び支持部の斜視図である。
【図１０７】（ａ）は、返しゴムが通常位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが突出位置に向かって上側経路５８ｂを移動している状況において、開口位置を通過した遊技球が返しゴムの第１衝突面と衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが突出位置に向かって流入経路５８ａを移動している状況において、返しゴムと衝突した遊技球が左上方向に跳ね返り、開口位置を通過して流入経路５８ａを移動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムが突出位置に到達し、返しゴムと衝突した遊技球が突出位置を通過して左側領域を流下する状態を示した図である。
【図１０８】第６実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図１０９】第６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコ

マンド判定処理を示したフローチャートである。
【図１１０】第６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される異常入球コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１１１】（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中である状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、右側一般入賞口への異常入球が検知され、該異常入球が報知されている状態を示した図である。
【図１１２】第７実施形態において、ＲＯＭに記憶される返しゴム移動テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１１３】第７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される返しゴム突出移動処理を示すフローチャートである。
【図１１４】第７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される返しゴム通常移動処理を示すフローチャートである。
【図１１５】第８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１１６】（ａ）は、返しゴムユニットの返しゴムが通常位置に位置しており、第２返しゴムユニットの第２返しゴムが通常位置に位置している状態における返しゴムユニット及び第２返しゴムユニット周辺の模式的断面図であって、（ｂ）は、返しゴムが突出位置に位置しており、第２返しゴムが突出位置に位置している状態における模式的断面図であって、（ｃ）は、返しゴムが突出位置に位置しており、第２返しゴムが通常位置に位置している状態における模式的断面図である。
【図１１７】返しゴムが通常位置に位置しており、第２返しゴムが突出位置に位置している状態における模式的断面図である。
【図１１８】（ａ）は、返しゴム及び第２返しゴムが通常位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突出位置を通過した遊技球が流入経路を移動して開口位置を通過する状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、開口位置を通過した遊技球が上側経路を移動して返しゴムに衝突する状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムと衝突した遊技球が右側一般入賞口又はスルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。
【図１１９】（ａ）は、返しゴム及び第２返しゴムが通常位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突出位置を通過した遊技球が流入経路を移動して下側経路の流入口に向かっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、流入経路を移動していた遊技球が下側経路に流入して移動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、下側経路を転動する遊技球が右側一般入賞口に向かって移動している状態を示した図である。
【図１２０】（ａ）は、返しゴムが突出位置に位置しており、第２返しゴムが通常位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突出位置に到達した遊技球が返しゴムの第１衝突面と衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムと衝突した遊技球が左側領域を流下する状態を示した図である。
【図１２１】（ａ）は、返しゴムが突出位置に位置しており、第２返しゴムが通常位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突出位置において返しゴムの下側を通過した遊技球が流入経路を移動している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、開口位置を通過した遊技球が上側経路を移動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、上側経路を移動していた遊技球が右側一般入賞口又はスルーゲートに向かって流下していく状態を示した図である。
【図１２２】（ａ）は、返しゴムが突出位置に位置しており、第２返しゴムが通常位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突出位置において返しゴム

の下側を通過した遊技球が流入経路を移動して下側経路の流入口に向かっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、流入経路を移動していた遊技球が下側経路に流入して移動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、下側経路を転動する遊技球が右側一般入賞口に向かって移動している状態を示した図である。
【図１２３】（ａ）は、返しゴムが突出位置から通常位置に向かって上側経路を移動しており、第２返しゴムが突出位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が第２返しゴム及び第２支持部の上方を移動して開口位置を通過した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが通常位置に到達し、第２返しゴムが突出位置に位置している状況において、開口位置を通過していた遊技球が返しゴムに衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが通常位置に位置しており、第２返しゴムが突出位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された複数の遊技球が第２支持部の上部に貯留されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムが通常位置から突出位置に向かって移動中であり、第２支持部の上部に貯留されていた遊技球が返しゴムの移動によって遊技領域の左側部分を流下する状態を示した図である。
【図１２４】（ａ）は、返しゴムが突出位置から通常位置に向かって上側経路を移動しており、第２返しゴムが突出位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が第２返しゴム及び第２支持部の上方を移動して開口位置を通過した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが通常位置に到達し、第２返しゴムが突出位置に位置している状況において、開口位置を通過していた遊技球が返しゴムに衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが通常位置に位置しており、第２返しゴムが突出位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された複数の遊技球が第２支持部の上部に貯留されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２返しゴムが突出位置から通常位置に移動し、第２支持部の上部に貯留されていた遊技球が上側経路及び下側経路を通過して流下している状態を示した図である。
【図１２５】（ａ）は、返しゴム及び第２返しゴムが突出位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突出位置に到達した遊技球が返しゴムの第１衝突面又は第２返しゴムの第１衝突面と衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、いずれかの返しゴムと衝突した遊技球が左側領域を流下する状態を示した図である。
【図１２６】第８実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２７】第８実施形態における主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図１２８】第８実施形態において、ＲＯＭに記憶される返しゴム移動テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１２９】第８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される返しゴム移動制御処理を示すフローチャートである。
【図１３０】第８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２返しゴム突出移動処理を示すフローチャートである。
【図１３１】第８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２返しゴム通常移動処理を示すフローチャートである。
【図１３２】第８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図１３３】第８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図１３５】第８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１３６】第８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１３７】第８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１３８】第９実施形態における主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図１３９】第９実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図１４０】第９実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図１４１】第９実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１４２】第９実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１４３】第９実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図１４４】第９実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される一般入球コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１４５】（ａ）は、「時間短縮状態」において第２特別図柄の変動演出が実行中である状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、右側一般入賞口への入球が検知されて通常報知が行われている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が数回転実行された後に、右側一般入賞口への入球が検知されて特別報知が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動演出がさらに数回転実行された後に、右側一般入賞口への入球が検知されて特別報知が行われている状態を示した図である。
【図１４６】第１０実施形態における返しゴムユニット周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ａ）は、返しゴムユニットの返しゴムが通常位置に位置している状態における返しゴムユニット周辺の模式的断面図であって、（ｂ）は、返しゴムが開口位置まで移動した状態における模式的断面図であって、（ｃ）は、返しゴムが突出位置まで移動した状態における模式的断面図である。
【図１４７】図１４６（ａ）の返しゴムユニットをＡの方向から見た場合における模式的断面図である。
【図１４８】第１１実施形態の返しゴムユニット周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。
【図１４９】（ａ）は、経路制御部材が突出している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突出位置を通過した遊技球が突出状態の経路制御部材上を移動して上側経路を転動している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、上側経路を転動していた遊技球が右側一般入賞口又はスルーゲートに向かって流下していく状態を示した図である。
【図１５０】（ａ）は、経路制御部材が没入している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置に向かって移動している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが突出位置に向かって上側経路を移動している状況において、開口位置を通過した遊技球が返しゴムの第２衝突面と衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが突出位置に向かって流入経路を移動している状況において、経路制御部材が没入していることによって、返しゴムと衝突した遊技球が下側経路に流入して移動している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムが突出位置に到達し、下側経路を転動する遊技球が右側一般入賞口に向かって移動してい

る状態を示した図である。
【図１５１】第１１実施形態において、ＲＯＭに記憶される返しゴム移動テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１５２】第１１実施形態における返しゴム移動制御処理を示すフローチャートである。
【図１５３】第１１実施形態における経路制御部材移動処理を示すフローチャートである。
【図１５４】第１２実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１５５】第１２実施形態における返しゴム駆動確認処理を示すフローチャートである。
【図１５６】第１２実施形態における返しゴム移動制御処理を示すフローチャートである。
【図１５７】第１２実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１５８】第１２実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される返しゴム動作異常コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１５９】（ａ）は、パチンコ機の電源が投入されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、パチンコ機の立ち上げ処理における返しゴム駆動確認処理において、返しゴムの移動処理に関する動作異常が発生したことが報知されている状態を示した図である。
【図１６０】（ａ）は、「通常遊技状態」において救済条件が成立した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが突出位置から通常位置に移動する旨が示唆されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが突出位置から通常位置に移動開始する旨が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、返しゴムの突出位置から通常位置への移動処理に関する動作異常が発生したことが報知されている状態を示した図である。
【図１６１】（ａ）は、「通常遊技状態」において救済条件が成立した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが突出位置から通常位置に移動する旨が示唆されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが突出位置から通常位置に移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き返しゴムが突出位置から通常位置に移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示した図である。
【図１６２】（ａ）は、図１６１（ｄ）の状態から、返しゴムが突出位置から通常位置に移動開始する旨が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図１６２（ａ）の状態から、返しゴムの突出位置から通常位置への移動が完了した旨が報知されている状態を示した図である。
【図１６３】（ａ）は、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、返しゴムが通常位置から突出位置に移動する旨が示唆されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、返しゴムが通常位置から突出位置に移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き返しゴムが通常位置から突出位置に移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示した図である。
【図１６４】（ａ）は、図１６３（ｄ）の状態から、返しゴムが通常位置から突出位置に移動開始する旨が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図１６４（ａ）の状態から、返しゴムの通常位置から突出位置への移動が完了した旨が報知されている状態を示した図である。
【図１６５】本発明の第１４実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１６６】パチンコ機の背面図である。
【図１６７】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図１６８】（ａ）は、第１非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第１非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第１非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図１６９】（ａ）は、第２非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図１７０】普通電役ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図である。
【図１７１】（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図１７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路に進入した状態を示した図であり、（ｃ）は、図１７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点を通過して案内装置としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｄ）は、図１７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路に進入した状態を示した図である。
【図１７２】（ａ）は、図１７１（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点を通過して案内装置としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｂ）は、図１７２（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【図１７３】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図１７４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１７５】主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図１７６】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１７７】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１７８】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１７９】特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８０】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１８１】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１８２】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８３】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８４】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８５】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図で

あり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８６】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８７】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８８】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８９】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第１特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。
【図１９０】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図１８９に示す特別図柄２の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。
【図１９１】「通常遊技状態Ｂ」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。
【図１９２】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９３】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９４】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１９５】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１９６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１９７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図１９８】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２００】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２０１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２０２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図２０３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２０５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図２０６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図２０７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２０８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２０９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開放中処理を示すフローチ

ャートである。
【図２１０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２１１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２１２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図２１３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２１４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図２１５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図２１６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される入球口切換弁制御処理を示すフローチャートである。
【図２１７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役終了処理を示すフローチャートである。
【図２１８】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図２１９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図２２０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図２２１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図２２２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２２３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２２４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図２２５】（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示した図であり、（ｂ）は、図２２５（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、図２２５（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、図２２５（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示した図である。
【図２２６】（ａ）は、図２２５（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示した図であり、（ｂ）は、図２２５（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図２２６（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示した図であり、（ｄ）は、図２２６（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示した図である。

【図２２７】（ａ）は、図２２６（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可動役物が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であり、（ｂ）は、図２２７（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、（ｃ）は、図２２７（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、図２２７（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。
【図２２８】（ａ）は、図２２７（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、図２２８（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、図２２８（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、（ｄ）は、図２２８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図である。
【図２２９】（ａ）は、図２２８（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、図２２９（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、図２２９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、図２２９（ｃ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりへと移行する状態を示した図である。
【図２３０】（ａ）は、図２２９（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、図２３０（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、（ｃ）は、図２３０（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、図２３０（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図である。
【図２３１】（ａ）は、図２３０（ｄ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、（ｂ）は、図２３１（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、図２３１（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、（ｄ）は、図２３１（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。
【図２３２】（ａ）は、図２３１（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、図２３２（ａ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、（ｃ）は、図２３２（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、図２３２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した

状態を示した図である。
【図２３３】第１５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２３４】第１６実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２３５】（ａ）は、第１６実施形態において、第１非電動役物ユニットを図２３４の拡大図Ａ（図２３４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第１６実施形態において、第１非電動役物ユニットを図２３４の拡大図Ａ（図２３４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合において、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図２３６】（ａ）は、第１６実施形態において、第２非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第１６実施形態において、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第１６実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図２３７】（ａ）は、第１６実施形態において、第２非電動役物ユニットを図２３４の拡大図Ａ（図２３４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩＩＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第１６実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図２３８】第１７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２３９】（ａ）は、第１７実施形態において、第２非電動役物ユニットを図２３８の拡大図Ｂ（図２３８の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第１７実施形態において、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第１７実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図２４０】第１８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２４１】第１８実施形態における普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。
【図２４２】（ａ）は、第１８実施形態において、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点を通過して入球口切換弁側へ流下する状態を示した図であり、（ｂ）は、図２４２（ａ）の状態から、１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁が、変更手段によって所定態様である第１位置から特定態様である第２位置へと移動している途中で、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点から入球口切換弁へと流下した状態を示した図であり、（ｃ）は、図２４２（ｂ）の状態から、第２位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｂ２が左側排出経路を通過した状態を示した図である。
【図２４３】（ａ）は、第１８実施形態において、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点を通過して入球口切換弁側へ流下する状態を示した図であり、（ｂ）は、図２４３（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点から入球口切換弁へと流下した状態を示した図であり、（ｃ）は、図２４３（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと移動しきった入球口切換弁上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路を通過した状態を示した図である。
【図２４４】第１８実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４５】第１８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される入球口切換弁制御処理を示すフローチャートである。

【図２４６】第１８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図２４７】第１９実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２４８】（ａ）は、第１９実施形態において、普通電役ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、図２４８（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット内の抵抗部としての経路振分装置の模式的断面図であり、（ｃ）は、図２４８（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置が回転軸部を中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。
【図２４９】（ａ）は、第１９実施形態において、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図２４９（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置の凹部に進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチを通過する状態を示した図であり、（ｃ）は、図２４９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、（ｄ）は、図２４９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路を通過して合流部に進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置の凹部に進入した状態を示した図である。
【図２５０】（ａ）は、第１９実施形態において、図２４９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態を示した図であり、（ｂ）は、図２５０（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、（ｃ）は、図２５０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、図２５０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【図２５１】（ａ）は、第１９実施形態において、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図２５１（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部に進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット内に入球して振分前経路を通過する状態を示した図であり、（ｃ）は、図２５１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置の外周曲部上を転動して左側経路へと進入する状態を示した図であり、（ｄ）は、図２５１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路を通過して合流部に進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路を通過して減速部に進入する状態を示した図である。
【図２５２】（ａ）は、第１９実施形態において、図２５１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部を通過している状態を示した図であり、（ｂ）は、図２５２（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、（ｃ）は、図２５２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、図２５２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【図２５３】（ａ）は、第１９実施形態において、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は

、図２５３（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で振分前経路を通過した状態を示した図であり、（ｃ）は、図２５３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置の外周曲部上を転動して左側経路へと進入する状態を示した図であり、（ｄ）は、図２５３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路を通過して合流部に進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路を通過して減速部に進入する状態を示した図である。

【図２５４】（ａ）は、第１９実施形態において、（ａ）は、図２５３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部を通過している状態を示した図であり、（ｂ）は、図２５４（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、（ｃ）は、図２５４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、図２５４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【図２５５】第２０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図２５６】第２１実施形態における外枠１１及び内枠１２から前面枠１４を開放した状態のパチンコ機１０の正面図である。

【図２５７】第２２実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図２５８】本発明の第２３実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２５９】パチンコ機の背面図である。

【図２６０】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図２６１】（ａ）は、普通電役ユニット５９周辺の模式的斜視図であり、（ｂ）は、図２６１（ａ）をＩＶｂ方向（遊技盤１３の正面視方向）から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図であり、（ｃ）は、図２６１（ｂ）をＩＶｃ方向から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図である。

【図２６２】（ａ）は、出没板７２ａが突出状態である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット５９の模式的斜視図であり、（ｂ）は、出没板７２ａが没入状態（非突出状態）である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット５９の模式的斜視図である。

【図２６３】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【図２６４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図２６５】主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。

【図２６６】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図２６７】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２６８】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２６９】特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２７０】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図２７１】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態

の移行先を示した図である。
【図２７２】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２７３】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２７４】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２７５】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図２７６】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図２７７】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図２７８】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態でハズレとなる変動表示が実行された場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮状態」においてハズレとなる変動表示が実行された場合のタイミングチャートである。
【図２７９】特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２８０】特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２８１】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２８２】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２８３】停止パターンテーブルのＧテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２８４】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２８５】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、特図２小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２８６】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２８７】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２８８】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図２８９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２９０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図２９１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９２】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２９３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２９４】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２９５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図２９６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２９７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短終了条件判定処理を示すフローチャートである。
【図２９８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ａ判定処理を示すフローチャートである。
【図２９９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｂ判定処理を示すフローチャートである。
【図３００】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｃ判定処理を示すフローチャートである。
【図３０１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｄ判定処理を示すフローチャートである。
【図３０２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｇ判定処理を示すフローチャートである。
【図３０３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｅ判定処理を示すフローチャートである。
【図３０４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｆ判定処理を示すフローチャートである。
【図３０５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３０６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図３０７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短計数処理を示すフローチャートである。
【図３０８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ａ計数処理を示すフローチャートである。
【図３０９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｂ計数処理を示すフローチャートである。
【図３１０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｃ計数処理を示すフローチャートである。
【図３１１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｄ計数処理を示すフローチャートである。
【図３１２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｇ計数処理を示すフローチャートである。
【図３１３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｅ計数処理を示すフローチャートである。

【図３１４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｆ計数処理を示すフローチャートである。
【図３１５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図３１６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３１７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３１８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３１９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３２０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３２１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３２２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３２３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図３２４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図３２５】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図３２６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図３２７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図３２８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図３２９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３３０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３３１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図３３２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図２変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図３３３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図３３４】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものと思われるシルエットが出現した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図である。
【図３３５】（ａ）は、図３３４（ｄ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが

勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが敗北してハズレとなる動的表示の結果が表示された状態を示した図である。
【図３３６】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。
【図３３７】（ａ）は、図３３６（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図３３６（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示した図である。
【図３３８】（ａ）は、図３３７（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。
【図３３９】（ａ）は、図３３８（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たり遊技が終了して次の第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図である。
【図３４０】（ａ）は、図３３９（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第４時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図である。
【図３４１】第２４実施形態のパチンコ機１０の主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図３４２】（ａ）は、第２４実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２４実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３４３】第２４実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３４４】第２４実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図３４５】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図３４６】第２４実施形態のＲＯＭに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的

に示した模式図である。
【図３４７】第２４実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３４８】第２４実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３４９】（ａ）は、第２４実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２４実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブルを模式的に示した図である。
【図３５０】第２４実施形態の停止パターンテーブルのＨテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３５１】（ａ）は、ＲＯＭに記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、ＲＯＭに記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、ＲＯＭに記憶される特図２小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３５２】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図である。
【図３５３】（ａ）は、図３５２（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図３５２（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、図３５２（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図である。
【図３５４】（ａ）は、図３５３（ｄ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図３５３（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図３５５】（ａ）は、図３５４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図３５４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図３５６】（ａ）は、図３５５（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ａ）の状態から、第２特別図

柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示した図である。
【図３５７】（ａ）は、図３５６（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図３５８】（ａ）は、図３５７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図３５９】第２５実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図３６０】（ａ）は、第２５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３６１】第２５実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３６２】第２５実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図３６３】第２５実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図３６４】ＲＯＭに記憶される第２５実施形態の大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３６５】第２５実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３６６】第２５実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３６７】（ａ）は、第２５実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２５実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブルを模式的に示した図である。
【図３６８】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図３６９】（ａ）は、図３６８（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図３６８（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊

技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図３７０】（ａ）は、図３６９（ｂ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示した図である。
【図３７１】（ａ）は、図３７０（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図３７０（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。
【図３７２】（ａ）は、図３７１（ｄ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図３７３】第２６実施形態のパチンコ機１０の主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図３７４】（ａ）は、第２６実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、同じく第２６実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７５】第２６実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７６】第２６実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図３７７】第２６実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図３７８】第２６実施形態のＲＯＭに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３７９】第２６実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３８０】第２６実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３８１】第２６実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理を示すフローチャートである。
【図３８２】第２６実施形態の時短Ｈ判定処理を示すフローチャートである。
【図３８３】第２６実施形態の時短Ｉ判定処理を示すフローチャートである。
【図３８４】第２６実施形態の時短Ｊ判定処理を示すフローチャートである。
【図３８５】第２６実施形態の時短Ｋ判定処理を示すフローチャートである。
【図３８６】第２６実施形態の小当たり用時短計数処理を示すフローチャートである。

【図３８７】第２６実施形態の時短Ｈ計数処理を示すフローチャートである。
【図３８８】第２６実施形態の時短Ｉ計数処理を示すフローチャートである。
【図３８９】第２６実施形態の時短Ｊ計数処理を示すフローチャートである。
【図３９０】第２６実施形態の時短Ｋ計数処理を示すフローチャートである。
【図３９１】第２７実施形態のパチンコ機１０の主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図３９２】（ａ）は、第２７実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２７実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９３】第２７実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９４】第２７実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図３９５】第２７実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図３９６】第２７実施形態のＲＯＭに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３９７】第２７実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３９８】第２７実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３９９】第２７実施形態の変動演出処理を示したフローチャートである。
【図４００】第２７実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図４０１】第２７実施形態の表示用特図２停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図４０２】（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、大当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。
【図４０３】（ａ）は、図４０２（ｄ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。
【図４０４】第２８実施形態のパチンコ機１０の主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図４０５】第２８実施形態の各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４０６】（ａ）は、第２８実施形態のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２８実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図４０７】（ａ）は、第２８実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別

図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４０８】第２８実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４０９】第２８実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図４１０】第２８実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図４１１】第２８実施形態のＲＯＭに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図４１２】第２８実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図４１３】第２８実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図４１４】（ａ）は、第２８実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブルを模式的に示した図である。
【図４１５】第２８実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４１６】第２８実施形態の始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４１７】第２８実施形態の特図変動処理を示すフローチャートである。
【図４１８】第２８実施形態の各遊技状態（「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置での第３図柄の配列の一例を示した図である。
【図４１９】第２９実施形態のＲＯＭに記憶される普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図４２０】第２９実施形態の「第４時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図４２１】第２９実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図４２２】第２９実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図４２３】第２９実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図４２４】本発明の第３０実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４２５】パチンコ機の背面図である。
【図４２６】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４２７】（ａ）は、交互振分ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、交互振分ユニットを構成する左右振分装置周辺の拡大図であって、該左右振分装置が初期状態となっている場合の模式的断面図であり、（ｃ）は、交互振分ユニットを構成する左右振分装置周辺の拡大図であって、該左右振分装置が振分軸部を中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。

【図４２８】（ａ）は、１球目の球Ｇ１が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、交互振分ユニット内に入球した１球目の球Ｇ１が左右振分装置の球受入領域に進入した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、１球目の球Ｇ１が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｇ２が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、１球目の球Ｇ１が振分ユニット右側経路を通過して第１始動口に入球し、２球目の球Ｇ２が初期状態に戻った左右振分装置の球受入領域に進入した状態を示した図であり、（ｅ）は、（ｄ）の状態から、２球目の球Ｇ２が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態を示した図である。
【図４２９】図４２８の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置の動作態様を示したタイミングチャートである。
【図４３０】（ａ）は、１球目の球Ｈ１が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、交互振分ユニット内に入球した１球目の球Ｈ１が球受入領域に進入し、２球目の球Ｈ２が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、１球目の球Ｈ１が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｈ２が左右振分装置の円曲部上を転動して振分ユニット左側経路に進入する状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、１球目の球Ｈ１が振分ユニット右側経路を通過して第１始動口に入球し、２球目の球Ｈ２が振分ユニット左側経路を通過する状態を示した図である。
【図４３１】図４３０の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置の動作態様を示したタイミングチャートである。
【図４３２】（ａ）は、１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、交互振分ユニット内に入球した１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で球受入領域に進入する状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、１球目の球Ｉ１が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｉ２が左右振分装置の円曲部上を転動して振分ユニット左側経路へと進入する状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、１球目の球Ｉ１が振分ユニット右側経路を通過して第１始動口に入球し、２球目の球Ｉ２が振分ユニット左側経路を通過する状態を示した図である。
【図４３３】図４３２の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様を示したタイミングチャートである。
【図４３４】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図４３５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４３６】主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図４３７】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４３８】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４３９】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４０】特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４１】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図４４２】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図４４３】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ

）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４４】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４５】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４６】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４７】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４８】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４９】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５０】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５１】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５２】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４５３】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４５４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４５５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４５６】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４５７】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４５８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４５９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４６０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図４６１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４６２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４６３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図４６４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図４６５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４６６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４６７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図４６８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４６９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４７０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図４７１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４７２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図４７３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図４７４】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図４７５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図４７６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図４７７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図４７８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４７９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４８０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図４８１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図２変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図４８２】（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の動的表示が実行中となっている間に中央第２始動口に入賞した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の動的表示が実行を終了した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図である。
【図４８３】本発明の第３１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４８４】第３１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４８５】第３１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４８６】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図４８７】第３１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４８８】第３１実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図４８９】第３１実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４９０】第３１実施形態における大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９１】第３１実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９２】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、

（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９３】第３１実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図４９４】第３１実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図４９５】（ａ）は、第３１実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３１実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９６】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９７】（ａ）は、第３１実施形態における特図１ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３１実施形態における特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９８】（ａ）は、第３１実施形態における特図２ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３１実施形態における特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９９】第３１実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５００】第３１実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５０１】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５０２】第３１実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図５０３】第３１実施形態における第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図５０４】第３１実施形態における設定値変更示唆抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５０５】第３１実施形態における設定示唆抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５０６】第３１実施形態における音量テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５０７】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５０８】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定シナリオ変更処理を示すフローチャートである。
【図５０９】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値確定処理を示すフローチャートである。
【図５１０】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５１１】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図５１２】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図５１３】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図５１４】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動

処理を示すフローチャートである。
【図５１５】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５１６】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図５１７】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図５１８】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図５１９】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定シナリオカウンタ計数処理を示すフローチャートである。
【図５２０】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図５２１】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５２２】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図５２３】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５２４】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図５２５】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図５２６】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常検知処理を示すフローチャートである。
【図５２７】第３１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５２８】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５２９】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される音量光量初期化処理を示したフローチャートである。
【図５３０】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５３１】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図５３２】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３３】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３４】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３５】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３６】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態異常コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３７】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるデモ演出処理を示したフローチャートである。
【図５３８】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図５３９】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される

設定値示唆処理を示したフローチャートである。
【図５４０】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される音編集・出力処理を示したフローチャートである。
【図５４１】第３１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される音量光量調整処理を示したフローチャートである。
【図５４２】（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【図５４３】（ａ）は、図５４２（ｄ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、特別図柄の変動演出の実行回数が特定の回転数に到達したことを示唆するメッセージ、及び、確率設定値が変移したことを示唆するメッセージが表示されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。
【図５４４】（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行中にパチンコ機１０の電源が遮断された状態を示した図である。
【図５４５】（ａ）は、図５４４（ｄ）の状態から、パチンコ機１０の電源が投入された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、パチンコ機１０の立ち上げ処理が完了し、図５４４（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。
【図５４６】第３２実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５４７】第３２実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図５４８】第３２実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される待機中設定変更処理を示すフローチャートである。
【図５４９】（ａ）は、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないまま３時間以上が経過した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、遊技が再開されて第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。
【図５５０】第３３実施形態における大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５５１】第３３実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５５２】第３４実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図５５３】第３４実施形態における設定値４示唆開始時期抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図５５４】第３４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５５５】第３４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５５６】第３４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５５７】第３４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値示唆処理を示したフローチャートである。
【図５５８】（ａ）は、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、確率設定値が「４」である旨の示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、設定４報知演出が表示されたまま、第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【図５５９】第３５実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図５６０】第３５実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５６１】第３５実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図５６２】第３５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値確定処理を示すフローチャートである。
【図５６３】第３５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図５６４】第３５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図５６５】第３５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される発射カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図５６６】第３５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図５６７】第３５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５６８】第３５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図５６９】第３５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５７０】第３５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球計数処理を示したフローチャートである。
【図５７１】第３５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図５７２】（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態において、遊技者の発射した遊技球数が一定の値に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が複数回実行されており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出において大当たりに当選した状態を示した図である。
【図５７３】（ａ）は、図５７２（ｄ）の状態から、「連荘状態」が継続して２回目の大当たり状態となっており、該「連荘状態」における遊技者の獲得球数が２０００発を超えた旨が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「連荘状態

」がしばらく継続した後に「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動演出が実行され、「連荘状態」が終了する旨が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、「通常遊技状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図である。

【図５７４】（ａ）は、図５７３（ｄ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技が進行して、遊技球の発射球数が１００００発に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技がさらに進行して、遊技球の発射球数が１２０００発に到達した時点で設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【図５７５】第３６実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。

【図５７６】第３６実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図５７７】第３６実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図５７８】第３６実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値確定処理を示すフローチャートである。

【図５７９】第３６実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定シナリオカウンタ計数処理を示すフローチャートである。

【図５８０】第３６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図５８１】第３６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値コマンド処理を示したフローチャートである。

【図５８２】第３７実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図５８３】第３７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定シナリオカウンタ計数処理を示すフローチャートである。

【図５８４】本発明の第３８実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図５８５】第３８実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図５８６】第３８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図５８７】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【図５８８】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示した図である。

【図５８９】（ａ）は、図５８８（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの勝負演出が開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図である。

【図５９０】（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。

【図５９１】図５８８～図５９０に示す占い演出が実行される場合における第３図柄表示装置８１の表示態様、枠ボタンスイッチ、十字操作右ボタンスイッチ、十字中ボタンスイッチの検出態様、後述する第１占い状態メモリ、第２占い状態メモリの設定態様を示すタイミングチャートである。
【図５９２】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、十字操作中ボタンが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図である。
【図５９３】図５９２（ｄ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【図５９４】図５９２及び図５９３に示す占い演出が実行される場合における第３図柄表示装置８１の表示態様、枠ボタンスイッチ、十字操作左ボタンスイッチ、十字操作右ボタンスイッチ、十字中ボタンスイッチの検出態様、後述する第１占い状態メモリ、第２占い状態メモリの設定態様を示すタイミングチャートである。
【図５９５】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５９６（ａ）は、（ｃ）の状態から、枠ボタンが押下されて２つ目の占い演出が追加され、２の占い演出が同時に実行された状態を示した図である。
【図５９６】（ａ）は、図５９５（ｃ）の状態から、枠ボタンが押下されて２つ目の占い演出が追加され、２の占い演出が同時に実行された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１占い表示画面においてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面において導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。
【図５９７】（ａ）は、図５９６（ｂ）の状態から、第１占い表示画面においてメイン演出のうちの選択演出が終了して勝負演出が実行中となっており、第２占い表示画面において導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１占い表示画面においてメイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面において導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。
【図５９８】（ａ）は、図５９７（ｂ）の状態から、第１占い表示画面においてメイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されており、第２占い表示画面において導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１占い表示画面においてメイン演出が終了して結果演出が実行中となっており、第２占い表示画面においてメイン演出のうちの選択演出が開始された状態を示した図である。
【図５９９】（ａ）は、図５９８（ｂ）の状態から、第１占い表示画面が終了して第２占い表示画面のみが実行中となっており、第２占い表示画面においてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了して、メイン演出のうちの勝負演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。
【図６００】（ａ）は、図５９９（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状

態を示した図である。
【図６０１】図５９５～図６００に示す占い演出が実行される場合における第３図柄表示装置８１の表示態様、枠ボタンスイッチ、十字操作右ボタンスイッチ、十字中ボタンスイッチの検出態様、後述する第１占い状態メモリ、第２占い状態メモリの設定態様を示すタイミングチャートである。
【図６０２】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、十字操作中ボタンが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっており、さらに、特定動作として遊技球が発射されて第１始動口に入球したことで特図１の変動演出が実行中となっている状態を示した図である。
【図６０３】（ａ）は、図６０２（ｄ）の状態から、占い演出が終了して、実行中となっていた特図１の変動演出が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた特図１の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特図１の変動演出が終了して待機状態となった状態を示した図である。
【図６０４】図６０２及び図６０３に示す占い演出が実行される場合における第３図柄表示装置８１の表示態様、枠ボタンスイッチ、十字操作右ボタンスイッチ、十字中ボタンスイッチの検出態様、後述する第１占い状態メモリ、第２占い状態メモリの設定態様、特図１始動口スイッチの検出態様、及び、特図１変動の実行態様を示すタイミングチャートである。
【図６０５】第３８実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図６０６】第３８実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図６０７】第３８実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図６０８】（ａ）は、第３８実施形態における特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３８実施形態における特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６０９】（ａ）は、第３８実施形態における特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３８実施形態における特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６１０】第３８実施形態における特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６１１】第３８実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図６１２】第３８実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図６１３】（ａ）は、第３８実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３８実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６１４】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６１５】（ａ）は、第３８実施形態における特図１ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３８実施形態における特図１大当たり用変

動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６１６】（ａ）は、第３８実施形態における特図２ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３８実施形態における特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６１７】第３８実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６１８】第３８実施形態における小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６１９】第３８実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６２０】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６２１】第３８実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図６２２】第３８実施形態における第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図６２３】第３８実施形態における占い抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６２４】第３８実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図６２５】第３８実施形態における電源投入時画像を説明する説明図である。
【図６２６】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図６２７】背面Ｃを説明する説明図である。
【図６２８】第３８実施形態における変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６２９】第３８実施形態における追加データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６３０】第３８実施形態における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６３１】第３８実施形態における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図６３２】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図６３３】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図６３４】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６３５】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図６３６】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図６３７】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図６３８】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図６３９】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６４０】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図６４１】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図６４２】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図６４３】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図６４４】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６４５】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６４６】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図６４７】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図６４８】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６４９】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図６５０】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図６５１】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図６５２】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図６５３】第３８実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図６５４】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図６５５】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図６５６】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図６５７】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６５８】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６５９】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６６０】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６６１】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図６６２】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機状態解除処理を示したフローチャートである。
【図６６３】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機中処理を示したフローチャートである。
【図６６４】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１占い演出処理を示したフローチャートである。
【図６６５】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１導入メイン処理を示したフローチャートである。

【図６６６】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２占い演出処理を示したフローチャートである。
【図６６７】第３８実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２導入メイン処理を示したフローチャートである。
【図６６８】第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図６６９】（ａ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図６７０】第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図６７１】（ａ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるデモコマンド処理を示したフローチャートである。
【図６７２】第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６７３】（ａ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される確定コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートである。
【図６７４】第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６７５】（ａ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される文字系コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６７６】第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図６７７】第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図６７８】第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図６７９】（ａ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留画像設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図６８０】第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図６８１】（ａ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図６８２】第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図６８３】第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される画像転送詳細処理を示したフローチャートである。
【図６８４】第３８実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。

【図６８５】（ａ）は、第３９実施形態における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３９実施形態における実際の表示画面を例示した図である。
【図６８６】第３９実施形態における占い抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６８７】第３９実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１占い演出処理を示したフローチャートである。
【図６８８】第３９実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２占い演出処理を示したフローチャートである。
【図６８９】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示した図である。
【図６９０】（ａ）は、図６８９（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの勝負演出が開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図である。
【図６９１】（ａ）は、図６９０（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、結果演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【図６９２】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、十字操作中ボタンが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図である。
【図６９３】（ａ）は、図６９２（ｄ）の状態から、結果演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【図６９４】第４０実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図６９５】第４０実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図６９６】第４０実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１導入メイン処理を示したフローチャートである。
【図６９７】第４０実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出選択処理を示したフローチャートである。
【図６９８】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類が選択可能な状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、十字操作部が操作されて、選択されている占い演出の種類が変更された状態を示した図である。

【図６９９】（ａ）は、図６９８（ｄ）の状態から、おみくじ演出が選択されて実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、メイン演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【図７００】（ａ）は、図６９９（ｄ）の状態から、枠ボタンが押下されて再度占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類を選択可能な状態を示した図である。
【図７０１】（ａ）は、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、リーチ演出が終了してハズレとなる結果で終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態に移行した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図である。
【図７０２】図７０１（ｄ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類を選択可能な状態を示した図である。
【図７０３】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類を選択可能な状態を示した図である。
【図７０４】第４１実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図７０５】第４１実施形態における遊技説明抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７０６】第４１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７０７】第４１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１占い演出処理を示したフローチャートである。
【図７０８】第４１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２占い演出処理を示したフローチャートである。
【図７０９】第４１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技説明処理を示したフローチャートである。
【図７１０】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、所定結果内容として十字操作中ボタンが押下されて継続態様としてのメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図である。
【図７１１】（ａ）は、図７１０（ｄ）の状態から、結果演出が終了して遊技説明が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【図７１２】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、さらに、遊技球が発射されて第１始動口に入球し、遊技説明が表示されている状態を示した図である。
【図７１３】（ａ）は、図７１２（ｄ）の状態から、特図１の変動演出が継続して実行中であり、十字操作中ボタンが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中と

なっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、特図１の変動演出が継続して実行中であり、結果演出が終了して遊技説明が表示されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、占い演出が終了して、実行中となっていた特図１の変動演出が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた特図１の変動演出がハズレの結果で終了した状態を示した図である。

【図７１４】第４２実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１占い演出処理を示したフローチャートである。

【図７１５】第４２実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２占い演出処理を示したフローチャートである。

【図７１６】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示した図である。

【図７１７】（ａ）は、図７１６（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの勝負演出が開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの実行終了期間としての勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図である。

【図７１８】（ａ）は、図７１７（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。

【図７１９】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、十字操作中ボタンが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図である。

【図７２０】図７１９（ｄ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。

【図７２１】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図である。

【図７２２】（ａ）は、図７２１（ｃ）の状態から、枠ボタンが押下されて２つ目の占い演出が追加され、２の占い演出が同時に実行された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１占い表示画面においてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面において導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。

【図７２３】（ａ）は、図７２２（ｂ）の状態から、第１占い表示画面においてメイン演出のうちの選択演出が終了して勝負演出が実行中となっており、第２占い表示画面において導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１占い表示画面においてメイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面において導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。

【図７２４】（ａ）は、図７２３（ｂ）の状態から、第１占い表示画面においてメイン演

出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されており、第２占い表示画面において導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１占い表示画面においてメイン演出が終了して結果演出が実行中となっており、第２占い表示画面においてメイン演出のうちの選択演出が開始された状態を示した図である。
【図７２５】（ａ）は、図７２４（ｂ）の状態から、第１占い表示画面が終了して第２占い表示画面のみが実行中となっており、第２占い表示画面においてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了して、メイン演出のうちの勝負演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。
【図７２６】（ａ）は、図７２５（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【図７２７】第４３実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図７２８】第４３実施形態における占い抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７２９】第４３実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１導入メイン処理を示したフローチャートである。
【図７３０】第４３実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２導入メイン処理を示したフローチャートである。
【図７３１】第４３実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果更新処理を示したフローチャートである。
【図７３２】（ａ）は、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、リーチ演出が終了して大当たりとなった状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行した後に待機状態となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図である。
【図７３３】（ａ）は、図７３２（ｄ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、十字操作中ボタンが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【図７３４】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、特別図柄の変動演出が終了して非リーチのハズレとなった状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から待機状態となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図である。
【図７３５】（ａ）は、図７３４（ｄ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、十字操作中ボタンが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【図７３６】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、特別図柄の変動演出が終了して非リーチのハズレとなった状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から待機状態となっている状態を示し

た図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図である。
【図７３７】（ａ）は、図７３６（ｄ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっており、さらに、遊技球が発射されて第１始動口に入球したことで特図１の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、十字操作中ボタンが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、占い演出が終了して、実行中となっていた特図１の変動演出が表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた特図１の変動演出が大当たりの結果で終了した状態を示した図である。
【図７３８】第４４実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図７３９】第４４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１占い演出処理を示したフローチャートである。
【図７４０】第４４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１導入メイン処理を示したフローチャートである。
【図７４１】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、十字操作中ボタンが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっており、さらに十字操作中ボタンが複数回押下されて警告メッセージが表示されている状態を示した図である。
【図７４２】第４５実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図７４３】第４５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１占い演出処理を示したフローチャートである。
【図７４４】第４５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２占い演出処理を示したフローチャートである。
【図７４５】第４５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機状態解除処理を示したフローチャートである。
【図７４６】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、十字操作中ボタンが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図である。
【図７４７】図７４６（ｄ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【図７４８】第４６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１導入メイン処理を示したフローチャートである。
【図７４９】第４６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２導入メイン処理を示したフローチャートである。
【図７５０】（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、枠ボタンが押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部の操作を促すメッセージが表示されている状態を示した図である。
【図７５１】（ａ）は、図７５０（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き

続き実行中となっており、十字操作部が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの勝負演出が開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図である。

【図７５２】（ａ）は、図７５１（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。

【図７５３】第４７実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図７５４】第４７実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図７５５】第４７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図７５６】第３図柄表示装置の表示画面を説明するための図であり、第３図柄の配列の一例を示す図である。

【図７５７】（ａ）は、特別図柄の動的表示が実行中でない状況においてゲームカスタマイズ操作を行う場合の表示画面を例示した図であり、（ｂ）は、特別図柄の動的表示が実行中の状況においてゲームカスタマイズ内容が表示されている状態を例示した図である。

【図７５８】第４７実施形態において、主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。

【図７５９】第４７実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図７６０】（ａ）は、第４７実施形態における特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４７実施形態における特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図７６１】（ａ）は、第４７実施形態における特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４７実施形態における特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図７６２】第４７実施形態における特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図７６３】第４７実施形態において、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図７６４】第４７実施形態において、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図７６５】（ａ）は、第４７実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４７実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図７６６】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図７６７】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図７６８】（ａ）は、第４７実施形態における特図１ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４７実施形態における特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図７６９】（ａ）は、第４７実施形態における特図２ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４７実施形態における特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図７７０】第４７実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７７１】第４７実施形態における小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７７２】第４７実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７７３】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７７４】第４７実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図７７５】第４７実施形態における第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図７７６】第４７実施形態における前兆予告抽選テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した図である。
【図７７７】第４７実施形態における前兆シナリオテーブル２２２ｇの一例を模式的に示した図である。
【図７７８】第４７実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図７７９】第４７実施形態における電源投入時画像を説明する説明図である。
【図７８０】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図７８１】背面Ｃを説明する説明図である。
【図７８２】第４７実施形態における変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７８３】第４７実施形態における追加データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７８４】第４７実施形態における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図７８５】第４７実施形態における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図７８６】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図７８７】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図７８８】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７８９】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図７９０】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図７９１】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図７９２】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図７９３】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７９４】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図７９５】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図７９６】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図７９７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図７９８】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図７９９】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図８００】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図８０１】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図８０２】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図８０３】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図８０４】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図８０５】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図８０６】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図８０７】第４７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図８０８】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図８０９】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図８１０】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機中カスタマイズ処理を示したフローチャートである。
【図８１１】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図８１２】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８１３】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１カウンタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８１４】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８１５】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２カウンタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８１６】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留入賞時演出抽選処理を示したフローチャートである。
【図８１７】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカウンタ系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８１８】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短関連コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８１９】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済関連コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８２０】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図８２１】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動中演出設定処理を示したフローチャートである。
【図８２２】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動中カスタマイズ処理を示したフローチャートである。
【図８２３】第４７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動中カスタマイズ終了処理を示したフローチャートである。
【図８２４】第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図８２５】（ａ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図８２６】第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図８２７】（ａ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるデモコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８２８】第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８２９】（ａ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される確定コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８３０】第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８３１】（ａ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される文字系コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８３２】第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８３３】第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８３４】第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８３５】（ａ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留画像設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図８３６】第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８３７】（ａ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８３８】第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８３９】第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される画像転送詳細処理を示したフローチャートである。

【図８４０】第４７実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図８４１】（ａ）は、救済条件が未成立の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。
【図８４２】（ａ）は、図８４１（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。
【図８４３】（ａ）は、図８４２（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。
【図８４４】（ａ）は、図８４３（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図である。
【図８４５】図８４４（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【図８４６】（ａ）は、救済条件が成立済みの「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。
【図８４７】（ａ）は、図８４６（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。
【図８４８】（ａ）は、図８４７（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行

中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【図８４９】（ａ）は、図８４８（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図である。

【図８５０】図８４９（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８５１】（ａ）は、残り時短回数が表示され得る「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【図８５２】（ａ）は、図８５１（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８５３】（ａ）は、図８５２（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８５４】（ａ）は、図８５３（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８５５】（ａ）は、図８５４（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【図８５６】（ａ）は、残り時短回数が表示され得ない「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状

態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【図８５７】（ａ）は、図８５６（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８５８】（ａ）は、図８５７（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８５９】（ａ）は、図８５８（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８６０】（ａ）は、図８５９（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【図８６１】第４８実施形態の特図２カウンタ更新処理を示したフローチャートである。

【図８６２】第４８実施形態の変動中カスタマイズ終了処理を示したフローチャートである。

【図８６３】（ａ）は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【図８６４】（ａ）は、図８６３（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８６５】（ａ）は、図８６４（ｄ）の状態から、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行し、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カ

スタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８６６】（ａ）は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【図８６７】（ａ）は、図８６６（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８６８】（ａ）は、図８６７（ｄ）の状態から、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行し、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８６９】（ａ）は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【図８７０】（ａ）は、図８６９（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「２」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８７１】（ａ）は、図８７０（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８７２】（ａ）は、図８７１（ｄ）の状態から、救済条件が成立して「時間短縮状態

」に移行し、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８７３】（ａ）は、時短終了条件が成立する直前の「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【図８７４】（ａ）は、図８７３（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８７５】（ａ）は、図８７４（ｄ）の状態から、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行し、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の残保留のうち、最後の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８７６】（ａ）は、図８７５（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【図８７７】（ａ）は、時短終了条件が成立する直前の「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【図８７８】（ａ）は、図８７７（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、左打ち遊技によって第１特別図柄の保留球数が増加した状況において、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図８７９】（ａ）は、図８７８（ｄ）の状態から、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行し、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、

実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の残保留のうち、最後の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【図８８０】（ａ）は、図８７９（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。
【図８８１】第４９実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８８２】第４９実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図８８３】第４９実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図８８４】第４９実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。
【図８８５】第４９実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される各特別図柄に対応する小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。
【図８８６】第４９実施形態において、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図８８７】第４９実施形態において、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図８８８】第４９実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。
【図８８９】第４９実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。
【図８９０】第４９実施形態の始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図８９１】第４９実施形態の特図変動処理を示すフローチャートである。
【図８９２】第４９実施形態の時短計数処理を示すフローチャートである。
【図８９３】第４９実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図８９４】第４９実施形態の特図１コマンドを示したフローチャートである。
【図８９５】第４９実施形態の特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８９６】第４９実施形態のカウンタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８９７】第４９実施形態の表示用時短カウンタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８９８】第４９実施形態の保留入賞時演出抽選処理を示したフローチャートである。
【図８９９】第４９実施形態の時短関連コマンド処理を示したフローチャートである。
【図９００】第４９実施形態の変動演出処理を示したフローチャートである。
【図９０１】第４９実施形態の時短回数表示処理を示したフローチャートである。
【図９０２】第４９実施形態の変動中カスタマイズ終了処理を示したフローチャートである。
【図９０３】（ａ）は、主制御装置１１０上の残り時短回数が「２６」であって、表示上の残り時短回数が「５」となっている「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「４」であって、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【図９０４】（ａ）は、図９０３（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「３」であって、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「３」であって、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図９０５】（ａ）は、図９０４（ｄ）の状態から、表示上の残り時短回数が「２」であって、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「１」であって、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【図９０６】（ａ）は、図９０５（ｄ）の状態から、表示上の残り時短回数が「２１」となり、時短上乗せ演出が実行された状態であって、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「２０」であって、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図９０７】（ａ）は、停電等の発生する前の「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、停電等が発生してパチンコ機１０の電源が遮断された状態を示した図である。

【図９０８】（ａ）は、図９０７（ｄ）の状態から、パチンコ機１０の電源が投入され、立ち上げ処理が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、立ち上げ処理が終了して「時間短縮状態」に復帰し、図９０７（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図９０９】（ａ）は、図９０８（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「１」であって、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図９１０】（ａ）は、図９０９（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「５回転」となっている状態を示し

た図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図９１１】（ａ）は、図９１０（ｄ）の状態から、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行し、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図９１２】（ａ）は、図９１１（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図９１３】第５１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。

【図９１４】第５１実施形態の変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を示したフローチャートである。

【図９１５】（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【図９１６】（ａ）は、図９１５（ｄ）の状態から、変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図である。

【図９１７】（ａ）は、図９１６（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【図９１８】（ａ）は、図９１７（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出

が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【図９１９】（ａ）は、図９１８（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図である。

【図９２０】図９１９（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図９２１】第５２実施形態の特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）を示したフローチャートである。

【図９２２】第５２実施形態の特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）を示したフローチャートである。

【図９２３】（ａ）は、救済条件が未成立の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【図９２４】（ａ）は、図９２３（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【図９２５】（ａ）は、図９２４（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態が強調表示されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【図９２６】（ａ）は、図９２５（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態が強調表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態が強調表示されている状態を示した図である。

【図９２７】図９２６（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が

終了した状態を示した図である。
【図９２８】（ａ）は、救済条件が未成立の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態であって、誤って右打ち遊技が実行されて右打ちエラーが表示されている状態を示した図である。
【図９２９】（ａ）は、図９２８（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【図９３０】（ａ）は、図９２９（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。
【図９３１】（ａ）は、図９３０（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図である。
【図９３２】（ａ）は、図９３１（ｄ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【図９３３】（ａ）は、「時間短縮状態」において第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態であって、誤って左打ち遊技が実行されて左打ちエラーが表示されている状態を示した図である。
【図９３４】（ａ）は、図９３３（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した

図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図９３５】（ａ）は、図９３４（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図９３６】（ａ）は、図９３５（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図９３７】（ａ）は、図９３６（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【図９３８】本発明の第５４実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図９３９】第５４実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図９４０】第５４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図９４１】（ａ）は、図９４０におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、飾り部材及びその周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、（ａ）の飾り部材及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。

【図９４２】（ａ）は、飾り部材を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｃ）は、図９４１（ａ）の飾り部材及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｄ）は、前面板の装飾について説明するための模式的断面図である。

【図９４３】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の上方から該突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を左側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第１面上を転動しきった遊技球が右側アウト口に向かって流下していく状態を示した図である。

【図９４４】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図である。

【図９４５】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面と衝突した遊技球が該突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった遊技球が右側通路を流下していく状態を示した図である。

【図９４６】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の右側上方から勢いよく該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面と衝突した遊技球が該突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった遊技

球が右側通路を流下していく状態を示した図である。
【図９４７】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から強い勢いで突起部第１面と衝突した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と強い勢いで衝突した遊技球が右壁跳ね返り部の上方側に飛び跳ねて移動した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、遊技釘、右側通路右壁及び右壁跳ね返り部と衝突した遊技球が再度突起部第１面側に流下して左側通路に向かって転動していく状態を示した図である。
【図９４８】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図９４９】第５４実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図９５０】第５４実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図９５１】第５４実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図９５２】（ａ）は、第５４実施形態における特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５４実施形態における特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９５３】（ａ）は、第５４実施形態における特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５４実施形態における特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９５４】第５４実施形態における特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９５５】第５４実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図９５６】第５４実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図９５７】（ａ）は、第５４実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５４実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９５８】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９５９】（ａ）は、第５４実施形態における特図１ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５４実施形態における特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９６０】（ａ）は、第５４実施形態における特図２ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５４実施形態における特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９６１】第５４実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９６２】第５４実施形態における小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９６３】第５４実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９６４】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図９６５】第５４実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図９６６】第５４実施形態における第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図９６７】第５４実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図９６８】第５４実施形態における電源投入時画像を説明する説明図である。
【図９６９】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図９７０】背面Ｃを説明する説明図である。
【図９７１】第５４実施形態における変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９７２】第５４実施形態における追加データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９７３】第５４実施形態における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９７４】第５４実施形態における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図９７５】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図９７６】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図９７７】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図９７８】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図９７９】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図９８０】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図９８１】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図９８２】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９８３】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図９８４】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図９８５】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図９８６】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図９８７】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図９８８】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図９８９】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図９９０】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図９９１】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり

開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図９９２】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図９９３】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図９９４】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図９９５】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図９９６】第５４実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図９９７】第５４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図９９８】第５４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図９９９】第５４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図１０００】第５４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１００１】第５４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１００２】第５４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１００３】第５４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図１００４】第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図１００５】（ａ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図１００６】第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図１００７】（ａ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるデモコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１００８】第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１００９】（ａ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される確定コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１０１０】第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１０１１】（ａ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される文字系コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１０１２】第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラ

ーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１０１３】第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図１０１４】第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図１０１５】（ａ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留画像設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図１０１６】第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図１０１７】（ａ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図１０１８】第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図１０１９】第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される画像転送詳細処理を示したフローチャートである。
【図１０２０】第５４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図１０２１】第５５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０２２】（ａ）は、図１０２１におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、第５５実施形態における飾り部材及びその周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、（ａ）の飾り部材及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。
【図１０２３】（ａ）は、第５５実施形態における飾り部材７７を正面視方向から見た場合であって、突起部７７ｃが右側傾斜状態となっている場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、突起部７７ｃが左側傾斜状態となっている場合における模式的断面図であり、（ｃ）は、（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｄ）は、図１０２２（ａ）の飾り部材及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。
【図１０２４】（ａ）は、突起部が右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の上方から該突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第１面と衝突したことによって突起部が反時計回りに回転し、遊技球が突起部第１面上を左側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第１面上を転動しきった遊技球が右側アウト口に向かって流下していく状態を示した図である。
【図１０２５】（ａ）は、突起部が右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図である。
【図１０２６】（ａ）は、突起部が右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面と衝突した遊技球が該突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった遊技球が右側通路を流下していく状態を示した図である。
【図１０２７】（ａ）は、突起部が右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の右側上方から勢いよく該突起部第２面に向かって流下していく状

態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面と衝突した遊技球が該突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった遊技球が右側通路を流下していく状態を示した図である。

【図１０２８】（ａ）は、突起部が左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の上方から該突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が突起部第１面上を左側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第１面上を転動しきった遊技球が右側アウト口に向かって流下していく状態を示した図である。

【図１０２９】（ａ）は、突起部が左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、遊技球が突起部第２面と衝突したことで突起部が時計回りに回転し、該遊技球が突起部第２面上を転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図である。

【図１０３０】（ａ）は、突起部が左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、遊技球が突起部第２面と衝突したことで突起部が時計回りに回転し、該遊技球が該突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった遊技球が右側通路を流下していく状態を示した図である。

【図１０３１】（ａ）は、突起部が左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の右側上方から勢いよく該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、遊技球が突起部第２面と衝突したことで突起部が時計回りに回転し、該遊技球が該突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった遊技球が右側通路を流下していく状態を示した図である。

【図１０３２】（ａ）は、突起部が右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の上方から該突起部第１面に向かって強い勢いで衝突した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と強い勢いで衝突した遊技球が突起部第１面上方の遊技釘側に飛び跳ねて移動した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第１面上方の遊技釘と衝突した遊技球が再度突起部第１面と衝突した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が突起部第１面上を右側に転動して右側通路を流下していく状態を示した図である。

【図１０３３】（ａ）は、突起部が左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の上方から該突起部第１面に向かって強い勢いで衝突した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と強い勢いで衝突した遊技球が突起部第１面上方の遊技釘側に飛び跳ねて移動した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第１面上方の遊技釘と衝突した遊技球が再度突起部第１面と衝突した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が突起部第１面上を左側に転動して左側通路側へ流下していく状態を示した図である。

【図１０３４】（ａ）は、第５６実施形態における飾り部材を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、突起部が左側傾斜状態となっている場合の飾り部材を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｃ）は、（ａ）の飾り部材をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。

【図１０３５】（ａ）は、突起部が右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の上方から該突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第１面と衝突したこ

とによって突起部が反時計回りに回転し、遊技球が突起部第１面上を左側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第１面上を転動しきった遊技球が右側アウト口に向かって流下していき、突起部が右側傾斜状態に復帰した状態を示した図である。

【図１０３６】（ａ）は、突起部が右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図である。

【図１０３７】（ａ）は、突起部が右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面と衝突した遊技球が該突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった遊技球が右側通路を流下していく状態を示した図である。

【図１０３８】（ａ）は、突起部が右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の右側上方から勢いよく該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面と衝突した遊技球が該突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった遊技球が右側通路を流下していく状態を示した図である。

【図１０３９】（ａ）は、突起部が右側傾斜状態である場合に２の遊技球が連続して突起部周辺を流下する場合であって、１球目の遊技球が突起部第１面の上方から該突起部第１面に向かって流下していき、２球目の遊技球が突起部の上方から右側通路右壁に向かって右側に流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、１球目の遊技球が突起部第１面と衝突したことによって突起部が反時計回りに回転し、該１球目の遊技球が突起部第１面上を左側に転動していく状況において、２球目の遊技球が右側通路右壁と衝突したことで流下方向を左側に変更して突起部曲部と衝突した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、１球目の遊技球が突起部第１面上を転動しきって右側アウト口に向かって流下していき、２球目の遊技球が突起部曲部と衝突した後に右側通路を流下していく状態を示した図である。

【図１０４０】第５７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図１０４１】（ａ）は、図１０４０におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、第５７実施形態における飾り部材及びその周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、（ａ）の飾り部材及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。

【図１０４２】（ａ）は、第５７実施形態における飾り部材を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｃ）は、図１０４１（ａ）の飾り部材及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。

【図１０４３】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の上方から該突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、遊技球が突起部第１面と衝突したことによって突起部が下方に可動して結合バネが圧縮され、該遊技球が突起部第１面上を左側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第１面上を転動しきった遊技球が右側アウト口に向かって流下していき、突起部及び結合バネが初期状態に復帰した状態を示した図である。

【図１０４４】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を右側に転動しきって突起部第２面上を転動し、突起部が下方に可動して結合バネが圧縮されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった遊技球が右側通

路を流下していき、突起部及び結合バネが初期状態に復帰した状態を示した図である。
【図１０４５】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、遊技球が突起部第２面と衝突したことによって突起部が下方に可動して結合バネが圧縮され、該遊技球が突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった遊技球が右側通路を流下していき、突起部及び結合バネが初期状態に復帰した状態を示した図である。
【図１０４６】第５８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０４７】（ａ）は、図１０４６におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、飾り部材及びその周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、（ａ）の飾り部材及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｃ）は、（ａ）の飾り部材及びその周辺をＢの方向から見た場合における模式的断面図である。
【図１０４８】（ａ）は、飾り部材を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｃ）は、図１０４７（ａ）の飾り部材及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｄ）は、（ａ）をＢの方向から見た場合における模式的断面図である。
【図１０４９】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面に衝突した遊技球が突起部第２面溝部に沿って奥側（（ｂ）の右側）に向かって転動してく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面溝部上を奥側（（ｃ）の右側）へと転動しきった遊技球が奥側通路入口に流入し、奥側通路案内部を転動していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、奥側通路流下部を転動する遊技球が奥側通路出口に向かっていく状態を示した図である。
【図１０５０】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の上方から該突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を左側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第１面上を転動しきった遊技球が右側アウト口に向かって流下していく状態を示した図である。
【図１０５１】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を右側に転動しきって突起部第２面上をさらに右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を右側に転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、右側通路を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、右側一般入賞口に入球可能となっている状態を示した図である。
【図１０５２】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を右側に転動しきって突起部第２面上をさらに右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を右側に転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、右側通路を流下した遊技球が遊技釘と衝突して右側通路の下方側に流下し、スルーゲートに向かって流下していく状態を示した図である。
【図１０５３】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を右側に転動しきって突起部第２面上を転動している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を奥側に転動した遊技球が奥側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、奥側通路を流下した遊技球が奥側通路出口を通過して下方へと流下し、右側一般入賞口に入球可能となっている状態を示した図である。

【図１０５４】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を右側に転動しきって突起部第２面上を転動している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を奥側に転動した遊技球が奥側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、奥側通路を流下した遊技球が奥側通路出口を通過して下方へと流下し、右側一般入賞口上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲートに向かって流下していく状態を示した図である。

【図１０５５】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面上方から該突起部第２面の左側部分に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面に衝突した遊技球が該突起部第２面上を右側へと転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を右側に転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、右側通路を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、右側一般入賞口に入球可能となっている状態を示した図である。

【図１０５６】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面上方から該突起部第２面の左側部分に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面に衝突した遊技球が該突起部第２面上を右側へと転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を右側に転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、右側通路を流下した遊技球が遊技釘と衝突して右側通路の下方側に流下し、スルーゲートに向かって流下していく状態を示した図である。

【図１０５７】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面上方から該突起部第２面の左右方向中央付近に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面に衝突した遊技球が該突起部第２面上を転動している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を奥側に転動した遊技球が奥側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、奥側通路を流下した遊技球が奥側通路出口を通過して下方へと流下し、右側一般入賞口に入球可能となっている状態を示した図である。

【図１０５８】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面上方から該突起部第２面の左右方向中央付近に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面に衝突した遊技球が該突起部第２面上を転動している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を奥側に転動した遊技球が奥側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、奥側通路を流下した遊技球が奥側通路出口を通過して下方へと流下し、右側一般入賞口上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲートに向かって流下していく状態を示した図である。

【図１０５９】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の右側上方から勢いよく突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面と衝突した遊技球が該突起部第２面上を左側に転動しきって突起部第１面上を左側に転動している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第１面上を転動しきった遊技球が右側アウト口に向かって流下していく状態を示した図である。

【図１０６０】（ａ）は、第５９実施形態の飾り部材を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｃ）は、第５９実施形態の飾り部材及びその周辺を上方から見た場合における模式的断面図であり、（ｄ）は、（ａ）をＢの方向から見た場合における模式的断面図である。

【図１０６１】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の上方から該突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から

、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面上を左側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第１面上を転動しきった遊技球が右側アウト口に向かって流下していく状態を示した図である。

【図１０６２】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面及び突起部第１面壁部上を右側に転動しきって突起部第２面上をさらに右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を右側に転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、右側通路を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、右側一般入賞口に入球可能となっている状態を示した図である。

【図１０６３】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面及び突起部第１面壁部上を右側に転動しきって突起部第２面上をさらに右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を右側に転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、右側通路を流下した遊技球が遊技釘と衝突して右側通路の下方側に流下し、スルーゲートに向かって流下していく状態を示した図である。

【図１０６４】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面及び突起部第１面壁部上を右側に転動しきって突起部第２面上を転動している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を奥側に転動した遊技球が奥側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、奥側通路を流下した遊技球が奥側通路出口を通過して下方へと流下し、右側一般入賞口に入球可能となっている状態を示した図である。

【図１０６５】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の左側上方から勢いよく突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第１面と衝突した遊技球が該突起部第１面及び突起部第１面壁部上を右側に転動しきって突起部第２面上を転動している状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を奥側に転動した遊技球が奥側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、奥側通路を流下した遊技球が奥側通路出口を通過して下方へと流下し、右側一般入賞口上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲートに向かって流下していく状態を示した図である。

【図１０６６】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の右側上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面に衝突した遊技球が該突起部第２面上を左側へと転動し、突起部第１面壁部に衝突したことで突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を右側に転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、右側通路を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、右側一般入賞口に入球可能となっている状態を示した図である。

【図１０６７】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の右側上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面に衝突した遊技球が該突起部第２面上を左側へと転動し、突起部第１面壁部に衝突したことで突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を右側に転動しきって右側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、右側通路を流下した遊技球が遊技釘と衝突して右側通路の下方側に流下し、スルーゲートに向かって流下していく状態を

示した図である。
【図１０６８】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の右側上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面に衝突した遊技球が該突起部第２面上を左側へと転動し、突起部第１面壁部に衝突したことで突起部第２面上を奥側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を奥側に転動した遊技球が奥側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、奥側通路を流下した遊技球が奥側通路出口を通過して下方へと流下し、右側一般入賞口に入球可能となっている状態を示した図である。
【図１０６９】（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の右側上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面に衝突した遊技球が該突起部第２面上を左側へと転動し、突起部第１面壁部に衝突したことで突起部第２面上を奥側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を奥側に転動した遊技球が奥側通路を流下していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、奥側通路を流下した遊技球が奥側通路出口を通過して下方へと流下し、右側一般入賞口上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲートに向かって流下していく状態を示した図である。
【図１０７０】第６０実施形態のパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０７１】第６０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０７２】（ａ）は、図１０７１におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、第６０実施形態における飾り部材及びその周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、（ａ）の飾り部材及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。
【図１０７３】（ａ）は、第６０実施形態における飾り部材を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｃ）は、図１０７２（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。
【図１０７４】（ａ）は、突起部が初期状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面の上方から該突起部第１面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第１面と衝突したことによって突起部が反時計回りに回転し、遊技球が突起部第１面上を左側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第１面上を転動しきった遊技球が左傾斜部を左側に転動していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、左傾斜部を転動しきった遊技球が左側通路スイッチを通過したことで突起部復帰用可動部が可動して突起部７７ｃが初期状態に復帰し、該遊技球が右側アウト口に向かって流下していく状態を示した図である。
【図１０７５】（ａ）は、突起部が初期状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面の上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第２面と衝突したことによって突起部が時計回りに回転し、遊技球が突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった遊技球が右傾斜部を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、右傾斜部を転動しきった遊技球が右側通路スイッチを通過したことで突起部復帰用可動部が可動して突起部７７ｃが初期状態に復帰し、該遊技球が右側一般入賞口に向かって流下していく状態を示した図である。
【図１０７６】（ａ）は、突起部が初期状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球の１球目が突起部第２面の上方から該突起部第２面に向かって流下していく状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、流下していた１球目の遊技球が突起部第２面と衝突したことによって突起部が時計回りに回転し、該１球目の遊技球が突起部第２面上を右側に転動していく状態において、２球目の遊技球が突起部第１面の上方から流下して

いく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった１球目の遊技球が右傾斜部を右側に転動していき、２球目の遊技球が突起部第１面と衝突して該突起部第１面上を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、１球目の遊技球が右側通路スイッチを通過したことで突起部復帰用可動部が可動し、突起部が初期状態に復帰しており、２球目の遊技球が突起部第２面上を右側に転動していく状態を示した図である。

【図１０７７】（ａ）は、図１０７６（ｄ）の状態から、初期状態に復帰した突起部の突起部第２面上を２球目の遊技球が右側に転動することで突起部が時計回りに回転している状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、突起部第２面上を転動しきった２球目の遊技球が右傾斜部を右側に転動していく状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、右傾斜部を転動しきった２球目の遊技球が右側通路スイッチを通過したことで突起部復帰用可動部が可動して突起部７７ｃが初期状態に復帰し、該２球目の遊技球が右側一般入賞口に向かって流下していく状態を示した図である。

【図１０７８】第６１実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【図１０７９】（ａ）は、図１０７１におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、第６１実施形態における飾り部材７７が初期位置に位置している状態の模式的断面図であり、（ｂ）は、第６１実施形態における飾り部材７７が可動位置に位置している状態の模式的断面図である。

【図１０８０】第６１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図１０８１】第６１実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

＜第１実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１～図９１を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の背面図であり、図３はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【００１１】

従来、遊技者が遊技することで特別図柄の動的表示が実行され、該特別図柄の動的表示において所定の遊技結果が導出された場合に、遊技者に予め定めた利益を付与する遊技機がある。

【００１２】

このような遊技機において、遊技者が発射した遊技球に対する配慮に関して、さらなる向上が求められている。

【００１３】

具体的には、例えば、従来の遊技機において、遊技者が遊技球を発射する場合、発射ハンドルの操作量を調節することによって、遊技球が流下可能な遊技領域のうちの一定の領域に流下し得るように遊技することが可能に構成されている。

【００１４】

より具体的には、例えば、遊技領域の左側部分を遊技球が流下するように遊技する左打ち遊技と、遊技領域の右側部分を遊技球が流下するように遊技する右打ち遊技と、が可能に構成された遊技機では、発射ハンドルの操作量を一定の発射強度以下に操作することによって左打ち遊技が可能であって、一定の発射強度よりも強い操作量で操作することによって右打ち遊技が可能となるように構成されている。

【００１５】

一方、上記のように左打ち遊技と右打ち遊技とを打ち分けて遊技することを可能に構成された遊技機の多くは、「通常遊技状態」においては左打ち遊技を実施し、「大当たり状

態」や「小当たり状態」、「確率変動状態」、「時間短縮状態」などの遊技状態においては右打ち遊技を実施することで、遊技者が最も有利に遊技可能となるように構成されている。

【００１６】

このように構成されている場合、例えば、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」において、遊技者が発射ハンドルの操作を誤って右打ち遊技となるように遊技球を発射した場合、該遊技球の多くは遊技価値を得られずにアウト口などに入球してしまい、「通常遊技状態」において左打ち遊技で遊技球を発射した場合と比較すると、遊技者が遊技価値を得難い遊技方法となってしまい、無用に遊技球を消費してしまうおそれがある。

【００１７】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、「通常遊技状態」において遊技価値を得難い遊技方法である右打ち遊技となる遊技球の発射を防止し、遊技者が無用に遊技球を消費してしまうことを防止することによって、遊技者がより快適に遊技することを可能とし、遊技機の稼働率を向上させることを目的としている。

【００１８】

より具体的には、例えば、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴムを移動可能に構成し、「通常遊技状態」において右打ち遊技となる遊技領域に遊技球が流下することを防止させる位置に返しゴムを位置させ、遊技者が無用に遊技球を消費してしまうことを防止することで、より快適に遊技することを可能とし、遊技機の稼働率を向上させることを目的としている。

【００１９】

本目的を達成するために、第１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成された遊技機であって、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、前記第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第１の遊技状況下では前記第２の遊技状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第１位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球は前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第２位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成されている。

【００２０】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。

【００２１】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球が前記衝突部材に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。

【００２２】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１の遊技状況に移行されるまでの期間において、前記第１位置を維持可能に構成されている。

【００２３】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持可能な支持部、を備え、前記支持部は、伸縮可能に構成され、前記衝突部材は、前記支持部が伸縮することによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【００２４】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球と衝突し得る部位として第１部位と、前記第１部位とは異なる第２部位と、を少なくとも有し、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置へと移動している状況下では、前記衝突部材の前記第１部位と衝突した遊技球よりも前記第２部位と衝突した遊技球のほうが前記特定流路を流下し易く構成されている。

【００２５】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第１入球手段に入球されることによって成立し得る所定条件が成立した場合に、前記第２移動制御を実行可能に構成されている。

【００２６】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第２入球手段に入球されることによって成立し得る特定条件が成立した場合に、前記第１移動制御を実行可能に構成されている。

【００２７】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の遊技状況であって、前記衝突部材が前記第１位置に位置している場合において、前記第１入球手段への入球が検知されたことにより、前記第２発射強度での発射を遊技者に示唆可能に構成されている。

【００２８】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも前記衝突部材が前記第１位置以外の状況であって、かつ、遊技球が前記衝突部材と接触している状況において、該遊技球の移動速度が前記第２発射強度で発射された速度より低減され得る。

【００２９】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記発射手段、前記第１遊技価値付与手段及び前記第２遊技価値付与手段を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの命令に基づいて処理を実行する副制御手段と、を備え、前記移動制御手段は、前記主制御手段によって制御される。

【００３０】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材を支持可能な支持部と、前記衝突部材を移動させるための駆動力を発生可能な駆動手段と、前記駆動手段による駆動力を前記支持部に伝達するための伝達部と、を備え、前記衝突部材は、前記駆動手段による駆動力が、前記伝達部を介して前記支持部に伝達されることによって移動可能に構成される。

【００３１】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記衝突部材の移動方向に延設された誘導部、を備え、前記衝突部材は、少なくとも、前記誘導部の一部に沿って摺動されることによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【００３２】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が前記第１位置に位置している状況において、前記第２発射強度よりも弱く、前記特定流路を流下可能な第３発射強度で

発射された遊技球は、前記衝突部材に衝突されることなく前記特定流路を流下可能に構成されている。

【００３３】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記特定流路を流下した遊技球は、前記第２入球手段と異なる第３入球手段に入球可能に構成されている。

【００３４】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成された遊技機であって、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、前記第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第１の遊技状況下では前記第２の遊技状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第１位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球は前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第２位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成され、前記移動制御が実行されてから前記衝突部材が前記第３位置に到達するまでに要する第１期間が、前記発射装置によって発射された遊技球が前記衝突部材に衝突するまでに要する第２期間よりも短くなるように構成されている。

【００３５】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。

【００３６】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球が前記衝突部材に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。

【００３７】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１の遊技状況に移行されるまでの期間において、前記第１位置を維持可能に構成されている。

【００３８】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持可能な支持部、を備え、前記支持部は、伸縮可能に構成され、前記衝突部材は、前記支持部が伸縮することによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【００３９】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置に到達するまでに要する期間が、前記発射装置によって発

射された遊技球が前記第３位置に位置する前記衝突部材に衝突するまでに要する期間よりも短くなるように構成されている。

【００４０】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第３位置から前記第２位置に到達するまでに要する期間が、前記発射装置によって発射された遊技球が前記第２位置に位置する前記衝突部材に衝突するまでに要する期間よりも短くなるように構成されている。

【００４１】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記第２移動制御によって前記衝突部材が前記第２位置から前記第３位置に到達するまでに要する期間が、前記発射装置によって発射された遊技球が前記第３位置に位置する前記衝突部材に衝突するまでに要する期間よりも短くなるように構成されている。

【００４２】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記第２移動制御によって前記衝突部材が前記第３位置から前記第１位置に到達するまでに要する期間が、前記発射装置によって発射された遊技球が前記第１位置に位置する前記衝突部材に衝突するまでに要する期間よりも短くなるように構成されている。

【００４３】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球と衝突し得る部位として第１部位と、前記第１部位とは異なる第２部位と、を少なくとも有し、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置へと移動している状況下では、前記衝突部材の前記第１部位と衝突した遊技球よりも前記第２部位と衝突した遊技球のほうが前記特定流路を流下し易く構成されている。

【００４４】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第１入球手段に入球されることによって成立し得る所定条件が成立した場合に、前記第２移動制御を実行可能に構成されている。

【００４５】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第２入球手段に入球されることによって成立し得る特定条件が成立した場合に、前記第１移動制御を実行可能に構成されている。

【００４６】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の遊技状況であって、前記衝突部材が前記第１位置に位置している場合において、前記第１入球手段への入球が検知されたことにより、前記第２発射強度での発射を遊技者に示唆可能に構成されている。

【００４７】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも前記衝突部材が前記第１位置以外の状況であって、かつ、遊技球が前記衝突部材と接触している状況において、該遊技球の移動速度が前記第２発射強度で発射された速度より低減され得る。

【００４８】

また、第１実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記発射手段、前記第１遊技価値付与手段及び前記第２遊技価値付与手段を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの命令に基づいて処理を実行する副制御手段と、を備え、前記移動制御手段は、前記主制御手段によって制御される。

【００４９】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材を支持可能な支持部と、前記衝突部材を移動させるための駆動力を発生可能な駆動手段と、前記駆動手段による駆動力を前記支持部に伝達するための伝達部と、を備え、前記衝突部材は、前記駆動手段による駆動力が、前記伝達部を介して前記支持部に伝達されることによって移動可能に構成される。

【００５０】
　また、第１実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記衝突部材の移動方向に延設された誘導部、を備え、前記衝突部材は、少なくとも、前記誘導部の一部に沿って摺動されることによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。
【００５１】
　さらに、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が前記第１位置に位置している状況において、前記第２発射強度よりも弱く、前記特定流路を流下可能な第３発射強度で発射された遊技球は、前記衝突部材に衝突されることなく前記特定流路を流下可能に構成されている。
【００５２】
　また、第１実施形態のパチンコ機１０は、前記特定流路を流下した遊技球は、前記第２入球手段と異なる第３入球手段に入球可能に構成されている。
【００５３】
　本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、第１発射強度としての所定操作量を備え、所定流路としての一方側流路を備え、第１入球手段としての入球装置を備え、第１遊技価値としての第１付与利益を備え、第１遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第２発射強度としての特定操作量を備え、衝突部材としての接触部を備え、特定流路としての通過可能流路を備え、第２入球手段としての流入装置を備え、第２遊技価値としての第２付与利益を備え、第２遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第１の遊技状況としての不利状態を備え、第２の遊技状況としての有利状態を備え、第１位置としての所定地点を備え、第２位置としての特定地点を備え、移動制御手段としての態様変位制御を備え、第３位置としての過程地点を備え、第１移動制御としての一方側移動制御を備え、第２移動制御としての他方側移動制御を備え、第１部位としての所定箇所を備え、第２部位としての特定箇所を備え、所定条件としての所定要件を備え、特定条件としての特定要件を備え、支持部としての保持部を備え、駆動手段としての動力源を備え、伝達部としての中継部を備え、誘導部としての補助部を備え、第３入球手段としての進入可能装置を備え、移動手段としての変位装置を備え、第１駆動手段としての動力源を備え、第２駆動手段としての特定変位装置を備え、報知手段としての通知制御を備え、第４入球手段としての検知可能装置を備え、第３期間としての第３所要時間を備え、事後報知手段としての終了通知制御を備え、第４期間としての第４所要時間を備え、入球検知手段としての検出装置を備え、異常報知手段としての特定通達制御を備え、表示手段としての結果報知装置を備え、音出力手段としての音声装置を備え、発光手段としての電飾装置を備え、移動態様設定手段としての態様決定制御を備え、第５期間としての第５所要時間を備え、特定期間としての特定所要時間を備え、所定数としての規定数値を備え、特定報知としての特定事象通知を備え、第６期間としての第６所要時間を備える。
【００５４】
　なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【００５５】
　また、例えば、第６期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動されてから所定時間（本実施形態では「１０秒」（図１３９のＳ４６３参照））が経過するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が

実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【００５６】

さらに、例えば、移動制御手段として、本実施形態では返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁の制御処理や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物の制御処理、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物の制御処理、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物の制御処理、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物の制御処理、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物の制御処理などが挙げられる。

【００５７】

また、例えば、第２入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【００５８】

さらに、例えば、事後報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに移動されたことを報知する処理（図１０３のＳ１２８６又はＳ１２８８参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する

処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【００５９】

また、例えば、第３位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが移動される場合に通過し得る開口位置５７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【００６０】

さらに、例えば、第１移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【００６１】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では時短終了条件が成立することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一

定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【００６２】

さらに、例えば、伝達部として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材、コマンドや情報を伝達させるための媒体、遊技球を所定流路から特定流路に向けて流下させる部位又は部材などが挙げられる。

【００６３】

また、例えば、特定期間として、本実施形態では右打ち遊技による各入球口への入球が有効と判定される継続期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、所定の入球口への入球が有効と判定される期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図

柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、大当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【００６４】

さらに、例えば、所定流路として、本実施形態では左打ち遊技によって遊技球が流下し得る流下経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【００６５】

また、例えば、第２遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【００６６】

さらに、例えば、第１期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃから移動されて開口位置５７ｂに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の

可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【００６７】

また、例えば、衝突部材として、本実施形態では返しゴム６９ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部材、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部材、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部材、球が衝突することにより該球が特定の領域に流下することを防止する部材、球が衝突することで球を静止させる部材などが挙げられる。

【００６８】

さらに、例えば、第１部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【００６９】

また、例えば、第２部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領

域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【００７０】

さらに、例えば、移動態様設定手段として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態及び特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理、遊技球の入球に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理などが挙げられる。

【００７１】

また、例えば、移動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の支持部６９ｃ、駆動用モータ６９ｄ、駆動用バネ６９ｇ及び駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物を可動させるための駆動部、可動対象物を支持可能に構成された支持部、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材などが挙げられる。

【００７２】

さらに、例えば、第２遊技価値として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【００７３】

また、例えば、第２位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る突出位置５７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【００７４】

さらに、例えば、第１遊技価値として、本実施形態では第１始動口６４への入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【００７５】
　また、例えば、第４入球手段として、本実施形態では第２始動口７１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。
【００７６】
　さらに、例えば、第２発射強度として、本実施形態では右打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。
【００７７】
　また、例えば、駆動手段として、本実施形態では駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。
【００７８】
　さらに、例えば、報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａの移動を報知可能に構成された処理（返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２））を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。
【００７９】
　また、例えば、第２駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用バネ６９ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。
【００８０】
　さらに、例えば、第５期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが１の移動契機において複数回移動される場合の突出位置５７ｃに移動されてから通常位置５７ａに移動されるまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動され

るまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【００８１】

また、例えば、誘導部として、本実施形態では外レール６２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域や特定流路に遊技球を案内可能な流路、可動物の移動方向を案内又は補助するための部位又は部材などが挙げられる。

【００８２】

さらに、例えば、第１の遊技状況として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【００８３】

また、例えば、第２期間として、本実施形態では発射された遊技球が返しゴム６９ａに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な

構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【００８４】

さらに、例えば、第３期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動開始報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉

鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【００８５】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【００８６】

さらに、例えば、異常報知手段として、本実施形態では異常入球コマンド処理（図１１０参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技球の入球が検知された場合に異常を報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【００８７】

また、例えば、第２移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【００８８】

さらに、例えば、第３入球手段として、本実施形態ではスルーゲート６７、小入賞口ユ

ニット７３、可変入賞装置６５又は右側第２一般入賞口６３ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【００８９】

また、例えば、第２の遊技状況として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【００９０】

さらに、例えば、第１位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る通常位置５７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【００９１】

また、例えば、第１遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【００９２】

さらに、例えば、特定流路として、本実施形態では右打ち遊技によって遊技球が流下し得る上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射

した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【００９３】

また、例えば、特定報知として、本実施形態では、右側一般入賞口６３ａへの入球時に賞球数が増加している旨の報知を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、所定の入球口への入球のうち特定状態における入球を報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が付与されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【００９４】

さらに、例えば、第１駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【００９５】

また、例えば、第１発射強度として、本実施形態では左打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【００９６】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では返しゴム６９ａの支持部６９ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が衝突し得る部位又は部材を固定可能に構成された部位又は部材、特定の部位又は部材が可動する場合に該部位又は部材を支持する部位又は部材などが挙げられる。

【００９７】

また、例えば、第４期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動完了報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放

動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【００９８】

さらに、例えば、所定数として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数が変化し得る閾値（例えば、「２０個」）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示を実行可能な回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、普通図柄の可変表示を実行可能な回数、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、特定期間における入球口への入球数、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技機に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値、大入賞口の１の開放契機における最大入賞値、大入賞口の１の開放契機における最大開放時間、大入賞口のラウンド数、小入賞口の１の開放契機における最大入賞値、小入賞口の１の開放契機における最大開放時間、小入賞口のラウンド数、普通電役の１の開放契機における最大入賞値、普通電役の１の開放契機における最大開放時間などが挙げられる。

【００９９】

また、例えば、第１入球手段として、本実施形態では第１始動口６４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【０１００】

さらに、例えば、所定条件として、本実施形態では大当たり若しくは小当たりに当選すること、又は、救済条件が成立すること、を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動

的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【０１０１】

また、例えば、入球検知手段として、本実施形態では右側一般入賞口スイッチ６３ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技球の通過を検知可能なスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可動物の位置を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リ

ミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【０１０２】

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

【０１０３】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６３ａ，６３ｂ，６４，６５，７１，７３等を有する遊技盤１３（図３参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１６参照）やその射出装置としての球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図３において後述する。

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が射出装置としての球発射ユニット１１２ａ（図１６参照）へと案内される。また、上皿１７の上面であって、正面視左手前側には枠ボタン２２が、該枠ボタン２２の正面視奥側には十字操作部２３が、それぞれ設けられている。

【０１０７】

さらに、十字操作部２３は、十字操作上ボタン２３ａ、十字操作下ボタン２３ｂ、十字操作左ボタン２３ｃ、十字操作右ボタン２３ｄ、及び、十字操作中ボタン２３ｅによって構成されている。

【０１０８】

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

【０１０９】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の入球装置としての第１始動口６４、第２始動口７１（図３参照））へ入賞したことを

契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【０１１０】

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

【０１１１】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図１５参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図１５参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

なお、第１実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選

択変更されたり、過程地点としての「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【０１１７】

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

【０１１８】

十字操作部２３は、特別図柄の変動演出など、第３図柄表示装置８１において実行される演出において、演出を選択する場合などに操作される操作部である。また、十字操作部２３は、パチンコ機１０の音量又は光量の調整にも使用される。特別図柄の変動演出の実行中、又は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において、十字操作上ボタン２３ａ又は十字操作下ボタン２３ｂを操作することで音量の調整が可能となっており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄを操作することで光量の調整が可能となるように構成されている。

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作

部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【０１２４】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には射出装置としての球発射ユニット１１２ａ（図１６参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、動力源としての払出モータ２１６（図１６参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【０１３４】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１６参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【０１３５】

次に、図３を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図３に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ及び右側第２一般入賞口６３ｂ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となる進入可能装置としてのスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置

ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１６参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【０１３９】

具体的には、戻り球防止部材６８は、内レール６１の先端側に配設されており、主に基部及び本体部によって構成されている。また、本体部は主に胴部、軸部及び板部によって構成されている。

【０１４０】

基部は遊技盤１３に戻り球防止部材６８を固定するための部位であって、該基部のうち、遊技盤１３に固定される基部の面は平面状に形成されている。また、基部には遊技盤１３に対して起立した方向に形成された壁面が形成されており、該壁面によって、遊技領域側を流下する遊技球が本体部の胴部に衝突することを防止するように構成されている。

【０１４１】

そして、本体部の軸部において基部と本体部とが固定されており、本体部は保持部としての軸部を軸にして、静止状態から可動状態までの範囲で回転可能に構成されている。また、胴部には金属片が埋め込まれており、該金属片の自重によって回転可能な本体部は静止状態を維持可能に構成されている。この静止状態において、板部は案内通路を閉塞するように配設されており、静止状態から回転した場合には、板部は案内通路と略平行な状態となる。

【０１４２】

よって、遊技球が発射されて案内通路を遊技領域側に向かって移動した場合に、接触部としての板部の案内通路側の面と衝突して該板部が回転して可動状態となることで、遊技球が遊技領域側に移動して流路を流下していく。一方、遊技領域側に移動した遊技球が遊技釘との衝突によって誘導部としての案内通路に向かって流下し、静止状態となっている板部の遊技領域側の面に衝突した場合、静止状態の本体部は遊技球の衝突によって案内通路側への力を受けるが、これ以上案内通路側に回転し得ないため静止状態を維持したままとなり、該遊技球は板部に衝突することで案内通路に進入し得ず、遊技領域側を流下する。このように構成することで、射出装置としての球発射ユニット１１２ａ（図１６参照）から発射された球を遊技領域側に移動可能とする一方で、遊技領域側を移動する遊技球が

再度、通過可能流路としての案内通路に戻ってしまうことを防止することができる。
【０１４３】
誘導部としての外レール６２の先端部（図３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムユニット６９が配設されている。
【０１４４】
ここで、図４を参照して、第１実施形態の返しゴムユニット６９周辺の構成について説明する。図４は、第１実施形態の返しゴムユニット６９周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。
【０１４５】
より詳細には、図４（ａ）は、返しゴムユニット６９の返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置している状態における返しゴムユニット６９周辺の模式的断面図であって、図４（ｂ）は、返しゴム６９ａが過程地点としての開口位置５７ｂまで移動した状態における模式的断面図であって、図４（ｃ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃまで移動した状態における模式的断面図である。
【０１４６】
詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動可能に構成されており、所定操作量として左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置し、右打ち遊技が推奨される大当たり状態、小当たり状態及び時間短縮状態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置するように構成されている。従って、図４（ｂ）の状態は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動する途中、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動する途中、のいずれかの状態を示している。
【０１４７】
図４（ａ）は、返しゴムユニット６９の返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状態における返しゴムユニット６９周辺の模式的断面図である。返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、返しゴム６９ａが遊技盤１３の右上部分に位置された状態であって、従来のパチンコ機と同様に右打ち遊技が可能な状態である。
【０１４８】
よって、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９ａに当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９ａに当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。
【０１４９】
図４（ａ）に示すように、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、返しゴム６９ａの大部分はカバー部６９ｂに覆われた状態であって、正面視した場合に返しゴム６９ａを形成する一面である正面部６９ａ３（図５（ｂ）参照）の一部のみが視認可能な状態に構成されている。
【０１５０】
また、遊技盤１３の右上部分には、右打ち遊技で発射された遊技球が通過可能な経路として右打ち流入経路５８が配設されている。右打ち流入経路５８は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに亘って、右側に傾斜した経路である。
【０１５１】
右打ち流入経路５８のうち、突出位置５７ｃから開口位置５７ｂまでの経路である流入経路５８ａは、１の遊技球、又は、返しゴム６９ａが通過可能な幅で形成されている。そして、開口位置５７ｂから通常位置５７ａまでの経路である上側経路５８ｂは、複数の遊技球が通過可能な幅で形成されている。
【０１５２】
一方、通過可能流路としての下側経路５８ｃは、過程地点としての開口位置５７ｂから

下方側に延びた通路となっており、１の遊技球が通過可能な幅に形成されている。また、下側経路５８ｃの右下側であって、遊技球の流下方向下流側には流入装置としての右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａに遊技球が入球した場合、「１０個」の球が第２付与利益としての賞球として払い出されるように構成されている。

【０１５３】

ここで、下側経路５８ｃは、センターフレーム８６を正面視左側に湾曲してくり抜いた形状に形成されている。また、流入経路５８ａを形成するセンターフレーム８６の上端部分は、上側経路５８ｂを形成する流路形成部材５９の上端部分よりも正面視上方側に配設されている。このため、流入経路５８ａを右方向に流下する遊技球は下側経路５８ｃに流入し難く、通過可能流路としての上側経路５８ｂ側に流入し易いように構成されている（図６及び図７参照）。

【０１５４】

このため、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、特定操作量として右打ち遊技で発射された遊技球が下側経路５８ｃに流入し難いために、該下側経路５８ｃの下流側に配設された右側一般入賞口６３ａには入球し難くなるように構成されている。

【０１５５】

一方、詳細は後述するが、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動する途中、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動する途中において右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴム６９ａに衝突した場合、該衝突によって流下方向が変化することで下側経路５８ｃに流入し、右側一般入賞口６３ａに入球し得るように構成されている（図１０及び図１３参照）。

【０１５６】

このように構成することで、返しゴム６９ａが移動する状況において右打ち遊技で遊技球を発射することによって該遊技球の流下態様を変化させ、下側経路５８ｃ側に流入させて右側一般入賞口６３ａに入球させ、賞球を獲得可能とすることができ、新たな遊技性を創出して遊技の興趣を向上させることができる。

【０１５７】

なお、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において右打ち遊技を行った場合にも右側一般入賞口６３ａに入球し得るように構成されているが（図８参照）、このような流下態様が発生することは非常に稀であるため、右側一般入賞口６３ａに入球し得る主な契機は、返しゴム６９ａが移動中の状況において右打ち遊技を実行した場合となるように構成されている。

【０１５８】

次いで、図４（ｂ）は、返しゴム６９ａが過程地点としての開口位置５７ｂまで移動した状態における模式的断面図である。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに位置するように構成されている。従って、図４（ｂ）の状態は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動する途中、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動する途中、のいずれかの状態を示している。

【０１５９】

図４（ｂ）に示すように、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を移動する場合、返しゴム６９ａを支持している支持部６９ｃが伸縮することによって移動可能となるように構成されている。なお、支持部６９ｃ及びその他返しゴムユニット６９を構成する各部位の詳細は図５を参照して後述する。

【０１６０】

図４（ｂ）に示すように、移動途中の返しゴム６９ａが開口位置５７ｂに位置している場合、流入経路５８ａが返しゴム６９ａによって閉塞された状態となる。このため、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動している状況であって、該返しゴム６９ａが開口位置５７ｂを通過した状態（即ち、図４（ｂ）の状態）である場合、右打ち遊技で発射された遊技球は開口位置５７ｂよりも右方向に流入し得ず

、突出位置５７ｃに向かって左方向に移動途中の返しゴム６９ａに押し戻されて突出位置５７ｃを通過して遊技領域の左側部分に流下するように構成されている（図１１参照）。

【０１６１】

次いで、図４（ｃ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃまで移動した状態における模式的断面図である。返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合、流入経路５８ａは返しゴム６９ａによって閉塞された状態となり、右打ち遊技で発射された遊技球は流入経路５８ａを通過して上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃに流入し得ず、返しゴム６９ａに衝突して左方向に跳ね返り、遊技領域の左側部分に流下するように構成されている（図１２参照）。

【０１６２】

ここで、従来のパチンコ機のうち、左打ち遊技又は右打ち遊技を可能とするパチンコ機では、いずれの遊技状態であっても左打ち遊技又は右打ち遊技が可能となるように構成されている。

【０１６３】

一方、左打ち遊技と右打ち遊技とを打ち分けて遊技することを可能に構成された従来のパチンコ機の多くは、「通常遊技状態」において左打ち遊技を実施し、「大当たり状態」や「小当たり状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」など、遊技価値を得易い所謂「連荘状態」において右打ち遊技を実施することで、遊技者が最も有利に遊技可能となるように構成されている。

【０１６４】

このように構成されている場合、例えば、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」において、遊技者が発射ハンドルの操作を誤って右打ち遊技となるように遊技球を発射した場合、普通電役や大入賞口などの入球口が入球し難い状態であることによって、該遊技球の大部分はいずれの入球口にも入球し得ず、遊技価値を得られずにアウト口などに入球してしまい、「通常遊技状態」において左打ち遊技で遊技球を発射した場合と比較すると、遊技者が遊技価値を得難い遊技方法となり、遊技球が推奨されない遊技領域を流下することによって無用に消費されてしまうおそれがある。

【０１６５】

また、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合など、右打ち遊技が推奨される遊技状態から左打ち遊技が推奨される遊技状態に移行するタイミングにおいても、左打ち遊技が推奨される状態に移行しているにもかかわらず、右打ち遊技が継続して実行されることによって、無用に遊技球を消費してしまうおそれがある。

【０１６６】

このような従来のパチンコ機に対し、第１実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、例えば、不利状態としての「通常遊技状態」において遊技者が発射ハンドルの操作を誤って右打ち遊技を実行した場合であっても、該遊技球が遊技領域の右側部分に流下し得ず、遊技領域の左側部分を流下させることができ、発射した遊技球が推奨されない遊技領域を流下することによって無用に消費されてしまうことを防止することができる。

【０１６７】

その結果、遊技者の発射した遊技球が推奨されない遊技領域を流下し難くすることによって、遊技者が安心して遊技を継続可能とすることができ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０１６８】

さらに、従来のパチンコ機における返しゴムは、右打ち遊技となる発射強度で発射された遊技球の移動速度を低減させて遊技領域の右側部分を流下可能とするために配設されており、該返しゴムに衝突させることによって遊技価値を付与可能とするような遊技性には構成されておらず、遊技の興趣を向上させる観点において、十分とは言い難い構成となっていた。

【０１６９】

一方、第１実施形態のパチンコ機１０のように、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから

突出位置５７ｃの範囲を移動可能とすることによって、該返しゴム６９ａの移動途中に遊技球を発射させて通過可能流路としての下側経路５８ｃ側に遊技球を流入させ、右側一般入賞口６３ａに入球させることで第２付与利益としての賞球を獲得するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１７０】

また、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たりに当選し、又は、救済条件が成立し、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動されてから、再度「通常遊技状態」に移行するまでの期間において、該返しゴム６９ａは通常位置５７ａの位置を維持するように構成されている。

【０１７１】

ここで、例えば、１の大当たり状態の消化毎に返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させ、その後の遊技状態が「時間短縮状態」である場合に再度突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させるように構成されている場合、返しゴム６９ａを移動させる契機が増加することによって、支持部６９ｃの伸縮動作や駆動用モータ６９ｄなどの駆動部の駆動回数が増加し、繰り返し動作による劣化や破損等を招いてしまうおそれがある。

【０１７２】

一方、第１実施形態のパチンコ機１０のように、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに移動されてから「通常遊技状態」に移行するまでの期間において、該返しゴム６９ａを通常位置５７ａ位置に維持可能とすることによって、該返しゴム６９ａの移動回数を軽減させることができ、支持部６９ｃの伸縮動作や駆動用モータ６９ｄなどの駆動部の駆動による劣化や破損等が発生し難くすることによって、返しゴムユニット６９の破損等による部品交換などの運用コストを低減させることができる。

【０１７３】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａを支持する支持部６９ｃが伸縮されることによって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動可能となるように構成されている。このため、返しゴム６９ａが移動される場合、該返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１（図５（ａ）参照）が外レール６２の内側面（即ち、遊技球が誘導部としての外レール６２と接する面）に対して起立した状態を維持したまま移動されるように構成されている。

【０１７４】

このため、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでのいずれの位置に位置している場合であっても、特定操作量として右打ち遊技で発射された遊技球は、第１衝突面６９ａ１に最も衝突し易い状態となるように構成されている。

【０１７５】

なお、返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに位置している場合、又は、返しゴム６９ａが移動途中の場合における遊技球の流下態様については、図６から図１４を参照して詳細を後述する。

【０１７６】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが移動される場合、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動されるか、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動されるように構成されているが、その他の移動態様で移動可能となるように構成してもよい。

【０１７７】

例えば、通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を移動される場合に、途中で静止可能に構成してもよいし、通常位置５７ａから開口位置５７ｂまで移動されてから再度通常位置５７ａに移動したり、突出位置５７ｃから開口位置５７ｂまで移動されてから、再度突出位置５７ｃに移動したりするように構成してもよい。また、移動途中で移動速度が変化するように構成してもよい。このように構成することで、返しゴム６９ａが移動途中

の状態における遊技球の流下態様を多様化させ、該流下態様に注目させることによって遊技の興趣を向上させることができる。

【０１７８】

次に、図５を参照して、第１実施形態における返しゴムユニット６９の詳細について説明する。図５（ａ）は、返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置している状況における返しゴムユニット６９周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５（ｂ）は、返しゴム６９ａ及び支持部６９ｃを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５（ｃ）は、返しゴム６９ａ及び支持部６９ｃの斜視図である。

【０１７９】

図５（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況における返しゴムユニット６９周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。

【０１８０】

第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａの支持部接続面６９ａ４（図５（ｂ）参照）から該返しゴム６９ａの中心部に向かって支持孔６９ａ５が円柱状に形成されている。そして、返しゴム６９ａは、支持部接続面６９ａ４に形成された支持孔６９ａ５から支持部６９ｃが挿通されることによって支持されている。また、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、返しゴム６９ａ及び支持部６９ｃがカバー部６９ｂによって被覆されており、正面視した場合に返しゴム６９ａの一部のみが視認可能となるように構成されている。

【０１８１】

そして、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、該返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１及び第２衝突面６９ａ２はカバー部６９ｂには被覆されておらず、右打ち遊技で発射された遊技球が第１衝突面６９ａ１又は第２衝突面６９ａ２と衝突し得るように構成されている。

【０１８２】

また、保持部としての支持部６９ｃは、指示棒のように伸縮可能に構成されており、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、支持部６９ｃは最も縮んだ状態となってカバー部６９ｂの奥側に収納されており（図５（ａ）参照）、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合には、支持部６９ｃが最も伸びた状態となって該返しゴム６９ａを支持可能に構成されている（図４（ｃ）参照）。

【０１８３】

また、支持部６９ｃは、該支持部６９ｃの正面視奥側に配設された中継部としての駆動連結部（図示なし）を介して、駆動用モータ６９ｄ（図１６参照）と連結され、駆動用モータ６９ｄが駆動されることによって中継部としての駆動連結部を介して支持部６９ｃが伸縮し、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を外レール６２に沿って移動可能に構成されている。

【０１８４】

ここで、例えば、返しゴム６９ａの移動経路としてレール部を配設し、返しゴム６９ａをベース板６０の裏面側から支持することによってレール部に沿って返しゴム６９ａを移動可能に構成した場合、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲で移動させるための機構をベース板６０の裏面側に配設させることによって、駆動部の配設領域及び駆動領域が拡大してしまい、遊技球の流下領域が減少してしまうおそれがある。

【０１８５】

一方、第１実施形態のパチンコ機１０のように、駆動用モータ６９ｄなどの駆動部をカバー部６９ｂの裏側に配設し、支持部６９ｃが伸縮することによって返しゴム６９ａを移動可能に構成することによって、駆動部の配設領域及び駆動領域を縮小することができ、遊技球の流下領域に影響を与えることなく配設することができる。

【０１８６】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、動力源としての駆動用モータ６９ｄが駆動

されることによって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を約１秒で移動可能となるように構成されている。

【０１８７】

これにより、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから開口位置５７ｂ（図４参照）に移動するまでに要する期間が、右打ち遊技で発射された遊技球が過程地点としての開口位置５７ｂに到達するまでに要する期間よりも短くなるように構成されている。

【０１８８】

また、返しゴム６９ａが開口位置５７ｂから突出位置５７ｃに移動するまでに要する期間が、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに到達するまでに要する期間よりも短くなるように構成されている。

【０１８９】

さらに、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから開口位置５７ｂに移動するまでに要する期間が、右打ち遊技で発射された遊技球が開口位置５７ｂに到達するまでに要する期間よりも短くなるように構成されている。

【０１９０】

また、返しゴム６９ａが開口位置５７ｂから通常位置５７ａに移動するまでに要する期間が、右打ち遊技で発射された遊技球が通常位置５７ａに到達するまでに要する期間よりも短くなるように構成されている。

【０１９１】

このように構成することで、例えば、遊技状態が「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行し、右打ち遊技が推奨される状態から左打ち遊技が推奨される状態に移行した場合に、即座に返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させることができる。

【０１９２】

その結果、遊技状態の切り替わりのタイミングにおいて、遊技者の発射ハンドルの操作ミスが発生した場合であっても、推奨される遊技方法に合わせた遊技球の流下態様とすることができるため、無用に遊技球が消費されてしまうことを防止することができ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０１９３】

また、例えば、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲を移動させる場合に、外レール６２に沿って移動させるのではなく、支持部６９ｃの伸縮のみによって移動させるように構成した場合、該支持部６９ｃが伸縮することによって振動が発生し、返しゴム６９ａがいずれかの方向に揺動してしまい、外レール６２に沿って右方向に移動する遊技球と衝突し得ない状況が発生してしまうおそれがある。

【０１９４】

一方、返しゴム６９ａが誘導部としての外レール６２に沿って移動可能とすることで、右打ち遊技で発射された遊技球が遊技領域の右側部分に到達する場合に通過し得る経路（即ち、外レール６２沿いの経路）と同様の経路を返しゴム６９ａが移動可能とすることができ、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する場合に、右打ち遊技で発射された遊技球と衝突し易くすることによって、該遊技球が遊技領域の左側部分に流下し易くすることができ、無用に遊技球を消化してしまうことを防止でき、遊技者が安心して遊技を継続可能とすることによって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０１９５】

図５（ｂ）及び図５（ｃ）に示すように、返しゴム６９ａは略立方体状に形成されており、該立方体を形成する第１衝突面６９ａ１及び第２衝突面６９ａ２は、同程度の面積に形成されている。そして、返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置している場合、右打ち遊技で発射された遊技球が第１衝突面６９ａ１又は第２衝突面６９ａ２と衝突可能に構成されている。

【０１９６】

また、右打ち遊技で発射された遊技球が最も衝突し易い所定箇所としての第１衝突面６９ａ１と衝突した場合、該遊技球の移動方向側の勢力によって返しゴム６９ａが収縮し、その後、返しゴム６９ａは弾性によって収縮状態から初期状態に復帰可能に構成されている。この返しゴム６９ａの弾性力により、該返しゴム６９ａと衝突した遊技球は、衝突前の移動速度が減衰されつつ遊技領域中央部側（即ち、流路形成部材５９側）へ跳ね返され、その後、遊技領域の右側部分を流下するように構成されている。

【０１９７】

このように構成することで、右打ち遊技によって強い勢いで発射された遊技球が返しゴム６９ａと衝突することによって該遊技球の移動速度を低減することができる。その結果、遊技領域の右側部分を流下する場合に、移動速度が低減されていることによって遊技釘や普通電役７２等の配設物と衝突する場合の衝撃を緩和させることができ、該配設物の破損や故障等のリスクを軽減させることができる。

【０１９８】

また、発射された遊技球が誘導部としての外レール６２から離隔しつつ遊技領域右側に移動し、返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２と衝突した場合、該遊技球は特定箇所としての第２衝突面６９ａ２と鋭角的に衝突するため、返しゴム６９ａの弾性力を大きくは受けず、若干勢いを減衰しながら遊技領域右側を流下していく。このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球の勢いを減衰させつつ、該遊技球が流路形成部材５９や遊技釘等に衝突した場合の衝撃を緩和させ、衝突によって流路形成部材５９や遊技釘等が破損することを防止することができる。

【０１９９】

さらに、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動される場合、所定箇所としての第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面（即ち、遊技球が誘導部としての外レール６２と接する面）に対して起立した状態を維持したまま移動される。従って、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから開口位置５７ｂまでの間に位置している場合、上側経路５８ｂの上下方向の幅が複数の遊技球が通過可能な幅に形成されていることによって、第１衝突面６９ａ１又は第２衝突面６９ａ２と衝突し得るように構成される（図９及び図１０参照）。

【０２００】

よって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから開口位置５７ｂまでの間に位置している状況において右打ち遊技で発射された遊技球が第１衝突面６９ａ１と衝突した場合には、該第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態を維持したまま移動されることによって、返しゴム６９ａと衝突した遊技球は突出位置５７ｃ側に跳ね返され易くなるように構成されている（図９参照）。

【０２０１】

一方、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから開口位置５７ｂまでの間に位置している状況において右打ち遊技で発射された遊技球が第２衝突面６９ａ２と衝突した場合には、返しゴム６９ａの弾性力を大きく受けないことによって、上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃ側に流下し易くなるように構成されている（図１０参照）。

【０２０２】

また、返しゴム６９ａが開口位置５７ｂから突出位置５７ｃの間に位置している場合には、流入経路５８ａの上下方向の幅が１の遊技球が通過可能な幅に形成されていることで、特定箇所としての第２衝突面６９ａ２には衝突し得ず、第１衝突面６９ａ１にのみ衝突可能に構成されている（図１１参照）。

【０２０３】

ここで、仮に、右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴムの１部位（例えば、第１衝突面６９ａ１）のみに衝突可能であって、他の部位（例えば、第２衝突面６９ａ２）に衝突し得ないように構成されている場合、該右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴムと衝突した場合の流下態様が制限されてしまい、遊技の興趣を低下させてしまうおそれがある。

【０２０４】

一方、第１実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、返しゴム６９ａの位置によって遊技球が衝突し得る衝突面を異ならせることができ、遊技球が複数の衝突面と衝突し得ることによって流下態様を多様化させ、遊技球に注目させて遊技の興趣を向上させることができる。

【０２０５】

次に、図６～図１４を参照して、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの各位置に位置している状況において、特定操作量としての右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様について説明する。図６～図１４は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの各位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を示した図である。

【０２０６】

より詳細には、図６（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図６（ｂ）は、図６（ａ）の状態から、突出位置５７ｃを通過した遊技球が流入経路５８ａを移動して開口位置５７ｂを通過する状態を示した図であり、図６（ｃ）は、図６（ｂ）の状態から、過程地点としての開口位置５７ｂを通過した遊技球が上側経路５８ｂを移動して返しゴム６９ａに衝突する状態を示した図であり、図６（ｄ）は、図６（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【０２０７】

また、図７（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図７（ｂ）は、図７（ａ）の状態から、突出位置５７ｃを通過した遊技球が流入経路５８ａを移動して開口位置５７ｂを通過する状態を示した図であり、図７（ｃ）は、図７（ｂ）の状態から、開口位置５７ｂを通過した遊技球が上側経路５８ｂを移動して流路形成部材５９上を転動している状態を示した図であり、図７（ｄ）は、図７（ｃ）の状態から、流路形成部材５９上を転動していた遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【０２０８】

さらに、図８（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、１球目の遊技球が返しゴム６９ａに向かって上側経路５８ｂを移動しており、２球目の遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、１球目の遊技球が返しゴム６９ａとの衝突によって跳ね返り上側経路５８ｂを左上方向に移動しており、２球目の遊技球が開口位置５７ｂを通過して上側経路５８ｂを右下方向に移動しており、２の遊技球が衝突する状態を示した図であり、図８（ｃ）は、図８（ｂ）の状態から、衝突した２の遊技球のうちの１球目の遊技球が流路形成部材５９上を転動しており、２球目の遊技球が下側経路５８ｃに流入して転動している状態を示した図であり、図８（ｄ）は、図８（ｃ）の状態から、１球目の遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下しており、２球目の遊技球が流入装置としての右側一般入賞口６３ａに向かって下側経路５８ｃを移動している状態を示した図である。

【０２０９】

また、図９（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図９（ｂ）は、図９（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって上側経路５８ｂを移動している状況において、開口位置５７ｂを通過した遊技球が返しゴム６９ａの所定箇所としての第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示した図であり、図９（ｃ）は、図９（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が左上方向に跳ね返り、開口位置５７ｂを通過して流入経路５８ａを移動している状態を示した図であ

り、図９（ｄ）は、図９（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到達し、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が突出位置５７ｃを通過して一方側流路としての左側領域を流下する状態を示した図である。

【０２１０】

さらに、図１０（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１０（ｂ）は、図１０（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって上側経路５８ｂを移動している状況において、開口位置５７ｂを通過した遊技球が返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２と衝突した状態を示した図であり、図１０（ｃ）は、図１０（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が左下方向に跳ね返り、下側経路５８ｃに流入して移動している状態を示した図であり、図１０（ｄ）は、図１０（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到達し、下側経路５８ｃを転動する遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって移動している状態を示した図である。

【０２１１】

また、図１１（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって通過可能流路としての上側経路５８ｂを移動している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１１（ｂ）は、図１１（ａ）の状態から、突出位置５７ｃに向かって移動している返しゴム６９ａが過程地点としての開口位置５７ｂを通過する状況において、流入経路５８ａを移動する遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示した図であり、図１１（ｃ）は、図１１（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到達し、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が突出位置５７ｃを通過して左側領域を流下する状態を示した図である。

【０２１２】

さらに、図１２（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１２（ｂ）は、図１２（ａ）の状態から、突出位置５７ｃに到達した遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示した図であり、図１２（ｃ）は、図１２（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が一方側流路としての左側領域を流下する状態を示した図である。

【０２１３】

また、図１３（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１３（ｂ）は、図１３（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、突出位置５７ｃを通過した遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示した図であり、図１３（ｃ）は、図１３（ｂ）の状態から、通常位置５７ａに向かって移動している返しゴム６９ａが開口位置５７ｂに到達し、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が第１衝突面６９ａ１と接した状態で流入経路５８ａを転動している状態を示した図であり、図１３（ｄ）は、図１３（ｃ）の状態から、通常位置５７ａに向かって移動している返しゴム６９ａが上側経路５８ｂを移動しており、返しゴム６９ａと接しながら流入経路５８ａを転動していた遊技球が下側経路５８ｃに流入した状態を示した図である。

【０２１４】

さらに、図１４（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、特定操作量としての右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１４（ｂ）は、図１４（ａ）の状態から、通常位置５７ａに向かって移動している返しゴム６９ａが上側経路５８ｂを移動している状況において、開口位置５７ｂを通過した遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示した図であり、図１４（ｃ）は、図１４（ｂ）の状態から、通常位置５７ａに向かって移動している返しゴム６９ａが上側経路５８ｂを移動し

ている状況において、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が流路形成部材５９上を右下方向に転動している状態を示した図であり、図１４（ｄ）は、図１４（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに到達し、流路形成部材５９上を転動していた遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下している状態を示した図である。

【０２１５】

図６（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置しており、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。

【０２１６】

次いで、図６（ｂ）は、図６（ａ）の状態から、突出位置５７ｃを通過した遊技球が流入経路５８ａを移動して開口位置５７ｂを通過する状態を示している。誘導部としての外レール６２に沿って右方向に移動する遊技球が、突出位置５７ｃを通過して流入経路５８ａを移動していく状態を示している。

【０２１７】

次いで、図６（ｃ）は、図６（ｂ）の状態から、過程地点としての開口位置５７ｂを通過した遊技球が上側経路５８ｂを移動して返しゴム６９ａに衝突する状態を示している。開口位置５７ｂを通過した遊技球は、勢いを維持したまま外レール６２に沿って返しゴム６９ａに向かって移動していく。

【０２１８】

次いで、図６（ｄ）は、図６（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。外レール６２に沿って右方向に移動していた遊技球は、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突し、該返しゴム６９ａの弾性力によって左上方向に跳ね返った後に、流路形成部材５９上を転動して右下方向へと流下していく。

【０２１９】

この遊技球は、返しゴム６９ａとの衝突によって移動速度が減衰された状態で右下方向に転動していき、右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７（図３参照）に入球した後に進入可能装置としての小入賞口ユニット７３側に流下していくか、右側一般入賞口６３ａ及びスルーゲート６７のいずれにも入球せずに小入賞口ユニット７３側に流下していく。

【０２２０】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、上側経路５８ｂを右方向に移動した遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球し得るようには構成されているが、その割合は低く、右側一般入賞口６３ａに入球する遊技球の大部分は下側経路５８ｃを通過した遊技球となるように構成されている。

【０２２１】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が下側経路５８ｃに流入して右側一般入賞口６３ａに入球し易い状態となるのか、又は、上側経路５８ｂに流入して右側一般入賞口６３ａに入球し難い状態となるのか、該遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２２２】

また、仮に、右打ち遊技で発射された遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球しなかった場合に、他の入球口に入球し得ず、アウト口６６に入球するように構成されている場合、遊技者は右側一般入賞口６３ａに入球するか否かのみに注目し、該右側一般入賞口６３ａに入球し得なかった遊技球に対して注目させることができず、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【０２２３】

一方、右打ち遊技で発射された遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球しなかった場合であっても、該遊技球が遊技領域の右側部分を流下することによって、スルーゲート６７、小入賞口ユニット７３、普通電役７２、可変入賞装置６５又は右側第２一般入賞口６３ｂに入球し得るため、該遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２２４】

次に、図７（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。なお、図７（ａ）において右方向に移動している遊技球は、図６（ａ）において右方向に移動している遊技球よりも弱い発射強度で発射された状態となっている。

【０２２５】

次いで、図７（ｂ）は、図７（ａ）の状態から、突出位置５７ｃを通過した遊技球が流入経路５８ａを移動して開口位置５７ｂを通過する状態を示している。右方向に移動する遊技球は、特定地点としての突出位置５７ｃを通過すると、外レール６２から離隔してセンターフレーム８６上を転動し、流入経路５８ａを移動していく。

【０２２６】

次いで、図７（ｃ）は、図７（ｂ）の状態から、過程地点としての開口位置５７ｂを通過した遊技球が通過可能流路としての上側経路５８ｂを移動して流路形成部材５９上を転動している状態を示している。センターフレーム８６上を右方向に転動しながら開口位置５７ｂを通過した遊技球は、該転動によって勢いを維持したまま流路形成部材５９上方に移動し、該流路形成部材５９上を転動しながら右方向に移動していく。

【０２２７】

ここで、上述したように、通過可能流路としての下側経路５８ｃは、センターフレーム８６を正面視左側に湾曲してくり抜いた形状に形成されている。また、流入経路５８ａを形成するセンターフレーム８６の上端部分は、上側経路５８ｂを形成する流路形成部材５９の上端部分よりも正面視上方側に配設されている。このため、流入経路５８ａを右方向に流下する遊技球は、開口位置５７ｂから左下方向に形成された下側経路５８ｃに流入することなく、流路形成部材５９上方に移動して該流路形成部材５９上を右下方向に転動していく。

【０２２８】

次いで、図７（ｄ）は、図７（ｃ）の状態から、流路形成部材５９上を転動していた遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。流路形成部材５９上を右方向に転動していた遊技球は、接触部としての返しゴム６９ａに衝突することなく右下方向に流下していき、流入装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７に入球した後に進入可能装置としての小入賞口ユニット７３側に流下していくか、右側一般入賞口６３ａ及びスルーゲート６７のいずれにも入球せずに小入賞口ユニット７３側に流下していく。

【０２２９】

ここで、仮に、上側経路５８ｂを１の遊技球が通過可能な幅で形成し、右打ち遊技で発射された遊技球が必ず返しゴム６９ａに衝突し得るように構成した場合、「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射された遊技球のすべてが返しゴム６９ａと衝突することによって、該返しゴム６９ａの劣化や損傷を早めてしまうおそれがある。

【０２３０】

一方、第１実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴム６９ａに衝突することなく遊技領域右側を流下可能に構成されている。このように構成することで、返しゴム６９ａに遊技球が衝突する頻度を減少させることができ、返しゴム６

９ａに遊技球が衝突することによる返しゴム６９ａの摩耗や劣化が発生する割合を減少させ、返しゴム６９ａの破損等による部品交換などの運用コストを低減させることができる。

【０２３１】

次に、図８（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、１球目の遊技球が返しゴム６９ａに向かって上側経路５８ｂを移動しており、２球目の遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」であることを示している。

【０２３２】

また、右打ち遊技で発射された１球目の遊技球が返しゴム６９ａに向かって上側経路５８ｂを移動しており、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突する状態を示している。一方、２球目の遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。

【０２３３】

次いで、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、１球目の遊技球が返しゴム６９ａとの衝突によって跳ね返り上側経路５８ｂを左上方向に移動しており、２球目の遊技球が過程地点としての開口位置５７ｂを通過して上側経路５８ｂを右下方向に移動しており、２の遊技球が衝突する状態を示している。

【０２３４】

返しゴム６９ａの所定箇所としての第１衝突面６９ａ１と勢いよく衝突した１球目の遊技球は、返しゴム６９ａの弾性力によって上側経路５８ｂを左上方向に跳ね返っていく。一方、開口位置５７ｂを通過した２球目の遊技球は、上側経路５８ｂを右下方向へと流下していき、２の遊技球が上側経路５８ｂにおいて衝突した状態を示している。

【０２３５】

次いで、図８（ｃ）は、図８（ｂ）の状態から、衝突した２の遊技球のうちの１球目の遊技球が流路形成部材５９上を転動しており、２球目の遊技球が下側経路５８ｃに流入して転動している状態を示している。１球目の遊技球は、２球目の遊技球との衝突によって移動方向を右下方向へと変化させ、流路形成部材５９上を転動していく。

【０２３６】

一方、２球目の遊技球は、１球目の遊技球との衝突によって移動方向を左下方向に変化させ、下側経路５８ｃに流入して右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。

【０２３７】

次いで、図８（ｄ）は、図８（ｃ）の状態から、１球目の遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下しており、２球目の遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって下側経路５８ｃを移動している状態を示している。流路形成部材５９上を右方向に転動していた１球目の遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７に入球した後に進入可能装置としての小入賞口ユニット７３側に流下していくか、右側一般入賞口６３ａ及びスルーゲート６７のいずれにも入球せずに小入賞口ユニット７３側に流下していく。

【０２３８】

一方、下側経路５８ｃを移動する２球目の遊技球は、右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、下側経路５８ｃを流下する遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球することなく、遊技釘の間を抜けて進入可能装置としてのスルーゲート６７側に移動し得るように構成されているが、下側経路５８ｃを流下する遊技球の大部分は右側一般入賞口６３ａに入球するように構成されている。

【０２３９】

このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合において、複数の遊技球の流下態様が作用することによって１の遊技球が下側経路５８ｃに流入し、右側一般入賞口６３ａに入球し得るように構成されている。このように構成することで、遊技領域の右側を流下する遊技球の流下態様に注目させ、遊

技の興趣を向上させることができる。
【０２４０】
次に、図９（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、特定操作量としての右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が誘導部としての外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。
【０２４１】
次いで、図９（ｂ）は、図９（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって通過可能流路としての上側経路５８ｂを移動している状況において、開口位置５７ｂを通過した遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示している。図９（ｂ）では、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行したことによって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動している途中である状態を示している。
【０２４２】
また、右打ち遊技で発射された遊技球が、勢いを維持したまま外レール６２に沿って開口位置５７ｂを通過し、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突する状態を示している。
【０２４３】
次いで、図９（ｃ）は、図９（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が左上方向に跳ね返り、過程地点としての開口位置５７ｂを通過して流入経路５８ａを移動している状態を示している。
【０２４４】
突出位置５７ｃに向かって移動する返しゴム６９ａは、引き続き外レール６２に沿って移動し開口位置５７ｂを通過する状態となっている。一方、右方向に移動していた遊技球は、左方向に移動する返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１との衝突によって大きく跳ね返り、移動方向を左方向に変化させて流入経路５８ａを左方向へと移動していく。
【０２４５】
ここで、上述したように、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動される場合、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態を維持したまま移動されるように構成されている。従って、図９（ｂ）及び図９（ｃ）に示すように、突出位置５７ｃに向かって左方向に移動する返しゴム６９ａに対して、通常位置５７ａに向かって右方向に移動する遊技球が第１衝突面６９ａ１に衝突する場合、該遊技球はそれまでの進行方向と反対側（即ち、突出位置５７ｃ側）の弾性力を受け、突出位置５７ｃ側に向かって跳ね返っていく。
【０２４６】
次いで、図９（ｄ）は、図９（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到達し、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が突出位置５７ｃを通過して一方側流路としての左側領域を流下する状態を示している。
【０２４７】
上述したように、流入経路５８ａは１の遊技球、又は、返しゴム６９ａが通過可能な幅で形成されている。従って、図９（ｃ）の状態において、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が流入経路５８ａ上を転動しており、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって開口位置５７ｂを通過している状況であるため、仮に、図９（ｃ）の状態において、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が流入経路５８ａの傾斜に沿って右方向に移動方向を変化させて転動した場合であっても、返しゴム６９ａが開口位置５７ｂから突出位置５７ｃに向かって左方向に移動していることによって該遊技球は開口位置５７ｂを右方向に通過し得ず、再度返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突して左方向に跳ね返されるように構成さ

れている。このため、返しゴム６９ａと衝突した遊技球は突出位置５７ｃを左方向に通過し、遊技領域の左側部分を流下していく。

【０２４８】

次に、図１０（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。なお、図１０（ａ）において右方向に移動している遊技球は、図９（ａ）において右方向に移動している遊技球よりも弱い発射強度で発射された状態となっている。

【０２４９】

次いで、図１０（ｂ）は、図１０（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって上側経路５８ｂを移動している状況において、開口位置５７ｂを通過した遊技球が返しゴム６９ａの特定箇所としての第２衝突面６９ａ２と衝突した状態を示している。図１０（ｂ）では、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行したことによって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動している途中である状態を示している。

【０２５０】

また、右打ち遊技となる強度であって、やや弱めに発射された遊技球は、流入経路５８ａのセンターフレーム８６上を右方向に転動していき開口位置５７ｂを通過すると、移動速度が遅いことによって右下方向に移動していき、返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２と衝突する。

【０２５１】

次いで、図１０（ｃ）は、図１０（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が左下方向に跳ね返り、通過可能流路としての下側経路５８ｃに流入して移動している状態を示している。

【０２５２】

突出位置５７ｃに向かって移動中の返しゴム６９ａは、過程地点としての開口位置５７ｂを通過する状態となっている。一方、上側経路５８ｂにおいて返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２に衝突した遊技球は、該衝突によって移動方向を左下方向に変化させ、下側経路５８ｃに流入した状態を示している。

【０２５３】

次いで、図１０（ｄ）は、図１０（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到達し、下側経路５８ｃを転動する遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって移動している状態を示している。流入経路５８ａを左方向に移動していた返しゴム６９ａは、突出位置５７ｃに到達した状態となっている。一方、下側経路５８ｃに流入した遊技球は右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。

【０２５４】

ここで、図９及び図１０に示すように、右打ち遊技で発射された遊技球と返しゴム６９ａの移動態様が大方同様であって、該遊技球と返しゴム６９ａの衝突位置が大方同様となる場合であっても、該遊技球の移動速度が異なることによって返しゴム６９ａとの衝突し得る部位が変化し、その後の流下態様が変化し得るように構成されている。

【０２５５】

即ち、第１実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲を移動途中の返しゴム６９ａと衝突する場合、該遊技球の移動速度と、返しゴム６９ａとの衝突位置によって、流下態様を変化させて右側一般入賞口６３ａに入球し得るように構成されている。

【０２５６】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範

囲を移動される状況において発射強度を調整して遊技球を発射させることによって、該遊技球を下側経路５８ｃに流入させて右側一般入賞口６３ａに入球させ、第２付与利益としての賞球を獲得することができ、新たな遊技性を創出して遊技の興趣を向上させることができる。

【０２５７】

次いで、図１１（ａ）は、接触部としての返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって上側経路５８ｂを移動している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。図１１（ａ）では、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行したことによって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって上側経路５８ｂを移動している状態を示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。

【０２５８】

次いで、図１１（ｂ）は、図１１（ａ）の状態から、突出位置５７ｃに向かって移動している返しゴム６９ａが開口位置５７ｂを通過する状況において、流入経路５８ａを移動する遊技球が返しゴム６９ａの所定箇所としての第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示している。上側経路５８ｂを左方向に移動していた返しゴム６９ａは開口位置５７ｂを通過する状態となっている。一方、突出位置５７ｃに向かって移動していた遊技球は、該突出位置５７ｃを通過して流入経路５８ａを移動している状況において、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示している。

【０２５９】

上述したように、流入経路５８ａは１の遊技球、又は、返しゴム６９ａが通過可能な幅で形成されている。従って、流入経路５８ａを右方向に移動する遊技球は、返しゴム６９ａが開口位置５７ｂに到達していることによって上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃには流入し得ず、左方向に移動する返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１に衝突することで大きく跳ね返って左方向に移動していく。

【０２６０】

次いで、図１１（ｃ）は、図１１（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到達し、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が突出位置５７ｃを通過して左側領域を流下する状態を示している。流入経路５８ａ上を左方向に移動していた返しゴム６９ａは、突出位置５７ｃに到達した状態となっている。一方、通過可能流路としての上側経路５８ｂにおいて返しゴム６９ａと衝突した遊技球は、転動方向を左方向に変化させて遊技領域の左側部分を流下していく。

【０２６１】

このように構成することで、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行し、右打ち遊技が推奨される状態から左打ち遊技が推奨される状態に移行し、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動している途中の状況において右打ち遊技が実行された場合であっても、返しゴム６９ａが開口位置５７ｂに到達している状況であれば、返しゴム６９ａと衝突した遊技球を遊技領域の右側部分に流入させ得ず、「通常遊技状態」において推奨される遊技領域の左側部分に流下し得るようにすることができるため、無用に遊技球が消費されてしまうことを防止することができ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０２６２】

また、上述したように、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を移動される場合、約１秒で移動可能となるように構成されており、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから開口位置５７ｂまで移動されるまでに要する期間が、右打ち遊技で発射された遊技球が開口位置５７ｂに到達するまでに要する期間よりも短くなるように構成されている。

【０２６３】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨される状態から左打ち遊技が推奨される

状態に移行したタイミングで遊技球が発射された場合であっても、該遊技球が開口位置５７ｂを通過する前に返しゴム６９ａが開口位置５７ｂに到達可能となり、図１１に示すように該遊技球を遊技領域の左側部分に流下させることができる。

【０２６４】

次に、図１２（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、特定操作量としての右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、遊技状態が不利状態としての「通常遊技状態」であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。

【０２６５】

上述したように、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合、流入経路５８ａは返しゴム６９ａによって閉塞された状態となり、右打ち遊技で発射された遊技球は流入経路５８ａを通過して上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃに流入し得ず、返しゴム６９ａに衝突して左方向に跳ね返り、遊技領域の左側に流下するように構成されている。

【０２６６】

次いで、図１２（ｂ）は、図１２（ａ）の状態から、突出位置５７ｃに到達した遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示している。誘導部としての外レール６２に沿って右方向に移動していた遊技球は、流入経路５８ａが返しゴム６９ａによって閉塞されていることで、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突し、返しゴム６９ａの弾性力によって跳ね返ることで移動方向を左方向に変化させて流下していく。

【０２６７】

次いで、図１２（ｃ）は、図１２（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が一方側流路としての左側領域を流下する状態を示している。返しゴム６９ａと衝突した遊技球は、移動方向を左方向に変化させ、遊技領域の左側部分を流下していく。

【０２６８】

次に、図１３（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、遊技状態が「通常遊技状態」であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。

【０２６９】

次いで、図１３（ｂ）は、図１３（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、突出位置５７ｃを通過した遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示している。図１３（ｂ）では、遊技状態が「通常遊技状態」から「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」に移行したことによって、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動している途中である状態を示している。

【０２７０】

また、突出位置５７ｃに向かって移動していた遊技球は、流入経路５８ａにおいて右方向に移動中の返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１に衝突する。

【０２７１】

ここで、上述したように、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａの範囲を移動される場合、約１秒で移動可能となるように構成されている。一方、第１実施形態の球発射ユニット１１２ａは、１分間に約１００発の遊技球を発射可能に構成されている。よって、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動される場合、右打ち遊技で発射された遊技球の移動速度よりも若干遅い程度の速度で移動される。

【０２７２】

従って、右打ち遊技で発射された遊技球が右方向に移動中の返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した場合の衝撃の大部分が吸収され、該遊技球は返しゴム６９ａとの衝

突による弾性力を大きくは受けない状態となる。さらに、流入経路５８ａが右下がりに傾斜した状態であるため、該遊技球は返しゴム６９ａとの衝突によって遊技領域の左側部分に流下することなく、移動速度を弱め、返しゴム６９ａと接した状態を維持したまま返しゴム６９ａの移動に合わせて右方向に移動していく。

【０２７３】

次いで、図１３（ｃ）は、図１３（ｂ）の状態から、所定地点としての通常位置５７ａに向かって移動している返しゴム６９ａが過程地点としての開口位置５７ｂに到達し、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が第１衝突面６９ａ１と接した状態で流入経路５８ａを転動している状態を示している。通常位置５７ａに向かって移動中の返しゴム６９ａは、開口位置５７ｂを通過する状態となっている。一方、返しゴム６９ａと接した状態で右方向に移動中の遊技球は、引き続き返しゴム６９ａと接したまま右方向に移動していく。

【０２７４】

次いで、図１３（ｄ）は、図１３（ｃ）の状態から、通常位置５７ａに向かって移動している返しゴム６９ａが上側経路５８ｂを移動しており、返しゴム６９ａと接しながら流入経路５８ａを転動していた遊技球が下側経路５８ｃに流入した状態を示している。通常位置５７ａに向かって移動中の返しゴム６９ａは、上側経路５８ｂを移動していく。

【０２７５】

一方、返しゴム６９ａと接しながら流入経路５８ａを転動していた遊技球は、返しゴム６９ａが開口位置５７ｂを通過して右方向に移動したことによって下側経路５８ｃ側に流下可能となり、該下側経路５８ｃを流下していく。下側経路５８ｃを流下した遊技球の大部分は、右側一般入賞口６３ａに入球可能となるように構成されているため、該遊技球は右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、右側一般入賞口６３ａ上方に配設された遊技釘の間を抜けてスルーゲート６７側に流下していく。

【０２７６】

ここで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲を移動する際に、例えば、「１０秒」の期間を要して移動されるように構成されている場合、該返しゴム６９ａの移動が開始されるのを確認してから右打ち遊技を開始することによって、開口位置５７ｂ付近の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて下側経路５８ｃに流入させ、右側一般入賞口６３ａに複数の遊技球を容易に入球可能となってしまい、遊技者に想定以上に遊技価値が付与されてしまうおそれがある。

【０２７７】

一方、第１実施形態のパチンコ機１０のように、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲を約１秒で移動可能とすることで、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動する途中において遊技球と衝突した場合、該遊技球は上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃに流入して遊技領域の右側部分を流下し得るように構成することができる。

【０２７８】

このように構成することで、遊技状態が「通常遊技状態」から「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」に移行し、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動される状況において遊技球を発射させて返しゴム６９ａと衝突させ、該遊技球の流下速度を低減させることによって下側経路５８ｃに流入させ、該遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球し得るようにすることができ、新たな遊技性を創出して遊技の興趣を向上させることができる。

【０２７９】

次に、図１４（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。図１４（ａ）では、遊技状態が「通常遊技状態」から「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」に移行したことによって、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動されている途中である状態を示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って突出位置

５７ｃに向かって移動している状態であることを示している。
【０２８０】
次いで、図１４（ｂ）は、図１４（ａ）の状態から、通常位置５７ａに向かって移動している返しゴム６９ａが上側経路５８ｂを移動している状況において、開口位置５７ｂを通過した遊技球が返しゴム６９ａの所定箇所としての第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示している。通常位置５７ａに向かって移動中の返しゴム６９ａは上側経路５８ｂを移動している状態となっている。
【０２８１】
一方、流入経路５８ａを移動して開口位置５７ｂを通過した遊技球は返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突する。このとき、返しゴム６９ａが右方向に移動していることによって、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した場合の衝撃の大部分が吸収され、該遊技球は衝突による弾性力を大きくは受けない状態となる。そして、該遊技球は返しゴム６９ａとの衝突によって流下速度を弱めながら流路形成部材５９側に流下していく。
【０２８２】
次いで、図１４（ｃ）は、図１４（ｂ）の状態から、通常位置５７ａに向かって移動している返しゴム６９ａが通過可能流路としての上側経路５８ｂを移動している状況において、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が流路形成部材５９上を右下方向に転動している状態を示している。通常位置５７ａに向かって移動中の返しゴム６９ａは引き続き上側経路５８ｂを移動している状態となっている。
【０２８３】
一方、返しゴム６９ａと衝突して流下速度を弱めた遊技球は、流路形成部材５９上を右下方向に転動していく。
【０２８４】
次いで、図１４（ｄ）は、図１４（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに到達し、流路形成部材５９上を転動していた遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下している状態を示している。通常位置５７ａに向かって移動していた返しゴム６９ａは通常位置５７ａに到達した状態となっている。
【０２８５】
一方、流路形成部材５９上を転動していた遊技球は右下方向に流下していき、右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７に入球した後に小入賞口ユニット７３側に流下していくか、右側一般入賞口６３ａ及びスルーゲート６７のいずれにも入球せずに小入賞口ユニット７３側に流下していく。
【０２８６】
図３に戻って、説明を続ける。第１実施形態では、所定操作量としての左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、普通電役７２、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７、右側一般入賞口６３ａ又は右側第２一般入賞口６３ｂに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、普通電役７２、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７、右側一般入賞口６３ａ又は右側第２一般入賞口６３ｂへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。
【０２８７】
また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。
【０２８８】
遊技領域の正面視左側下部（図３の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御

装置１１０（図１６参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

第１実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基

づいて、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図２０（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図２０（ｂ）参照）。

【０２９７】

ここで、不利状態としての「通常遊技状態」とは、有利状態としての「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と同様に各特別図柄の大当たり確率が低く、また、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」と同じ確率であって、普通電役７２の開放時間が短時間となるように構成されている。

【０２９８】

なお、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の可変表示の当たり確率は遊技状態を問わず一律（即ち、「９９／１００」）となっており、当たりに当選し易いように構成されているが、「通常遊技状態」では、普通電役７２の開放時間が極めて短時間（即ち「０．１秒」）であるため、「通常遊技状態」において特定操作量としての右打ち遊技を実行した場合であっても、普通電役７２には入賞困難又は入賞し難くなるように構成されている。

【０２９９】

よって、詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、推奨されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、不利状態としての「通常遊技状態」において非推奨の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【０３００】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第１実施形態では、「２５０回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる有利状態としての「時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「２５０回」連続して大当たりに当選せずに「時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、また、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図３０の時短終了条件テーブル２０２ｍにおいて後述）が成立するまでの間、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる。

【０３０４】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」として、時短終了条件の異なる３の遊技状態（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」および「第３時間短縮状態」）が発生可能に構成されている。各「時間短縮状態」の詳細については図２２において後述する。

【０３０５】

なお、「時間短縮状態」において、所定操作量として左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、入球装置としての第１始動口６４への球の入賞検知等）、推奨されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」において非推奨の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作

為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【０３１０】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは６３種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【０３１１】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が推奨される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、所定操作量としての左打ち遊技が推奨されて右打ち遊技が非推奨である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が推奨される有利状態としての「時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【０３１２】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ及び右側第２一般入賞口６３ｂが配設されている。一般入賞口６３は、遊技盤１３の左下部分であって、特別図柄表示装置３７の右上方向に配設されている。よって、左打ち遊技で発射された遊技球がセンターフレーム８６左下側に配設された複数の遊技釘（所謂、道釘）の間を流下して、一般入賞口６３に向かう流路を流下した場合に入球可能に構成されている。このように構成することで、左打ち遊技で発射された遊技球が道釘の間を流下して入球装置としての第１始動口６４に入球不可となった場合であっても、一般入賞口６３に入球可能とすることで該遊技球の流下態様に注目させることができる。

【０３１３】

流入装置としての右側一般入賞口６３ａは、遊技盤１３の右上部分に配設されており、球が入球することにより「１０個」の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、上述したように、右側一般入賞口６３ａは、上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを流下した遊技球が入球可能に構成されているが、通過可能流路としての上側経路５８ｂを流下した遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球するケース（図８参照）は稀であり、右側一般入賞口６３ａに入球する遊技球の大部分は、通過可能流路としての下側経路５８ｃを流下した場合（図１０参照）となるように構成されている。

【０３１４】

さらに、上述したように、接触部としての返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において特定操作量としての右打ち遊技を実行した場合、流入経路５８ａを通過した遊技球が下側経路５８ｃに流入するケースは稀であり、下側経路５８ｃに流入する遊技球の大部分は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を移動する状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴム６９ａに衝突した場合（図１０及び図１３参照）となるように構成されている。

【０３１５】

即ち、第１実施形態のパチンコ機１０では、右側一般入賞口６３ａに入球する遊技球の大部分は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を移動する状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴム６９ａに衝突することで下側経路５８ｃに流入した場合となるように構成されている。

【０３１６】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を移動する状況において右打ち遊技を実行することで右側一般入賞口６３ａに入球させて賞球を獲得することができる、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３１７】
　また、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において右側一般入賞口６３ａに入球した場合に、一定の確率で該「時間短縮状態」を終了するための抽選を実行可能に構成されている（図３１及び図６４参照）。
【０３１８】
　このように構成することで、流入装置としての右側一般入賞口６３ａに遊技球が入球することで賞球を獲得可能となる一方、抽選によって「時間短縮状態」が終了し得るため、該右側一般入賞口６３ａへの入球によって遊技状態が変化するか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。
【０３１９】
　進入可能装置としての右側第２一般入賞口６３ｂは、遊技盤１３の右下部分に配設されており、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。この右側第２一般入賞口６３ｂは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る右側一般入賞口６３ａ、小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、右側一般入賞口６３ａ、小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【０３２０】
　このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、右側一般入賞口６３ａ、小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、進入可能装置としての右側第２一般入賞口６３ｂに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【０３２１】
　また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された結果報知装置としての第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されており、第３図柄表示装置８１の外周における複数箇所でビス止めされている。
【０３２２】
　第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図１６参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１５参照）が表示される。
【０３２３】
　各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１５参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【０３２４】
第１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、入球装置としての第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、検知可能装置としての第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。
【０３２５】
ここで、図１５を参照して、結果報知装置としての第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１５は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図１５（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１５（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【０３２６】
第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。
【０３２７】
また、第１実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１６参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態である有利状態としての「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。
【０３２８】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０３２９】
図１５（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【０３３０】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【０３３１】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【０３３２】
また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。
【０３３３】
副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。
【０３３４】
コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は第２始動口７１に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。
【０３３５】
副表示領域Ｄｓの左の小領域Ｄｓ１には、「通常遊技状態」において、救済条件成立回数、及び、前回の大当たり若しくは初期状態からの特別図柄の低確率状態における特別図柄の動的表示の実行回数を示す救済カウンタ表示９５が表示可能に構成されている。救済カウンタ表示９５は、救済条件成立回数（第１実施形態では「２５０回」）を示す表示用救済カウンタ分母９５ａと、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数（図１５の例では「５８回」）を示す表示用救済カウンタ分子９５ｂと、で構成されている。
【０３３６】
図１５に示す例では、救済条件成立回数が「２５０回」となっており、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数が「５８回」となっていることから、特別図柄の動的表示を残り「１９２回」実行させることにより、所定要件として救済条件が成立して「時間短縮状態」へ移行する状態であることを示している。
【０３３７】
この救済カウンタ表示９５の表示により、遊技者は救済条件が成立するまでの特別図柄の残りの実行回数を把握することができるため、「通常遊技状態」において所定操作量として左打ち遊技を継続しているにもかかわらず、大当たりに当選しない状況（所謂、ハマり）が続いた場合でも、該救済カウンタ表示９５を確認することにより、安心して遊技を継続することができる。
【０３３８】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、所定要件として救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行した後、規定回数（第１実施形態では、「２５０回」）の特別図柄の動的表示の実行によって大当たりに当選することなく、再び不利状態としての「通常遊技状態」に移行した場合、その後の「通常遊技状態」からは再度「時間短縮状態」には移行し

得ないように構成されている。このため、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合は、救済カウンタ表示９５を表示しないように構成されている。

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

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

【０３４６】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「

０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図１５（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて推奨される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【０３５３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第

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

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変

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

【０３５９】

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

【０３６０】

図３に戻って、説明を続ける。第３図柄表示装置８１と第１始動口６４の間の位置には、遊技球が転動可能であって、遊技球を入球装置としての第１始動口６４に案内可能な転動ステージが配設されている。この転動ステージは、センターフレーム８６の一部であって、該センターフレーム８６の下部に形成されている。

【０３６１】

転動ステージは、所定操作量として左打ち遊技で発射された遊技球が第３図柄表示装置８１の左側方向に形成されたワープルートを通過した場合、又は、左打ち遊技で発射された遊技球がセンターフレーム８６の左下方向に形成された複数の遊技釘（所謂、道釘）との衝突によって飛び跳ねて該転動ステージ上に乗り上げた場合に転動し得るように構成されている。なお、通過可能流路としてのワープルートは、左打ち遊技で発射された遊技球が通過可能な通路であって、１の遊技球が通過可能な程度の幅で形成されている。そして、ワープルートの正面視前面側の面には遊技球が衝突し得ないように構成されている。

【０３６２】

転動ステージは、第３図柄表示装置８１の横幅と同程度の長さに形成されており、主に、転動部、放出部及び放出防止壁によって構成されている。転動部は、奥行き方向に２の遊技球が通過可能な程度の幅であって、正面視左右方向が第３図柄表示装置８１の横幅と同程度の長さに形成されている。また、転動部は、該転動部の両端から左右中央部分に向かってなだらかに傾斜して形成されており、該転動部上を転動する遊技球が左右方向に繰り返し転動可能に構成されている。さらに、転動部の正面視後縁側には、転動ステージを転動する遊技球が第３図柄表示装置８１側（即ち、転動ステージの正面視奥側）に流入することを防止するための壁が形成されている。よって、所定操作量として左打ち遊技で発射された遊技球が転動ステージを転動する場合、左右方向に複数回往復することで転動速度を減速しつつ放出部から流出可能に構成されている。

【０３６３】

また、転動ステージの左右両端側には放出防止壁が配設されている。この放出防止壁は、転動ステージの正面視中央付近（即ち、放出部付近）を除く左右両端側に形成されており、センターフレーム８６下部の前縁部（道釘及び第１始動口６４の上方において鉛直方

向に形成された壁）から延伸された面によって形成されている。放出防止壁は、遊技球の半径程度の高さで形成されており、転動部に対して起立した面、即ち、垂直方向に形成された面を形成している。

【０３６４】

よって、ワープルートを通過した遊技球が転動部を転動する場合、放出防止壁と衝突することで前方側に転動し得ず、転動部から流出し得ないように構成されている。このように構成することで、転動ステージに流入した遊技球が前方側に流出する場合、放出部からのみ流出可能とし、該遊技球が第１始動口６４周辺に流下し得ることで該遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０３６５】

放出部は、転動ステージを転動する遊技球を該転動ステージから流出させて下方側に流下可能に形成されており、中央放出部と左右放出部とによって構成されている。中央放出部は、入球装置としての第１始動口６４の直上となる位置に配設されており、転動ステージの左右中央部分において、正面視奥行き方向に遊技球の半径程度の溝を形成して配設されている。

【０３６６】

この溝は、正面視手前から奥側に向かって徐々に深くなり、かつ幅が広くなるように構成されている。よって、転動ステージ上を左右方向に転動する遊技球が転動方向を変えて溝を奥側に向かって転動した場合、溝の奥側に形成された１の遊技球が通過可能な通路を下方に流下し、下方において再度前方に向かって転動した後に通路から放出されて第１始動口６４の直上から流下可能に構成されている。

【０３６７】

従って、転動ステージを左右に転動する遊技球が中央放出部の溝上を奥側に転動した場合、第１始動口６４の直上に流下可能となることで、該第１始動口６４に入球し易くなるように構成されている。

【０３６８】

一方、中央放出部の左右に配設された２の左右放出部は、中央放出部に形成された溝よりも浅く、なだらかに湾曲した面で形成されており、凹部が正面視手前側に形成されている。従って、転動ステージ上を左右に転動しながら減速した遊技球が左右放出部の溝に滞留した場合、該遊技球は、左右放出部の手前側に形成された凹部によって転動ステージから放出されて第１始動口６４側に流下し得るように構成されている。

【０３６９】

よって、遊技球が転動ステージを転動する場合、左右放出部から放出された場合よりも、中央放出部を転動して第１始動口６４の直上から流下した場合の方が第１始動口６４に入球し易いように構成されている。

【０３７０】

このように構成することで、転動ステージを転動する遊技球が中央放出部から放出され得るのか、又は、左右放出部から放出され得るのか、該遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３７１】

右側一般入賞口６３ａの正面視右側には、進入可能装置としてのスルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【０３７２】

なお、大当たりに当選した場合、又は、小当たり当選に基づく大当たりに当選した場合において、スルーゲート６７への通過に基づいて大当たり遊技を開始するように構成して

もよい。このように構成する場合、大当たりに当選した特別図柄の動的表示の実行終了後、又は、小当たりに当選して特定領域７３ｄに球を通過させて大当たりが発生した後は、スルーゲート６７に遊技球を通過させるまでは大当たり遊技が開始されず、スルーゲート６７への遊技球の通過待ち状態となる。

【０３７３】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役７２が配設されている。上述したように、右打ち遊技で発射された遊技球のうち、右側通路７６を流下した遊技球が普通電役７２に入球し得るように構成されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【０３７４】

第１実施形態の主制御装置１１０（図１６参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを遊技盤１３盤面内に没入させた状態を維持させており、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面内に特定地点として没入状態となっている出没板７２ａを通過し、第２始動口７１へ入賞することなく盤面下方（小入賞口ユニット７３側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、動力源としての上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、遊技盤１３盤面から突出した状態に駆動させて、該普通電役７２の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面から所定地点として突出した状態となっている出没板７２ａの上面を左側から右側へと転動し、第２始動口７１へと入球して検出装置としての第２始動口スイッチ（図示せず）によって入賞検知される。これにより、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【０３７５】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、有利状態として普通電役７２が開放され、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となっている場合、該普通電役７２の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって、第２始動口７１に入賞するまでに約１秒程度の時間を要するように構成されている。

【０３７６】

一方、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態にかかわらず、普通図柄の可変表示が高確率（即ち、９９／１００）で当たりを導出可能となるように構成されている（図３２（ａ）参照）。また、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている（図３２（ｃ）参照）。

【０３７７】

即ち、「通常遊技状態」において特定操作量としての右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、該普通電役７２の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって第２始動口７１に入賞する前に普通電役７２は閉鎖状態となるため、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口７１に入賞し得ないように構成されている。

【０３７８】

ここで、仮に、不利状態としての「通常遊技状態」における普通電役７２の開放態様を、該普通電役７２の開放時に右打ち遊技することで第２始動口７１へ入球可能となるように構成した場合（例えば、開放時間が「１．０秒」など）、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行することで普通図柄が当たりに当選し、普通電役７２が開放することで第２始動口７１に入賞して第２特別図柄の動的表示が実行されてしまう。

【０３７９】
詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は第１特別図柄の動的表示よりも大当たり状態を導出し易い（大当たり又は小当たりに当選し易い）ように構成されているため、「通常遊技状態」においても第２特別図柄の動的表示の実行によって大当たり状態の導出が可能となってしまい、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【０３８０】
従って、普通電役７２を第１実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態」に右打ち遊技した場合であっても普通電役７２に入賞し難くなるように構成することができる。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、進入可能装置としてのスルーゲート６７への球の通過検知等）、推奨されていない遊技が実行されていることを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、結果報知装置としての第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力することで、「通常遊技状態」において非推奨の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【０３８１】
また、有利状態としての「時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第２始動口７１へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第２始動口７１への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。
【０３８２】
なお、遊技状態によって普通図柄の当たり確率を変更し、「通常遊技状態」において普通図柄の当たりに当選し難い（例えば、１／１００）、又は、当選し得ないように構成してもよい。また、「時間短縮状態」における普通電役７２の出没板７２ａの開放回数を「通常遊技状態」よりも多くなるように構成してもよいし、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役７２の出没板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。
【０３８３】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第１実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。
【０３８４】
スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。
【０３８５】
なお、普通図柄の可変表示は、第１実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【０３８６】
普通電役７２の下方には、進入可能装置としての小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１６参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１６参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【０３８７】
小入賞口開閉板７３ａは、小入賞口ソレノイド７３ｂが駆動されることによって突出状態又は没入状態に変位可能に構成されている。より詳細には、小入賞口開閉板７３ａの正面視奥側下面に保持部としての支持部（図示なし）が設けられており、該支持部は、連結アーム部（図示なし）を介して小入賞口ソレノイド７３ｂと連結されている。

【０３８８】
そして、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされることによって該小入賞口ソレノイド７３ｂに設けられた可動鉄芯が吸引され、中継部としての連結アーム部を介して小入賞口開閉板７３ａが没入状態に変位可能に構成される。なお、小入賞口開閉板７３ａが没入状態又は突出状態に変位する場合、小入賞口開閉板７３ａ下部に配設された誘導部としてのガイドレールに沿って移動可能に構成されている。

【０３８９】
また、小入賞口ソレノイド７３ｂには戻しバネが装着されており、小入賞口ソレノイド７３ｂがオフされた場合には、特定変位装置としての戻しバネの弾性力によって小入賞口ソレノイド７３ｂの可動鉄芯が押し出されるように構成されている。これにより、小入賞口ソレノイド７３ｂがオフされることで連結アーム部を介して小入賞口開閉板７３ａが突出状態を維持可能となる一方、動力源としての小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされた場合には、該小入賞口ソレノイド７３ｂによって戻しバネの弾性力よりも強い駆動力で駆動させることによって小入賞口開閉板７３ａを没入状態に駆動させ、該没入状態を維持可能に構成されている。

【０３９０】
このため、小入賞口開閉板７３ａが駆動される場合、突出状態から没入状態に駆動される期間（即ち、小入賞口ソレノイド７３ｂが戻しバネの弾性力に反して可動鉄芯を駆動させる期間）よりも、没入状態から突出状態に駆動される期間（即ち、小入賞口ソレノイド７３ｂがオフされて戻しバネの弾性力によって可動鉄芯を駆動させる期間）の方が短くなるように構成されている。このように構成することで、小入賞口開閉板７３ａが没入状態から突出状態に駆動される場合において、小入賞口ユニット７３に向かって流下する遊技球が遊技仕様として想定している以上に該小入賞口ユニット７３内に流入してしまうことを防止することができる。

【０３９１】
また、このように構成することで、小当たり遊技に当選して小入賞口開閉板７３ａが没入状態である状況においてパチンコ機１０の電源が遮断された場合に、小入賞口ソレノイド７３ｂもオフされることで小入賞口開閉板７３ａが没入状態から突出状態に変位させることができ、停電等の不測の事態が発生した場合であっても不正行為の発生を防止することができる。

【０３９２】
また、小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、遊技球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、進入可能装置としての小入賞口ユニット７３の上流側（スルーゲート６７側）から流

下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を右側から左側へと転動し、普通電役７２側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１６参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側から流下する球が小入賞口開閉板７３ａ上を転動し得ないことによって、小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【０３９３】

このように構成することで、小入賞口開閉板７３ａが駆動されている状態（例えば、小入賞口開閉板７３ａ上を転動する遊技球が小入賞口ユニット７３内に流入し得ない程度に駆動されている状態）である状況において、該小入賞口開閉板７３ａに到達した遊技球が小入賞口ユニット７３内に流入し得るのか否かに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３９４】

より詳細には、小入賞口開閉板７３ａが没入状態から突出状態に駆動されている場合であって、過程地点として小入賞口開閉板７３ａ上を転動する遊技球が小入賞口ユニット７３内に流入し得ない程度に駆動されている状態である状況において該小入賞口開閉板７３ａの正面視上側の面に到達した遊技球は、小入賞口開閉板７３ａがさらに突出状態に駆動されていくことによって、小入賞口ユニット７３内に流入し得ないように構成される。

【０３９５】

一方、小入賞口開閉板７３ａが突出状態から没入状態に駆動されている場合であって、小入賞口開閉板７３ａ上を転動する遊技球が小入賞口ユニット７３内に流入し得ない程度に駆動されている状態である状況において所定箇所としての該小入賞口開閉板７３ａの正面視上側の面に到達した遊技球は、小入賞口開閉板７３ａがさらに没入状態に駆動されていくことによって、小入賞口開閉板７３ａの上側の面から小入賞口ユニット７３内に流入し得るように構成される。

【０３９６】

また、例えば、小入賞口開閉板７３ａが没入状態から突出状態に駆動されている状況においては、該小入賞口開閉板７３ａ上を右側から左側へと転動する遊技球よりも、該小入賞口開閉板７３ａの正面視手前側の特定箇所としての側端部と衝突した遊技球の方が小入賞口ユニット７３内に流入し得るように構成される。

【０３９７】

その結果、小入賞口開閉板７３ａが駆動され得る状況において該小入賞口開閉板７３ａに到達した遊技球が、小入賞口ユニット７３内に流入して賞球を獲得でき得るのか、該小入賞口ユニット７３内に流入し得ず賞球を獲得し得ないのかに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３９８】

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

【０３９９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図２９参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図２９参照）。

【０４００】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１実施形態では、第２特別図柄の動的表示の１の小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１６参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（進入可能装置としての特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【０４０１】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１８参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【０４０２】

次いで、小入賞口ユニット７３の流下方向下流側には、進入可能装置としての可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【０４０３】

大入賞口開閉板６５ａは、大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１６参照）が駆動されることによって突出状態又は没入状態に変位可能に構成されている。より詳細には、大入賞口開閉板６５ａの正面視奥側下面に保持部としての支持部（図示なし）が設けられており、該支持部は、連結アーム部（図示なし）を介して大入賞口ソレノイド６５ｂと連結されている。

【０４０４】

そして、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされることによって該大入賞口ソレノイド６５ｂに設けられた可動鉄芯が吸引され、中継部としての連結アーム部を介して大入賞口開閉板６５ａが没入状態に変位可能に構成される。なお、大入賞口開閉板６５ａが没入状態又は突出状態に変位する場合、大入賞口開閉板６５ａ下部に配設された誘導部としてのガイドレールに沿って移動可能に構成されている。

【０４０５】

また、大入賞口ソレノイド６５ｂには戻しバネが装着されており、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされた場合には、戻しバネの弾性力によって大入賞口ソレノイド６５ｂの可動鉄芯が押し出されるように構成されている。これにより、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされることで連結アーム部を介して大入賞口開閉板６５ａが突出状態を維持可能となる一方、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされた場合には、該大入賞口ソレノイド６５ｂによって特定変位装置としての戻しバネの弾性力よりも強い駆動力で駆動させることによって大入賞口開閉板６５ａを没入状態に駆動させ、所定地点としての該没入状態を維持可能に構成されている。

【０４０６】

このため、大入賞口開閉板６５ａが駆動される場合、突出状態から没入状態に駆動される期間（即ち、大入賞口ソレノイド６５ｂが戻しバネの弾性力に反して可動鉄芯を駆動させる期間）よりも、没入状態から突出状態に駆動される期間（即ち、動力源としての大入

賞口ソレノイド６５ｂがオフされて戻しバネの弾性力によって可動鉄芯を駆動させる期間）の方が短くなるように構成されている。このように構成することで、大入賞口開閉板６５ａが没入状態から突出状態に駆動される場合において、可変入賞装置６５に向かって流下する遊技球が遊技仕様として想定している以上に該可変入賞装置６５内に流入してしまうことを防止することができる。

【０４０７】

また、このように構成することで、大当たり遊技に当選して大入賞口開閉板６５ａが没入状態である状況においてパチンコ機１０の電源が遮断された場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂもオフされることで大入賞口開閉板６５ａが没入状態から特定地点としての突出状態に変位させることができ、停電等の不測の事態が発生した場合であっても不正行為の発生を防止することができる。

【０４０８】

また、大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、進入可能装置としての可変入賞装置６５の上流側（普通電役７２側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１６参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５の上流側から流下する遊技球が大入賞口開閉板６５ａ上を転動し得ないことによって、通過可能流路としての可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【０４０９】

このように構成することで、大入賞口開閉板６５ａが駆動されている状態（例えば、大入賞口開閉板６５ａ上を転動する遊技球が可変入賞装置６５内に流入し得ない程度に駆動されている状態）である状況において、該大入賞口開閉板６５ａに到達した遊技球が可変入賞装置６５内に流入し得るのか否かに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１０】

より詳細には、大入賞口開閉板６５ａが没入状態から突出状態に駆動されている場合であって、過程地点として大入賞口開閉板６５ａ上を転動する遊技球が可変入賞装置６５内に流入し得ない程度に駆動されている状態である状況において該大入賞口開閉板６５ａの正面視上側の面に到達した遊技球は、大入賞口開閉板６５ａがさらに突出状態に駆動されていくことによって、可変入賞装置６５内に流入し得ないように構成される。

【０４１１】

一方、大入賞口開閉板６５ａが突出状態から没入状態に駆動されている場合であって、大入賞口開閉板６５ａ上を転動する遊技球が可変入賞装置６５内に流入し得ない程度に駆動されている状態である状況において所定箇所としての該大入賞口開閉板６５ａの正面視上側の面に到達した遊技球は、大入賞口開閉板６５ａがさらに没入状態に駆動されていくことによって、大入賞口開閉板６５ａの上側の面から可変入賞装置６５内に流入し得るように構成される。

【０４１２】

また、例えば、大入賞口開閉板６５ａが没入状態から突出状態に駆動されている状況においては、該大入賞口開閉板６５ａ上を右側から左側へと転動する遊技球よりも、該大入賞口開閉板６５ａの正面視手前側の特定箇所としての側端部と衝突した遊技球の方が可変入賞装置６５内に流入し得るように構成される。

【０４１３】

その結果、大入賞口開閉板６５ａが駆動され得る状況において該大入賞口開閉板６５ａに到達した遊技球が、可変入賞装置６５内に流入して賞球を獲得でき得るのか、該可変入

賞装置６５内に流入し得ず賞球を獲得し得ないのかに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１４】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた検出装置としての大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、「１５個」の球が賞球として払い出されるように構成されている（図２８参照）。

【０４１５】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、所定操作量として左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１６参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると第２付与利益として「３個」の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【０４１６】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部、羽根部及び前面板とで構成されている。前面板は風車を正面視した場合の最前面に設けられており、円形状に形成されている。そして、前面板は透明な樹脂で形成されているため、後述する羽根部に遊技球が衝突して流下していく状況を、前面板を介して前方から視認可能に構成されている。

【０４１７】

また、前面板及び羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が前面板及び羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。さらに、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、保持部としての軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。従って、静止している状態の風車に遊技球が衝突する場合、３の羽根のうちの２の羽根に衝突可能であって、残りの１の羽根には衝突し得ないように構成されている。

【０４１８】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、衝突可能な羽根部（即ち、羽根部の片面と他面）のうちの所定箇所としての片面と衝突して該羽根部が回転することで風車右側領域に又は左側領域に遊技球を引導可能となる。また、羽根部が回転することで、回転前において遊技球が衝突し得ない状況にあった１の羽根部にも別の遊技球が衝突可能となる。

【０４１９】

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

【０４２０】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【０４２１】

このように、遊技球が風車と衝突することで右側領域に流下した遊技球は第１始動口６

４側を流下していき、左側領域に流下した遊技球は第１始動口６４に入球不可又は入球困難な領域を流下するため、発射された遊技球が接触部としての風車と衝突することでいずれの領域側に流下し得るのかに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４２２】

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

【０４２３】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６３ｂ，６４，６５，７１，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の接触部としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６３ｂ，６４，６５，７１，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【０４２４】

次に、図１６を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【０４２８】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍ、時短抽選テーブル２０２ｎを少なくとも格納している（図１７参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【０４２９】

ここで、図１８を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の

動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図１９から図３２を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４６参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図４５参照）の中で不定期に更新されて、更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【０４３４】

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

【０４３５】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０４３６】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図４６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が検知可能装置としての第２

始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【０４３７】

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

【０４３８】

ここで、図１９を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図１９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図１９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【０４３９】

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

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役

であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より出現確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

図１９（ａ）で示すように、第１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１００個で、その値「０～９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、１００／１００００＝１．００／１００（即ち、１．００％）となるように設定されている。

【０４４７】

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

【０４４８】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９００個で、その値「１００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９００／１００００＝９９．００／１００（即ち、９９．００％）となるように設定されている。

【０４４９】

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

【０４５０】
次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０２で、その値「０～１０１」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。
【０４５１】
また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【０４５２】
従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９８個で、その値「１０２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９８／１００００＝９８．９８／１００（即ち、９８．９８％）となるように設定されている。
【０４５３】
即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【０４５４】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、大当たり確率が若干向上しており（１．００％→１．０２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【０４５５】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０４個で、その値「０～１０３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。
【０４５６】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【０４５７】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９６個で、その値「１０４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９６／１００００＝９８．９６／１００（即ち、９８．９６％）となるように設定されている。
【０４５８】
即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【０４５９】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０２％→１．０４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【０４６０】
次に、図１９（ｂ）で示すように、第１実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２

ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１００個で、その値「０～９９」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１００／１００００＝１．００／１００（即ち、１．００％）となるように設定されている。

【０４６１】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１６４個で、その値「１００～２６３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。

【０４６２】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３６個で、その値「２６４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、９７３６／１００００＝９７．３６／１００（即ち、９７．３６％）となるように設定されている。

【０４６３】

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

【０４６４】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べると選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、小当たり遊技に当選し易いため、第１特別図柄における抽選遊技と比べると、第２特別図柄における抽選遊技の方が大当たり遊技（小当たり遊技の当選に基づく大当たり遊技を含む）の導出割合が高くなるように構成されている。

【０４６５】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０２個で、その値「０～１０１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。

【０４６６】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、１６４個で、その値「１０２～２６５」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。

【０４６７】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３４個で、その値「２６６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、９７３４／１００００＝９７．３４／１００（即ち、９７．３４％）となるように設定されている。

【０４６８】

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

【０４６９】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１．６４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．００％→１．０２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【０４７０】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０４個で、その値「０～１０３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。

【０４７１】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、１６４個で、その値「１０４～２６７」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。

【０４７２】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３２個で、その値「２６８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、９７３２／１００００＝９７．３２／１００（即ち、９７．３２％）となるように設定されている。

【０４７３】

即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【０４７４】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１．６４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０２％→１．０４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【０４７５】

図１８に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図４６参照）毎に１回）更新される。

【０４７６】

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

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

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

ここで、図２０を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図２０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図２０（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【０４８０】

図２０（ａ）及び図２０（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【０４８１】

第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」と、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第１実施形態では、第１特別図柄の動的表示が「１５回」、第２特別図柄の動的表示が「１５回」、又は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計回数が「１５回」）行われるまで間、普通図柄の可変表示の実行期間が短期間となり、普通電役７２の開放時間が「通常遊技状態」と比べて長期間となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第１実施形態では、第１特別図柄の動的表示が「４５回」、第２特別図柄の動的表示が「４５回」、又は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計回数が「４５回」）行われるまで間、普通図柄の可変表示の実行期間が短期間となり、普通電役７２の開放時間が「通常遊技状態」と比べて長期間となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｂ」と、がある。

【０４８２】

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

【０４８３】

図２０（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

次いで、図２０（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【０４８８】

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

【０４８９】

従って、すべての遊技状態において第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」が１００％の割合で当選することとなる。

【０４９０】

図１８に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図４６参照）毎に１回）更新される。

【０４９１】

そして球が検知可能装置としての第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

ここで、図２１を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図２１は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【０４９５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、進入可能装置としての小入賞口ユニット７３（図３参照）を開放駆動するとともに、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【０４９６】

図２１に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、該小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【０４９７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」及び「時短Ｄ」が設けられている。

【０４９８】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」となる。そして、小当たり種別「時短Ｃ」大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【０４９９】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、該小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【０５００】

図２１で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態におい

て、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「３０～９９」が対応付けられている。

【０５０１】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｄ」が決定される。

【０５０２】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ｃ」が３０％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が７０％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【０５０３】

ここで、図２２及び図２３を参照して、第１実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図２２は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、推奨される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図２３は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図２２及び図２３に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図３０において詳細を後述する。

【０５０４】

図２２で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、又は、「時間短縮状態」が終了した場合、となる（図２３参照）。

【０５０５】

また、図２２で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、所定操作量としての左打ち遊技が推奨され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図２４～図２７参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図１６参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【０５０６】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合、となる（図２３参照）。

【０５０７】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が推奨され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動するこ

とに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒～１９０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図２４～図２７参照）。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が推奨されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０５０８】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合、となる（図２３参照）。

【０５０９】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が推奨され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る通過可能流路としての普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒～１９０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図２４～図２７参照）。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が推奨されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０５１０】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「２５０回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図２３参照）。

【０５１１】

また、「第３時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図３２参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が推奨され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図２４～図２７参照）。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が推奨されているため、検出装置としてのスルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０５１２】

また、図２３に示す遊技状態の移行のうち、左打ち遊技が推奨される遊技状態から右打ち遊技が推奨される遊技状態に移行する場合に返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動され、右打ち遊技が推奨される遊技状態から左打ち遊技が推奨される遊技状態に移行する場合に返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動されるように構成されている。

【０５１３】

図１８に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【０５１４】

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

いる。
【０５１５】
具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の６個の演出態様のいずれかが選択され得る。
【０５１６】
ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。
【０５１７】
なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１５参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。
【０５１８】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。
【０５１９】
「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図１５参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。
【０５２０】
従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【０５２１】
演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【０５２２】
演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【０５２３】
演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【０５２４】
停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図４６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。
【０５２５】
第１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。
【０５２６】
また、第１実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。
【０５２７】
この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が有利状態としての「時間短縮状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。
【０５２８】
これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」

演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【０５２９】

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

【０５３０】

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

【０５３１】

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

【０５３２】

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

【０５３３】

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

【０５３４】

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

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

【０５３５】

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

【０５３６】

ここで、図２４を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図２４（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図２４（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【０５３７】

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

【０５３８】

具体的には、図２４（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２５（ａ）参照）が選択される。また、不利状態としての「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図２５（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２５（ｃ）参照）が選択される。

【０５３９】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２５（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２５（ｃ）参照）が選択される。

【０５４０】

次に、図２４（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」

の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図２５（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２５（ｃ）参照）が選択される。

【０５４１】

次いで、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２５（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が所定合計値又は「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図２５（ｄ）参照）が選択される。さらに、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２５（ｃ）参照）が選択される。

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

次に、図２５を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図２５（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図２５（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図２５（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図２５（ｄ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。

【０５４５】

図２５（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【０５４６】

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

【０５４７】

次に、図２５（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【０５４８】

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

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

なお、第１実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成さ

れているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【０５５５】

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

【０５５６】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【０５５７】

次に、図２５（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【０５５８】

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

【０５５９】

次に、図２５（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【０５６０】

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

【０５６１】

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

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

【０５６２】

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

【０５６３】

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

【０５６４】

図１８に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図４６参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図４５参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が検知可能装置としての第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【０５６５】

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

【０５６６】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要

がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【０５６７】

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

【０５６８】

ここで、図２６及び図２７を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。

【０５６９】

図２６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図２６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図２７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図２７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図２６及び図２７に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｆ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【０５７０】

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

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

第１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウン

タＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０５７４】

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

【０５７５】

図２６（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【０５７６】

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

【０５７７】

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

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

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

るように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図２６（ｂ）及び図２７（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図２６（ａ）及び図２７（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【０５９２】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【０５９３】

図２６（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０５９４】

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

【０５９５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【０５９６】

図２６（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０５９７】

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

動要素のみ』が選択される。
【０５９８】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０５９９】
図２６（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０６００】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【０６０１】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０６０２】
図２６（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０６０３】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【０６０４】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０６０５】
図２６（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対

して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

次に、図２６（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０６０９】

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

【０６１０】

図２６（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【０６１１】

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

【０６１２】
従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【０６１３】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【０６１４】
図２６（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【０６１５】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０６１６】
従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【０６１７】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【０６１８】
図２６（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対

して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

次に、図２７（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０６２２】

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

【０６２３】

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

【０６２４】

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

【０６２５】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【０６２６】
図２７（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【０６２７】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【０６２８】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「１秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【０６２９】
図２７（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【０６３０】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【０６３１】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０６３２】
図２７（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０６３３】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマル

リーチ」の変動要素』が選択される。
【０６３４】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０６３５】
図２７（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０６３６】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【０６３７】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０６３８】
図２７（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０６３９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【０６４０】
次に、図２７（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第１実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止

パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０６４１】

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

【０６４２】

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

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】

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

【０６４６】

図２７（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【０６４７】

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

パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０６４８】

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

【０６４９】

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

【０６５０】

図２７（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【０６５１】

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

【０６５２】

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

【０６５３】

図１８に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として

読み込まれる。
【０６５４】
なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図４６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０６５５】
普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１実施形態では、タイマ割込処理（図４６参照）毎に１回）更新され、球が進入可能装置としてのスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。
【０６５６】
普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、普通電役７２へ球が入賞可能に構成される。
【０６５７】
一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図３２において後述する。
【０６５８】
図１６に戻り、説明を続ける。返しゴムユニット６９は、少なくとも駆動用モータ６９ｄ、通常位置検出センサ６９ｅ及び突出位置検出センサ６９ｆによって構成されている。
【０６５９】
動力源としての駆動用モータ６９ｄは、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲で移動させるための駆動部である。返しゴム６９ａを支持する保持部としての支持部６９ｃ（図５参照）は、該支持部６９ｃの正面視奥側に配設された中継部としての駆動連結部（図示なし）を介して駆動用モータ６９ｄと連結され、駆動用モータ６９ｄが駆動されることによって支持部６９ｃが伸縮し、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を外レール６２に沿って移動可能に構成されている。
【０６６０】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、動力源としての駆動用モータ６９ｄが駆動されることにより、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの距離を約１秒で移動可能となるように構成されている。
【０６６１】

このように構成することで、例えば、遊技状態が「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行し、右打ち遊技が推奨される遊技状態から左打ち遊技が推奨される遊技状態に移行した場合に、即座に返しゴム６９ａを特定地点としての突出位置５７ｃに移動させることができ、遊技状態の切り替わりのタイミングにおいて遊技者の発射ハンドルの操作ミスが発生した場合であっても、推奨される遊技方法に合わせた遊技球の流下態様とすることができるため、無用に遊技球が消費されてしまうことを防止することで遊技者が安心して遊技を継続可能となり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０６６２】

通常位置検出センサ６９ｅは、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しているか否かを判別するためのセンサである。通常位置検出センサ６９ｅは、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合にオンされ、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置していない、即ち、突出位置５７ｃに位置している、又は、通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を移動中である場合にオフされる。

【０６６３】

突出位置検出センサ６９ｆは、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しているか否かを判別するためのセンサである。突出位置検出センサ６９ｆは、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合にオンされ、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していない、即ち、通常位置５７ａに位置している、又は、通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を移動中である場合にオフされる。

【０６６４】

図１６に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１８に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０６６５】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図４５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４３参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６７参照）が即座に実行される。

【０６６６】

一方、第１実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にはバックアップ機能が搭載されておらず、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、ＲＡＭ２２３のデータは電源遮断前の状態に復元されず、クリアされた状態となる。このため、例えば、「時間短縮状態」など、所謂、連荘状態中にパチンコ機１０の電源が遮断されてから復帰した場合には、電源遮断前に第３図柄表示装置８１に表示されていた連荘回数や、「連荘状態」中における総獲得球数は保持されず、初期化された状態で電源復帰するように構成されている。

【０６６７】

また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載して、停電などの発生により電源が遮断されても、ＲＡＭ２２３のデータが電源遮断前の状態に復

帰するように構成することで、このような事象を防止することが可能となる。
【０６６８】
ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短フラグ２０３ｊ、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ、合計時短カウンタ２０３ｎ、大当たりフラグ２０３ｏ、救済カウンタ２０３ｐ、救済設定済みフラグ２０３ｑ及び返しゴム移動メモリ２０３ｒを少なくとも有している（図１７参照）。
【０６６９】
第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【０６７０】
この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４３のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、入球装置としての第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４８のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図５０のＳ５０８参照）。
【０６７１】
第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【０６７２】
この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４３のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４８のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図５０のＳ５０５参照）。
【０６７３】
この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図４８のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【０６７４】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球

数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【０６７５】

また、第１実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図１８参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値も含める。

【０６７６】

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

【０６７７】

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

【０６７８】

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

【０６７９】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４６参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図１８参照）。

【０６８０】
第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、検知可能装置としての第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４６参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図１８参照）。
【０６８１】
保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）を記憶するためのメモリである。
【０６８２】
ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【０６８３】
ここで、再び図１８を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【０６８４】
上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫとが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。
【０６８５】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３

ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【０６８６】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５と、が設けられている。

【０６８７】

なお、第１実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５と、を１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫ毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５と、が設けられている。

【０６９１】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、

第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。

【０６９２】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図５１参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【０６９３】

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

【０６９４】

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

【０６９５】

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

【０６９６】

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

【０６９７】

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

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

【０６９８】

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

【０６９９】

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

【０７００】

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

【０７０１】

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

【０７０２】

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

【０７０３】

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

【０７０４】

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

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

【０７０５】

図１８に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【０７０６】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４３のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４９のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図６５のＳ７０５参照）。

【０７０７】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４６参照）の中で、球が流入装置としてのスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図１８参照）。

【０７０８】

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

【０７０９】

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

【０７１０】

ここで、再び図１８を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【０７１１】

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

【０７１２】

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

【０７１３】

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

【０７１４】

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

【０７１５】

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

【０７１６】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図６５参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【０７１７】

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

【０７１８】

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

【０７１９】

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

【０７２０】

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

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

【０７２１】

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

【０７２２】

図１７に戻り、説明を続ける。時短フラグ２０３ｊは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図４３のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」でない場合に時短フラグ２０３ｊがオンに設定される（図６２のＳ６６０２参照）。その後、変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ又は合計時短カウンタ２０３ｎのいずれかの値が「０」より大きくない場合にオフに設定される（図５３のＳ５３１０参照）。

【０７２３】

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

【０７２４】

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

【０７２５】

この特図１時短カウンタ２０３ｋは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４３のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」クリアされる（図５５のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図１時短カウンタ２０３ｋの値が設定される（図６２のＳ６６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１実施形態では、「２５０回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図１時短カウンタ２０３ｋの値が設定される（図５４のＳ５４０４参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｋの値は有利状態としての「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに１減算される（図５３のＳ５３０２参照）。

【０７２６】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」となった場合に（図５３のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンさ

れている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５３のＳ５３１０参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０７２７】

なお、特図１時短カウンタ２０３ｋの値は、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が所定の値（例えば、「１５」、「４５」又は「３００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【０７２８】

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

【０７２９】

この特図２時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４３のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図５５のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図２時短カウンタ２０３ｍの値が設定される（図６２のＳ６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１実施形態では、「２５０回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図２時短カウンタ２０３ｍの値が設定される（図５４のＳ５４０４参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｍの値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図５３のＳ５３０６参照）。

【０７３０】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図５３のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５３のＳ５３１０参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０７３１】

なお、特図２時短カウンタ２０３ｍの値は、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が所定の値（例えば、「１５」、「４５」又は「３００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【０７３２】

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

【０７３３】

この合計時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４３のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図５５のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブ

ル２０２ｍを参照して合計時短カウンタ２０３ｎの値が設定される（図６２のＳ６６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１実施形態では、「２５０回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して合計時短カウンタ２０３ｎの値が設定される（図５４のＳ５４０４参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、いずれかの特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図５３のＳ５３０４又はＳ５３０８参照）。

【０７３４】

そして、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図５３のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、各特別図柄の実行の合計回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５３のＳ５３１０参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０７３５】

なお、合計時短カウンタ２０３ｎの値は、各特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ２０３ｎの値が所定の値（例えば、「１５」、「４５」、「３００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【０７３６】

大当たりフラグ２０３ｏは、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【０７３７】

この大当たりフラグ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４３のＳ１１８参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定される（図５８のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図５５参照）において、大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されていると判別された場合（図５５のＳ６０７：Ｙｅｓ参照）、大当たりフラグ２０３ｏがオフに設定される（図５５のＳ６０８参照）。大当たりフラグ２０３ｏがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【０７３８】

救済カウンタ２０３ｐは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「第３時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「２５０回」実行された場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、遊技状態を「第３時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【０７３９】

この救済カウンタ２０３ｐは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図４３のＳ１１８参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、すべての遊技状態において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図５４のＳ５４０２参照）。第１実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して各時短カウンタの値が設定されるとともに、時短フラグ２０３ｊをオンに設定して（図５４のＳ５４０６参照）、「第３時間短縮状態」に移行する。

【０７４０】

なお、この救済カウンタ２０３ｐは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図５５のＳ６０３参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに

当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「第３時間短縮状態」に移行させることが可能となる。

【０７４１】

救済設定済みフラグ２０３ｑは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図４３のＳ１１８参照）。そして、特別図柄の低確率状態（即ち、すべての遊技状態）において、特別図柄の動的表示が連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図５４のＳ５４０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図５５のＳ６０２参照）。

【０７４２】

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

【０７４３】

また、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合、「通常遊技状態」において、救済カウンタ表示９５（図１５（ａ）参照）を表示しないように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において救済カウンタ表示９５が表示されていなければ、前回の大当たり後に救済条件が１回成立しており、特別図柄の動的表示の実行によって救済条件が成立し得ない状態であることを遊技者が認識可能となる。

【０７４４】

返しゴム移動メモリ２０３ｒは、返しゴム６９ａを移動させるか否かを判別するためのメモリである。この返しゴム移動メモリ２０３ｒは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図４３のＳ１１８参照）。

【０７４５】

そして、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される条件が成立した場合に「１」が設定される。具体的には、特別図柄の動的表示の実行によって時短終了条件が成立した場合（図５３のＳ５３１５）、「通常遊技状態」における小当たり遊技が終了した場合（図５９のＳ６３１１）、大当たり種別「通常Ａ」に当選時の大当たり遊技が終了した場合（図６２のＳ６６１０）、特定要件として右側一般入賞口６３ａへの入球によって時短終了条件が成立した場合（図６４のＳ４５０５）、のいずれかの場合に「１」が設定される。

【０７４６】

また、返しゴム移動メモリ２０３ｒには、接触部としての返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される条件が成立した場合に「２」が設定される。具体的には、所定要件として救済条件が成立した場合（図５４のＳ５４１０）、大当たり又は小当たりに当選した場合（図５５のＳ６２５）、のいずれかの場合に「２」が設定される。

【０７４７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「１」又は「２」である場合に、返しゴム６９ａを移動するための処理（即ち、態様変位制御としての返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０））が実行され、該返しゴム移動メモリ２０３ｒの値に応じて返しゴム６９ａの移動が完了した後に、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値に「０」が設定されるように構成されている。

【０７４８】

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

。
【０７４９】
ここで、図２８を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図２８は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。
【０７５０】
まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態と、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。
【０７５１】
具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。
【０７５２】
図２８で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく第２付与利益としての賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。
。
【０７５３】
次いで、態様決定制御としての大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、第３所要時間としてのＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。
【０７５４】
このように、特定操作量としての右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。なお、「連荘」状態とは、１の大当たり演出が実行されてから、大当たり演出が実行され易い状態（即ち、「時間短縮状態」）を経て、大当たり演出が実行され難い状態（即ち、「通常遊技状態」）に移行するまでの期間を意味する。
【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

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

【０７５８】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又は第４所要時間としてのＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【０７５９】

次に、図２９を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図２９は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり当選時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【０７６０】

この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。

【０７６１】

図２９に示すように、すべての遊技状態において小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、進入可能装置としての小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に「１０回」開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、第４所要時間としてのＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく第２付与利益としての賞球の払い出す数が「１個」に設定される。

【０７６２】

次いで、すべての遊技状態において小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した

場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に「１０回」開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、第５所要時間としてのＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技の第３所要時間としてのオープニング時間（「３０秒」又は「５秒」（図２８参照））へ移行する。このため、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【０７６３】

次に、図３０を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図３０は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）又は救済条件の成立時に参照され、大当たり種別、小当たり種別又は救済条件成立ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【０７６４】

第１実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す第２付与利益としての「合計時短回数」と、右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく時短抽選が規定されている。

【０７６５】

図３０で示すように、すべての遊技状態において、大当たり種別「時短Ａ」又は小当たり種別「時短Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「１５回」、「特図２時短回数」は「１５回」、「合計時短回数」は「１５回」に設定され、該大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する。

【０７６６】

次いで、すべての遊技状態において、大当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｄ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「４５回」、「特図２時短回数」は「４５回」、「合計時短回数」は「４５回」に設定され、該大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する。また、特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において救済条件成立回数（第１実施形態では「２５０回」）に達した場合に、「第３時間短縮状態」として、低確時短機能が「３００回」まで有効となるように設定される。

【０７６７】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、有利状態としての「時間短縮状態」において右側一般入賞口６３ａに入球した場合に時短抽選が行われ（図６４参照）、該時短抽選において時短終了に当選した場合に「時間短縮状態」が終了するように構成されている。

【０７６８】

このように構成することで、右側一般入賞口６３ａに遊技球が入球することで第２付与利益としての賞球を獲得可能となる一方、抽選によって「時間短縮状態」が終了し得るため、該右側一般入賞口６３ａへの入球によって遊技状態が変化するか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。なお、時短抽選の詳細は図３１を参照して後述する。

【０７６９】

次に、図３１を参照して、時短抽選テーブル２０２ｎの詳細について説明する。図３１は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短抽選テーブル２０２ｎの一例を模式的に示した模式図である。

【０７７０】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において右側一般入賞口６３ａに入球した場合に時短抽選が実行され、該時短抽選において時短終了に当選した場合に「時間短縮状態」が終了するように構成されている。

【０７７１】

時短抽選テーブル２０２ｎは、「時間短縮状態」において右側一般入賞口６３ａに入球した場合の時短抽選処理（図６４のＳ４５０２参照）において参照されるテーブルであって、一定の確率で「時間短縮状態」が終了されるように構成されている。

【０７７２】

具体的には、時短抽選において「時間短縮状態」が終了されることとなる乱数の個数は「３０個」で、その値「０～２９」が時短抽選テーブル２０２ｎに規定されている。即ち、「時間短縮状態」において、特定要件として右側一般入賞口６３ａに入球した場合に時短終了となる確率は３０／１００００＝０．３０／１００（即ち０．３０％）となるように設定されている。

【０７７３】

上述したように、「時間短縮状態」において主に実行され得る第２特別図柄の動的表示が大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選する確率は、設定値が「１」の場合において「２．６４％」となるように設定されている。

【０７７４】

従って、「時間短縮状態」において、右側一般入賞口６３ａに入球することによって該「時間短縮状態」が終了され得る割合は低く設定されているが、このように構成することで、流入装置としての右側一般入賞口６３ａに遊技球が入球することで第２付与利益としての賞球を獲得可能となる一方、抽選によって「時間短縮状態」が終了し得るため、該右側一般入賞口６３ａへの入球によって遊技状態が変化するか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７７５】

なお、右側一般入賞口６３ａへの入球による時短終了条件は、時短抽選テーブル２０２ｎに設定された乱数値以外の値に構成してもよい。例えば、時短終了となる乱数値が時短抽選テーブル２０２ｎに設定された個数よりも多く設定してもよいし、少なく設定してもよい。また、遊技状態（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）によって乱数値の値が異なるように構成してもよい。

【０７７６】

さらに、右側一般入賞口６３ａへの入球による時短終了条件は、その他の態様で構成してもよい。例えば、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が一定数に到達した場合に時短終了条件を成立させて返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動するように構成してもよいし、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく賞球の累計値が一定数に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成してもよいし、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している期間（即ち、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間）が一定時間に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成してもよい。

【０７７７】

また、右側一般入賞口６３ａへの入球によって、その他の遊技価値の変化を導出可能に構成してもよい。例えば、右側一般入賞口６３ａに入球することで普通電役７２が開放するように構成してもよいし、可変入賞装置６５が開放するように構成してもよいし、小入賞口ユニット７３が開放するように構成してもよい。さらに、遊技状態が「時間短縮状態」である場合に、右側一般入賞口６３ａへの入球によって時短終了条件を更新（例えば、

時短終了条件が成立することとなる時短回数を更新）可能に構成してもよい。
【０７７８】
次に、図３２を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図３２（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。
【０７７９】
上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態にかかわらず、普通図柄の当たり確率が一定となるように構成されている。よって、普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【０７８０】
ここで、上述したように、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が高確率で当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、該普通電役７２の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって第２始動口７１に入賞する前に普通電役７２は閉鎖状態となるため（図３２（ｃ）参照）、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口７１に入賞し得ないように構成されている。
【０７８１】
これにより、普通図柄の当たり確率が一定であっても、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２に入球し得ない又はし難い状況か、入球し得る又はし易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、進入可能装置としてのスルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放しても第２始動口７１に入球し得ない又はし難い状況か、普通電役７２が開放して第２始動口７１へ入球し得る又はし易い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【０７８２】
特に、所定操作量としての左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２の開放時間が短いため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役７２へ入賞し得ない又はし難くなるように構成されている。また、入球装置としての第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役７２へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、発射した球が一定期間を経てスルーゲート６７へ通過したことを起因としてエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して推奨されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。
【０７８３】
次いで、図３２（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図３２（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される

普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。
【０７８４】
普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。
【０７８５】
図３２（ｂ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、不利状態としての「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１秒」となるように設定されている。
【０７８６】
また、「時間短縮状態」の場合に設定される第３所要時間としての普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。
【０７８７】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま普通電役７２へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び普通電役７２への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【０７８８】
特に、右打ち遊技が推奨される遊技状態のうち、有利状態としての「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入賞し得るように構成されている。一方、「通常遊技状態」では、当たりに当選し易いものの、普通図柄の可変表示時間が「時間短縮状態」よりも長く、かつ、普通電役７２の開放時間が短時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が閉鎖（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入球し得ない又は入球し難くなるように構成されている。
【０７８９】
次いで、図３２（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図３２（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。
【０７９０】
普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。
【０７９１】
図３２（ｃ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」に

おいて、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「０．１秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。

【０７９２】

また、「時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。

【０７９３】

なお、「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」における普通電役７２の開放回数がいずれも「１回」に設定されているため、普通電役開放テーブル２０２ｋにおいて第５所要時間としてのインターバル時間は設定されない。

【０７９４】

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

【０７９５】

特に、右打ち遊技が推奨される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入賞し易いように構成されている。

【０７９６】

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

【０７９７】

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

【０７９８】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「１秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「１秒」未満の短い時間（例えば、「０．５秒」）としてもよい。

【０７９９】

また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」

以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよい。

【０８００】

図１７に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１８に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０８０１】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図４５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４３参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６７参照）が即座に実行される。

【０８０２】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７３，６３ａ，６３ｂに入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ、小入賞口スイッチ７３ｃ、特定領域スイッチ７３ｇ及び右側一般入賞口スイッチ６３ａ１等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【０８０３】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【０８０４】

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

リ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【０８０５】
払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６７参照）が即座に実行される。
【０８０６】
払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【０８０７】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。射出装置としての球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【０８０８】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。また、主制御装置１１０からパチンコ機１０の状態異常関連のコマンドを受信した場合には、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７及び第３図柄表示装置８１において特定通達制御としてのエラー報知を行う。
【０８０９】
演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【０８１０】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２及び十字操作部２３などがそれぞれ接続されている。第１実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【０８１１】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される変動演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。
【０８１２】
　表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や「保留変化予告」等の表示制御を実行するものである。
【０８１３】
　電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。
【０８１４】
　停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図６７参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。
【０８１５】
　ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図２参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。
【０８１６】
　ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。
【０８１７】
　そして、ベース表示装置４０１には、所定要件として総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６０００

０個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【０８１８】

ここで、図３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図３３は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブルのうち、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【０８１９】

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

【０８２０】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図１５参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【０８２１】

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

【０８２２】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図７１のＳ１２２５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図７４のＳ１３０２参照）。

【０８２３】

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

【０８２４】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値とし

てオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図７２のＳ１２４５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図７４のＳ１３１０参照）。

【０８２５】

そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図７４のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【０８２６】

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

【０８２７】

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

【０８２８】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図７３のＳ１２６２参照）。

【０８２９】

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

【０８３０】

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

【０８３１】

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

【０８３２】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図７３のＳ１２６６参照）。
【０８３３】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図７４のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。
【０８３４】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が推奨される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図７３のＳ１２６２又はＳ１２６６参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図７４のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて推奨される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。
【０８３５】
表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図１５（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。
【０８３６】
上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図１５（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、推奨される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて推奨される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。
【０８３７】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行う

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

【０８３８】

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

【０８３９】

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

【０８４０】

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

【０８４１】

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

【０８４２】

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

【０８４３】

ここで、図３４を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図３４は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【０８４４】

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

【０８４５】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱

数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５とが少なくとも設けられている。

【０８４６】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５と、が少なくとも設けられている。

【０８４７】

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

【０８４８】

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

【０８４９】

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

【０８５０】

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

２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【０８５１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【０８５２】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【０８５３】

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

【０８５４】

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

【０８５５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場

合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【０８５６】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【０８５７】

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

【０８５８】

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

【０８５９】

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

この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫを参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【０８６０】

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

【０８６１】

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

【０８６２】

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

【０８６３】

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

【０８６４】

図３３に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【０８６５】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図７０参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０８６６】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。
【０８６７】
第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに推奨される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、右打ち遊技が推奨される有利状態としての「時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示される。このように、各遊技状態においていずれの打ち方をすべきなのかの示唆表示を行うことで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、推奨される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。
【０８６８】
次に、図３５を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３５は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、プログラムＲＯＭ２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。
【０８６９】
入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続されており、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３によって決定された第３図柄表示装置８１の表示態様を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３から受信する。入力ポート２３８の出力側には、バスライン２４０を介して、ＭＰＵ２３１、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７が接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。
【０８７０】
なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。
【０８７１】
以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３について説明する。
【０８７２】
まず、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から入力されたコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。
【０８７３】
キャラクタＲＯＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や装飾図柄）といった各スプライトの画像データを記憶したメモリであり、多くの画像データを格納するために、小さな面積で大きな記憶容量が得られ、かつ、安価なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。第１実施形態では、２ギガバイトのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａが用いられる。これにより、第３図柄表示装置８１に表示される数多くの画像を格納できるので、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多種多様化することができ、遊技の興趣を高めるように構成されている。
【０８７４】
なお、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データを書き込むことができない不良ブロックデータが発生する。そこで、キャラクタＲＯＭ２３４には、不良デ

ータブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるようにデータアドレスの変換を実行する公知の調停回路２３４ｂ（例えば、特開２００６－２２３５９８号を参照）を設けている。この調停回路２３４ｂにより、キャラクタＲＯＭ２３４内部で、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【０８７５】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図４２参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、結果報知装置としての第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（第１実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【０８７６】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称する）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる表示処理を実行する。

【０８７７】

このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０８７８】

画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されており、画像コントローラ２３７による画像の描画で必要となる画像データが、描画前に予めＭＰＵ２３１によりキャラクタＲＯＭ２３４から読み出され、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送される。このとき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するか（さらに、どのアドレスに格納するか）は、ＭＰＵ２３１が、プログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき、画像の内容に応じて決定する。

【０８７９】

また、画像コントローラ２３７が画像を描画する場合、キャラクタＲＯＭ２３４の画像データは使わず、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを使用して、画像の描画処理を実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４が読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されていても

、画像コントローラ２３７は、予めキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて画像の描画を行うので、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出し速度の遅さに影響されることなく、画像の描画を即座に実行することができる。よって、所望の画像を所望の時間に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【０８８０】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐するように制御される。

【０８８１】

これにより、電源投入時の初期設定処理（メイン処理（図７５参照））の終了後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度が遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０８８２】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【０８８３】

また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の（展開されていない）画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０８８４】

また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【０８８５】

画像コントローラ２３７が画像を描画する場合に必要となる画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５と通常用ビデオＲＡＭ２３６とのいずれに格納されているか（さらに、どのアドレスに格納されているか）は、ＭＰＵ２３１がプログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき画像の内容に応じて判断し、画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示するときに、必要となる画像データの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格

納されているか）を併せて指示する。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の所定のアドレスから必要な画像データを読み出す。これにより画像コントローラ２３７は、画像の描画に集中することができる。

【０８８６】

なお、画像コントローラ２３７が、ＭＰＵ２３１から画像の描画の指示を受けたときに、描画に必要な画像の種別から、描画に必要となる画像のデータの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を判断するように構成してもよい。この場合、ＭＰＵ２３１によってキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に画像データが格納されるときに、画像コントローラ２３７が、その格納される画像データによって表示される画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）と、その画像データの格納先とを、ＭＰＵ２３１からの制御信号に基づいて判断し、画像コントローラ２３７に設けられたＲＡＭ（図示せず）に、画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）とその画像データの格納先とを対応付けて格納しておいてもよい。そして、そのＲＡＭに記憶された情報に基づいて、画像コントローラ２３７が画像に必要となる画像データの格納先を判断してもよい。画像コントローラ２３７により、画像データの格納先を判断することによって、ＭＰＵ２３１の処理負担の軽減を図ることができる。

【０８８７】

画像コントローラ２３７には、バッファＲＡＭ２３７ａが設けられている。このバッファＲＡＭ２３７ａは、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へのデータ転送用バッファメモリとして機能し、キャラクタＲＯＭ２３４に設けられたＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の記憶容量（例えば、１３２キロバイト）を持つスタティックＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＳＲＡＭ」という。）によって構成され、ＭＰＵ２３１から直接アクセス可能に構成されている。

【０８８８】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像を転送する場合に、キャラクタＲＯＭ２３４から１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時を見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。

【０８８９】

仮に、バッファＲＡＭ２３７ａを設けず、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ直接画像データを転送した場合、キャラクタＲＯＭ２３４はＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているためにその読み出し速度が遅いので、所望サイズの画像データを転送する間、入出力ポートが１ポート（以下、「１ポート型」と称する場合がある）のダイナミックＲＡＭ（ＤｙｎａｍｉｃＲＡＭ。以下、「ＤＲＡＭ」という。）で構成された常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６は、その１ポートをキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データ転送で占有されてしまい、長時間その他のデータアクセスを行えない状態となってしまう。これにより、その間、画像コントローラ２３７により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６から画像データを読み出して画像の描画を行ったり、第３図柄表示装置８１へ描画画像データを転送することができなくなり、第３図柄表示装置８１の画像表示が滞ってしまうおそれがある。また、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６にマルチポート型（入出力ポートが複数設けられたタイプ）のＤＲＡＭを使用した場合であっても、画像コントローラ２３７において常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６を使用した制御に制限がかかり、その制御が複雑になるおそれがある。

【０８９０】

これに対し、本パチンコ機１０は、高速動作可能なＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを画像コントローラ２３７に設けているので、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。

【０８９１】

また、ＭＰＵ２３１が転送指示が描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【０８９２】

画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【０８９３】

これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【０８９４】

また、バッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である時間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【０８９５】

常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、上述したように、１ポート型のＤＲＡＭによって構成され、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることなく保持され続けるように用いられる。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが常駐される。この常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、第３図柄表示装置８１に表示される画像のうち、電源投入時に表示される画像に対応するデータや、頻繁に表示される画像に対応するデータ、及び、主制御装置１１０又は音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）によって表示が決定された画像のうち即座に表示されるべき画像に対応するデータが、キャラクタＲＯＭ２３４より転

送され、常駐される。
【０８９６】
常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、電源投入時主画像エリア２３５ａ、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、背面画像エリア２３５ｃ、第３図柄エリア２３５ｄ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆ、保留図柄エリア２３５ｇ、コクピット画像エリア２３５ｈ、副表示画像エリア２３５ｉ、文字図柄エリア２３５ｊが少なくとも設けられている。
【０８９７】
電源投入時主画像エリア２３５ａは、表示制御装置１１４が電源投入時の初期化処理を行っている間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像２８２（図３６参照）に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像２８３（図３６（ｂ）及び図３６（ｃ）参照）に対応する画像データを格納する領域である。
【０８９８】
ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、先ず初めにキャラクタＲＯＭ２３４から、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると共に、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図７５のＳ２００２及びＳ２００３参照）。
【０８９９】
ここで、図３６を参照して、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３について説明する。図３６は、パチンコ機１０の電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。
【０９００】
表示制御装置１１４は、電源投入直後に、先ずキャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送する。そして、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて。図３６（ａ）に示す電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させる。
【０９０１】
このとき、音声ランプ制御装置１１３から変動開始の指示コマンドである表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図３６（ｂ）に示すように、電源投入時主画像２８２の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時停止画像２８３ａと、図３６（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時停止画像２８３ｂとを、変動演出の期間中、交互に繰り返して表示する。そして、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「大当たり表示」である場合は、図３６（ｂ）に示す電源投入時停止画像２８３ａを変動演出の停止後に一定期間表示し、「ハズレ表示」である場合は、図３６（ｃ）に示す電源投入時停止画像２８３ｂを変動演出の停止後に一定時間表示する。
【０９０２】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して全て転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いた電源投入時主画像２８２の描画を指

示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者や遊技場の関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者や遊技場の関係者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき残りの画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化処理が終了するまで待機することができる。

【０９０３】

また、パチンコ機１０の製造時における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることを即座に確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０９０４】

さらに、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像２８３が描画され、図３６（ｂ）及び図３６（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示がされる。よって、電源投入時変動画像２８３を用いて簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【０９０５】

また、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４への入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【０９０６】

さらに、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されるので、瞬間的に停電が発生した場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されたデータが残っていれば、復電時に電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された画像データを用いて、電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３を即座に結果報知装置としての第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【０９０７】

図３５に戻って説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図３７及び図３８を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図３７及び図３８は、３種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図３７（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図３７（ｂ）は、「空ステージ」に対応する背面Ｂに対して、図３８は、「島ステージ」に対応する背面Ｃに対してそれぞれ示したものである。

【０９０８】

各背面Ａ～Ｃのうち、背面及びに対応する背面画像は、図３７に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像の描画をおこなう。

【０９０９】

各背面Ａ及びＢに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０９１０】

遊技者によって枠ボタン２２が操作されてステージが変更されると、ＭＰＵ２３１は、まず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、さらに、所定要件として表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【０９１１】

一方、図３８で示すように、背面Ｃにおける背面画像は、時間の経過とともに、図３８の（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。具体的には、背面Ｃは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【０９１２】

遊技者による枠ボタン２２の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｃの初期背面画像として、図３８（ａ）に示す背面画像が表示される。この図３８（ａ）に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図３８（ｂ）に示す背面画像が表示される。図３８（ｂ）に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図３８（ｃ）に示す背面画像が表示される。図３８（ｃ）に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図３８（ａ）に示す背面画像に戻って、再び図３８（ａ）～（ｃ）の背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。

【０９１３】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図３７（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージ

である街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置１１４にかかる負荷を軽減することができる。

【０９１４】

一方、空ステージに対応する背面Ｂは、図３７（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納する。また、島ステージに対応する背面Ｃは、図３８（ａ）を含み、図３８（ｂ）を除く図３８（ａ）～図３８（ｂ）の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【０９１５】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる枠ボタン２２の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで枠ボタン２２が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながる恐れがある。

【０９１６】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲または図３８（ａ）～図３８（ｂ）の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像または図３８（ａ）～図３８（ｂ）の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておくので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者による枠ボタン２２の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂや背面Ｃの初期位置を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂおよび背面Ｃについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【０９１７】

また、背面Ｂは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【０９１８】

同様に、背面Ｃは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図３８（ａ）～図３８（ｂ）の画像を表示させている間に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、図３８（ａ）～図３８（ｂ）の範囲が設定されている。これにより、図３８（ａ）～図３８（ｂ）の画像を表示させる間に図３８（ｂ）～図３８（ｃ）および図３８（ｃ）～図３８（ａ）の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ

転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図３８（ａ）～図３８（ｂ）の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図３８（ｂ）～図３８（ｃ）および図３８（ｃ）～図３８（ａ）の画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【０９１９】

なお、背面Ｂ及び背面Ｃにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、後述する通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図３８参照）に設けられた背面画像専用のサブエリア（図示せず）に格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【０９２０】

また、背面Ｂにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０９２１】

さらに、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【０９２２】

図３５に戻って説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「１」から「９」の数字を付した上述の９種類の主図柄（図１５参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０９２３】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「１」から「９」の数字が付されていない主図柄として、ジュゴンやカメといった各種の海の生物を模した主図柄や、貝殻を模した副図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データの一部は、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、特定事象通知としてデモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１

０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。
【０９２４】
キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐される。これにより、表示制御装置１１４は、主制御装置１１０より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。その結果、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。
【０９２５】
エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。そして、表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。
【０９２６】
ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。
【０９２７】
また、右打ちエラー報知又は左打ちエラー報知等のエラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、第３図柄表示装置８１において如何様な変動演出が実行されている場合であっても、それらの演出よりも優先して最前面に表示されるように構成されている。このように構成することで、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、また、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。
【０９２８】
保留図柄エリア２３５ｇは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様に関するデータを常駐するためのエリアである。即ち、保留図柄エリア２３５ｇには、実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様である「白色」の「○」図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂの実行

図柄表示領域Ｄｂ０又は保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において実行図柄及び保留図柄を表示する場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く実行図柄又は保留図柄を表示することができる。よって、第１入球口６４への複数の入球が発生して、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａにおいて保留図柄が表示されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおいて保留図柄（実行図柄）が表示されないような状態が発生することを抑制することができる。

【０９２９】

コクピット画像エリア２３５ｈは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるコクピット画像に対応する画像データを常駐するための領域である。即ち、コクピット画像エリア２３５ｈには、コクピット表示領域Ｄｂにおいて表示される実行図柄及び保留図柄以外のコクピット画像に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４からコクピット表示領域Ｄｂに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早くコクピット表示領域Ｄｂを表示することができる。よって、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続ける場合や、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素を実行した後にコクピット表示領域Ｄｂを再表示する場合であっても、該コクピット画像エリア２３５ｈに記憶されるコクピット画像を読み出すことで、第３図柄表示装置８１にコクピット表示領域Ｄｂを即座に表示することができる。

【０９３０】

また、コクピット表示領域Ｄｂは、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示された場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域下部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、コクピット表示領域Ｄｂは、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５にコクピット表示領域Ｄｂ用のコクピット画像エリア２３５ｈを設け、該コクピット画像エリア２３５ｈに格納されたコクピット画像に基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高いコクピット表示領域Ｄｂの表示をスムースに行うことが可能となる。

【０９３１】

副表示画像エリア２３５ｉは、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される各小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に対応する画像データを常駐するための領域である。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く副表示領域Ｄｓを表示することができる。よって、変動演出において副表示領域Ｄｓを表示し続ける場合や、「リーチ表示」を実行した後に副表示領域Ｄｓを再表示する場合であっても、該副表示画像エリア２３５ｉに記憶される副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出すことで、結果報知装置としての第３図柄表示装置８１に副表示領域Ｄｓを即座に表示することができる。

【０９３２】

また、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示した場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域上部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に副表示領域Ｄｓ用の副表示画像エリア２３５ｉを設け、該副表示画像エリア２３５ｉに格納された副表示領域Ｄｓに対

応する画像データに基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高い副表示領域Ｄｓの表示をスムースに行うことが可能となる。

【０９３３】

文字図柄エリア２３５ｊは、変動演出等において表示される文字画像データを格納する領域である。第１実施形態のパチンコ機１０では、いずれかの「リーチ表示」が実行される場合に、該「リーチ表示」に対応した文字が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成されている。

【０９３４】

本パチンコ機１０では、文字図柄エリア２３５ｊに、初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データが予め常駐されている。よって、表示制御装置１１４は、受信した表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の文字図柄エリア２３５ｊに予め常駐されている文字図柄に対応する画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて文字画像データを即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から、逐次、文字図柄に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、該文字図柄エリア２３５ｊに記憶される文字画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に文字画像データを即座に表示することができる。

【０９３５】

通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられ、１ポート型のＤＲＡＭによって構成される。通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像コントローラ２３７が常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを用いて第３図柄表示装置８１に表示させる画像を描画する場合に、予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出されたその画像データを一時的に格納するためのものである。この通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。

【０９３６】

画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、各サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【０９３７】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【０９３８】

なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【０９３９】

第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は

、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【０９４０】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。

【０９４１】

そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に指定される。

【０９４２】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０９４３】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【０９４４】

プログラムＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、データテーブル格納エリア２３２ａを少なくとも有している。

【０９４５】

データテーブル格納エリア２３２ａは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき表示させる１の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブル２３２ａ１と、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加

データテーブル２３２ａ２と、表示データテーブル２３２ａ１により表示される１の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブル２３２ａ３と、が格納された領域である。

【０９４６】

表示データテーブル２３２ａ１は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１が用意されている。

【０９４７】

なお、デモ演出は、上述したように、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。

【０９４８】

また、確定表示演出は、変動演出後に音声ランプ制御装置１１３を介して、主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に第３図柄表示装置８１に表示される演出である。例えば、停止図柄がハズレ図柄である場合は、「ハズレ表示」を強調する演出が行われ、停止図柄が大当たりとなる図柄である場合は、「大当たり表示」が強調される演出が行われ、停止図柄が小当たりとなる図柄である場合は、「小当たり表示」が強調される演出が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【０９４９】

また、再始動演出は、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出である。遊技者は、結果報知装置としての第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【０９５０】

データテーブル格納エリア２３２ａには、デモ演出、確定表示演出および再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブル２３２ａ１である変動用の表示データテーブル２３２ａ１は、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【０９５１】

さらに、変動用の表示データテーブル２３２ａ１には、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、変動演出パターンが当たり用の変動演出パターンであった場合にハズレの停止図柄が主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）より指示された場合に用いられる、通常の変動演出とは明確に異なる変動演出であるデフォルト変動用の表示データテーブル２３２ａ１も用意されている。このデフォルト変動は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、第３図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄としてハズレを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「９」「８」「７」と表示される図柄）を確定させるものである。

【０９５２】
音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置１１４では、主制御装置１１０において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができないおそれがある。
【０９５３】
これに対し、本パチンコ機１０では、このような場合はデフォルト変動演出が行われ、変動演出後に特殊なハズレを示す特殊停止図柄が第３図柄表示装置８１に確定表示されるので、主制御装置１１０における抽選の結果がハズレであっても第３図柄表示装置８１に誤って大当たり又は小当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。
【０９５４】
また、第３図柄表示装置８１に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置１１０における抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、実際のパチンコ機１０における遊技状態は大当たり状態又は小当たり状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。
【０９５５】
さらに、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示がハズレであっても、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示がハズレであるにも関わらず、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。
【０９５６】
ここで、図３９を参照して、表示データテーブル２３２ａ１の詳細について説明する。図３９は、表示データテーブル２３２ａ１のうち、変動用の表示データテーブル２３２ａ１の一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブル２３２ａ１は、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を事細かに規定したものである。
【０９５７】
描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【０９５８】
スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。
【０９５９】
回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するため

の情報である。
【０９６０】
変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、１つのコクピット画像、１１個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、リーチ発生時の文字図柄（文字図柄１，文字図柄２，・・・）といった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクト、キャラクタ、文字図柄に関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。
【０９６１】
ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。
【０９６２】
ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｃのうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。
【０９６３】
なお、本実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１において、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。
【０９６４】
また、位置情報は、この表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示データテーブル２３２ａ１に基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。
【０９６５】
さらに、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を

、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

【０９６６】

コクピット画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面下側中央に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像と同様、コクピット画像の種別を特定するための情報であるコクピット種別のみが規定されている。このコクピット種別は、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続けるか、或いは、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂを消去するかを特定する情報が記載されている。

【０９６７】

ＭＰＵ２３１は、このコクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示させることが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象として特定する。一方、コクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示しない（消去する）ことが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象としないことを特定する。

【０９６８】

第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０９６９】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【０９７０】

なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。

【０９７１】

また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

【０９７２】

変動用の表示データテーブル２３２ａ１の先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、変動用の表示データテーブル２３２ａ１の最終アドレス（図３９の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの

終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２Ｆ０Ｈ」との間の各アドレスに対して、その変動用の表示データテーブル２３２ａ１で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【０９７３】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定して、データテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納すると共に、後述するポインタ２３３ｅを「０」に初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理によってポインタ２３３ｅを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図４２参照）を作成し、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０９７４】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【０９７５】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。

【０９７６】

これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０９７７】

また、このように各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。

【０９７８】

これに対し、パチンコ機１０といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を持たせることはできない。このように、各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブルバッファ２３３ｂを設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである

。
【０９７９】
次いで、図４０を参照して、追加データテーブル２３２ａ２の詳細について説明する。図４０は、追加データテーブル２３２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して結果報知装置としての第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「１の演出に追加」するとは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、１の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その１の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その１の演出における一部または全部の色調を変化させたり、１の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。
【０９８０】
即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき選定された表示データテーブル２３２ａ１によって表示される１の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その１の演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、１の演出において初期設定（デフォルト設定）として表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。
【０９８１】
なお、本実施形態では、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１によって表示される変動演出の「リーチ表示」に対して、追加して表示される変化パターンを表示するための表示内容が、追加データテーブル２３２ａ２によって規定される場合について説明する。
【０９８２】
即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、例えば、変動演出の「リーチ表示」における文字図柄の文字パターン等の変化パターンに対応して用意されており、具体的には、文字図柄の変化パターンに対応した複数の追加データテーブル２３２ａ２がデータテーブル格納エリア２３２ａに格納されている。
【０９８３】
この追加データテーブル２３２ａ２では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【０９８４】
例えば、図４０で示す追加データテーブル２３２ａ２の例では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に対応付けて、１つのキャラクタ（キャラクタ１）及び１つの文字図柄（文字図柄１）に対して、それぞれのスプライト種別（キャラクタ種別，文字種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブル２３２ａ２では、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図４０のアドレス「０００１Ｈ」が該当）。
【０９８５】
なお、追加データテーブル２３２ａ２の先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示

データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、追加データテーブル２３２ａ２の最終アドレス（図４０の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その追加データテーブル２３２ａ２で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【０９８６】

また、図４０で示す追加データテーブル２３２ａ２は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンである変動演出の変化パターンに対応したものを例示しており、「ノーマルリーチのみ」の変動演出の変動時間に対応した時間、即ち、１５秒の変動時間に対応して設定されている。具体的には、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時である変動開始後から１０秒に対応するアドレスとして、「０１Ｆ４Ｈ」が設定され、該「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄の表示態様（例えば、髪の毛の色の変化等）と、該キャラクタ図柄から発せられるリーチ発生時の文字図柄との変化パターン（例えば、文字パターン）とが設定されるように構成されている。

【０９８７】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドにより示される変動演出の変化パターンに応じた追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された１の表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図４２参照）を作成する。なお、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されていない場合は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１のみから描画リストが作成されるように構成されている。

【０９８８】

例えば、図４０の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」である場合、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。一方、ポインタ２３３ｅが「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された各種スプライトに、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定されたキャラクタ１，文字図柄１の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。

【０９８９】

そして、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブル２３２ａ２で規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブル２３２ａ１と追加データテーブル２３２ａ２とで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０９９０】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像（例えば、変動演出画像）に追加して他の演出画像（例えば、リーチ発生時の文字図柄）を表示させる場合に、追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設

定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【０９９１】

これにより、例えば、元の演出画像が３２種類あり、追加して表示させる他の演出画像が５種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、３２×５＝１６０種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本パチンコ機１０のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブル２３２ａ２として別に規定することで、３２＋５＝３７種類の表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２を用意すればよく、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア２３２ａに用意された容量の中で多種態様な演出に対応したデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２を格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【０９９２】

また、本パチンコ機１０のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブル２３２ａ２として規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１を変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【０９９３】

さらに、追加データテーブル２３２ａ２は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された追加データテーブル２３２ａ２とから、時間毎にポインタ２３３ｅを更新しながらそのポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから１つのフレームに対応する１つの描画リストを容易に生成することができる。よって、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置１１３などによってその他の演出の表示を決定した場合でもあっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブル２３２ａ２で規定することによって、少ないデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２から多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

【０９９４】

次いで、図４１を参照して、転送データテーブル２３２ａ３の詳細について説明する。図４１は、転送データテーブル２３２ａ３の一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブル２３２ａ３は、各演出毎に用意された表示データテーブル２３２ａ１に対応して用意されるものである。即ち、転送データテーブル２３２ａ３には、表示データテーブル２３２ａ１で規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【０９９５】

なお、表示データテーブル２３２ａ１に規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３は用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。

【０９９６】

転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１において規定される

アドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図４１のアドレス「０００１Ｈ」及び「０１Ｆ４Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブル２３２ａ３では、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【０９９７】

一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、転送データテーブル２３２ａ３では、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図４１のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【０９９８】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。

【０９９９】

なお、転送データテーブル２３２ａ３の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブル２３２ａ３の最終アドレス（図４１の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その転送データテーブル２３２ａ３で規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【１０００】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定すると、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が存在する場合は、その転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【１００１】

そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図４２参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【１００２】

例えば、図４１の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」や「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブル２３２ａ３の当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｅが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブル２３２ａ３のアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【１００３】

そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送デー

タ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に設けられた画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【１００４】

ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。このため、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブル２３２ａ１に基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【１００５】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１００６】

また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１００７】

さらに、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【１００８】

また、転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有し、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されている。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１に基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡ

ＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１００９】

図３５に戻って説明を続ける。ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。このワークＲＡＭ２３３には、簡易画像表示フラグ２３３ａ、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ、転送データテーブルバッファ２３３ｄ、ポインタ２３３ｅ、描画リストエリア２３３ｆ、計時カウンタ２３３ｇ、格納画像判別フラグ２３３ｈ、描画対象バッファフラグ２３３ｉ、文字パターンメモリ２３３ｊを少なくとも有している。

【１０１０】

簡易画像表示フラグ２３３ａは、第３図柄表示装置８１に、図３６（ａ）～図３６（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ａは、電源投入後にＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図７５参照）の初期化処理の中で、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させるために、画像コントローラ２３７へ電源投入時主画像２８２の描画を指示するのに合わせて、オンに設定される（図７５のＳ２００４参照）。そして、転送設定処理（図８８（ａ）参照）の常駐画像転送設定処理（図８８（ｂ）参照）によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図８８（ｂ）のＳ２４１５参照）。

【１０１１】

この簡易画像表示フラグ２３３ａは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図７６（ｂ）のＳ２０２１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図７６（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図７６（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図７７～図８３参照）および表示設定処理（図８４～図８７参照）が実行される。

【１０１２】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理（図８８（ａ）参照）の中で参照される。この転送設定処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判定された場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図８８（ｂ）参照）を実行する一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図８９参照）を実行する。

【１０１３】

表示データテーブルバッファ２３３ｂは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対応する１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を判断し、その演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する。

【１０１４】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、その

ポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４２参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が表示される。

【１０１５】

追加データテーブルバッファ２３３ｃは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出（文字図柄の表示色等の変化パターン）に対応する１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して表示すべき表示物がないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【１０１６】

その後、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断する。そして、追加して表示させる演出が発生する毎に、その演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。

【１０１７】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４２参照）を生成する。

【１０１８】

これにより、結果報知装置としての第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ２３３ｃにはＮｕｌｌデータが格納されている。よって、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出がそのまま表示される。

【１０１９】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０において、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、複数（例えば、３２）の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されている。このため、追加したい演出が加わるごとにその演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して格納するだけで、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、複数の追加データテーブル２３２ａ２に対応する複数の演出を追加して表示することができる。

【１０２０】

転送データテーブルバッファ２３３ｄは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された転送データ

テーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。
【１０２１】
なお、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納される表示データテーブル２３２ａ１において用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が用意されていない。よって、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。
【１０２２】
そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４２参照）に、その転送データ情報を追加する。
【１０２３】
これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。
【１０２４】
また、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【１０２５】
ポインタ２３３ｅは、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２及び転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容若しくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。
【１０２６】
ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｅを一旦「０」に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７６（ｂ）参照）の表示設定処理（図８４参照）の中で、ポインタ更新処理（図８７参照）が実行さ

れ、ポインタ２３３ｅの値が１ずつ加算される。
【１０２７】
ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｅの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図４２参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データに関する転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。
【１０２８】
これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている場合は、格納されている追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に追加して第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する表示データテーブル２３２ａ１や、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する追加データテーブル２３２ａ２を変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。
【１０２９】
また、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３が格納されている場合は、その転送データテーブル２３２ａ３に基づいて、対応する表示データテーブル２３２ａ１によって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。
【１０３０】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【１０３１】
描画リストエリア２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３に基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。
【１０３２】
ここで、図４２を参照して、描画リストの詳細について説明する。図４２は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表である。図４２に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・），実行図柄，文字図柄（文字図柄１，・・・），コクピット画像，保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・），エラー図柄といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳

細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【１０３３】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＯＭ種別を示す情報（又はＲＡＭ種別を示す情報）と、そのアドレスとが記述されている。画像コントローラ２３７は、そのＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれている。

【１０３４】

画像コントローラ２３７は、キャラクタＲＯＭ２３４（又は各種ビデオＲＡＭ２３５，２３６）より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、後述する描画対象バッファフラグ２３３ｉで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【１０３５】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、実行図柄又は保留図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【１０３６】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとは、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されるキャラクタＲＯＭ２３４（又は常駐用ビデオＲＡＭ２３５若しくは通常用ビデオＲＡＭ２３６）が固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【１０３７】

また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるそれらの情報をそのままコピーする。なお、本実施形態において、背面画像およびコクピット画像には、その他の情報が設定されていない。

【１０３８】

さらに、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リ

ストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、実行図柄，文字図柄（文字図柄１，文字図柄２・・・）、コクピット画像、保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・）、エラー図柄の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【１０３９】

画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファ２３６ｂ，２３６ｃにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【１０４０】

また、このように描画リストを設定することで、第３図柄表示装置８１において如何様な演出が実行されている場合であっても、エラー図柄を優先して最前面に表示することができる。その結果、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。

【１０４１】

さらに、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。

【１０４２】

そして、画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【１０４３】

図３５に戻って説明を続ける。計時カウンタ２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に基づいて表示される演出の演出時間（変動演出時間）を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。

【１０４４】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７６（ｂ）参照）の表示設定処理（図８４参照）が実行される度に、計時カウンタ２３３ｇが１ずつ減算される（図８４のＳ２３０９参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【１０４５】

格納画像判別フラグ２３３ｈは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格

納状態を示すフラグである。
【１０４６】
この格納画像判別フラグ２３３ｈは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７５のＳ２００１参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ２３３ｈは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。
【１０４７】
そして、格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図８９参照）の中で、１のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された１のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、１のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。
【１０４８】
また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図９０のＳ２４５１参照）。
【１０４９】
そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図９０のＳ２４５２参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。
【１０５０】
描画対象バッファフラグ２３３ｉは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、「１」である場合は、第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図９１のＳ２５０２参照）。
【１０５１】
これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。
【１０５２】
描画対象バッファフラグ２３３ｉは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象

バッファフラグ２３３ｉの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７６（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に行われる（図９１のＳ２５０２参照）。

【１０５３】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【１０５４】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【１０５５】

文字パターンメモリ２３３ｊは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示される文字図柄において、「弱パターン」又は「強パターン」のいずれの文字パターンを表示するかを記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２３１は、この文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に基づいて、リーチ発生時の文字図柄における文字パターンを「弱パターン」にするか「強パターン」にするかを判断し、その判断内容に基づいて「弱パターン」又は「強パターン」を設定する。

【１０５６】

この文字パターンメモリ２３３ｊは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７５のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、０クリア）される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からリーチ発生時の文字図柄の文字パターンに関するコマンドを受信した場合に、それらのコマンドに応じた内容が設定される。

【１０５７】

具体的には、例えば、表示用弱パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時の文字図柄として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用強パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時の文字図柄として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。

【１０５８】

このように、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターン

コマンドを総称して「パターン系コマンド」という場合がある）を受信した場合に、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図８４参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊを０クリア（オフ）する（図８４のＳ２３１４参照）。

【１０５９】

ＭＰＵ２３１は、文字パターンメモリ２３３ｊにパターン系コマンドの内容が設定された場合に、該文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に対応した文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【１０６０】

これにより、上記文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されることで、変動演出におけるリーチ発生時の文字図柄の文字パターンが、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容から変更（例えば、リーチ発生時の文字図柄が「弱パターン」から「強パターン」）されて表示される。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃに文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示させるリーチ発生時の文字図柄の文字パターンを容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【１０６１】

第１実施形態において、文字パターンメモリ２３３ｊにおいて、文字図柄の初期設定（デフォルト設定）の文字パターン、即ち、リーチ発生時の文字図柄に関して「弱パターン」の文字パターンが設定された場合であっても、該文字パターンに基づいて文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を選定して追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納するように構成されている。このように構成することで、文字図柄の表示態様が初期設定か否かを確認する処理が不要となり、処理の共通化を図り、プログラムの設計時における工数を削減することができる。

【１０６２】

なお、上記構成に代えて、文字パターンメモリ２３３ｊに設定されている内容が初期設定（デフォルト設定）である場合には、追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しようないように構成してもよい。このように構成した場合には、初期設定か否かを判別する処理が必要になる一方、余分な追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しなくて済むので、表示制御に関する処理負担を軽減することができる。

【１０６３】

次に、図４３から図６７のフローチャートを参照して、第１実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【１０６４】

図４３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【１０６５】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた

所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、第３所要期間としての「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【１０６６】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図１６参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【１０６７】

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

【１０６８】

なお、図４５のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【１０６９】

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

【１０７０】

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

【１０７１】

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

【１０７２】

第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図６８のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【１０７３】
ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。
【１０７４】
Ｓ１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１４）、Ｓ１２５の処理に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。
【１０７５】
次いで、Ｓ１２５の処理では、「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１２５）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値に「１」をセットし（Ｓ１２６）、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置するように制御し、処理をＳ１１５に移行する。
【１０７６】
一方、遊技状態が「通常遊技状態」でない、即ち、「時間短縮状態」、「小当たり遊技状態」又は「大当たり遊技状態」のいずれかであれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値に「２」をセットし（Ｓ１２７）、返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置するように制御し、処理をＳ１１５に移行する。
【１０７７】
このように構成することで、例えば、「大当たり遊技状態」において、停電等によってパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、パチンコ機１０の立ち上げ後の遊技状態を判別し、接触部としての返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させ、電源が遮断される前の遊技を継続可能とすることができる。
【１０７８】
Ｓ１１５の処理では、割込みを許可し（Ｓ１１５）、後述するメイン処理（図４５参照）に移行する。
【１０７９】
一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１６）。
【１０８０】
Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１７へ移行する。
【１０８１】
Ｓ１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。
【１０８２】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。ま

た、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【１０８３】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１８）、処理をＳ１１３へ移行する。

【１０８４】

なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【１０８５】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１９）。

【１０８６】

ここで、図４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１９）について説明する。図４４は、この設定変更処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。

【１０８７】

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

【１０８８】

この設定変更処理（Ｓ１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１３１）、処理をＳ１３２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。

【１０８９】

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

【１０９０】

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

【１０９１】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、

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

【１０９２】

次に、Ｓ１３２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１３２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１３２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１３３）、Ｓ１３４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１３２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１３２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１３３の処理をスキップして、Ｓ１３４の処理へ移行する。

【１０９３】

Ｓ１３４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１３４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１３４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１３５）。

【１０９４】

Ｓ１３５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１３５：Ｎｏ）、Ｓ１３２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１３５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１３６）、Ｓ１３２の処理に戻る。

【１０９５】

Ｓ１３６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１３６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【１０９６】

Ｓ１３２→Ｓ１３３→Ｓ１３４：Ｎｏ→Ｓ１３５（及びＳ１３６）→Ｓ１３２のループ処理は、Ｓ１３４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１３４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１３４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１３４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１３７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１３８）。

【１０９７】

Ｓ１３８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１３９）。Ｓ１３９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【１０９８】
　Ｓ１３９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１３９：Ｎｏ）、Ｓ１３９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１３９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１３９：Ｙｅｓ）、終了通知制御としてベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１４０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。
【１０９９】
　なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図４３参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１７及びＳ１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１３４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。
【１１００】
　また、Ｓ１３４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。
【１１０１】
　次に、図４５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図４５は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。
【１１０２】
　メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。
【１１０３】
　まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図４６参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。
【１１０４】
　ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図４６参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、進入可能装置としての可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【１１０５】
メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。
【１１０６】
Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図６７において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。
【１１０７】
Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。
【１１０８】
なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図４６参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。
【１１０９】
従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。
【１１１０】
次に、図４６を参照して、第１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４６は、第１実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【１１１１】
このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図４５参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）

に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【１１１２】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、返しゴム６９ａを移動させるための制御処理を実行する返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を実行する。この態様変位制御としての返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）については、図４７において後述する。Ｓ２２０の処理を終えると、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図５５において後述する。

【１１１３】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球が進入可能装置としてのスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図６６を参照して後述する。

【１１１４】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。さらに、検出装置としての１によって右側一般入賞口６３ａへの入賞が検知された場合には、時短抽選処理（図６４参照）を実行する。スイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）については、図６３を参照して後述する。

【１１１５】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１１１６】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫ及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫ及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１

～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１１１７】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図４８を参照して後述する。

【１１１８】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図１８参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図４９を参照して後述する。

【１１１９】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図５０を参照して後述する。

【１１２０】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図６５を参照して後述する。

【１１２１】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【１１２２】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【１１２３】

また、ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【１１２４】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図４６参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電

役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【１１２５】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【１１２６】

次に、図４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理である返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）について説明する。図４７は、この態様変位制御としての返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を示すフローチャートである。

【１１２７】

返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）は、所定要件として大当たりに当選した場合や救済条件が成立した場合、又は、時短終了条件が成立した場合に設定される返しゴム移動メモリ２０３ｒの値を判別し、該判別結果に応じて返しゴム６９ａを移動させるための処理を実行する。

【１１２８】

返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）では、まず、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「０」であるか否かを判別し（Ｓ３２１）、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「０」であれば（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａを移動させる状況ではないため、Ｓ３２２～Ｓ３２７の処理をスキップして、この返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。

【１１２９】

一方、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「０」でないと判別された場合（Ｓ３２１：Ｎｏ）、次いで、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「１」であるか否かを判別し（Ｓ３２２）、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「１」であれば（Ｓ３２２：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立した場合や大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり終了後などによって、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させる状況であるため、次いで、返しゴム６９ａが特定地点としての突出位置５７ｃに位置しているか否かを判別する（Ｓ３２３）。

【１１３０】

Ｓ３２３の判別の結果、接触部としての返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していなければ（Ｓ３２３：Ｎｏ）、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃに移動させ（Ｓ３２４）、この態様変位制御としての返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。

【１１３１】

一方、Ｓ３２３の処理において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していると判別された場合（Ｓ３２３：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａの移動が完了した状態であるため、処理をＳ３２７に移行する。

【１１３２】

また、Ｓ３２２の判別の結果、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「１」でないと判別された場合（Ｓ３２２：Ｎｏ）、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値は「２」であると判断し、大当たりや小当たりに当選した場合や所定要件として救済条件が成立した場合などによって、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させる状況であるため、次いで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しているか否かを判別する（Ｓ３２

５）。
【１１３３】
　Ｓ３２５の判別の結果、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置していなければ（Ｓ３２５：Ｎｏ）、返しゴム６９ａを通常位置５７ａに移動させ（Ｓ３２６）、この返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。
【１１３４】
　一方、Ｓ３２５の処理において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置していると判別された場合（Ｓ３２５：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａの移動が完了した状態であるため、処理をＳ３２７に移行する。
【１１３５】
　Ｓ３２７の処理では、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値に「０」をセット（Ｓ３２７）し、この態様変位制御としての返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。
【１１３６】
　このように構成することで、不利状態としての「通常遊技状態」において、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃに位置させ、大当たりに当選した場合や救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行した場合などにおいて、返しゴム６９ａを通常位置５７ａに位置させることができる。
【１１３７】
　その結果、例えば、「通常遊技状態」において、遊技者が発射ハンドルの操作を誤って右打ち遊技となる発射強度で発射してしまった場合であっても、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していることで、該遊技球が遊技領域の右側部分を流下してしまい、無用に消費されてしまうことを防止することができる。
【１１３８】
　また、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａへ、又は、通常位置５７ａから突出位置５７ｃへ移動するタイミングにおいて特定操作量としての右打ち遊技を実行することで、返しゴム６９ａが移動している状況において遊技球を衝突させることで、該遊技球を下側経路５８ｃに流入させて右側一般入賞口６３ａに入球させ、第２付与利益としての賞球を獲得することができ、新たな遊技性を創出して遊技の興趣を向上させることができる。
【１１３９】
　ここで、仮に、返しゴム６９ａの移動制御を主制御装置１１０でなく音声ランプ制御装置１１３で制御するように構成した場合、例えば、有利状態としての「大当たり状態」や「時間短縮状態」であるにも関わらず、ノイズ等によって主制御装置１１０からの送信コマンドが音声ランプ制御装置１１３に正常に送信されず、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、右打ち遊技が実行不可となってしまい、遊技者が遊技仕様どおりに遊技することができないという状況になってしまうおそれがある。
【１１４０】
　一方、第１実施形態のパチンコ機１０のように返しゴム６９ａの移動制御を主制御装置１１０によって実行するように構成することで、遊技者が遊技仕様どおりに遊技することができないという状況を防止することができ、遊技者が安心して遊技仕様どおりに遊技を継続可能とすることができる。
【１１４１】
　次に、図４８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図４８は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。
【１１４２】
　始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４又は７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０

３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【１１４３】

ＭＰＵ２０１は、始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が入球装置としての第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４６のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する検出装置としての第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図４６参照）で検出する。

【１１４４】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が推奨されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」であると判断し、次いで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しているか否かを判別する（Ｓ３１５）。

【１１４５】

Ｓ３１５の判別の結果、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置していれば、推奨される右打ち遊技ではなく非推奨の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図１６参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【１１４６】

このように構成することで、左打ち遊技が推奨されていない「時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が推奨されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、推奨される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１１４７】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が推奨される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。また、Ｓ３１５の処理において、接触部としての返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置していなければ、少なくとも右打ち遊技が推奨される遊技状態ではないので、Ｓ３０３の処理をスキップしてＳ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【１１４８】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１実施形態では、規定数値としての「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。

【１１４９】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【１１５０】
　Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が検知可能装置としての第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図４６のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図４６参照）で検出する。
【１１５１】
　球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。
【１１５２】
　なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が推奨される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。
【１１５３】
　球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。
【１１５４】
　一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。
【１１５５】
　また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、入球装置としての第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図４６参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。
【１１５６】
　Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１８参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。
【１１５７】
　具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後

の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【１１５８】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【１１５９】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、通知制御として該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、通知制御として該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。

【１１６０】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【１１６１】

次に、図４９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図４９は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【１１６２】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４６のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図４６参照）にわたって検出する。

【１１６３】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：

Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。

【１１６４】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１８参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。

【１１６５】

具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。

【１１６６】

なお、第１実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【１１６７】

次に、図５０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図５０は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【１１６８】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【１１６９】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。

【１１７０】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１

特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が第４所要時間として所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１１７１】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１１７２】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。データシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１１７３】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【１１７４】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１１７５】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。

【１１７６】

ここで、図５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図５１は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【１１７７】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【１１７８】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。

【１１７９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１００／１００００、設定値「３」で１０４／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【１１８０】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図２０参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。

【１１８１】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｂ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１１８２】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図２０（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図２０（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【１１８３】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から

変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図２４参照）を選択する。

【１１８４】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１１８５】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【１１８６】

第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で１６４／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【１１８７】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図２１参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【１１８８】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する「時短Ｃ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する「時短Ｄ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１１８９】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ（図２１参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【１１９０】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図２４参照）を選択する。

【１１９１】
そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【１１９２】
一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第１実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。
【１１９３】
次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。
【１１９４】
Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【１１９５】
Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。
【１１９６】
具体的には、例えば、所定要件として第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。
【１１９７】
このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。
【１１９８】
次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声

ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図５０）に戻る。

【１１９９】

Ｓ５１１０の処理で設定された停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２００】

図５０に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、Ｓ５１２の処理において音声ランプ制御装置１１３に待機コマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間を待機状態として判別する。

【１２０１】

そして、待機状態ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示が実行されていない状態であって、音声ランプ制御装置１１３に待機コマンドを送信済みでない状態であるため、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべき待機コマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。一方、待機中であると判別された場合（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図４６参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定された待機コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２０２】

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

【１２０３】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。

【１２０４】

ここで、図５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図５０参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図５２は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【１２０５】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「第３時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【１２０６】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図５０参照）に戻る。

【１２０７】

第１実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【１２０８】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図５１参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【１２０９】

第１実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【１２１０】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、結果報知装置としての第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【１２１１】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【１２１２】

Ｓ５２０５の処理では、有利状態としての「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０５）、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、処理をＳ５２０６へ移行する。

【１２１３】
一方、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、Ｓ５２０６の時短計数処理をスキップし、Ｓ５２０７に移行する。
【１２１４】
ここで、図５３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図５２参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図５３は、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。
【１２１５】
この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させ、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃへ移動させるために返しゴム移動メモリ２０３ｒの値のセットを行う。
【１２１６】
この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｋの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図５２参照）に戻る。
【１２１７】
一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。
【１２１８】
また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図５２参照）

に戻る。
【１２１９】
一方、Ｓ５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。
【１２２０】
Ｓ５３１０の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ５３１０）、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させるべく、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「１」をセットして（Ｓ５３１５）、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図５２参照）に戻る。
【１２２１】
このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１２２２】
また、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した時点において、遊技者にとって遊技価値を獲得し易い状態が終了してしまうため、該時短終了条件が成立したタイミングで遊技を中止してしまうおそれがあるが、このように構成することで、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃに移動させることができ、返しゴム６９ａが移動する状況において右打ち遊技で遊技球を発射することによって該遊技球の流下態様を変化させ、下側経路５８ｃ側に流入させて右側一般入賞口６３ａに入球させ、賞球を獲得可能とすることができる。
【１２２３】
その結果、時短終了条件が成立したことによって所謂「連荘状態」が終了してしまい、遊技者にとって残念な状況であっても、返しゴム６９ａの移動中に賞球を獲得可能とすることによって喪失感を軽減させることができ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１２２４】
さらに、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃに移動させることによって、右打ち遊技で発射した遊技球を遊技領域の右側部分に流下し得ない状態とし、遊技領域の左側部分を流下するようにすることができる。
【１２２５】
その結果、遊技状態の切り替わりのタイミングにおいて、推奨される遊技方法に合わせた遊技球の流下態様とすることができるため、無用に遊技球が消費されてしまうことを防止することができ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１２２６】
なお、図５３の時短計数処理（Ｓ５２０６）において、遊技状態が移行された後に返しゴム６９ａが移動されるように構成されているが、遊技状態が移行される前に返しゴム６９ａが移動されるように構成してもよい。
【１２２７】
図５２に戻って説明を続ける。Ｓ５２０７の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０５の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「第３時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図５０参照）に戻る。

【１２２８】
ここで、図５４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図５２参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図５４は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。
【１２２９】
この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「第３時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。また、所定要件として救済条件が成立した場合には、「時短機能」を有効に設定して返しゴム６９ａを通常位置５７ａに移動させるために返しゴム移動メモリ２０３ｒの値のセットを行う。
【１２３０】
この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別し（Ｓ５４０１）、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、既に「第３時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５４０２～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図５２参照）に戻る。
【１２３１】
一方、Ｓ５４０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていなければ（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「第３時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｐの値を１加算する（Ｓ５４０２）。続いて、加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数（第１実施形態では、「２５０」）より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。
【１２３２】
Ｓ５４０３の判別の結果、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数より小さい値の場合（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、救済条件が成立していないため、Ｓ５４０４～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図５２参照）に戻る。
【１２３３】
一方、Ｓ５４０３の処理において、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数以上である場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、所定要件として救済条件が成立しているため、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して各時短カウンタに値をセットし（Ｓ５４０４）、「第３時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｑをオンに設定する（Ｓ５４０５）。
【１２３４】
そして、「第３時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ５４０６）、返しゴム６９ａを通常位置５７ａに移動させるべく、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「２」をセットし（Ｓ５４１０）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図５２参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「第３時間短縮状態」を発生させることができる。
【１２３５】
なお、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行させることによって、遊技者が遊技価値を獲得し易い遊技状態とすることができる一方、該「時間短縮状態」において、遊技者が遊技価値を獲得し得ずに「通常遊技状態」に移行してしまう可能性があり、遊技者にとって「無駄に右打ち遊技を実行させられた」と感じ、遊技を中止してしまうおそれがあるが、このように構成することで、第１始動口６４に入球させて第１特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件が成立して「第３時間短縮状態」に移行した場合に、返しゴム６９ａを通常位置５７ａに移動させてることができ、返しゴム６９ａが移動する状況において右打ち遊技で遊技球を発射することによって該遊技球の流下態様を変化させ、下側経路５８ｃ側に流入させて右側一般入賞口６３ａに入球させ、賞球を獲得可能とすることができ

る。
【１２３６】
その結果、救済条件が成立して「第３時間短縮状態」に移行することによる達成感に加えて、返しゴム６９ａの移動中に賞球を獲得可能とすることによる付加価値を追加することができ、遊技者により爽快感を与えることによって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１２３７】
なお、図５４の救済到達計数処理（Ｓ５２０７）において、遊技状態が移行された後に返しゴム６９ａが移動されるように構成されているが、遊技状態が移行される前に返しゴム６９ａが移動されるように構成してもよい。
【１２３８】
次に、図５５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図５５は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。
【１２３９】
この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２１）を実行する。
【１２４０】
また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて小入賞口ユニット７３の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、小入賞口ユニット７３の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、小入賞口ユニット７３を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１７）を実行する。
【１２４１】
さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて進入可能装置としての可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域７３ｄへの通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための態様変位制御としての大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２１）を実行する。
【１２４２】
当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短フラグ２０３ｊ及び救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０２）、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ、合計時短カウンタ２０３ｎ及び救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０４）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、通知制御として大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０５）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「５秒」）を設定して（Ｓ６０６）、処理をＳ６２５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理

の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２４３】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【１２４４】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｏがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０７）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｏがオンされていれば（Ｓ６０７：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｏをオフに設定し（Ｓ６０８）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０４）等を行う。

【１２４５】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｏはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１２４６】

Ｓ６０７の処理において、大当たりフラグ２０３ｏがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０７：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０９）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６０９：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット７３の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６１０）。

【１２４７】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、通知制御として小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１１）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」）を設定する（Ｓ６１２）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に規定数値としての「１０」をセットし（Ｓ６１３）、処理をＳ６２５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２４８】

なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【１２４９】

また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」が

セットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ７３ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【１２５０】

Ｓ６２５の処理では、返しゴム６９ａを通常位置５７ａに位置させるべく、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「２」をセットし（Ｓ６２５）、Ｓ６１４の処理に移行する。

【１２５１】

Ｓ６１４の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１４）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１４：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１５）。

【１２５２】

ここで、図５６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）について説明する。図５６は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を示したフローチャートである。

【１２５３】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する。

【１２５４】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を終了して、当たり処理（図５５参照）に戻る。

【１２５５】

一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１１で設定されたオープニング時間、又は、態様決定制御としての小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【１２５６】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングなので、まず、他方側移動制御としての小入賞口ユニット７３の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、小入賞口ユニット７３における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【１２５７】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において進入可能装置としての小入賞口ユニット７３が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて小入賞口ユニット７３が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を終了し、当たり処理（図５５参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、

特別図柄の動的表示が実行されておらず、小入賞口ユニット７３が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域７３ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【１２５８】

ここで、図５７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図５７は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【１２５９】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域７３ｄの開閉制御を行う。

【１２６０】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域７３ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域７３ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域７３ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット７３が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域７３ｄの開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口ユニット７３が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド７３ｆをオフからオンに設定して、特定領域７３ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【１２６１】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域７３ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域７３ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図５６参照）に戻る。

【１２６２】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合や特定領域７３ｄの開放時間（例えば、特定領域７３ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域７３ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド７３ｆをオンからオフに設定して、特定領域７３ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５６参照）に戻る。

【１２６３】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域７３ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【１２６４】

図５６に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この態様変位制御としての小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を終了し、当たり処理（図５５参照）に戻る。

【１２６５】

ここで、図５８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）の一処理である小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）につい

て説明する。図５８は、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。

【１２６６】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１２６７】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）のＳ６００４において設定された小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット７３内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【１２６８】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検出され小入賞口ユニット７３内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口ユニット７３に球が１０個以上入賞して特定要件としての小当たり遊技の終了条件（小入賞口ユニット７３の閉鎖条件）が成立しているので、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【１２６９】

Ｓ６２０５からの進入可能装置としての小入賞口ユニット７３の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット７３の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２７０】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５６参照）に戻る。

【１２７１】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ７３ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域７３ｄの開放中に球が特定領域７３ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｏをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５６参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５６参照）に戻る。

【１２７２】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域７３ｄが開放されているタイミングで球が特定領域７３ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｏはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり

当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１２７３】

Ｓ６２０１の処理において、小入賞口ユニット７３の１の特定所要時間としての開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット７３の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【１２７４】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の小入賞口ユニット７３を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド７３ｂをオンからオフにして、一方側移動制御としての小入賞口ユニット７３の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３の１の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２７５】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット７３が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット７３の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット７３の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【１２７６】

Ｓ６２１１の処理の後は、進入可能装置としての小入賞口ユニット７３の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５６参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット７３を開放させることができる。

【１２７７】

図５５の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の小当たり開閉制御処理（図５６参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１６）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１６：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１７の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１２７８】

一方、Ｓ６１６の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１６：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット７３の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１７）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１２７９】

ここで、図５９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１７）について説明する。図５９は、この小当たり終了処理（Ｓ６１７）を示したフローチャートである。

【１２８０】

この小当たり終了処理（Ｓ６１７）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０１）、次いで、特定領域７３ｄが開放されている場合は、特定領域７３ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、終了通知制御として小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、処理をＳ６３１０に移行する。

【１２８１】
　Ｓ６３１０の処理では、「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ６３１０）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ６３１０：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動すべく、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「１」をセットし（Ｓ６３１１）、この小当たり終了処理（Ｓ６１７）を終了して、当たり処理（図５５参照）に戻る。
【１２８２】
　一方、Ｓ６３１０の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ６３１０：Ｎｏ）、「小当たり状態」終了後の遊技状態が「時間短縮状態」であると判断し、返しゴム６９ａが通常位置５７ａの位置を継続可能な遊技状態であるので、Ｓ６３１１の処理をスキップして、この小当たり終了処理（Ｓ６１７）を終了して、当たり処理（図５５参照）に戻る。
【１２８３】
　図５５に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１４：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１８）。判別の結果、大当たり中ではないと判別された場合は（Ｓ６１８：Ｎｏ）、Ｓ６１９～Ｓ６２１の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了して、タイマ割込処理（図４６）に戻る。
【１２８４】
　一方、Ｓ６１８の処理において、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１８：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１９）。
【１２８５】
　ここで、図６０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）について説明する。図６０は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を示したフローチャートである。
【１２８６】
　この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。
【１２８７】
　この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図６１参照）で設定された第５所要時間としてのインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６４０２～Ｓ６４０５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。
【１２８８】
　一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、他方側移動制御としての可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に規定数値としての「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。
【１２８９】

Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を終了し、当たり処理（図５５参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を終了し、当たり処理（図５５参照）に戻る。

【１２９０】

ここで、図６１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図６１は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。

【１２９１】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１２９２】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）のＳ６４０４において、設定された可変入賞装置６５の特定所要時間としての開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、進入可能装置としての可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【１２９３】

一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。

【１２９４】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図６０参照）に戻る。一方、流入装置としての大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され、可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、特定要件として可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【１２９５】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図６０参照）へ戻る。

【１２９６】

Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、一方側移動制御としての可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６

５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１２９７】

このように、可変入賞装置６５の開放時間が経過した場合（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、又は、入賞カウンタの値が「０」以下である場合（Ｓ６５０２：Ｎｏ）、のいずれの条件が成立した場合であっても、Ｓ６５０６以降のステップに移行させ、同様の処理を実行するように構成することで、制御処理を簡素化し、制御工数を削減することができる。また、制御処理を簡素化することで、不具合の発生を防止することができる。

【１２９８】

次いで、Ｓ６５０８の処理では、進入可能装置としての可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図６０参照）に戻る。

【１２９９】

一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、最終大当たりラウンドの実行が終了しており、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図６０参照）に戻る。

【１３００】

図５５の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１９の大当たり開閉制御処理（図６０参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２０）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６２０：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２１の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１３０１】

一方、Ｓ６２０の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２１）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１３０２】

ここで、図６２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２１）について説明する。図６２は、この大当たり終了処理（Ｓ６２１）を示したフローチャートである。

【１３０３】

この大当たり終了処理（Ｓ６２１）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【１３０４】

この大当たり終了処理（Ｓ６２１）では、まず、当選した大当たり種別又は小当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ６１０１）、当選した大当たり種別又は小当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」であれば（Ｓ６６０１：Ｙｅｓ）、該大当たり後に「通常遊技状態」に移行し、「時短機能」を発動させないので、返しゴム６９ａ

を通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動すべく、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「１」をセットし、処理をＳ６６０４に移行する。

【１３０５】

一方、当選した大当たり種別又は小当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」でなければ（Ｓ６６０１：Ｎｏ）、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」のいずれかであると判断し、「時短機能」を発動させるために、時短フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ６６０２）、次いで、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた時短作動回数を特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎにそれぞれセットし（Ｓ６６０３）、処理をＳ６６０４に移行する。

【１３０６】

Ｓ６６０４の処理では、終了通知制御として音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６０４）。Ｓ６６０４の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【１３０７】

Ｓ６６０４の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「３０秒」又は「５秒」）を設定し（Ｓ６６０５）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ６６０６）、この大当たり終了処理（Ｓ６２１）を終了して、当たり処理（図５５参照）に戻る。なお、大当たり終了処理（Ｓ６２１）の終了後は、特別図柄の動的表示の保留球が貯留されている場合は特別図柄の動的表示の実行を開始し、特別図柄の動的表示の保留球が貯留されていない場合は待機状態に移行する。

【１３０８】

次に、図６３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理であるスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）について説明する。図６３は、このスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）を示したフローチャートである。

【１３０９】

このスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）は、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、流入装置としての右側一般入賞口６３ａへの入球が検知された場合には、「時短機能」を終了するか否かを抽選するための時短抽選処理（Ｓ４５２）を実行する。

【１３１０】

このスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）では、まず、検出装置としての右側一般入賞口スイッチ６３ａ１によって右側一般入賞口６３ａへの入球を検知したか否かを判別し（Ｓ４５１）、右側一般入賞口６３ａへの入球を検知したと判別した場合（Ｓ４５１：Ｙｅｓ）、「時短機能」を終了するか否かを抽選すべく、時短抽選処理（Ｓ４５２）を実行し、Ｓ４５３の処理に移行する。

【１３１１】

ここで、図６４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスイッチ読み込み処理（図６３参照）の一処理である時短抽選処理（Ｓ４５２）について説明する。図６４は、この時短抽選処理（Ｓ４５２）を示したフローチャートである。

【１３１２】

この時短抽選処理（Ｓ４５２）は、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知された場合に実行され、「時間短縮状態」である場合に「時短機能」を無効にするか否かの抽選を実行する。

【１３１３】
この時短抽選処理（Ｓ４５２）では、まず、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ４５０１）、「時間短縮状態」でなければ（Ｓ４５０１：Ｎｏ）、Ｓ４５０２～Ｓ４５０５までの処理をスキップしてこの時短抽選処理（Ｓ４５２）を終了し、スイッチ読み込み処理（図６３）に戻る。
【１３１４】
一方、Ｓ４５０１の処理において、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、次いで、時短抽選テーブル２０２ｎ（図３１参照）を参照して「時短機能」を無効にするか否かの抽選を実行し（Ｓ４５０２）、次いで、Ｓ４５０２における抽選結果が時短終了に当選しているか否かを判別する（Ｓ４５０３）。
【１３１５】
判別の結果、特定要件としてＳ４５０２における抽選結果が時短終了に当選していれば（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、「時短機能」を無効に設定すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ４５０４）、接触部としての返しゴム６９ａを特定地点としての突出位置５７ｃに移動すべく、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「１」をセットして、この時短抽選処理（Ｓ４５２）を終了して、スイッチ読み込み処理（図６３）に戻る。
【１３１６】
また、Ｓ４５０３の処理において、Ｓ４５０２における抽選結果が時短終了に当選していないと判別された場合（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、「時間短縮状態」が継続されるため、Ｓ４５０４及びＳ４５０５の処理をスキップして、この時短抽選処理（Ｓ４５２）を終了し、スイッチ読み込み処理（図６３）に戻る。
【１３１７】
このように構成することで、右側一般入賞口６３ａに遊技球が入球することで第２付与利益としての賞球を獲得可能となる一方、抽選によって有利状態としての「時間短縮状態」が終了し得るため、該右側一般入賞口６３ａへの入球によって遊技状態が変化するか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１３１８】
図６３のスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ４５１の処理において、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知されていない場合（Ｓ４５１：Ｎｏ）、Ｓ４５２の時短抽選処理をスキップして、Ｓ４５３の処理に移行する。
【１３１９】
Ｓ４５３の処理では、その他のスイッチ読み込み処理を実行し、スイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）を終了してタイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。Ｓ４５３のその他読み込み処理では、右側一般入賞口６３ａ以外の入球検知に関する処理が行われる。
【１３２０】
即ち、制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。
【１３２１】
また、各スイッチにおいて入球が検知された場合に、該入球発生時の遊技状態や各配設物の態様を判別し、入球可能な状況における入球であったか否か、即ち、遊技仕様どおりの入球であったか（異常入球でなかったか）否かも判別する。例えば、大入賞口スイッチ６５ｃによって入球が検出された場合に、該検出が可変入賞装置６５へ入球し得る第６所要時間としての有効期間における検出であったか否かを判別し、有効期間における入球でない場合は異常入球であると判断して特定通達制御として異常入球を報知するためのコマンド設定制御等（表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７による報知制御）を実行する。

【１３２２】
なお、この場合の有効期間は、大当たり遊技状態が実行中であって大入賞口開閉板６５ａが没入状態であるか、又は、大当たり遊技状態が実行中であって大入賞口開閉板６５ａが没入状態から突出状態に変位してから第６所要時間としての所定時間以内（例えば、「２秒」）である場合に、有効期間であると判断されるように構成されている。この所定時間は、大入賞口開閉板６５ａが突出状態に変位する直前に可変入賞装置６５に入球した遊技球が大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されるまでの期間を考慮したものである。
【１３２３】
次に、図６５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図６５は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。
【１３２４】
この普図変動処理（Ｓ２１１）は、進入可能装置としてのスルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【１３２５】
この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。
【１３２６】
一方、普通電役７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。
【１３２７】
一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。
【１３２８】
Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。
【１３２９】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１３３０】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０に移行する。

【１３３１】

一方、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０に移行する。

【１３３２】

Ｓ７１０の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７１０）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。

【１３３３】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、該普通図柄の可変表示が即座に終了する状況か（即ち、「時間短縮状態」における可変表示）、該普通図柄の可変表示が一定時間の経過後に終了する状況か（即ち、「通常遊技状態」における可変表示）、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。なお、詳細は後述するが、不利状態としての「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示時間である「１秒」が経過して当たりに当選した場合であっても、普通電役７２の開放時間が極めて短い時間（即ち、「０．１秒」）に設定されているため、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行した場合であっても、普通電役７２には入球不可又は困難となるように構成されている。

【１３３４】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１２）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１２：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１３）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。

【１３３５】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１０によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。

【１３３６】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の

図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。
【１３３７】
次に、図６６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図６６は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。
【１３３８】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役７２を閉鎖させる制御を実行する。
【１３３９】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。
【１３４０】
Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０８及びＳ８１４の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。
【１３４１】
Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０４～Ｓ８０８及びＳ８１４の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。
【１３４２】
Ｓ８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０６）、処理をＳ８０７に移行する。
【１３４３】
一方、Ｓ８０４の処理において、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、態様決定制御としての普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０５）、処理をＳ８０７に移行する。
【１３４４】
Ｓ８０７の処理では、可変表示の当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットし（Ｓ８０７）、入球カウンタ（図示せず）に規定数値としての「１０」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８１４へ移行する。
【１３４５】
また、Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ８０５において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８０９）。判別の結果、特定所要時間としての設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８０９：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１０）、Ｓ８０６の処理で設定された電役

カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１１）。
【１３４６】
そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１２）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１２：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ８１３）、処理をＳ８１４に移行する。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１２：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、処理をＳ８１９に移行する。
【１３４７】
Ｓ８１４の処理では、他方側移動制御としての普通電役７２の開放処理を行い（Ｓ８１４）、閉鎖状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。
【１３４８】
また、Ｓ８０９の処理において、普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８０９：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ８１５）、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知していなければ（Ｓ８１５：Ｎｏ）、Ｓ８１６～Ｓ８１９の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。
【１３４９】
一方、Ｓ８１５の判別の結果、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知した場合（Ｓ８１５：Ｙｅｓ）、普通電役７２に１の遊技球が入球しているため、Ｓ８０８の処理で設定された入球カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ８１６）。
【１３５０】
そして、減算された入球カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ８１７）、入球カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達していないため、Ｓ８１８及びＳ８１９の処理をスキップして、この態様変位制御としての普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。
【１３５１】
Ｓ８１７の処理において、入球カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１７：Ｎｏ）、即ち、入球カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達しているため、一方側移動制御としての普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１８）、処理をＳ８１９に移行する。
【１３５２】
Ｓ８１９の処理では、普通電役７２の第４所要期間としてのエンディング時間（例えば、「１秒」）を設定し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６参照）に戻る。
【１３５３】
次いで、図６７を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図６７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。
【１３５４】
このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を

開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１３５５】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【１３５６】

次に、図６８から図７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図６８参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図６９参照）とがある。

【１３５７】

まず、図６８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図６８は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【１３５８】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図６９参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図６９を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【１３５９】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【１３６０】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定の領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１３６１】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定の領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或い

は、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定の領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１３６２】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１３６３】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【１３６４】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定の領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定の領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、特定通達制御としてＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【１３６５】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図６９のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【１３６６】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【１３６７】
なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【１３６８】
Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図６９参照）に移行する。
【１３６９】
このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図４３参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図６９参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。
【１３７０】
次に、図６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図６９は、このメイン処理を示したフローチャートである。
【１３７１】
メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。
【１３７２】
Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図６８に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。
【１３７３】
Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入

報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【１３７４】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第１実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【１３７５】

具体的には、大当たりの開始時において、主制御装置１１０より大当たりオープニングコマンドを受信した場合には、該コマンド内容に基づいて大当たりの種類を報知し、特定操作量としての右打ち遊技を開始するように表示用オープニングコマンドを設定する。また、この大当たりオープニングコマンドを受信したタイミングにおいて、大当たり遊技中に実行する大当たり演出の内容を決定する。大当たり演出は、複数種類の演出の中から１の演出が選定（抽選）されて決定される。

【１３７６】

なお、この当たり演出処理で実行される演出のうち、当選した大当たり種別を報知する演出（即ち、ラウンド中昇格演出）は、当選した大当たり種別又は小当たり種別と、特別図柄の変動演出における演出内容と、によって決定される。例えば、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」であって、大当たり直前の特別図柄の変動演出において偶数図柄を付した主図柄で大当たりさせている場合、即ち、遊技者に有利状態としての「時間短縮状態」に移行することを報知していない場合には、大当たり種別「時短Ａ」に当選して「第１時間短縮状態」に移行可能であることを報知するためのラウンド中昇格演出を実行する。

【１３７７】

また、大当たりラウンド中においては、大当たりオープニングコマンドを受信したタイミングで決定した大当たり中演出を実行する。なお、この大当たり演出は、大当たりラウンド中において変更可能に構成してもよい。例えば、大当たりラウンド中において、遊技者によって楽曲選択が可能に構成し、楽曲が変更された場合にはＢＧＭを変更しつつ、該ＢＧＭに合わせて大当たり演出の内容を変更するように構成してもよい。

【１３７８】

さらに、このように構成する場合、例えば、連荘中における大当たりの実行回数や、大当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行内容に基づいて選択可能な楽曲や大当たり中演出の種類や選択可能な種類の数を変更可能に構成してもよい。このように構成することで、大当たりの実行回数や、大当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行内容によって大当たり中の演出やＢＧＭを変更可能とすることができ、遊技者の遊技意欲を向上させ、遊技の興趣を向上することができる。

【１３７９】

また、大当たり中に実行した、又は、大当たり中に選択された大当たり演出及びＢＧＭの内容を音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に格納しておき、次回の大当たり遊技中における大当たり演出の選択画面において、前回の大当たり遊技において選択された内容を初期値として選択済みの状態とするように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が毎回同じ演出を選択する手間が省略され、快適に大当たりを遊技することにつながり、興趣を向上させることができる。

【１３８０】

なお、１の大当たりラウンドの進行中においては、現在のラウンド数又は残りラウンド

数を表示し、さらに、大入賞口への入球数を示す入賞カウンタの値に基づいて入球数又は残り入球可能数を表示するように構成することで、大当たりラウンドの状況を遊技者が把握可能となり、より好適である。また、１のラウンドにおける入賞カウンタの値を超える入賞（所謂、オーバー入賞）があった場合には、特定事象通知として第３図柄表示装置８１や音声、ランプ等によって該入賞に関する報知を行うように構成してもよい。

【１３８１】

このように構成する場合、１のラウンドにおける入賞カウンタの値は、１のラウンドが開始されてから、該当ラウンドのインターバルが終了して次のラウンドに進行するまでの間で計数するように構成する。このように構成することで、１のラウンドにおける入賞カウンタの値を超える入賞があったか否かの判定を、より長期間に亘って判定することができ、オーバー入賞に関する報知回数を増加させることができる。また、１のラウンドにおける入賞カウンタの値を超える入賞があったと判定された場合には、その都度報知を行うように構成してもよい。

【１３８２】

さらに、主制御装置１１０より大入賞口開放コマンドを受信してから所定の間、大入賞口への入賞に関するコマンド（即ち、賞球コマンド）を受信しない場合には、遊技者が何らかの理由で遊技球の発射を中断しているか、誤った打ち方（例えば、左打ち遊技）をしているおそれがあるため、大入賞口が開放中であって右打ち遊技が必要である旨を報知するように構成する。このように構成することで、遊技者が大入賞口の開放に気づかずに右打ち遊技を実行していない場合であっても、該右打ち遊技を実行させて賞球を獲得させることができる。また、大入賞口への入球が検知されないことに基づく右打ち遊技の報知は、大入賞口への検知が行われるまで、又は、１のラウンドが終了するまで、の期間において継続して実行するように構成する。

【１３８３】

一方、大当たり遊技中において第１始動口６４への入球が検知された場合には、右打ち遊技で実行すべき大当たり中において左打ち遊技が実行されているため、右打ち遊技を促す旨のメッセージを表示するように構成する。

【１３８４】

また、主制御装置１１０より大当たりエンディングコマンドを受信した場合は、該コマンドに含まれる大当たり情報に基づいて、連荘中における大当たり回数や、実行された大当たり中の獲得球数や、連荘中における獲得球数の累計球数などを表示するための表示用エンディングコマンドを設定する。さらに、大当たり後の遊技状態や時短回数、又は、貯留済みの保留球における大当たりの有無等の情報に基づいて、大当たり後の移行先や連荘（所謂、保留連荘）に関する情報を報知する。

【１３８５】

なお、大当たり後の移行先や連荘（所謂、保留連）に関する情報の報知タイミングは、大当たりオープニング及び大当たりエンディングの２のタイミングで実行有無を決定するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、大当たりオープニングの実行タイミングにおいては、特別図柄の変動演出の保留球、又は、連荘が継続可能な大当たりとなる保留球が貯留されておらず、所謂保留連荘に関する報知を実行不可又は困難な状況であったとしても、大当たり中において大当たり又は小当たりに当選した保留球が貯留された場合に、大当たりエンディングで該保留球に関する情報を再度判別するように構成することで、大当たり中における保留連などの報知の現出確率を上昇させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、大当たりエンディングコマンドを受信したタイミングで特別図柄の変動演出の保留球が貯留されていない場合は、所謂、保留連荘に関する示唆を行わないように構成する。

【１３８６】

また、大当たりエンディングで表示した連荘中における大当たり回数や獲得球数の情報は、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動演出の実行演出中においても表示するように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技の終了後においても連荘中にお

ける大当たり回数や獲得球数の情報を確認可能とすることができ、遊技者の遊技意欲を掻き立て興趣を向上することができる。

【１３８７】

さらに、大当たり遊技が終了して遊技状態が移行するタイミングにおいて、移行後の遊技状態に基づいて打ち方報知（左打ち遊技の示唆又は右打ち遊技の示唆）を実行するように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技後の遊技方法を遊技者に示唆することができ、遊技者が遊技方法に困惑することなく遊技を継続することができる。そして、一連の大当たりに関する処理を終えると、当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了し、メイン処理（図６９参照）に戻る。

【１３８８】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する。

【１３８９】

また、Ｓ１１０６の処理では、十字操作部２３の入力監視・演出処理も行う。特別図柄の変動演出の実行中や、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において、十字操作部２３が操作されたか否かの入力を監視し、該十字操作部２３のいずれかの入力が確認された場合には、対応した演出を行うように設定する。

【１３９０】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【１３９１】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【１３９２】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図７４を参照して後述する。

【１３９３】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図７０を参照して後述する。

【１３９４】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定

の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【１３９５】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【１３９６】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１３９７】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて第６所要時間として無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、結果報知装置としての第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【１３９８】

次に、図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図７０は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【１３９９】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６９参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【１４００】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。

【１４０１】

ここで、図７１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図７１は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【１４０２】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１４０３】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【１４０４】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図７４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【１４０５】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【１４０６】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図７４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【１４０７】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図７４参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと第６所要時間としての特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すための特定通達制御としてのエラー処理を行うように構成されている。

【１４０８】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２

６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２２７）、特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【１４０９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１４１０】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【１４１１】

図７０に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。

【１４１２】

ここで、図７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図７２は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【１４１３】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１４１４】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２４１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２４２）。

【１４１５】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図７４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【１４１６】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２４３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２４４）。

【１４１７】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図７４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２４５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【１４１８】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２４５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図７４参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１４１９】

Ｓ１２４３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２４６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２４７）、特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【１４２０】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１４２１】

Ｓ１２４６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２４８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【１４２２】

図７０に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンド又は第２保留球

数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、該保留球数コマンドに関する各処理を実行する保留球数コマンド処理を実行し（Ｓ１２０７）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。

【１４２３】

ここで、図７３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）について説明する。図７３は、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を示したフローチャートである。

【１４２４】

この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）では、主制御装置１１０から送信された第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに関する各種設定処理を実行する。

【１４２５】

保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）では、まず、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２６１）、第１保留球数コマンドを受信していれば（Ｓ１２６１：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図１７参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２６２）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２６２で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２６３）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２６４）、保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【１４２６】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２６２の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動口への入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【１４２７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１４２８】

Ｓ１２６１の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２６１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２６５）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２６５：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図１７参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２６６）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２６６で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エ

リア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２６７）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２６８）、保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【１４２９】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が検知可能装置としての第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２６６の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動口への入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【１４３０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１４３１】

Ｓ１２６５の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２６５：Ｎｏ）、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【１４３２】

なお、この保留球数コマンド処理において、保留変化演出、チャンスゾーン演出、連続予告演出等の先読み演出を設定するように構成してもよい。

【１４３３】

具体的には、この保留球数コマンド処理において音声ランプ制御装置１１３が受信し得る第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドは、遊技球が第１始動口６４又は第２始動口７１に入球したタイミングで主制御装置１１０より送信されるように構成されている（図４８のＳ３１２参照）。

【１４３４】

よって、音声ランプ制御装置１１３が第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したタイミングで各種先読み演出の実行有無及び演出内容を設定することで、後に実行される第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の示唆を効果的に行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１４３５】

より詳細に説明すると、例えば、保留変化演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させる保留球数の種類（例えば、白保留、赤保留、虹保留など）を抽選し、その後、該最終の保留球数の種類に変化するまでのシナリオ（例えば、白→青→赤など）及びその変化タイミングを抽選する。

【１４３６】

このように構成することで、多様な保留変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「０」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の実行中の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）で保留変化を実行するか否かを抽選するように構成する。

【１４３７】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、保留変化を実行するか否かを抽選するように構成する。

【１４３８】

次いで、例えば、チャンスゾーン演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させるチャンスゾーンの種類（例えば、通常ゾーン、中期待度ゾーン、高期待度ゾーンなど）を抽選し、その後、該最終のチャンスゾーンの種類に変化するまでのシナリオ及びその変化タイミングを抽選する（例えば、通常ゾーン→中期待度ゾーン→高期待度ゾーンなど）。

【１４３９】

このように構成することで、多様なチャンスゾーンの変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「０」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）でチャンスゾーンを変化するか否かを抽選するように構成する。

【１４４０】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、チャンスゾーンに変化するか否かを抽選するように構成する。

【１４４１】

このように構成することで、例えば、第１始動口６４に入球した４つ目の保留球が大当たりとなる変動表示である状況において、該第１始動口６４に入球したタイミングにおいて、最終的に高期待度ゾーンに変化させるように抽選した場合、該入球したタイミングでは通常ゾーンのままとしておき、３変動手前の変動開始時において中期待度ゾーンに変化させ、さらに、２変動手前の変動開始時において、報知タイミングに到達したことに基づいて、高期待度ゾーンに変化させ、以降、４つ目の保留球において大当たりとなる変動表示が終了するまで高期待度ゾーンを継続させるなど、多様に変化させることができる。また、高期待度ゾーンの示唆表示を、複数回の変動演出に亘って継続的に表示可能とすることができる。

【１４４２】

なお、チャンスゾーン演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行終了時や、パチンコ機１０の電源立ち上げ時においては、例えば、通常ゾーンを設定するように構成しておく。

【１４４３】

図７０に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０６の処理において、第１保留球数コマンド及び第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２０８）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであれば、そのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。

【１４４４】

次に、図７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図７４は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【１４４５】
この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図６９参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図１５参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。
【１４４６】
変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。
【１４４７】
つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。
【１４４８】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。
【１４４９】
Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。
【１４５０】
ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。
【１４５１】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【１４５２】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１４５３】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。

【１４５４】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１４５５】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。

【１４５６】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１

～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【１４５７】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【１４５８】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【１４５９】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１４６０】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【１４６１】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１４６２】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。

【１４６３】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１４６４】

また、Ｓ１３０９の処理において、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンではない、即ち、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオフであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｎｏ）、Ｓ１３１０～Ｓ１３１６の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終

了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。
【１４６５】
次に、図７５から図９１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理（図７５参照）と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理（図７６（ａ）参照）と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理（図７６（ｂ）参照）とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。
【１４６６】
まず、図７５を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図７５は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。
【１４６７】
このメイン処理は、電源投入時にＭＰＵ２３１によって起動されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１）。具体的には、ＭＰＵ２３１を初期設定し、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。
【１４６８】
さらに、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、結果報知装置としての第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。
【１４６９】
次いで、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００２）。この転送指示には、電源投入時主画像２８２（図３６参照）に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像２８２に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。
【１４７０】
そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１は、この転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。この電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【１４７１】
なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。
【１４７２】
Ｓ２００２の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像２８２に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００３）。
【１４７３】
この転送指示には、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。
【１４７４】
Ｓ２００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ａをオンする（Ｓ２００４）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの間は、後述する転送設定処理（図８８（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理（図８８（ｂ）参照）が実行される。
【１４７５】
また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、この常駐画像転送設定処理（図８８（ｂ）参照）による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）において、図３６に示す画像投入時画像（電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図７６（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図７６（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。
【１４７６】
上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。
【１４７７】
そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認すること

ができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。

【１４７８】

一方、遊技者等は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【１４７９】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、電源投入時主画像２８２を確認することができ、動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【１４８０】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像２８２とあわせて電源投入時変動画像２８３もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように構成されている。よって、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合は、図３６（ｂ）及び図３６（ｃ）に示す電源投入時変動画像２８３をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、電源投入時変動画像２８３による簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【１４８１】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像２８２が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像２８３を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像２８２が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【１４８２】

Ｓ２００４の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ２００５）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ２００５の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理（図７６（ａ）参照）およびＶ割込処理（図７６（ｂ）参照）を実行する。

【１４８３】

次いで、図７６（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図７６（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【１４８４】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に

設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ２０１１）、このコマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理（図７６（ｂ）参照）のコマンド判定処理（図７６（ｂ）のＳ２０２２参照）または簡易コマンド判定処理（図７６（ｂ）のＳ２０２８参照）によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１４８５】

次いで、図７６（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図７６（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図４２参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【１４８６】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。従って、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがない。その結果、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【１４８７】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図７６（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであるか否かを判別し（Ｓ２０２１）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判別されると（Ｓ２０２１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了するまでの間、図３６に示した電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了したか否か等を判定する簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）を実行し、次いで、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示する簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）を実行して、Ｓ２０２４の処理へ移行する。

【１４８８】

一方、Ｓ２０２１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２０２１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図３６に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ２０２３）を実行し、処理をＳ２０２４へ移行する。

【１４８９】

コマンド判定処理（Ｓ２０２２）では、コマンド割込処理（図７６（ａ）参照）によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。また、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は変動パターン種別に応じた変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。さらに、設定された表示データテーブル２３２ａ１に対応

する転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。また、「リーチ表示」時に表示される文字図柄に関するコマンド（以下、「文字系コマンド」という場合がある）が格納されていた場合は、文字図柄の表示態様に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。

【１４９０】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。

【１４９１】

特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンド、文字系コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出や「リーチ表示」の文字図柄の表示態様を素早く把握し、その表示態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図７７から図８３を参照して後述する。

【１４９２】

表示設定処理（Ｓ２０２３）では、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｂおよび追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２の内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出を決定し、その決定した演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図８４から図８７を参照して後述する。

【１４９３】

表示設定処理（Ｓ２０２３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ２０２４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ２０２３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１４９４】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ２０２５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定される転送データテーブル２３２ａ３の転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。さらに、音声ランプ制御装置１１３から文字系コマンドや背面画像系コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、文字図柄の初期設定（デフォルト設定）以外の表示態様で使用する文字図柄の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、この転送設定処理の詳細については、図８８～図９０を参照して後述する。

【１４９５】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ２０２６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ２０２４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライ

トの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ２０２５）により設定された転送指示とから、図４２に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、この描画処理の詳細については、図９１を参照して後述する。

【１４９６】

次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ２０２７）。そして、このＶ割込処理を終了する。Ｓ２０２７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（「１０Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブル（図示せず）と停止図柄カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【１４９７】

次いで、図７７から図８３を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ２０２２）の詳細について説明する。まず、図７７は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【１４９８】

図７７で示すように、このコマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、このコマンド判定処理を終了して、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、新規コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ２１０３）。

【１４９９】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（Ｓ２１０４）、表示用保留球数コマンドがあれば（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、保留球数コマンド処理を実行して（Ｓ２１０５）、Ｓ２１０１の処理に戻る。

【１５００】

ここで、図７８（ａ）を参照して、保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）の詳細について説明する。図７８（ａ）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１５０１】

保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）では、まず、表示用保留球数コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規保留球数コマンドフラグをオンし（Ｓ２１２１）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（Ｓ２１２２）。なお、Ｓ２１２２の処理において、２以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

【１５０２】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、Ｓ２１２２の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数

判別フラグをオフにして（Ｓ２１２３）、この保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）を終了して、コマンド判定処理（図７７参照）に戻る。

【１５０３】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、更新終了状態である新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるように、保留画像データを展開する。

【１５０４】

図７７に戻り、Ｓ２１０４の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０６）、表示用デモコマンドがあれば（Ｓ２１０６：Ｙｅｓ）、デモコマンド処理を実行して（Ｓ２１０７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１５０５】

ここで、図７８（ｂ）を参照して、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）の詳細について説明する。図７８（ｂ）は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１５０６】

デモコマンド処理（Ｓ２１０７）では、まず、デモ演出に対応するデモ用の表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１３１）。次いで、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアし、また、転送データテーブルバッファ２３３ｄにもＮｕｌｌデータを書き込んでその内容をクリアする（Ｓ２１３２）。これは、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１では、描画に必要な画像データを新たにキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブル２３２ａ３がデータテーブル格納エリア２３２ａに用意されていないからである。

【１５０７】

次いで、デモ表示に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１３３）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１３４）。そして、オン状態で第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグ（図示せず）をオンに設定する共に、オン状態で第３図柄表示装置８１に確定表示演出が表示されることを示す確定コマンドフラグ（図示せず）をオフに設定し、さらに、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して（Ｓ２１３５）、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）を終了し、コマンド判定処理（図７７参照）に戻る。

【１５０８】

このデモコマンド処理（Ｓ２１０７）が実行されることにより、表示設定処理（図８４参照）では、Ｓ２１３４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用の表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。

【１５０９】

また、表示設定処理（図８４参照）では、Ｓ２１３３の処理によってデモ表示に対応する時間データの設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１で規定されたデモ演出の時間を計時する。また、Ｓ２１３５の処理によって設定されたデモ表示フラグおよび確定表示フラグの状態に基づいて、表示設定処理において計時カウンタ２３３ｇの計時によってデモ用の表示データテーブル２３２ａ１におけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

【１５１０】
図７７に戻って説明を続ける。Ｓ２１０６の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（Ｓ２１０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンド（以下、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド及び表示用確定コマンドを総称して、「変動演出系コマンド」という場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１０８）、変動演出系コマンドがあれば（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、変動演出系コマンド処理を実行して（Ｓ２１０９）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１５１１】
ここで、図７９を参照して、変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）の詳細について説明する。図７９は、変動演出系コマンド処理を示すフローチャートである。この変動演出系コマンド処理は、上述したように、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンドの変動演出系コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１５１２】
変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４１）、表示用確定コマンドがあれば（Ｓ２１４１：Ｙｅｓ）、確定コマンド処理を実行して（Ｓ２１４２）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図７７参照）へ戻る。
【１５１３】
ここで、図８０（ａ）を参照して、確定コマンド処理（Ｓ２１４２）の詳細について説明する。図８０（ａ）は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１５１４】
確定コマンド処理（Ｓ２１４２）では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（図８４参照）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（Ｓ２１５１）、この確定コマンド処理（Ｓ２１４２）を終了し、変動演出系コマンド処理（図７９参照）に戻る。
【１５１５】
これにより、表示設定処理（図８４参照）では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、第３図柄表示装置８１に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、変動演出の表示の設定を処理した場合に、その変動演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示させるように、表示の設定処理を実行する。
【１５１６】
図７９に戻って説明を続ける。Ｓ２１４１の処理において、表示用確定コマンドがないと判別された場合は（Ｓ２１４１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４３）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ２１４３：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して、（Ｓ２１４４）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図７７参照）へ戻る。
【１５１７】
ここで、図８０（ｂ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）の詳細について説明する。図８０（ｂ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１５１８】
変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）では、まず、未処理のコマンドの中に表示用昇格演出パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１６１）、表示用昇格演出パター

ンコマンドがあれば（Ｓ２１６１：Ｙｅｓ）、次いで、表示用昇格演出パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用の表示データテーブル２３２ａ１を決定し、その決定した変動用の表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１６２）。

【１５１９】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図７７参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１６２の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。

【１５２０】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定してしまうと、実際には、設定した変動用の表示データテーブル２３２ａ１よりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合は、設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することとなり、変動中の第３図柄が急に停止表示されてしまい、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【１５２１】

これに対し、第１実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定することで、実際には、設定した変動用の表示データテーブル２３２ａ１よりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理（Ｓ２０２３）によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御される。よって、遊技者は、再始動演出を変動演出の一貫として視認し、第３図柄の停止表示が確定するまで違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【１５２２】

次いで、Ｓ２１６２で設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を決定してデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ２１６３）。そして、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアする（Ｓ２１６４）。

【１５２３】

その後、変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ２１６２の処理によって設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ２１６５）。表示制御装置１１４における表示制御では、Ｓ２１６５の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１が、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示制御装

置１１４では、設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１の変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、デフォルト変動に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するようになっている。

【１５２４】

次いで、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１６６）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１６７）。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ２１６８）、さらに、表示設定処理（図８４参照）で用いられる再始動タイマカウンタを「０」に初期化して（Ｓ２１６９）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図７９参照）に戻る。

【１５２５】

一方、Ｓ２１６１の処理において、表示用昇格演出パターンコマンドがないと判別された場合（Ｓ２１６１：Ｎｏ）、その他の変動パターンコマンド処理を実行し（Ｓ２１７０）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図７９参照）に戻る。

【１５２６】

この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）が実行されることにより、表示設定処理（図８４参照）では、Ｓ２１６７の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１において必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【１５２７】

また、表示設定処理（図８４参照）では、Ｓ２１６６の処理によって変動用の表示データテーブル２３２ａ１を基に時間データが設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、変動用の表示データテーブル２３２ａ１で規定された変動演出の時間を計時する。そして、変動用の表示データテーブル２３２ａ１における変動演出が終了したと判断された場合、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を第３図柄表示装置８１に表示し、変動演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示するように、その表示の設定を制御する。

【１５２８】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【１５２９】

これに対し、本変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６８の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１５３０】
同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。
【１５３１】
これに対し、コマンド判定処理（図７７参照）では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６２の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用の表示データテーブル２３２ａ１を上書きによって変動用の表示データテーブル２３２ａ１に書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【１５３２】
図７９に戻って説明を続ける。Ｓ２１４３の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ２１４３：Ｎｏ）、変動演出に関する未処理のコマンドは表示用停止種別コマンドであるので、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ２１４５）、この変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）を終了し、コマンド判定処理（図７７参照）へ戻る。
【１５３３】
ここで、図８１を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）の詳細について説明する。図８１は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用停止種別コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１５３４】
停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（「１０Ｒ時短大当たり」、「７Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ２１７５）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値と、を比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ２１７６）。
【１５３５】
そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ２１７７）、この停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）を終了して、変動演出系コマンド処理（図７９参照）へ戻る。
【１５３６】
ここで、上述したように、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、その変動用の表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（図７６（ｂ）のＳ２０２４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ２１７７によって設定された停止図柄判別フラグからＳ２１７６の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して後述する表示設定処理（図８４参照）により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第３図柄に対応する画像デー

タは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【１５３７】

なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、表示制御装置１１４が２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図７７参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１７５の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が「非リーチ」であると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、「ハズレ表示」である「非リーチ」に対応する停止図柄（例えば、「４５６」）がＳ２１７６の処理によって設定される。

【１５３８】

仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、ハズレであった場合であっても、第３図柄表示装置８１には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、「ハズレ表示」の「非リーチ」演出態様に対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、第３図柄表示装置８１に「ハズレ表示」に対応する停止図柄が表示されても、パチンコ機１０の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。

【１５３９】

図７７に戻って説明を続ける。Ｓ２１０８の処理において、変動演出系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、当たり系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１０）、当たり系コマンドがあれば（Ｓ２１１０：Ｙｅｓ）、当たり系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１１）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。この当たり系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した大当たり中又は小当たり中のコマンドに対応する処理を実行する。

【１５４０】

Ｓ２１１０の処理において、当たり系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、のパターン系コマンド、表示用赤文字コマンドの色系コマンド、の第３図柄表示装置８１で表示される文字図柄に関するコマンド（以下、パターン系コマンド及び色系コマンドを総称して「文字系コマンド」と表現する場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１１２）、文字系コマンドがあれば（Ｓ２１１２：Ｙｅｓ）、文字系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１３）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１５４１】

ここで、図８２（ａ）を参照して、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）の詳細について説明する。図８２は、文字系コマンド処理を示すフローチャートである。この文字系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した文字系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１５４２】

文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、文字フラグをオンに設定し（Ｓ２１８１）、文字コマンドフラグをオンして（Ｓ２１８２）、その他の文字系コマンド処理を実行し（Ｓ２１８３）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了して、コマンド判定処理（図７７参照）に戻る。

【１５４３】

図７７に戻って説明を続ける。Ｓ２１１２の処理において、文字系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像系コマン

ドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１４）、背面画像系コマンドがあれば（Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、背面画像系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１５）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１５４４】

ここで、図８２（ｂ）を参照して、背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図８２（ｂ）は、背面画像系コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１５４５】

背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図８９参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２１９１）、処理をＳ２１９２へ移行する。

【１５４６】

Ｓ２１９２の処理では、背面画像コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１９２）、背面種別（背面Ａ～Ｃ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９３）、この背面画像変更コマンド処理（Ｓ２１１５）を終了し、コマンド判定処理（図７７参照）に戻る。

【１５４７】

通常画像転送設定処理（図８９参照）では、Ｓ２１９２の処理により設定される背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、Ｓ２１９３の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面種別を特定する。そして、その特定された背面画別が背面Ｂ又は背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【１５４８】

また、タスク処理（図７６（ｂ）のＳ２０２４）では、表示データテーブル２３２ａ１に規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ２１９３によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面種別を特定し、さらに、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【１５４９】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理（図７７参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１９３の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【１５５０】

図７７に戻って説明を続ける。Ｓ２１１４の処理において、背面画像系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１６）、エラーコマンドがあれば（Ｓ２１１６：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ２１１７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１５５１】

ここで、図８３を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）の詳細について説明する。図８３は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１５５２】

エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）では、まず、音声ランプ制御装置１１３より、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信しているか否かを判別し（Ｓ２２０１）、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信していなければ（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、Ｓ２２０２～Ｓ２２０５の処理をスキップして、処理をＳ２２０６に移行する。

【１５５３】

一方、Ｓ２２０１の判別の結果、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信していれば（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、該コマンドに基づいてエラーパターンメモリを設定し（Ｓ２２０２）、エラーコマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２２０３）、エラー発生フラグをオンし（Ｓ２２０４）、エラー種別に対応するエラー判別フラグをオンして（Ｓ２２０５）、処理を２２０６に移行する。

【１５５４】

Ｓ２２０６の処理では、その他のエラーコマンド処理を実行し（Ｓ２２０６）、このエラーコマンド処理（Ｓ２１１７）を終了して、コマンド判定処理（図７７参照）に戻る。

【１５５５】

後述する表示設定処理（図８４）では、Ｓ２２０４の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ２２０５の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【１５５６】

なお、エラーコマンド処理において表示される各エラーに対応した警告画像は、いずれの変動演出の表示画像よりも優先して最前面に表示されるように構成されている。このように構成することで、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、また、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。

【１５５７】

また、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ２２１２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が結果報知装置としての第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【１５５８】

図７７に戻って説明を続ける。Ｓ２１１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ２１１６：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ２１１８）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１５５９】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ２１０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、再びＳ２１０２～Ｓ２１１８の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ２１０１～Ｓ２１

１８の処理が繰り返し実行され、Ｓ２１０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理（Ｓ２０２２）を終了する。

【１５６０】

なお、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）も、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図３６に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用確定コマンド、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理（図８０（ａ）参照）、変動パターンコマンド処理（図８０（ｂ）参照）および停止種別コマンド処理（図８１参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【１５６１】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図８０（ｂ）参照）では、Ｓ２１６２の処理で、電源投入時変動画像２８３の表示に対応した表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ２１６３の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｄにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【１５６２】

次に、図８４から図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図７６（ｂ）参照）の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ２０２３）の詳細について説明する。図８４及び図８５は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【１５６３】

この表示設定処理（Ｓ２０２３）では、まず、図８４で示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理（図７７参照）において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ２３０２～Ｓ２３０６の処理をスキップし、処理をＳ２３０７へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２３０２）、Ｓ２３０３～Ｓ２３０６の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【１５６４】

Ｓ２３０３の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０３）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、先のコマンド判定処理（図７７参照）において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（Ｓ２３０４）。

【１５６５】

ここで、図８６（ａ）を参照して、保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の詳細について説明する。図８６（ａ）は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置１１３より通知された保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１に初期設定（デフォルト設定。即ち、「白色」の「○」図柄。）で表示させる画像データを展開するための処理である。

【１５６６】

保留画像設定処理（Ｓ２３０４）では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示させる保留画像データを展開する（Ｓ２３４１）。タ

スク処理（図７６（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１５６７】

そして、新規保留球数コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３４２）、この保留画像設定処理（Ｓ２３０４）を終了して、表示設定処理（図８４参照）に戻る。

【１５６８】

図８４に戻って説明を続ける。保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の後、又は、Ｓ２３０３の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンでなければ（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、次いで、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３０５）。判別の結果、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ２３０６）。

【１５６９】

ここで、図８６（ｂ）を参照して、警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の詳細について説明する。図８６（ｂ）は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理である。

【１５７０】

警告画像設定処理（Ｓ２３０６）では、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ２３５１）。タスク処理（図７６（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１５７１】

そして、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ２３５２）、この警告画像設定処理（Ｓ２３０６）を終了して、表示設定処理（図８４参照）に戻る。

【１５７２】

図８４に戻って説明を続ける。警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の後、又はＳ２３０５の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別された場合は（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、次いで、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ２３０７）。

【１５７３】

ここで、図８７を参照して、ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の詳細について説明する。図８７は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２および転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｅの更新を行う処理である。

【１５７４】

このポインタ更新処理（Ｓ２３０７）では、まず、ポインタ２３３ｅを１加算する（Ｓ２３６１）。即ち、ポインタ２３３ｅは、原則、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブル２３２ａ１～２３２ａ３は、アドレス「０００００Ｈ」には、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「００００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｅの値が「０」に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が「１」に更新されるので、アドレス「００００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブル２３２ａ１～２３２ａ３から実体的なデータを読み出す

ことができる。
【１５７５】
　Ｓ２３６１の処理によって、ポインタ２３３ｅの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報であるか否かを判別する（Ｓ２３６２）。その結果、「Ｅｎｄ」情報であれば（Ｓ２３６２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｅが更新されたことを意味する。
【１５７６】
　そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１であるか否かを判別して（Ｓ２３６３）、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１であれば（Ｓ２３６３：Ｙｅｓ）、ポインタ２３３ｅを「１」に設定し（Ｓ２３６４）、さらに、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されているデモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定して（Ｓ２３６５）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図８４参照）では、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１の先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出または再始動演出を繰り返し表示させることができる。
【１５７７】
　一方、Ｓ２３６３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用の表示データテーブル２３２ａ１でも、再始動用の表示データテーブル２３２ａ１でもないと判別された場合は（Ｓ２３６３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｅの値を１だけ減算して（Ｓ２３６６）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図８４参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂにデモ用の表示データテーブル２３２ａ１および再始動用の表示データテーブル２３２ａ１以外の表示データテーブル２３２ａ１、例えば、変動用の表示データテーブル２３２ａ１や確定表示用のデータテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、「Ｅｎｄ」情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブル２３２ａ１で規定される最後の画像で停止させた状態で表示させることができる。
【１５７８】
　なお、Ｓ２３６２の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、Ｓ２３６１の処理による更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報ではないと判別される場合は（Ｓ２３６２：Ｎｏ）、Ｓ２３６３～Ｓ２３６６の処理をスキップして、Ｓ２３６７の処理へ移行する。
【１５７９】
　Ｓ２３６７の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３６７）、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３６７：Ｎｏ）、そのままポインタ更新処理（Ｓ２３０７）を終了して、表示設定処理（図８４参照）に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３６７：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１において「Ｅｎｄ」情報が格納されているエンド位置アドレスから１だけ減算した値に、ポインタ２３３ｅの値を設定する（Ｓ２３６８）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値を「１」に設定して（Ｓ２３６９）、このポインタ更新処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定さ

れた表示データテーブル２３２ａ１の最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

【１５８０】

図８４に戻って説明を続ける。ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の後は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ及び追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されている表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２から、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ２３０８）。タスク処理（図７６（ｂ）のＳ２０２４参照）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、Ｓ２３０８の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１５８１】

第１実施形態では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納され、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。これにより、表示データテーブル２３２ａ１で規定されているスプライトの描画内容を、追加データテーブル２３２ａ２で規定し直すことで、表示データテーブル２３２ａ１の描画内容から追加データテーブル２３２ａ２の描画内容に変更して表示することができる。

【１５８２】

また、第１実施形態では、追加データテーブルバッファ２３３ｃに複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されているが、複数の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、最も新しく格納された追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。即ち、追加データテーブル２３２ａ２の格納順を記憶しておき、最も新しい追加データテーブル２３２ａ２の描画内容を優先して表示することができるので、表示内容を変更した後にさらに変更する場合、的確に表示することが可能となる。

【１５８３】

なお、追加データテーブル２３２ａ２において、Ｎｕｌｌデータが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃがＮｕｌｌデータでクリアされているときは、常にＮｕｌｌデータが追加データテーブルバッファ２３３ｃから展開されることになる。

【１５８４】

次いで、計時カウンタ２３３ｇの値を１だけ減算し（Ｓ２３０９）、減算後の計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下であるか否かを判別する（Ｓ２３１０）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下でない場合、即ち、「１」以上である場合は（Ｓ２３１０：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）に戻る。

【１５８５】

一方、Ｓ２３１０の処理において、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下である場合は（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用の表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くＳ２３１１の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ２３１１）。

【１５８６】

Ｓ２３１１の判別の結果、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３１１：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示用のデータテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３１２）。

【１５８７】

次いで、実行中の変動演出が終了するため、背面画像変更フラグをオフし（Ｓ２３１３）、文字パターンメモリ２３３ｊをオフする（Ｓ２３１４）。このように構成することで、１の変動演出が終了する毎に該変動演出用に設定された内容を初期化することができるので、例えば、前回の変動演出において設定された文字図柄の設定内容が、次回の変動演出において現出するといった不具合が発生することを未然に防止することができる。

【１５８８】

次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３１５）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化する（Ｓ２３１６）。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３１７）、次いで、「０」状態（オフ状態）で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオン（即ち、「１」）に設定後（Ｓ２３１８）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ２３１９）、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了し、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）に戻る。

【１５８９】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用の表示データテーブル２３２ａ１が設定されている状況において、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１５９０】

また、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定される表示データテーブル２３２ａ１を確定表示用のデータテーブル２３２ａ１に変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することが出来る。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１５９１】

なお、Ｓ２３１９の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、その表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。

【１５９２】

よって、タスク処理（図７６（ｂ）のＳ２０２４参照）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ２３１９によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【１５９３】

一方、Ｓ２３１１の処理において、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３１１：Ｎｏ）、処理を図８５に示すＳ２３２０の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２０）。そして、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２０：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、確定表示演出が終了したことを意味する。そこで、確定表示フラグをオフに設定した後（Ｓ２３２１）、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定し（Ｓ２３２２）、次いで、デモ表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定する（Ｓ２３２３）。そして、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化し（Ｓ２３２４）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ２３２５）、処理を図８４に移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）に戻る。

【１５９４】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１５９５】

なお、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンと判定される場合、即ち、Ｓ２３２０のＹｅｓの分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、Ｓ２３１２の処理によって、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄはいずれもその内容がクリアされている。よって、Ｓ２３２２の処理では、それらのデータテーブルバッファ２３３ｃ，２３３ｄのクリア処理を省略している。これにより、ＭＰＵ２３１における処理負荷の軽減を図ることができる。

【１５９６】

一方、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３２０：Ｎｏ）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２６）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２６：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、デモ演出が終了したことを意味する。そこで、処理を図８４へ移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の表示設定処理の中で実行されるポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１５９７】

一方、Ｓ２３２６の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（Ｓ２３２６：Ｎｏ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、変動演出が終了したことを意味する。そこで、変動演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、変動演出に対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されるのに合わせて「０」に初期化された再始動タイマカウンタを１加算し（Ｓ２３２７）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値（例えば、「１００」）になったか否かを判別する（Ｓ２３２８）。

【１５９８】

そして、再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（Ｓ２３２８：Ｎｏ）、処理を図８４へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）に戻る。一方、再始動タイマカウンタが所定値である場合は（Ｓ２３２８：Ｙｅｓ）、再始動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２

３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３２９）。そして、再始動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３３０）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化して（Ｓ２３３１）、処理を図８４へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）に戻る。

【１５９９】

これにより、表示制御装置１１４では、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合には、再始動演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出であるので、遊技者は、結果報知装置としての第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【１６００】

なお、再始動用の表示データテーブル２３２ａ１によって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、再び再始動用の表示データテーブル２３２ａ１の先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置１１３より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信したりするまでは、再始動演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１６０１】

また、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（図７６（ｂ）のＳ２０２９）も、表示設定処理（Ｓ２０２３）と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像２８３の一方の画像（図３６（ｂ）または図３６（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【１６０２】

さらに、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像２８３の変動演出を再始動させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【１６０３】

次いで、図８８～図９０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図７６（ｂ）参照）の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ２０２５）の詳細について説明する。まず、図８８（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【１６０４】

この転送設定処理（Ｓ２０２５）では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンか否かを判別する（Ｓ２４０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであれば、（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ２４０２）、この転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３

５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図８８（ｂ）を参照して後述する。

【１６０５】

一方、Ｓ２４０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ２４０３）、この転送設定処理（Ｓ２０２５）を終了して、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図８９及び図９０を参照して後述する。

【１６０６】

ここで、図８８（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）について説明する。図８８（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を示すフローチャートである。

【１６０７】

この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ２４１１）、転送指示を送信していれば（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４１２）。このＳ２４１２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了していないと判別される場合は（Ｓ２４１２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図８８（ａ）参照）へ戻る。

【１６０８】

一方、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４１２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２４１３へ移行する。また、Ｓ２４１１の処理において、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、処理をＳ２４１３へ移行する。

【１６０９】

Ｓ２４１３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ２４１３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ２４１３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ２４１４）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図８８（ａ）参照）へ戻る。

【１６１０】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リスト（図４２参照）に、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。

【１６１１】

なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス及び最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、並びに、転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレス、が含められる。画像コントロー

ラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定された常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【１６１２】

一方、Ｓ２４１３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ２４１３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ａをオフに設定して（Ｓ２４１５）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図８８（ａ）参照）へ戻る。これにより、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図７６（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図７６（ｂ）のＳ２０２９参照）ではなく、コマンド判定処理（図７７から図８３参照）および表示設定処理（図８４から図８７参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図８９及び図９０参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図８８（ａ）のＳ２４０１：Ｎｏ参照）。

【１６１３】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を実行することにより、既にメイン処理（図７５参照）の中で転送されている電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。

【１６１４】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後は、ＭＰＵ２３１は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がない。その結果、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【１６１５】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージ、コクピット画像、副表示画像といった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき保留図柄や文字図柄の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【１６１６】

次に、図８９及び図９０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）について説明する。図８９及び図９０は、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を示すフローチャートである。

【１６１７】

この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている転送データテーブル２３２ａ３から、先に実行された表示設定処理（図８４参照）のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって更新されたポインタ２３３

ｅで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ２４２１）。
【１６１８】
そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ２４２２）、転送データ情報であれば（Ｓ２４２２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ２４２３）、さらに、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ２４２４）、Ｓ２４２５の処理へ移行する。
【１６１９】
一方、Ｓ２４２２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ２４２２：Ｎｏ）、Ｓ２４２３及びＳ２４２４の処理をスキップして、Ｓ２４２５の処理へ移行する。
【１６２０】
Ｓ２４２５の処理では、画像転送の終了処理をすべく、画像転送詳細処理を実行し（Ｓ２４２５）、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を終了して、転送設定処理（図８８（ａ）参照）に戻る。
【１６２１】
ここで、図９０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）の一処理である画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）について説明する。図９０は、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を示すフローチャートである。
【１６２２】
この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、前回の転送処理が終了後に、画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ２４４１）、転送指示を設定していれば（Ｓ２４４１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４４２）。
【１６２３】
このＳ２４４２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４４２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図８９参照）に戻る。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｙｅｓ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。また、Ｓ２４４１の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ２４４１：Ｎｏ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。
【１６２４】
Ｓ２４４３の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ２４４３）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ２４４３：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ２４４４）、通常画像転送設定処理（図８９参照）のＳ２４２３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４３：Ｎｏ）、次いで、エラーコマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４５）。
【１６２５】
そして、エラーコマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４５：Ｙｅｓ）、エラー報知に関する演出コマンドが処理され、エラー報知用の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されたことを意味するので、エラーコマンドフラグ

をオフに設定した後（Ｓ２４４６）、エラー判別フラグのうち、オン状態にあるエラー判別フラグに対応するエラー報知画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４４７）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。なお、Ｓ２４４７において、オン状態にあるエラー判別フラグに対応するエラー報知画像の画像データが転送対象画像された場合、該オン状態のエラー報知判別フラグはすべてオフに設定されるように構成されている。

【１６２６】

Ｓ２４４５の処理において、エラーコマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４５：Ｎｏ）、次いで、背面画像コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４８）。そして、背面画像コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４８：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４９）、背面種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５０）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。

【１６２７】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ２４４８の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、背面画像コマンドフラグがオフとみなし（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図８９参照）へ戻る。

【１６２８】

Ｓ２４４８の処理において、背面画像コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図８９参照）へ戻る。

【１６２９】

このように、この通常用画像転送処理（Ｓ２４０３）を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理（図７７参照）の中で文字系コマンド等に対する処理が実行され、その文字系コマンドで示された文字変化画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された場合は、その追加データテーブル２３２ａ２で用いられる文字変化画像の画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【１６３０】

また、先に実行されたコマンド判定処理（図７７参照）の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【１６３１】

また、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるように構成されている。よって、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１６３２】
ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。
【１６３３】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【１６３４】
また、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。
【１６３５】
次いで、図９１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図７６（ｂ）参照）の一処理である上述の描画処理（Ｓ２０２６）の詳細について説明する。図９１は、この描画処理を示すフローチャートである。
【１６３６】
描画処理（Ｓ２０２６）では、タスク処理（図７６（ｂ）のＳ２０２４参照）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（図７６（ｂ）のＳ２０２５）により設定された転送指示から、図４２に示す描画リストを生成する（Ｓ２５０１）。
【１６３７】
即ち、Ｓ２５０１の処理では、タスク処理で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。
【１６３８】
このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、１の変動演出（変動パターン）を第

３図柄表示装置８１において実行する場合、予め定められた更新条件（即ち、１フレーム分の描画期間である２０ミリ秒の経過）の成立に基づいて描画処理（Ｓ２０２６）を実行することにより、描画リストを更新することができる。

【１６３９】

次いで、転送設定処理（図７６（ｂ）のＳ２０２５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを追記する。

【１６４０】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【１６４１】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｉによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ２５０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「１」である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【１６４２】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【１６４３】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを抽出する。そして、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納する。その後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【１６４４】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、他方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【１６４５】
描画処理（Ｓ２０２６）は、Ｓ２５０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｉを更新する（Ｓ２５０３）。そして、この描画処理を終了して、Ｖ割込処理（図７６（ｂ）参照）に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｉの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。
【１６４６】
ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７６（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。
【１６４７】
これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【１６４８】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。
【１６４９】
以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【１６５０】
以上、説明したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴムユニット６９を、少なくとも、返しゴム６９ａ、支持部６９ｃ、駆動連結部及び駆動用モータ６９ｄによって構成する。そして、返しゴム６９ａを支持する支持部６９ｃが伸縮可能となるように構成し、駆動用モータ６９ｄが駆動されることによって返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を移動可能に構成する。
【１６５１】
また、「通常遊技状態」において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置し、「大当たり遊技状態」、「小当たり遊技状態」又は「時間短縮状態」において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置するように構成する。
【１６５２】
さらに、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合には、特定操作量として右打ち遊技した遊技球が遊技領域の右側部分を流下可能とし、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合には、右打ち遊技した遊技球が遊技領域の右側部分を流下し得

ず、遊技領域の左側部分を流下するように構成する。
【１６５３】
さらに、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動しており、過程地点としての開口位置５７ｂ（通常位置５７ａと突出位置５７ｃの間の位置）を通過している状況において、右打ち遊技した遊技球が返しゴム６９ａに衝突した場合には、該遊技球が遊技領域の右側部分を流下し得ず、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動しており、開口位置５７ｂを通過している状況において右打ち遊技した遊技球が返しゴム６９ａに衝突した場合には、該遊技球が遊技領域の右側部分を流下可能となるように構成する。
【１６５４】
このように構成することで、例えば、「通常遊技状態」において遊技者が発射ハンドルの操作を誤って右打ち遊技となる発射強度で遊技球を発射した場合であっても、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していることによって遊技球が遊技領域の右側部分に流下し得ないようにすることができる。
【１６５５】
その結果、「通常遊技状態」において、遊技者が発射した遊技球が推奨されない遊技領域の右側部分を流下し、無用に消費されてしまうことを防止することができ、遊技者が安心して遊技を継続可能とすることで、遊技機の稼働率を向上させることができる。
【１６５６】
また、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲を移動可能とすることで、該返しゴム６９ａの移動途中に遊技球を発射させて返しゴム６９ａに該遊技球を衝突させ、下側経路５８ｃ側に遊技球を流入させることで流入装置としての右側一般入賞口６３ａに入球させることができる。
【１６５７】
その結果、返しゴム６９ａの移動中に遊技球を発射させて該遊技球を返しゴム６９ａに衝突させ、流下態様を変化させることで右側一般入賞口６３ａに入球させて賞球を獲得するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１６５８】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技球が返しゴム６９ａに衝突した場合に、返しゴム６９ａが弾性変形可能となるように構成する。
【１６５９】
このように構成することで、遊技球が返しゴム６９ａに衝突した場合の衝撃を吸収し、該返しゴム６９ａの耐久性を向上させて破損等の発生リスクを軽減し、運用コストを低減させることができる。
【１６６０】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技球が返しゴム６９ａに衝突して弾性変形した場合に、該返しゴム６９ａが衝突前の状態に復帰可能となるように構成する。
【１６６１】
このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が繰り返し返しゴム６９ａに衝突可能とし、繰り返し弾性変形可能となるため、該返しゴム６９ａの耐久性を向上させて破損等の発生リスクを軽減し、運用コストを低減させることができる。
【１６６２】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに移動されてから、「通常遊技状態」に移行するまでの期間において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに継続的に位置するように構成する。
【１６６３】
このように構成することで、返しゴム６９ａの移動回数を減少させ、該返しゴム６９ａを移動させるための駆動部（即ち、駆動用モータ６９ｄ等）の駆動回数を減少させることができ、返しゴム６９ａが移動することによる返しゴムユニット６９の故障リスクを軽減させることができる。

【１６６４】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａを支持する支持部６９ｃを伸縮可能とし、動力源としての駆動用モータ６９ｄが駆動されることで保持部としての支持部６９ｃが伸縮し、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動可能となるように構成する。
【１６６５】
このように構成することで、例えば、不利状態としての「通常遊技状態」において遊技者が発射ハンドルの操作を誤って右打ち遊技を実行した場合であっても、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していることによって遊技球が遊技領域の右側部分に流下し得ないようにすることができる。
【１６６６】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから開口位置５７ｂ（通常位置５７ａと突出位置５７ｃの間の位置）までの間に位置している場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が第１衝突面６９ａ１又は第２衝突面６９ａ２に衝突可能とし、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから開口位置５７ｂへと移動している状況下では、第１衝突面６９ａ１と衝突した遊技球よりも第２衝突面６９ａ２と衝突した遊技球のほうが遊技領域の右側部分を流下し易くなるように構成する。
【１６６７】
このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから開口位置５７ｂへと移動している状況において特定箇所としての第２衝突面６９ａ２と衝突した場合に、該遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球し得るようにすることができる。
【１６６８】
その結果、返しゴム６９ａの移動中に発射強度を調節して遊技球を発射することによって、該遊技球を返しゴム６９ａに衝突させて右側一般入賞口６３ａに入球させて賞球を獲得させるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１６６９】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、少なくとも、第１始動口６４に遊技球が入球することで特別図柄の動的表示を実行させて大当たり又は小当たりに当選した場合、又は、救済条件が成立した場合に、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動可能となるように構成する。
【１６７０】
このように構成することで、第１始動口６４に入球させて特別図柄の動的表示が実行され、大当たり又は小当たり当選した場合、又は、救済条件が成立した場合に、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａまで移動する状況において右打ち遊技を実行させることで、右側一般入賞口６３ａに入球させ得ることができる。
【１６７１】
その結果、返しゴム６９ａの移動中に遊技球を発射することによって、右側一般入賞口６３ａに遊技球を入球させて第２付与利益としての賞球を獲得させるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１６７２】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、少なくとも、右側一般入賞口６３ａに遊技球が入球することで時短抽選を実行し、「時間短縮状態」が終了し得るようにすることで返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動可能となるように構成する。
【１６７３】
このように構成することで、流入装置としての右側一般入賞口６３ａに遊技球が入球することで賞球を獲得可能となる一方、抽選によって「時間短縮状態」が終了し得るため、該右側一般入賞口６３ａへの入球によって遊技状態が変化するか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１６７４】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、返しゴム６

９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、第１始動口６４への入球が検知された場合に、右打ち遊技を示唆する報知を実行可能に構成する。

【１６７５】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、右打ち遊技が推奨される遊技状態において左打ち遊技が実行されている場合に右打ち遊技を実行するように示唆することができる。

【１６７６】

その結果、遊技者に遊技仕様どおりの遊技を示唆することができ、遊技者が安心して遊技可能とすることでパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１６７７】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴム６９ａと接触することによって、該遊技球の移動速度が、右打ち遊技で発射されたタイミングの移動速度よりも低減可能に構成する。

【１６７８】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴム６９ａとの接触によって移動速度が低減されることによって、返しゴム６９ａとの衝突後に遊技釘や普通電役７２、小入賞口ユニット７３等の配設物と衝突した場合における衝撃を緩和させることができ、該配設物との衝突による破損等のリスクを軽減させ、故障が発生し難くなることで運用コストを低減させることができる。

【１６７９】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａの移動制御を音声ランプ制御装置１１３ではなく主制御装置１１０によって制御可能に構成する。

【１６８０】

このように構成することで、遊技者が遊技仕様どおりに遊技することができないという状況を防止することができ、遊技者が安心して遊技仕様どおりに遊技を継続可能とすることができる。

【１６８１】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、支持部６９ｃは、該支持部６９ｃの正面視奥側に配設された駆動連結部を介して駆動用モータ６９ｄと連結され、駆動用モータ６９ｄが駆動されることによって駆動連結部を介して支持部６９ｃが伸縮し、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を外レール６２に沿って移動可能に構成する。

【１６８２】

このように構成することで、駆動用モータ６９ｄの駆動力を駆動連結部を介して支持部６９ｃに伝達させることができ、支持部６９ｃ、駆動用モータ６９ｄ及び駆動連結部を省スペース化させて配設することができる。

【１６８３】

その結果、返しゴムユニット６９の各部位を配設するためのスペースが縮小化されることによって、遊技球が流下可能な流下領域を広く確保することができ、遊技球の流下態様を多様化させることで、該流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１６８４】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動される場合に、外レール６２に沿って移動可能となるように構成する。

【１６８５】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が遊技領域の右側部分に到達する場合に通過し得る経路（即ち、外レール６２沿いの経路）と同様の経路を返しゴム６９ａが移動可能とすることができる。

【１６８６】

その結果、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する場

合に、右打ち遊技で発射された遊技球が移動し得る経路と同様の経路を移動することで、遊技球と衝突し易くすることができ、移動途中の返しゴム６９ａと衝突した遊技球が遊技領域の左側部分に流下し易くすることによって、無用に遊技球を消化してしまうことを防止でき、遊技者が安心して遊技を継続可能としてパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１６８７】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、開口位置５７ｂから通常位置５７ａまでの間である上側経路５８ｂを複数の遊技球が通過可能な幅に構成する。

【１６８８】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において右打ち遊技を実行した場合に、該遊技球が返しゴム６９ａに衝突することなく遊技領域の右側部分を流下可能とすることができる。

【１６８９】

その結果、右打ち遊技を継続している状況において、遊技球が返しゴム６９ａに衝突する割合を減少させることができ、遊技球が返しゴム６９ａに衝突することによる摩耗や破損等のリスクを軽減させることができ、部品交換のリスクを軽減することで運用コストを低減させることができる。

【１６９０】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球しなかった場合であっても、スルーゲート６７、小入賞口ユニット７３、普通電役７２、可変入賞装置６５又は右側第２一般入賞口６３ｂに入球可能となるように構成する。

【１６９１】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球しなかった場合であっても、他の入球口に入球し得ることで、継続的に該遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１６９２】

＜第２実施形態＞

次いで、図９２及び図９３を参照して、本発明を適用した第２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１６９３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴムユニット６９に駆動用モータ６９ｄを配設し、該駆動用モータ６９ｄを駆動することで支持部６９ｃを伸縮させて返しゴム６９ａが移動可能となるように構成されていた。

【１６９４】

一方、このように構成されている場合であっても、返しゴム６９ａの移動速度が十分ではなく、該返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する期間において右打ち遊技で発射された遊技球が上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを通過して遊技領域の右側部分を流下してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１６９５】

より具体的には、例えば、第１実施形態のパチンコ機１０では、駆動用モータ６９ｄが駆動されることによって支持部６９ｃが伸縮され、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの距離を約１秒で移動可能となるように構成されていた。このように構成されている場合、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する期間において、右打ち遊技で発射された遊技球が上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを通過して遊技領域の右側部分を流下してしまうおそれがあり、特に、上側経路５８ｂを通過して遊技領域の右側部分を流下する遊技球は右側一般入賞口６３ａに入球し難いため、無用

に消費されてしまうおそれがあり、遊技者にとって有利な流下態様とは言い難い流下態様となってしまうおそれがある。

【１６９６】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する期間において、右打ち遊技で発射された遊技球が上側経路５８ｂを通過して遊技領域の右側部分を流下し難くなるように構成し、遊技者の発射した遊技球が推奨されない遊技領域を流下することによって無用に消費されてしまうことを防止することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを防止し、遊技機の稼働率を向上させることを目的としている。

【１６９７】

より詳細には、例えば、返しゴム６９ａを移動させるための駆動力として、駆動用モータ６９ｄに加えて駆動用バネ６９ｇを配設し、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃの位置まで移動させる場合の移動速度を向上させることによって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する期間において、右打ち遊技で発射された遊技球が上側経路５８ｂを通過して遊技領域の右側部分を流下し難くなるように構成し、遊技者の発射した遊技球が無用に消費されてしまうことを防止することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを防止し、遊技機の稼働率を向上させることを目的とする。

【１６９８】

本目的を達成するために、第２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成された遊技機であって、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、前記第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第１の遊技状況下では前記第２の遊技状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第１位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球は前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第２位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成され、前記第１位置から前記第２位置へと前記衝突部材が移動するのに要する時間と、前記第２位置から前記第１位置へと前記衝突部材が移動するのに要する時間とが異なるように構成されている。

【１６９９】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。

【１７００】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球が前記衝突部材に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。

【１７０１】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１の遊技状況に移行されるまでの期間において、前記第１位置を維持可能に構成されている。

【１７０２】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持可能な支持部、を備え、前記支持部は、伸縮可能に構成され、前記衝突部材は、前記支持部が伸縮することによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【１７０３】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を前記第１位置から前記第２位置、又は、前記第２位置から前記第１位置に移動させることが可能な移動手段、を有し、前記移動手段は、電気的に前記衝突部材を移動させることが可能な第１駆動手段と、非電気的に前記衝突部材を移動させることが可能な第２駆動手段と、を有する。

【１７０４】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が第１位置に位置している状況において前記遊技機の電源が切断された場合に、前記衝突部材が前記第２位置に移動される。

【１７０５】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源が投入されて復帰した状況における遊技状況が前記第２の遊技状況である場合に、前記衝突部材が前記第１位置に移動され得る。

【１７０６】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球と衝突し得る部位として第１部位と、前記第１部位とは異なる第２部位と、を少なくとも有し、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置へと移動している状況下では、前記衝突部材の前記第１部位と衝突した遊技球よりも前記第２部位と衝突した遊技球のほうが前記特定流路を流下し易く構成されている。

【１７０７】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第１入球手段に入球されることによって成立し得る所定条件が成立した場合に、前記第２移動制御を実行可能に構成されている。

【１７０８】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第２入球手段に入球されることによって成立し得る特定条件が成立した場合に、前記第１移動制御を実行可能に構成されている。

【１７０９】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の遊技状況であって、前記衝突部材が前記第１位置に位置している場合において、前記第１入球手段への入球が検知されたことにより、前記第２発射強度での発射を遊技者に示唆可能に構成されている。

【１７１０】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも前記衝突部材が前記第１位置以外の状況であって、かつ、遊技球が前記衝突部材と接触している状況において、該遊技球の移動速度が前記第２発射強度で発射された速度より低減され得る。

【１７１１】

また、第２実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記発射手段、前記第１遊技価値付与手段及び前記第２遊技価値付与手段を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの命令に基づいて処理を実行する副制御手段と、を備え、前記移動制御手段は、前記主

制御手段によって制御される。
【１７１２】
さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材を支持可能な支持部と、前記衝突部材を移動させるための駆動力を発生可能な駆動手段と、前記駆動手段による駆動力を前記支持部に伝達するための伝達部と、を備え、前記衝突部材は、前記駆動手段による駆動力が、前記伝達部を介して前記支持部に伝達されることによって移動可能に構成される。
【１７１３】
また、第２実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記衝突部材の移動方向に延設された誘導部、を備え、前記衝突部材は、少なくとも、前記誘導部の一部に沿って摺動されることによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。
【１７１４】
さらに、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が前記第１位置に位置している状況において、前記第２発射強度よりも弱く、前記特定流路を流下可能な第３発射強度で発射された遊技球は、前記衝突部材に衝突されることなく前記特定流路を流下可能に構成されている。
【１７１５】
また、第２実施形態のパチンコ機１０は、前記特定流路を流下した遊技球は、前記第２入球手段と異なる第３入球手段に入球可能に構成されている。
【１７１６】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、第１発射強度としての所定操作量を備え、所定流路としての一方側流路を備え、第１入球手段としての入球装置を備え、第１遊技価値としての第１付与利益を備え、第１遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第２発射強度としての特定操作量を備え、衝突部材としての接触部を備え、特定流路としての通過可能流路を備え、第２入球手段としての流入装置を備え、第２遊技価値としての第２付与利益を備え、第２遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第１の遊技状況としての不利状態を備え、第２の遊技状況としての有利状態を備え、第１位置としての所定地点を備え、第２位置としての特定地点を備え、移動制御手段としての態様変位制御を備え、第３位置としての過程地点を備え、第１移動制御としての一方側移動制御を備え、第２移動制御としての他方側移動制御を備え、第１部位としての所定箇所を備え、第２部位としての特定箇所を備え、所定条件としての所定要件を備え、特定条件としての特定要件を備え、支持部としての保持部を備え、駆動手段としての動力源を備え、伝達部としての中継部を備え、誘導部としての補助部を備え、第３入球手段としての進入可能装置を備え、移動手段としての変位装置を備え、第１駆動手段としての動力源を備え、第２駆動手段としての特定変位装置を備え、報知手段としての通知制御を備え、第４入球手段としての検知可能装置を備え、第３期間としての第３所要時間を備え、事後報知手段としての終了通知制御を備え、第４期間としての第４所要時間を備え、入球検知手段としての検出装置を備え、異常報知手段としての特定通達制御を備え、表示手段としての結果報知装置を備え、音出力手段としての音声装置を備え、発光手段としての電飾装置を備え、移動態様設定手段としての態様決定制御を備え、第５期間としての第５所要時間を備え、特定期間としての特定所要時間を備え、所定数としての規定数値を備え、特定報知としての特定事象通知を備え、第６期間としての第６所要時間を備える。
【１７１７】
なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【１７１８】
また、例えば、第６期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移

動されてから所定時間（本実施形態では「１０秒」（図１３９のＳ４６３参照））が経過するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１７１９】

さらに、例えば、移動制御手段として、本実施形態では返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁の制御処理や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物の制御処理、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物の制御処理、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物の制御処理、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物の制御処理、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物の制御処理などが挙げられる。

【１７２０】

また、例えば、第２入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球

を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１７２１】

さらに、例えば、事後報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに移動されたことを報知する処理（図１０３のＳ１２８６又はＳ１２８８参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１７２２】

また、例えば、第３位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが移動される場合に通過し得る開口位置５７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【１７２３】

さらに、例えば、第１移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【１７２４】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では時短終了条件が成立することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動

的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１７２５】

さらに、例えば、伝達部として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材、コマンドや情報を伝達させるための媒体、遊技球を所定流路から特定流路に向けて流下させる部位又は部材などが挙げられる。

【１７２６】

また、例えば、特定期間として、本実施形態では右打ち遊技による各入球口への入球が有効と判定される継続期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達す

るまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、所定の入球口への入球が有効と判定される期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、大当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１７２７】

さらに、例えば、所定流路として、本実施形態では左打ち遊技によって遊技球が流下し得る流下経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１７２８】

また、例えば、第２遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１７２９】

さらに、例えば、第１期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃから移動されて開口位置５７ｂに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間

、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１７３０】

また、例えば、衝突部材として、本実施形態では返しゴム６９ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部材、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部材、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部材、球が衝突することにより該球が特定の領域に流下することを防止する部材、球が衝突することで球を静止させる部材などが挙げられる。

【１７３１】

さらに、例えば、第１部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる

。
【１７３２】
　また、例えば、第２部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。
【１７３３】
　さらに、例えば、移動態様設定手段として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態及び特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理、遊技球の入球に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理などが挙げられる。
【１７３４】
　また、例えば、移動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の支持部６９ｃ、駆動用モータ６９ｄ、駆動用バネ６９ｇ及び駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物を可動させるための駆動部、可動対象物を支持可能に構成された支持部、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材などが挙げられる。
【１７３５】
　さらに、例えば、第２遊技価値として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。
【１７３６】
　また、例えば、第２位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る突出位置５７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。
【１７３７】
　さらに、例えば、第１遊技価値として、本実施形態では第１始動口６４への入球に基づ

く賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１７３８】

また、例えば、第４入球手段として、本実施形態では第２始動口７１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１７３９】

さらに、例えば、第２発射強度として、本実施形態では右打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【１７４０】

また、例えば、駆動手段として、本実施形態では駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【１７４１】

さらに、例えば、報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａの移動を報知可能に構成された処理（返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２））を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１７４２】

また、例えば、第２駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用バネ６９ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【１７４３】

さらに、例えば、第５期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが１の移動契機において複数回移動される場合の突出位置５７ｃに移動されてから通常位置５７ａに移動されるまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１７４４】

また、例えば、誘導部として、本実施形態では外レール６２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域や特定流路に遊技球を案内可能な流路、可動物の移動方向を案内又は補助するための部位又は部材などが挙げられる。

【１７４５】

さらに、例えば、第１の遊技状況として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が

実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１７４６】

また、例えば、第２期間として、本実施形態では発射された遊技球が返しゴム６９ａに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１７４７】

さらに、例えば、第３期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動開始報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行

されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１７４８】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１７４９】

さらに、例えば、異常報知手段として、本実施形態では異常入球コマンド処理（図１１０参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技球の入球が検知された場合に異常を報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１７５０】

また、例えば、第２移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動

させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【１７５１】

さらに、例えば、第３入球手段として、本実施形態ではスルーゲート６７、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５又は右側第２一般入賞口６３ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１７５２】

また、例えば、第２の遊技状況として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１７５３】

さらに、例えば、第１位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る通常位置５７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【１７５４】

また、例えば、第１遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価

値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１７５５】

さらに、例えば、特定流路として、本実施形態では右打ち遊技によって遊技球が流下し得る上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１７５６】

また、例えば、特定報知として、本実施形態では、右側一般入賞口６３ａへの入球時に賞球数が増加している旨の報知を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、所定の入球口への入球のうち特定状態における入球を報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が付与されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【１７５７】

さらに、例えば、第１駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【１７５８】

また、例えば、第１発射強度として、本実施形態では左打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【１７５９】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では返しゴム６９ａの支持部６９ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が衝突し得る部位又は部材を固定可能に構成された部位又は部材、特定の部位又は部材が可動する場合に該部位又は部材を支持する部位又は部材などが挙げられる。

【１７６０】

また、例えば、第４期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動完了報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が

実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１７６１】

さらに、例えば、所定数として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数が変化し得る閾値（例えば、「２０個」）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示を実行可能な回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、普通図柄の可変表示を実行可能な回数、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、特定期間における入球口への入球数、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技機に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値、大入賞口の１の開放契機における最大入賞値、大入賞口の１の開放契機における最大開放時間、大入賞口のラウンド数、小入賞口の１の開放契機における最大入賞値、小入賞口の１の開放契機における最大開放時間、小入賞口のラウンド数、普通電役の１の開放契機における最大入賞値、普通電役の１の開放契機における最大開放時間などが挙げられる。

【１７６２】

また、例えば、第１入球手段として、本実施形態では第１始動口６４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１７６３】

さらに、例えば、所定条件として、本実施形態では大当たり若しくは小当たりに当選すること、又は、救済条件が成立すること、を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない

範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１７６４】

また、例えば、入球検知手段として、本実施形態では右側一般入賞口スイッチ６３ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知

を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技球の通過を検知可能なスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可動物の位置を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１７６５】

ここで、図９２を参照して、第２実施形態の返しゴムユニット６９周辺の構成について説明する。図９２は、第２実施形態の返しゴムユニット６９周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。

【１７６６】

より詳細には、図９２（ａ）は、返しゴムユニット６９の返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状態における返しゴムユニット６９周辺の模式的断面図であって、図９２（ｂ）は、返しゴム６９ａが開口位置５７ｂまで移動した状態における模式的断面図であって、図９２（ｃ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃまで移動した状態における模式的断面図である。

【１７６７】

第１実施形態の返しゴムユニット６９と、第２実施形態の返しゴムユニット６９との異なる点は、主に、特定変位装置としての駆動用バネ６９ｇが追加されている点である。

【１７６８】

図９２（ａ）は、返しゴムユニット６９の返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状態における返しゴムユニット６９周辺の模式的断面図である。第２実施形態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、第１実施形態において返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合と同様の位置に位置した状態となるように構成されている。

【１７６９】

即ち、第２実施形態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、返しゴム６９ａの大部分はカバー部６９ｂに覆われた状態であって、正面視した場合に正面部６９ａ３（図９３参照）の一部のみが視認可能な状態に構成されている。

【１７７０】

また、返しゴム６９ａの正面視右下側には、特定変位装置としての駆動用バネ６９ｇが支持部６９ｃに巻きつけられ、圧縮された状態で配設されている。即ち、第２実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、動力源としての駆動用モータ６９ｄによって返しゴム６９ａが右下側に付勢されることによって、駆動用バネ６９ｇが圧縮された状態を維持可能となるように構成されている。

【１７７１】

そして、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させる場合には、駆動用モータ６９ｄ及び駆動用バネ６９ｇの駆動力によって移動可能に構成されている。

【１７７２】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０のように、返しゴム６９ａの移動が駆動用モータ６９ｄのみの駆動力によって行われる場合、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させる場合、及び、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させる場合の双方で該駆動用モータ６９ｄを駆動させるため、負荷が大きくかかることによって駆動用モータ６９ｄが故障してしまうおそれがある。

【１７７３】

一方、第２実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、駆動用モータ６９ｄの

負荷を軽減させることができ、駆動用モータ６９ｄの故障リスクを軽減させることができる。

【１７７４】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａの移動が駆動用モータ６９ｄのみの駆動力によって行われていたため、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状態（即ち、「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」）においてパチンコ機１０の電源が遮断された場合などに、不正遊技によって遊技領域の右側部分に遊技球が流下可能となってしまい、右側一般入賞口６３ａ等に入球して不当に賞球が払い出されてしまうおそれがある。

【１７７５】

一方、第２実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状態（即ち、「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」）においてパチンコ機１０の電源が遮断された場合、駆動用モータ６９ｄのへの通電も遮断されるため、該駆動用モータ６９ｄによって返しゴム６９ａが右下側に付勢される力がなくなることで駆動用バネ６９ｇが弾性力によって伸張し、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃの位置（即ち、図９２（ｃ）の状態）まで移動可能となるように構成されている。

【１７７６】

このように構成することで、「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」において、停電等によってパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動可能とすることで、パチンコ機１０の電源遮断中において不正に遊技球が発射されて遊技領域の右側部分に遊技球が流下することを防止することができ、パチンコ機１０の不正遊技を防止することができる。

【１７７７】

また、上述のように構成した場合、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状態においてパチンコ機１０の電源が遮断され、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃの位置まで移動された後にパチンコ機１０の電源が投入された場合に、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃの位置を維持したままであれば、右打ち遊技が実行できない状況となってしまうが、上述したように、パチンコ機１０の電源が投入されて立ち上げ処理が実行されると、遊技状態を判別して、該遊技状態に応じて返しゴム６９ａの態様を変化可能に構成されている（図４３のＳ１２５～Ｓ１２７参照）。

【１７７８】

このように構成することで、例えば、「大当たり遊技状態」において、停電等によってパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、パチンコ機１０の立ち上げ後の遊技状態を判別し、接触部としての返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させ、電源が遮断される前の遊技を継続可能とすることができる。

【１７７９】

次いで、図９２（ｂ）は、接触部としての返しゴム６９ａが開口位置５７ｂまで移動した状態における模式的断面図である。また、図９２（ｃ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃまで移動した状態における模式的断面図である。なお、図９２（ｂ）の状態は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動する途中、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動する途中、のいずれかの状態を示している。

【１７８０】

図９２（ｂ）及び図９２（ｃ）に示すように、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動する場合、駆動用モータ６９ｄによって保持部としての支持部６９ｃが延伸されるとともに、特定変位装置としての駆動用バネ６９ｇが圧縮された状態から伸張することによって、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃ側に移動させる駆動力が働くように構成されている。

【１７８１】

よって、第２実施形態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃ

に向かって移動される場合、駆動用モータ６９ｄ及び駆動用バネ６９ｇの駆動力によって移動されるように構成されており、動力源としての駆動用モータ６９ｄの駆動力のみによって移動される第１実施形態よりも強い駆動力で返しゴム６９ａを移動可能となるように構成されている。

【１７８２】

従って、第２実施形態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動されるまでに要する期間は、第１実施形態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動されるまでに要する期間よりも短くなるように構成されている。

【１７８３】

このように構成することで、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合など、右打ち遊技が推奨される遊技状態から左打ち遊技が推奨される遊技状態に移行する場合において、該切り替わりタイミングで返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される期間を短縮することができる。

【１７８４】

その結果、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行される状況において、遊技者が右打ち遊技での遊技球の発射を継続している場合であっても、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される期間が短縮されることで、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」に移行しているにもかかわらず、遊技球が遊技領域の右側部分を流下してしまうことを防止し易くすることができ、遊技球が無用に消費されてしまうことを防止し易くすることができる。

【１７８５】

一方、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合、動力源としての駆動用モータ６９ｄのみの駆動力によって移動される。また、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合、駆動用バネ６９ｇを収縮しながら返しゴム６９ａを移動させる状況となる。このため、第２実施形態では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される期間よりも、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される期間の方が長くなるように構成されている。

【１７８６】

このように、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される期間が、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される期間よりも長くなるように構成されている場合であっても、突出位置５７ｃから通常位置５７ａまでの遊技球の流下経路が右下がり（即ち、正面視右下方向に傾斜した状態）に形成されており、また、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動している状況において遊技球が衝突する場合、右方向に移動する返しゴム６９ａに対して、同様に右方向に移動する遊技球が衝突し得るため、衝突する場合の衝撃が吸収され易く、遊技球は左方向に跳ね返りきらずにそのまま右方向（遊技領域の右側部分）に流下し易いように構成されている（図１３参照）。

【１７８７】

このため、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される期間が、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される期間よりも長くなるように構成されている場合であっても、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動を開始してから、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに到達するまでの期間に該返しゴム６９ａと衝突した遊技球は、遊技領域の右側部分に流下し易く、右打ち遊技が推奨される遊技状態に移行されているにもかかわらず、右打ち遊技で発射された遊技球が遊技領域の左側部分に流下してしまう状況が発生し難いように構成されている。

【１７８８】

ここで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する場合に要する期間と、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する場合に要する期間とが同一又は略同一となるように構成されている場合、いずれの移動態様であっても、返しゴム６９ａの移動開始に合わせて、同一のタイミングで打ち出しを開始することによって下側経路５８

ｃに流入させて右側一般入賞口６３ａに入球可能となり、容易に賞球を獲得可能となることによって遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【１７８９】

一方、第２実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される期間と、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される期間が異なるため、該返しゴム６９ａの移動中に遊技球を返しゴム６９ａに衝突させて右側一般入賞口６３ａに入球させる場合に、遊技球の発射タイミング及び発射期間を異ならせる必要があるため、発射した遊技球及び返しゴム６９ａの移動態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７９０】

なお、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、突出位置検出センサ６９ｆによって返しゴム６９ａが特定地点としての突出位置５７ｃに到達したことが検出された場合に駆動用モータ６９ｄがオフされることによって、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃの位置を維持可能となるように構成されている。

【１７９１】

次に、図９３を参照して、第２実施形態における返しゴムユニット６９の詳細について説明する。図９３は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況における返しゴムユニット６９周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。

【１７９２】

図９３に示すように、第２実施形態の返しゴムユニット６９には、支持部６９ｃに巻きつけられた状態で特定変位装置としての駆動用バネ６９ｇが配設されている。駆動用バネ６９ｇは、支持部接続面６９ａ４と支持部６９ｃの上端面とに接続されており、また、支持部６９ｃの先端が駆動用バネ６９ｇ内側の空洞部に挿通され、さらに支持部接続面６９ａ４から返しゴム６９ａに挿通されて返しゴム６９ａを支持している。

【１７９３】

なお、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、駆動用モータ６９ｄによって返しゴム６９ａが右下側に付勢されることで、駆動用バネ６９ｇが圧縮された状態を維持可能となるように構成されている。

【１７９４】

よって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、返しゴム６９ａ、駆動用バネ６９ｇ及び支持部６９ｃがカバー部６９ｂによって被覆された状態であって、正面視した場合に返しゴム６９ａの正面部６９ａ３の一部のみが視認可能に構成されている。

【１７９５】

以上、説明したように、第２実施形態のパチンコ機１０では、支持部６９ｃに巻きつける状態で駆動用バネ６９ｇを配設し、該駆動用バネ６９ｇが、支持部接続面６９ａ４と支持部６９ｃの上端面とに接続されるように構成する。

【１７９６】

また、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、駆動用モータ６９ｄによって返しゴム６９ａが右下側に付勢されることで、特定変位装置としての駆動用バネ６９ｇが圧縮された状態を維持可能となるように構成する。

【１７９７】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動される場合、駆動用モータ６９ｄ及び駆動用バネ６９ｇの駆動力によって移動可能とすることができる。

【１７９８】

その結果、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される期間が、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される期間よりも短くすることができ、例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行される状況において、遊技者が右打ち遊技での遊技球の発射を継続している場合であっても、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される期間が短縮されることによって、「通常遊技状態」に移行

しているにもかかわらず、遊技球が遊技領域の右側部分を流下してしまうことを防止し易くすることができ、遊技球が推奨されない遊技領域を流下することで無用に消費されてしまうことを防止し易くすることができる。

【１７９９】

また、第２実施形態のパチンコ機１０では、接触部としての返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、駆動用モータ６９ｄによって返しゴム６９ａが右下側に付勢されることで、特定変位装置としての駆動用バネ６９ｇが圧縮された状態を維持可能とし、該状態においてパチンコ機１０の電源が遮断された場合に、駆動用モータ６９ｄによって返しゴム６９ａが右下側に付勢される力がなくなることで駆動用バネ６９ｇが弾性力によって伸張し、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃの位置まで移動可能となるように構成する。

【１８００】

このように構成することで、特定操作量としての右打ち遊技が推奨される「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」において、停電等によってパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動可能とすることで、パチンコ機１０の電源遮断中において不正に遊技球が発射された場合であっても、遊技領域の右側部分に遊技球が流下することを防止することができ、パチンコ機１０の不正遊技を防止することができる。

【１８０１】

さらに、第２実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源が投入されて立ち上げ処理が実行されたタイミングにおいて遊技状態を判別し、該遊技状態に応じて返しゴム６９ａを通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに移動可能となるように構成する。

【１８０２】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置し得る「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」において、停電等によってパチンコ機１０の電源が遮断され、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動された場合であっても、パチンコ機１０の電源復旧後に返しゴム６９ａを通常位置５７ａに移動させることができ、該電源復旧後に即座に遊技を再開させることができる。

【１８０３】

その他、第２実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１８０４】

＜第３実施形態＞

次いで、図９４～図９６を参照して、本発明を適用した第３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態及び第２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態及び第２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態及び第２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１８０５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動可能とすることで、例えば、「通常遊技状態」において右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１に衝突して遊技領域の右側部分に流下し得ないように構成し、遊技者が発射ハンドルの操作を誤った場合であっても、推奨されない遊技領域に遊技球が流下することを防止し、無用に遊技球が消費されてしまうことを防止可能となるように構成されていた。

【１８０６】

一方、このように構成されている場合、例えば、「通常遊技状態」において返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置されることによって、該「通常遊技状態」においても返しゴム６９ａに遊技球が衝突し得るため、従来の遊技機と比較した場合に、返しゴム６９ａに

遊技球が衝突し得る頻度が増加し、従来の遊技機よりも返しゴム６９ａが劣化し易くなり、破損して部品交換が必要となるリスクが高くなってしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１８０７】

より詳細には、第１実施形態では、「通常遊技状態」において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していることによって、強めの発射強度で発射された遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１に衝突して跳ね返り、遊技領域の左側部分を流下するように構成されている。

【１８０８】

また、「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置していることによって、右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１に衝突し易く構成されていることで、該遊技球の流下速度を低減させつつ、遊技領域の右側部分を流下可能となるように構成されている。

【１８０９】

このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機と比較した場合に、返しゴム６９ａに遊技球が衝突し得る頻度が増加し易く、従来の遊技機よりも返しゴム６９ａが劣化し易くなり、破損して部品交換が必要となるリスクが高くなってしまうおそれがある。

【１８１０】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技状態に応じて、遊技球が衝突し易い返しゴム６９ａの部位を変化させることによって、遊技球が返しゴム６９ａに衝突する部位を分散させることで該返しゴム６９ａの劣化を低減させ、返しゴム６９ａが破損するリスクを低減させて運用コストを低減させることを目的とする。

【１８１１】

より詳細には、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合に、遊技球が最も衝突し易い部位を第２衝突面６９ａ２とし、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合に、遊技球が最も衝突し易い部位を第１衝突面６９ａ１とすることで、遊技球が返しゴム６９ａに衝突する場合の負荷を分散させ、劣化を低減させることで返しゴム６９ａが破損するリスクを低減させて運用コストを低減させることを目的とする。

【１８１２】

本目的を達成するために、第３実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成された遊技機であって、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、前記第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第１の遊技状況下では前記第２の遊技状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を

少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第１位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球は前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第２位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成され、前記衝突部材は、遊技球と衝突し得る部位として第１部位と、前記第１部位とは異なる第２部位と、を少なくとも有し、前記衝突部材が前記第１位置に位置している状況において遊技球が前記衝突部材に向かって移動する場合に、前記衝突部材の前記第１部位と遊技球とが衝突し得ないように構成されている。

【１８１３】

また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持する支持部、を備え、前記衝突部材は、前記支持部を軸として回転可能に構成されている。

【１８１４】

さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。

【１８１５】

また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球が前記衝突部材に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。

【１８１６】

さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１の遊技状況に移行されるまでの期間において、前記第１位置を維持可能に構成されている。

【１８１７】

また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持可能な支持部、を備え、前記支持部は、伸縮可能に構成され、前記衝突部材は、前記支持部が伸縮することによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【１８１８】

さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置へと移動している状況下では、前記衝突部材の前記第１部位と衝突した遊技球よりも前記第２部位と衝突した遊技球のほうが前記特定流路を流下し易く構成されている。

【１８１９】

また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第１入球手段に入球されることによって成立し得る所定条件が成立した場合に、前記第２移動制御を実行可能に構成されている。

【１８２０】

さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第２入球手段に入球されることによって成立し得る特定条件が成立した場合に、前記第１移動制御を実行可能に構成されている。

【１８２１】

また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の遊技状況であって、前記衝突部材が前記第１位置に位置している場合において、前記第１入球手段への入球が検知されたことにより、前記第２発射強度での発射を遊技者に示唆可能に構成されている。

【１８２２】

さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも前記衝突部材が前記第１位置以外の状況であって、かつ、遊技球が前記衝突部材と接触している状況において、該遊技球の移動速度が前記第２発射強度で発射された速度より低減され得る。

【１８２３】

また、第３実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記発射手段、前記第１遊技価値付与手段及び前記第２遊技価値付与手段を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの命令に基づいて処理を実行する副制御手段と、を備え、前記移動制御手段は、前記主

制御手段によって制御される。
【１８２４】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材を支持可能な支持部と、前記衝突部材を移動させるための駆動力を発生可能な駆動手段と、前記駆動手段による駆動力を前記支持部に伝達するための伝達部と、を備え、前記衝突部材は、前記駆動手段による駆動力が、前記伝達部を介して前記支持部に伝達されることによって移動可能に構成される。
【１８２５】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記衝突部材の移動方向に延設された誘導部、を備え、前記衝突部材は、少なくとも、前記誘導部の一部に沿って摺動されることによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。
【１８２６】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が前記第１位置に位置している状況において、前記第２発射強度よりも弱く、前記特定流路を流下可能な第３発射強度で発射された遊技球は、前記衝突部材に衝突されることなく前記特定流路を流下可能に構成されている。
【１８２７】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記特定流路を流下した遊技球は、前記第２入球手段と異なる第３入球手段に入球可能に構成されている。
【１８２８】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成された遊技機であって、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、前記第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第１の遊技状況下では前記第２の遊技状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第１位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球は前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第２位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成され、前記衝突部材は、遊技球と衝突し得る部位として第１部位と、前記第１部位とは異なる第２部位と、を少なくとも有し、前記衝突部材が前記第２位置に位置している状況において、遊技球が前記衝突部材に向かって移動する場合に、前記衝突部材の前記第２部位と遊技球とが衝突し得ないように構成されている。
【１８２９】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持する支持

部、を備え、前記衝突部材は、前記支持部を軸として回転可能に構成されている。
【１８３０】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。
【１８３１】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球が前記衝突部材に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。
【１８３２】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１の遊技状況に移行されるまでの期間において、前記第１位置を維持可能に構成されている。
【１８３３】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持可能な支持部、を備え、前記支持部は、伸縮可能に構成され、前記衝突部材は、前記支持部が伸縮することによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。
【１８３４】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置へと移動している状況下では、前記衝突部材の前記第１部位と衝突した遊技球よりも前記第２部位と衝突した遊技球のほうが前記特定流路を流下し易く構成されている。
【１８３５】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第１入球手段に入球されることによって成立し得る所定条件が成立した場合に、前記第２移動制御を実行可能に構成されている。
【１８３６】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第２入球手段に入球されることによって成立し得る特定条件が成立した場合に、前記第１移動制御を実行可能に構成されている。
【１８３７】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の遊技状況であって、前記衝突部材が前記第１位置に位置している場合において、前記第１入球手段への入球が検知されたことにより、前記第２発射強度での発射を遊技者に示唆可能に構成されている。
【１８３８】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも前記衝突部材が前記第１位置以外の状況であって、かつ、遊技球が前記衝突部材と接触している状況において、該遊技球の移動速度が前記第２発射強度で発射された速度より低減され得る。
【１８３９】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記発射手段、前記第１遊技価値付与手段及び前記第２遊技価値付与手段を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの命令に基づいて処理を実行する副制御手段と、を備え、前記移動制御手段は、前記主制御手段によって制御される。
【１８４０】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材を支持可能な支持部と、前記衝突部材を移動させるための駆動力を発生可能な駆動手段と、前記駆動手段による駆動力を前記支持部に伝達するための伝達部と、を備え、前記衝突部材は、前記駆動手段による駆動力が、前記伝達部を介して前記支持部に伝達されることによって移動可能に構成される。
【１８４１】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記衝突部材の移動方向に延設された誘導部、を備え、前記衝突部材は、少なくとも、前記誘導部の一部に沿って摺動さ

れることによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。
【１８４２】
さらに、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が前記第１位置に位置している状況において、前記第２発射強度よりも弱く、前記特定流路を流下可能な第３発射強度で発射された遊技球は、前記衝突部材に衝突されることなく前記特定流路を流下可能に構成されている。
【１８４３】
また、第３実施形態のパチンコ機１０は、前記特定流路を流下した遊技球は、前記第２入球手段と異なる第３入球手段に入球可能に構成されている。
【１８４４】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、第１発射強度としての所定操作量を備え、所定流路としての一方側流路を備え、第１入球手段としての入球装置を備え、第１遊技価値としての第１付与利益を備え、第１遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第２発射強度としての特定操作量を備え、衝突部材としての接触部を備え、特定流路としての通過可能流路を備え、第２入球手段としての流入装置を備え、第２遊技価値としての第２付与利益を備え、第２遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第１の遊技状況としての不利状態を備え、第２の遊技状況としての有利状態を備え、第１位置としての所定地点を備え、第２位置としての特定地点を備え、移動制御手段としての態様変位制御を備え、第３位置としての過程地点を備え、第１移動制御としての一方側移動制御を備え、第２移動制御としての他方側移動制御を備え、第１部位としての所定箇所を備え、第２部位としての特定箇所を備え、所定条件としての所定要件を備え、特定条件としての特定要件を備え、支持部としての保持部を備え、駆動手段としての動力源を備え、伝達部としての中継部を備え、誘導部としての補助部を備え、第３入球手段としての進入可能装置を備え、移動手段としての変位装置を備え、第１駆動手段としての動力源を備え、第２駆動手段としての特定変位装置を備え、報知手段としての通知制御を備え、第４入球手段としての検知可能装置を備え、第３期間としての第３所要時間を備え、事後報知手段としての終了通知制御を備え、第４期間としての第４所要時間を備え、入球検知手段としての検出装置を備え、異常報知手段としての特定通達制御を備え、表示手段としての結果報知装置を備え、音出力手段としての音声装置を備え、発光手段としての電飾装置を備え、移動態様設定手段としての態様決定制御を備え、第５期間としての第５所要時間を備え、特定期間としての特定所要時間を備え、所定数としての規定数値を備え、特定報知としての特定事象通知を備え、第６期間としての第６所要時間を備える。
【１８４５】
なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【１８４６】
また、例えば、第６期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動されてから所定時間（本実施形態では「１０秒」（図１３９のＳ４６３参照））が経過するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停

止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１８４７】

さらに、例えば、移動制御手段として、本実施形態では返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁の制御処理や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物の制御処理、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物の制御処理、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物の制御処理、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物の制御処理、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物の制御処理などが挙げられる。

【１８４８】

また、例えば、第２入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１８４９】

さらに、例えば、事後報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに移動されたことを報知する処理（図１０３のＳ１２８６又はＳ１２８８参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの

残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１８５０】

また、例えば、第３位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが移動される場合に通過し得る開口位置５７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【１８５１】

さらに、例えば、第１移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【１８５２】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では時短終了条件が成立することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定

数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１８５３】

さらに、例えば、伝達部として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材、コマンドや情報を伝達させるための媒体、遊技球を所定流路から特定流路に向けて流下させる部位又は部材などが挙げられる。

【１８５４】

また、例えば、特定期間として、本実施形態では右打ち遊技による各入球口への入球が有効と判定される継続期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、所定の入球口への入球が有効と判定される期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出

が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、大当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１８５５】

さらに、例えば、所定流路として、本実施形態では左打ち遊技によって遊技球が流下し得る流下経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１８５６】

また、例えば、第２遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１８５７】

さらに、例えば、第１期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃから移動されて開口位置５７ｂに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実

行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１８５８】

また、例えば、衝突部材として、本実施形態では返しゴム６９ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部材、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部材、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部材、球が衝突することにより該球が特定の領域に流下することを防止する部材、球が衝突することで球を静止させる部材などが挙げられる。

【１８５９】

さらに、例えば、第１部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【１８６０】

また、例えば、第２部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドル

を特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【１８６１】

さらに、例えば、移動態様設定手段として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態及び特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理、遊技球の入球に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理などが挙げられる。

【１８６２】

また、例えば、移動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の支持部６９ｃ、駆動用モータ６９ｄ、駆動用バネ６９ｇ及び駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物を可動させるための駆動部、可動対象物を支持可能に構成された支持部、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材などが挙げられる。

【１８６３】

さらに、例えば、第２遊技価値として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１８６４】

また、例えば、第２位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る突出位置５７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【１８６５】

さらに、例えば、第１遊技価値として、本実施形態では第１始動口６４への入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１８６６】

また、例えば、第４入球手段として、本実施形態では第２始動口７１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球

が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１８６７】

さらに、例えば、第２発射強度として、本実施形態では右打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【１８６８】

また、例えば、駆動手段として、本実施形態では駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【１８６９】

さらに、例えば、報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａの移動を報知可能に構成された処理（返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２））を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１８７０】

また、例えば、第２駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用バネ６９ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【１８７１】

さらに、例えば、第５期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが１の移動契機において複数回移動される場合の突出位置５７ｃに移動されてから通常位置５７ａに移動されるまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている

期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１８７２】

また、例えば、誘導部として、本実施形態では外レール６２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域や特定流路に遊技球を案内可能な流路、可動物の移動方向を案内又は補助するための部位又は部材などが挙げられる。

【１８７３】

さらに、例えば、第１の遊技状況として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１８７４】

また、例えば、第２期間として、本実施形態では発射された遊技球が返しゴム６９ａに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始

することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１８７５】

さらに、例えば、第３期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動開始報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を

有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１８７６】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１８７７】

さらに、例えば、異常報知手段として、本実施形態では異常入球コマンド処理（図１１０参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技球の入球が検知された場合に異常を報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１８７８】

また、例えば、第２移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【１８７９】

さらに、例えば、第３入球手段として、本実施形態ではスルーゲート６７、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５又は右側第２一般入賞口６３ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与さ

れるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１８８０】

また、例えば、第２の遊技状況として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１８８１】

さらに、例えば、第１位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る通常位置５７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【１８８２】

また、例えば、第１遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１８８３】

さらに、例えば、特定流路として、本実施形態では右打ち遊技によって遊技球が流下し得る上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１８８４】
　また、例えば、特定報知として、本実施形態では、右側一般入賞口６３ａへの入球時に賞球数が増加している旨の報知を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、所定の入球口への入球のうち特定状態における入球を報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が付与されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。
【１８８５】
　さらに、例えば、第１駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。
【１８８６】
　また、例えば、第１発射強度として、本実施形態では左打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。
【１８８７】
　さらに、例えば、支持部として、本実施形態では返しゴム６９ａの支持部６９ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が衝突し得る部位又は部材を固定可能に構成された部位又は部材、特定の部位又は部材が可動する場合に該部位又は部材を支持する部位又は部材などが挙げられる。
【１８８８】
　また、例えば、第４期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動完了報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小

入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１８８９】

さらに、例えば、所定数として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数が変化し得る閾値（例えば、「２０個」）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示を実行可能な回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、普通図柄の可変表示を実行可能な回数、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、特定期間における入球口への入球数、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技機に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値、大入賞口の１の開放契機における最大入賞値、大入賞口の１の開放契機における最大開放時間、大入賞口のラウンド数、小入賞口の１の開放契機における最大入賞値、小入賞口の１の開放契機における最大開放時間、小入賞口のラウンド数、普通電役の１の開放契機における最大入賞値、普通電役の１の開放契機における最大開放時間などが挙げられる。

【１８９０】

また、例えば、第１入球手段として、本実施形態では第１始動口６４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１８９１】

さらに、例えば、所定条件として、本実施形態では大当たり若しくは小当たりに当選すること、又は、救済条件が成立すること、を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発

生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１８９２】

また、例えば、入球検知手段として、本実施形態では右側一般入賞口スイッチ６３ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技球の通過を検知可能なスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可動物の位置を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１８９３】
ここで、図９４を参照して、第３実施形態における返しゴムユニット６９周辺の構成について説明する。図９４は、第３実施形態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合の動作態様を示した図である。
【１８９４】
より詳細には、図９４（ａ）は、接触部としての返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して略正対した状況で通常位置５７ａに位置している状態における返しゴムユニット６９周辺の模式的断面図であって、図９４（ｂ）は、図９４（ａ）の状態から、保持部としての支持部６９ｃが延伸して返しゴム６９ａが左上方向に移動したことで返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２が係止部６９ｈに衝突し、該第２衝突面６９ａ２が係止部６９ｈに係止されて返しゴム６９ａが反時計回りに回転している状態を示した図であり、図９４（ｃ）は、図９４（ｂ）の状態から、さらに支持部６９ｃが延伸して返しゴム６９ａが係止部６９ｈの左上方向に移動し、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態となって移動している状態を示した図であり、図９４（ｄ）は、図９４（ｃ）の状態から、さらに支持部６９ｃが延伸し、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態を維持したまま移動している状態を示した図であり、図９４（ｅ）は、図９４（ｄ）の状態から、さらに支持部６９ｃが延伸し、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態を維持したまま突出位置５７ｃに到達した状態を示した図である。
【１８９５】
第１実施形態の返しゴムユニット６９と、第３実施形態の返しゴムユニット６９との異なる点は、主に、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、所定箇所としての第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して略正対した状態で配設されている点と、係止部６９ｈが追加されている点と、返しゴム６９ａが回転可能に構成されている点と、である。
【１８９６】
詳細は後述するが、第３実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａを支持する支持部６９ｃの先端部分である支持先端部６９ｃ１（図９６（ａ）参照）を軸として、返しゴム６９ａが回転可能に構成されている（図９６参照）。
【１８９７】
図９４（ａ）の状態では、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して略正対した状況で通常位置５７ａに静止している状態を示している。即ち、第１実施形態の返しゴム６９ａ（図５参照）が正面視時計回りに約９０度回転した状態で配設されている。
【１８９８】
このため、第１実施形態では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、右打ち遊技で発射された遊技球は第１衝突面６９ａ１に最も衝突し易くなるように配設されていたが（図５参照）、第３実施形態では、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面（即ち、遊技球が外レール６２と接する面）に対して略正対した状態となり、右打ち遊技で発射された遊技球は特定箇所としての第２衝突面６９ａ２に最も衝突し易くなるように配設されている。一方、第１衝突面６９ａ１は、外レール６２の内側面に略正対した状態となることで、遊技球が衝突し得ないように構成されている。
【１８９９】
また、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合の該返しゴム６９ａの左上方向には、係止部６９ｈが配設されている。係止部６９ｈは、鋼鉄製の円柱状に形成され、遊技盤１３に植設されている。詳細は後述するが、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合に、返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２の正面視左下部分が係止部６９ｈと衝突することで、該返しゴム６９ａが反時計回りに回転しながら左上方向に移動可能となるように構成されている。また、返しゴム６９ａが突出位置５７

ｃから通常位置５７ａに移動される場合に、返しゴム６９ａの支持部接続面６９ａ４の正面視左下部分が係止部６９ｈと衝突することで、該返しゴム６９ａが時計回りに回転しながら右下方向に移動可能となるように構成されている。

【１９００】

次いで、図９４（ｂ）は、図９４（ａ）の状態から、保持部としての支持部６９ｃが延伸して返しゴム６９ａが左上方向に移動したことで返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２が係止部６９ｈに衝突し、該第２衝突面６９ａ２が係止部６９ｈに係止されて返しゴム６９ａが反時計回りに回転している状態を示している。

【１９０１】

返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動される場合、返しゴム６９ａが左上方向に移動することで、第２衝突面６９ａ２の左下側部分が係止部６９ｈと衝突する。そして、尚も返しゴム６９ａが左上方向に移動することで、係止部６９ｈに第２衝突面６９ａ２の左下部位が接した状態を維持し、返しゴム６９ａが正面視反時計回りに回転しながら移動していく。

【１９０２】

次いで、図９４（ｃ）は、図９４（ｂ）の状態から、さらに支持部６９ｃが延伸して返しゴム６９ａが係止部６９ｈの左上方向に移動し、返しゴム６９ａの所定箇所としての第１衝突面６９ａ１が誘導部としての外レール６２の内側面に対して起立した状態となって移動している状態を示している。

【１９０３】

図９４（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａがさらに左上方向に移動することで、返しゴム６９ａはさらに反時計回りに回転しながら移動していき係止部６９ｈから離れていく。その結果、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面（即ち、遊技球が外レール６２と接する面）に対して起立した状態となって突出位置５７ｃに向かって移動していく。

【１９０４】

次いで、図９４（ｄ）は、図９４（ｃ）の状態から、さらに支持部６９ｃが延伸し、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態を維持したまま移動している状態を示している。返しゴム６９ａが係止部６９ｈから離れたことによって該返しゴム６９ａの回転が終了し、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態を維持したまま、返しゴム６９ａが外レール６２に沿って左上方向に移動していく状態を示している。

【１９０５】

次いで、図９４（ｅ）は、図９４（ｄ）の状態から、さらに支持部６９ｃが延伸し、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態を維持したまま突出位置５７ｃに到達した状態を示している。

【１９０６】

なお、第３実施形態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する場合のうち、返しゴム６９ａが係止部６９ｈと衝突後に該係止部６９ｈから離れてから、突出位置５７ｃに到達するまでの区間における動作態様は、第１実施形態において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する場合の同区間における動作態様と同様となるように構成されている。

【１９０７】

従って、第３実施形態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する場合のうち、返しゴム６９ａが係止部６９ｈと衝突後に該係止部６９ｈから離れてから、突出位置５７ｃに到達するまでの期間において遊技球と衝突した場合の該遊技球の流下態様は、第１実施形態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動するまでに遊技球と衝突した場合の流下態様と同様となるように構成されている。

【１９０８】

返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到達した場合、第１衝突面６９ａ１が外レール６２

の内側面に対して起立した状態となって該突出位置５７ｃで停止する。よって、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合、遊技球が所定箇所としての第１衝突面６９ａ１に最も衝突し易い面となるように構成されている。

【１９０９】

一方、接触部としての返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況（図９４（ａ）参照）において、遊技球が最も衝突し易い面となっていた第２衝突面６９ａ２は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状況においては、センターフレーム８６の外側面（即ち、遊技球がセンターフレーム８６と接する面）に対して略正対した状態となっていることで遊技球が衝突し得ないように構成されている。

【１９１０】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合においては、遊技球が特定箇所としての第２衝突面６９ａ２に最も衝突し易く、第１衝突面６９ａ１に衝突し得ず、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合においては、遊技球が第１衝突面６９ａ１に最も衝突し易く、第２衝突面６９ａ２に衝突し得えないようにすることができる。

【１９１１】

即ち、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」においては、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していることによって遊技球が第１衝突面６９ａ１に最も衝突し易く、第２衝突面６９ａ２に衝突し得えない一方、右打ち遊技が推奨される「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」においては、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置していることによって遊技球が第２衝突面６９ａ２に最も衝突し易く、第１衝突面６９ａ１に衝突し得えないようにすることができる。

【１９１２】

その結果、推奨される遊技方法（即ち、左打ち遊技又は右打ち遊技）毎に、返しゴム６９ａのうちの衝突し易い面と衝突し得ない面とを変化させることができ、遊技方法毎に衝突し易い面が変化することによって、遊技球が返しゴム６９ａに衝突する場合の摩耗又は劣化を分散させることができ、返しゴム６９ａが破損等するリスクを軽減させ、部品交換のリスクを軽減することによってパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。

【１９１３】

なお、返しゴム６９ａが各位置に位置している状態における遊技球の衝突態様が、その他の衝突態様となるように構成してもよい。

【１９１４】

例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合においては、遊技球が第１衝突面６９ａ１に最も衝突し易く、第２衝突面６９ａ２に衝突し得ず、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合においては、遊技球が第２衝突面６９ａ２に最も衝突し易く、第１衝突面６９ａ１に衝突し得えないように構成してもよい。また、返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに位置している場合における衝突し易い面及び衝突し得ない面がその他の面（例えば、支持部接続面６９ａ４等）になるように構成してもよい。

【１９１５】

次に、図９５を参照して、第３実施形態において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合の動作態様について説明する。図９５は、第３実施形態において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合の動作態様を示した図である。

【１９１６】

より詳細には、図９５（ａ）は、返しゴム６９ａの所定箇所としての第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態となって通常位置５７ａに向かって移動している状態を示した図であり、図９５（ｂ）は、図９５（ａ）の状態から、返しゴム６９ａがさらに右下方向に移動して係止部６９ｈと衝突する直前の状態を示した図であり、

図９５（ｃ）は、図９５（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａがさらに右下方向に移動したことで返しゴム６９ａの支持部接続面６９ａ４が係止部６９ｈに衝突し、該支持部接続面６９ａ４が係止部６９ｈに係止されて時計回りに回転している状態を示した図であり、図９５（ｄ）は、図９５（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが時計回りに回転しながら右下方向に移動していき、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して略正対した状態となって通常位置５７ａに到達した状態を示した図である。

【１９１７】

なお、第３実施形態において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する場合のうち、返しゴム６９ａが係止部６９ｈと衝突するまでの区間における動作態様は、第１実施形態において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する場合の同区間における動作態様と同様となるため、説明を省略する。

【１９１８】

また、第３実施形態において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する場合のうち、返しゴム６９ａが係止部６９ｈと衝突するまでに遊技球と衝突した場合の該遊技球の流下態様は、第１実施形態において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動するまでに遊技球と衝突した場合の流下態様と同様となるように構成されている。

【１９１９】

図９５（ａ）は、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態となって通常位置５７ａに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａは、突出位置５７ｃから図９５（ａ）に示す位置に移動されるまで、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面（即ち、遊技球が外レール６２と接する面）に対して起立した状態を維持したまま外レール６２に沿って移動されてくるように構成されている。

【１９２０】

従って、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから図９５（ａ）に示す位置に移動されるまでの動作態様は、第１実施形態における同移動区間における動作態様と同様となるように構成されている。

【１９２１】

次いで、図９５（ｂ）は、図９５（ａ）の状態から、返しゴム６９ａがさらに右下方向に移動して係止部６９ｈと衝突する直前の状態を示している。返しゴム６９ａが引き続き第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態を維持したまま右下方向に移動される状態を示している。

【１９２２】

次いで、図９５（ｃ）は、図９５（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａがさらに右下方向に移動したことで返しゴム６９ａの支持部接続面６９ａ４が係止部６９ｈに衝突し、該支持部接続面６９ａ４が係止部６９ｈに係止されて時計回りに回転している状態を示している。

【１９２３】

返しゴム６９ａが図９５（ｂ）の状態からさらに右下方向に移動することで、支持部接続面６９ａ４（図９６参照）の正面視左下部分が係止部６９ｈと衝突する。そして、尚も返しゴム６９ａが右下方向に移動することで、係止部６９ｈに支持部接続面６９ａ４の左下部分が接した状態を維持し、返しゴム６９ａが正面視反時計回りに回転しながら移動していく。

【１９２４】

次いで、図９５（ｄ）は、図９５（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが時計回りに回転しながら右下方向に移動していき、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して略正対した状態となって通常位置５７ａに到達した状態を示している。

【１９２５】

図９５（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａがさらに右下方向に移動することで、該返し

ゴム６９ａはさらに時計回りに回転しながら移動していき係止部６９ｈから離れていく。その結果、所定箇所としての第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面（即ち、遊技球が誘導部としての外レール６２と接する面）に対して略正対した状態となり、所定地点としての通常位置５７ａに到達して静止する。

【１９２６】

即ち、第３実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃ、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａのいずれの方向に移動される場合であっても、該返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合は、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して略正対した状態となり、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合は、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態となるように構成されている。

【１９２７】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合においては、遊技球が第２衝突面６９ａ２に最も衝突し易く、第１衝突面６９ａ１に衝突し得ず、返しゴム６９ａが特定地点としての突出位置５７ｃに位置している場合においては、遊技球が第１衝突面６９ａ１に最も衝突し易く、第２衝突面６９ａ２に衝突し得えないようにすることができる。

【１９２８】

その結果、推奨される遊技方法（即ち、左打ち遊技又は右打ち遊技）毎に、返しゴム６９ａのうちの衝突し易い面と衝突し得ない面とを変化させることができ、遊技方法毎に衝突し易い面が変化することによって、遊技球が返しゴム６９ａに衝突する場合の摩耗又は劣化を分散させることができ、返しゴム６９ａが破損等するリスクを軽減させ、部品交換のリスクを軽減することによってパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。

【１９２９】

次に、図９６を参照して、第３実施形態における返しゴムユニット６９の詳細について説明する。図９６（ａ）は、接触部としての返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況における返しゴムユニット６９周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図９６（ｂ）は、返しゴム６９ａの斜視図であり、図９６（ｃ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状態における返しゴム６９ａ、支持部６９ｃ及び係止部６９ｈの斜視図であり、図９６（ｄ）は、返しゴム６９ａが正面視左上方向に移動して係止部６９ｈと衝突した状態における返しゴム６９ａ、支持部６９ｃ及び係止部６９ｈの斜視図である。

【１９３０】

第１実施形態の返しゴムユニット６９と、第３実施形態の返しゴムユニット６９との異なる点は、主に、返しゴム６９ａの支持孔６９ａ５の形状が変更されている点と、支持部６９ｃに支持先端部６９ｃ１が追加されている点と、係止部６９ｈが追加されている点と、である。

【１９３１】

第３実施形態の返しゴムユニット６９は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面（即ち、遊技球が誘導部としての外レール６２と接する面）に対して略正対した状態であり、第２衝突面６９ａ２が外レール６２の内側面に対して起立した状態であって、返しゴム６９ａの正面視左下側の面が支持部接続面６９ａ４となるように構成されている。

【１９３２】

よって、第３実施形態においては、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して略正対した状態となっていることで、右打ち遊技で発射された遊技球が第１衝突面６９ａ１には衝突し得ないように構成されている。

【１９３３】

また、特定箇所としての第２衝突面６９ａ２が外レール６２の内側面に対して起立した状態となっていることで、右打ち遊技で発射された遊技球が、最も該第２衝突面６９ａ２に衝突し易くなるように構成されている。さらに、右打ち遊技で発射された遊技球が支持部接続面６９ａ４にも衝突し得るように構成されている。

【１９３４】

返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合の該返しゴム６９ａの正面視左上方向には係止部６９ｈが配設されている。係止部６９ｈは、鋼鉄製の円柱状に形成され、遊技盤１３に植設されている。よって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合に、返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２の正面視左下部分が係止部６９ｈと衝突することで、該返しゴム６９ａが反時計回りに回転しながら左上方向に移動可能となるように構成されている（図９６（ｃ）及び図９６（ｄ）参照）。また、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合に、返しゴム６９ａの支持部接続面６９ａ４の正面視左下部分が係止部６９ｈと衝突することで、該返しゴム６９ａが時計回りに回転しながら右下方向に移動可能となるように構成されている（図９５参照）。

【１９３５】

また、第３実施形態における保持部としての支持部６９ｃの先端部分には、第１実施形態における支持部６９ｃの先端部分に支持先端部６９ｃ１が追加される形で設けられている。支持先端部６９ｃ１は球状に形成されており、第１実施形態における支持部６９ｃの先端部分の単手方向断面の直径よりも大きな直径で形成されている。

【１９３６】

さらに、第３実施形態における返しゴム６９ａの支持孔６９ａ５には、支持孔先端部６９ａ６（図９６（ｂ）参照）が設けられており、該支持孔先端部６９ａ６に支持先端部６９ｃ１が嵌合されるように構成されている。

【１９３７】

このように構成することで、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動する状況において、該返しゴム６９ａと係止部６９ｈとが衝突する場合（図９５（ｂ）及び図９５（ｃ）参照）などにおいて、返しゴム６９ａと支持部６９ｃとが離脱し得ないようにすることができる。

【１９３８】

また、このように構成することで、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動される場合に、返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２の正面視左下部分が係止部６９ｈと衝突することで、支持孔先端部６９ａ６が支持先端部６９ｃ１の球体表面上を摺動しながら、正面視反時計回りに回転可能となるように構成されている（図９６（ｃ）及び図９６（ｄ）参照）。

【１９３９】

次いで、図９６（ｂ）を参照して、第３実施形態における返しゴム６９ａの詳細について説明する。図９６（ｂ）は、返しゴム６９ａの斜視図である。第１実施形態の返しゴム６９ａと、第３実施形態の返しゴム６９ａとの異なる点は、支持孔６９ａ５の形状が変更されている点である。

【１９４０】

第１実施形態の返しゴム６９ａでは、支持部接続面６９ａ４から該返しゴム６９ａの中心部に向かって支持孔６９ａ５が円柱状に形成され、該支持孔６９ａ５から支持部６９ｃが挿通されることによって返しゴム６９ａが支持部６９ｃに支持されていた（図５参照）。

【１９４１】

一方、第３実施形態の支持孔６９ａ５は、支持部接続面６９ａ４の中央部から支持部第２接続面６９ａ７の中央部までに亘って空洞が設けられている。また、返しゴム６９ａの中心部には球状の空洞である支持孔先端部６９ａ６が設けられている。

【１９４２】

支持孔先端部６９ａ６の球状の空洞は、支持部６９ｃの支持先端部６９ｃ１の直径よりも若干大きな直径で形成されている。そして、支持孔先端部６９ａ６に支持先端部６９ｃ１が嵌合されることで、返しゴム６９ａと支持部６９ｃとが離脱し得ないように構成されている。また、支持孔先端部６９ａ６が支持先端部６９ｃ１の球体表面上を摺動可能となるように構成されている。

【１９４３】

このように構成することで、返しゴム６９ａが保持部としての支持部６９ｃの支持先端部６９ｃ１を中心に回転可能とすることができる。

【１９４４】

より具体的には、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動される場合に、第２衝突面６９ａ２の正面視左下部分が係止部６９ｈと衝突し、該第２衝突面６９ａ２の左下部分が係止部６９ｈに係止されることで、支持孔先端部６９ａ６が支持先端部６９ｃ１の球体表面上を摺動しながら、返しゴム６９ａが正面視反時計回りに回転可能となるように構成されている（図９６（ｃ）及び図９６（ｄ）参照）。

【１９４５】

また、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動される場合に、支持部接続面６９ａ４の正面視左下部分が係止部６９ｈと衝突し、該支持部接続面６９ａ４の左下部分が係止部６９ｈに係止されることで、支持孔先端部６９ａ６が支持先端部６９ｃ１の球体表面上を摺動しながら、返しゴム６９ａが正面視時計回りに回転可能となるように構成されている（図９５参照）。

【１９４６】

その結果、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合には、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して略正対した状態を成すことで、右打ち遊技で発射された遊技球が第１衝突面６９ａ１には衝突し得ず、特定箇所としての第２衝突面６９ａ２に衝突し易い状態とし、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合には、右打ち遊技で発射された遊技球が第２衝突面６９ａ２には衝突し得ず、第１衝突面６９ａ１に衝突し易い状態とすることができる。

【１９４７】

そして、推奨される遊技方法（即ち、左打ち遊技又は右打ち遊技）毎に、接触部としての返しゴム６９ａの衝突し易い面と衝突し得ない面とを変化させることで、遊技球が返しゴム６９ａに衝突する場合の摩耗又は劣化を分散させることができ、返しゴム６９ａが破損等するリスクを軽減させ、部品交換のリスクを軽減することによってパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。

【１９４８】

以上、説明したように、第３実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａ内に形成された支持孔６９ａ５に支持孔先端部６９ａ６を設け、支持部６９ｃの先端に支持孔先端部６９ａ６を設ける。

【１９４９】

また、返しゴム６９ａの正面視左上側に係止部６９ｈを配設し、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動される場合に、第２衝突面６９ａ２の正面視左下部分が係止部６９ｈと衝突することで、返しゴム６９ａの支持孔先端部６９ａ６が支持部６９ｃの支持先端部６９ｃ１の球体表面上を摺動しながら正面視反時計回りに回転可能となるように構成する。

【１９５０】

同様に、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動される場合に、支持部接続面６９ａ４の正面視左下部分が係止部６９ｈと衝突することで、返しゴム６９ａの支持孔先端部６９ａ６が支持部６９ｃの支持先端部６９ｃ１の球体表面上を摺動しながら正面視時計回りに回転可能となるように構成する。

【１９５１】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合には

、所定箇所としての第１衝突面６９ａ１に遊技球が衝突し得ず、第２衝突面６９ａ２に遊技球が衝突し易くすることができる。また、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合には、第１衝突面６９ａ１に遊技球が衝突し易く、第２衝突面６９ａ２に遊技球が衝突し得ないようにすることができる。

【１９５２】

その結果、推奨される遊技方法（即ち、左打ち遊技又は右打ち遊技）毎に、返しゴム６９ａのうちの衝突し易い面と衝突し得ない面とを変化させることで、遊技球が返しゴム６９ａに衝突する場合の摩耗又は劣化を分散させることができ、返しゴム６９ａが破損等するリスクを軽減させ、部品交換のリスクを軽減することによってパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。

【１９５３】

その他、第３実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態又は第２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１９５４】

＜第４実施形態＞

次いで、図９７～図１０５を参照して、本発明を適用した第４実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第３実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第３実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１９５５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する状況、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する状況において、右打ち遊技で遊技球を発射させることによって、移動中の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて該遊技球を下側経路５８ｃに流入させ、右側一般入賞口６３ａに入球させることで第２付与利益としての賞球を獲得可能となるように構成されていた（図１０及び図１３参照）。

【１９５６】

一方、このように構成されている場合であっても、返しゴム６９ａの移動に関する遊技者への報知が十分に行われておらず、この点についてさらなる向上が求められる。

【１９５７】

より具体的には、例えば、返しゴム６９ａが移動されるタイミングが遊技者に明示されていないことで、遊技者は返しゴム６９ａが移動されるタイミングを把握しきれず、返しゴム６９ａが移動されるタイミングにおいて右打ち遊技を実行することができず、移動中の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて該遊技球を下側経路５８ｃに流入させ、右側一般入賞口６３ａに入球させることが困難になってしまう可能性がある。

【１９５８】

また、返しゴム６９ａの移動が完了されたことが遊技者に明示されていないことで、遊技者は返しゴム６９ａが未だ移動途中であると判断して右打ち遊技を継続し、必要以上に遊技球の発射を行ってしまうことによって遊技球が無用に消費されてしまうおそれがある。

【１９５９】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、返しゴム６９ａが移動される場合に、該移動を報知することによって、遊技者が返しゴム６９ａの移動開始を把握可能とすることで、遊技球の発射タイミングを調整可能とし、移動中の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて該遊技球を下側経路５８ｃに流入させ、より右側一般入賞口６３ａに入球させ易くして、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【１９６０】

より詳細には、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動さ

れる場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合において、第３図柄表示装置８１等で報知を行い、該移動を遊技者が把握可能とすることで、移動中の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて該遊技球を下側経路５８ｃに流入させ、より右側一般入賞口６３ａに入球させ易くして、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【１９６１】

本目的を達成するために、第４実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成された遊技機であって、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、前記第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第１の遊技状況下では前記第２の遊技状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第１位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球は前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第２位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成され、前記移動制御手段による移動制御によって前記衝突部材の位置が移動される場合には、前記衝突部材が移動されるよりも前に前記衝突部材が移動されることを遊技者に報知可能な報知手段を有する。

【１９６２】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。

【１９６３】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球が前記衝突部材に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。

【１９６４】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１の遊技状況に移行されるまでの期間において、前記第１位置を維持可能に構成されている。

【１９６５】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持可能な支持部、を備え、前記支持部は、伸縮可能に構成され、前記衝突部材は、前記支持部が伸縮することによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【１９６６】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第２入球手段と異なる第４入球手段と、前記第１入球手段に遊技球が入球された場合に、第１情報を記憶可能な第１記憶手段と、前記第４入球手段に

遊技球が入球された場合に、第２情報を記憶可能な第２記憶手段と、前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報に基づいて、第１識別情報の動的表示を実行可能であって、前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報に基づいて、第２識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、を有し、前記報知手段は、１の前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示が実行されたことにより、前記移動制御手段によって前記衝突部材が移動される場合に、前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示の導出結果によって、前記衝突部材が移動されることを報知する期間である第３期間を設定可能に構成されている。

【１９６７】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記移動制御手段によって前記衝突部材が移動された場合に、前記衝突部材が移動されたことを遊技者に報知可能な事後報知手段、を有する。

【１９６８】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第２入球手段と異なる第４入球手段と、前記第１入球手段に遊技球が入球された場合に、第１情報を記憶可能な第１記憶手段と、前記第４入球手段に遊技球が入球された場合に、第２情報を記憶可能な第２記憶手段と、前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報に基づいて、第１識別情報の動的表示を実行可能であって、前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報に基づいて、第２識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、を有し、前記事後報知手段は、１の前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示が実行されたことにより、前記移動制御手段によって前記衝突部材が移動される場合に、前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示の導出結果によって、前記衝突部材が移動されたことを報知する期間である第４期間を設定可能に構成されている。

【１９６９】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球と衝突し得る部位として第１部位と、前記第１部位とは異なる第２部位と、を少なくとも有し、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置へと移動している状況下では、前記衝突部材の前記第１部位と衝突した遊技球よりも前記第２部位と衝突した遊技球のほうが前記特定流路を流下し易く構成されている。

【１９７０】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第１入球手段に入球されることによって成立し得る所定条件が成立した場合に、前記第２移動制御を実行可能に構成されている。

【１９７１】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第２入球手段に入球されることによって成立し得る特定条件が成立した場合に、前記第１移動制御を実行可能に構成されている。

【１９７２】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の遊技状況であって、前記衝突部材が前記第１位置に位置している場合において、前記第１入球手段への入球が検知されたことにより、前記第２発射強度での発射を遊技者に示唆可能に構成されている。

【１９７３】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも前記衝突部材が前記第１位置以外の状況であって、かつ、遊技球が前記衝突部材と接触している状況において、該遊技球の移動速度が前記第２発射強度で発射された速度より低減され得る。

【１９７４】

また、第４実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記発射手段、前記第１遊技価値付与手段及び前記第２遊技価値付与手段を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの命令に基づいて処理を実行する副制御手段と、を備え、前記移動制御手段は、前記主

制御手段によって制御される。
【１９７５】
さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材を支持可能な支持部と、前記衝突部材を移動させるための駆動力を発生可能な駆動手段と、前記駆動手段による駆動力を前記支持部に伝達するための伝達部と、を備え、前記衝突部材は、前記駆動手段による駆動力が、前記伝達部を介して前記支持部に伝達されることによって移動可能に構成される。
【１９７６】
また、第４実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記衝突部材の移動方向に延設された誘導部、を備え、前記衝突部材は、少なくとも、前記誘導部の一部に沿って摺動されることによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。
【１９７７】
さらに、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が前記第１位置に位置している状況において、前記第２発射強度よりも弱く、前記特定流路を流下可能な第３発射強度で発射された遊技球は、前記衝突部材に衝突されることなく前記特定流路を流下可能に構成されている。
【１９７８】
また、第４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定流路を流下した遊技球は、前記第２入球手段と異なる第３入球手段に入球可能に構成されている。
【１９７９】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、第１発射強度としての所定操作量を備え、所定流路としての一方側流路を備え、第１入球手段としての入球装置を備え、第１遊技価値としての第１付与利益を備え、第１遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第２発射強度としての特定操作量を備え、衝突部材としての接触部を備え、特定流路としての通過可能流路を備え、第２入球手段としての流入装置を備え、第２遊技価値としての第２付与利益を備え、第２遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第１の遊技状況としての不利状態を備え、第２の遊技状況としての有利状態を備え、第１位置としての所定地点を備え、第２位置としての特定地点を備え、移動制御手段としての態様変位制御を備え、第３位置としての過程地点を備え、第１移動制御としての一方側移動制御を備え、第２移動制御としての他方側移動制御を備え、第１部位としての所定箇所を備え、第２部位としての特定箇所を備え、所定条件としての所定要件を備え、特定条件としての特定要件を備え、支持部としての保持部を備え、駆動手段としての動力源を備え、伝達部としての中継部を備え、誘導部としての補助部を備え、第３入球手段としての進入可能装置を備え、移動手段としての変位装置を備え、第１駆動手段としての動力源を備え、第２駆動手段としての特定変位装置を備え、報知手段としての通知制御を備え、第４入球手段としての検知可能装置を備え、第３期間としての第３所要時間を備え、事後報知手段としての終了通知制御を備え、第４期間としての第４所要時間を備え、入球検知手段としての検出装置を備え、異常報知手段としての特定通達制御を備え、表示手段としての結果報知装置を備え、音出力手段としての音声装置を備え、発光手段としての電飾装置を備え、移動態様設定手段としての態様決定制御を備え、第５期間としての第５所要時間を備え、特定期間としての特定所要時間を備え、所定数としての規定数値を備え、特定報知としての特定事象通知を備え、第６期間としての第６所要時間を備える。
【１９８０】
なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【１９８１】
また、例えば、第６期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移

動されてから所定時間（本実施形態では「１０秒」（図１３９のＳ４６３参照））が経過するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１９８２】

さらに、例えば、移動制御手段として、本実施形態では返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁の制御処理や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物の制御処理、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物の制御処理、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物の制御処理、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物の制御処理、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物の制御処理などが挙げられる。

【１９８３】

また、例えば、第２入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球

を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１９８４】

さらに、例えば、事後報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに移動されたことを報知する処理（図１０３のＳ１２８６又はＳ１２８８参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１９８５】

また、例えば、第３位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが移動される場合に通過し得る開口位置５７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【１９８６】

さらに、例えば、第１移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【１９８７】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では時短終了条件が成立することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動

的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１９８８】

さらに、例えば、伝達部として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材、コマンドや情報を伝達させるための媒体、遊技球を所定流路から特定流路に向けて流下させる部位又は部材などが挙げられる。

【１９８９】

また、例えば、特定期間として、本実施形態では右打ち遊技による各入球口への入球が有効と判定される継続期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達す

るまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、所定の入球口への入球が有効と判定される期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、大当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１９９０】

さらに、例えば、所定流路として、本実施形態では左打ち遊技によって遊技球が流下し得る流下経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１９９１】

また、例えば、第２遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１９９２】

さらに、例えば、第１期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃから移動されて開口位置５７ｂに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間

、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１９９３】

また、例えば、衝突部材として、本実施形態では返しゴム６９ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部材、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部材、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部材、球が衝突することにより該球が特定の領域に流下することを防止する部材、球が衝突することで球を静止させる部材などが挙げられる。

【１９９４】

さらに、例えば、第１部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる

。
【１９９５】
　また、例えば、第２部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。
【１９９６】
　さらに、例えば、移動態様設定手段として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態及び特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理、遊技球の入球に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理などが挙げられる。
【１９９７】
　また、例えば、移動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の支持部６９ｃ、駆動用モータ６９ｄ、駆動用バネ６９ｇ及び駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物を可動させるための駆動部、可動対象物を支持可能に構成された支持部、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材などが挙げられる。
【１９９８】
　さらに、例えば、第２遊技価値として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。
【１９９９】
　また、例えば、第２位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る突出位置５７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。
【２０００】
　さらに、例えば、第１遊技価値として、本実施形態では第１始動口６４への入球に基づ

く賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２００１】

また、例えば、第４入球手段として、本実施形態では第２始動口７１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２００２】

さらに、例えば、第２発射強度として、本実施形態では右打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【２００３】

また、例えば、駆動手段として、本実施形態では駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２００４】

さらに、例えば、報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａの移動を報知可能に構成された処理（返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２））を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２００５】

また、例えば、第２駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用バネ６９ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２００６】

さらに、例えば、第５期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが１の移動契機において複数回移動される場合の突出位置５７ｃに移動されてから通常位置５７ａに移動されるまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２００７】

また、例えば、誘導部として、本実施形態では外レール６２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域や特定流路に遊技球を案内可能な流路、可動物の移動方向を案内又は補助するための部位又は部材などが挙げられる。

【２００８】

さらに、例えば、第１の遊技状況として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が

実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２００９】

また、例えば、第２期間として、本実施形態では発射された遊技球が返しゴム６９ａに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２０１０】

さらに、例えば、第３期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動開始報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行

されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２０１１】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【２０１２】

さらに、例えば、異常報知手段として、本実施形態では異常入球コマンド処理（図１１０参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技球の入球が検知された場合に異常を報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２０１３】

また、例えば、第２移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動

させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【２０１４】

さらに、例えば、第３入球手段として、本実施形態ではスルーゲート６７、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５又は右側第２一般入賞口６３ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２０１５】

また、例えば、第２の遊技状況として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２０１６】

さらに、例えば、第１位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る通常位置５７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２０１７】

また、例えば、第１遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価

値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２０１８】

さらに、例えば、特定流路として、本実施形態では右打ち遊技によって遊技球が流下し得る上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２０１９】

また、例えば、特定報知として、本実施形態では、右側一般入賞口６３ａへの入球時に賞球数が増加している旨の報知を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、所定の入球口への入球のうち特定状態における入球を報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が付与されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【２０２０】

さらに、例えば、第１駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２０２１】

また、例えば、第１発射強度として、本実施形態では左打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【２０２２】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では返しゴム６９ａの支持部６９ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が衝突し得る部位又は部材を固定可能に構成された部位又は部材、特定の部位又は部材が可動する場合に該部位又は部材を支持する部位又は部材などが挙げられる。

【２０２３】

また、例えば、第４期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動完了報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が

実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２０２４】

さらに、例えば、所定数として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数が変化し得る閾値（例えば、「２０個」）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示を実行可能な回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、普通図柄の可変表示を実行可能な回数、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、特定期間における入球口への入球数、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技機に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値、大入賞口の１の開放契機における最大入賞値、大入賞口の１の開放契機における最大開放時間、大入賞口のラウンド数、小入賞口の１の開放契機における最大入賞値、小入賞口の１の開放契機における最大開放時間、小入賞口のラウンド数、普通電役の１の開放契機における最大入賞値、普通電役の１の開放契機における最大開放時間などが挙げられる。

【２０２５】

また、例えば、第１入球手段として、本実施形態では第１始動口６４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２０２６】

さらに、例えば、所定条件として、本実施形態では大当たり若しくは小当たりに当選すること、又は、救済条件が成立すること、を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない

範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２０２７】

また、例えば、入球検知手段として、本実施形態では右側一般入賞口スイッチ６３ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知

を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技球の通過を検知可能なスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可動物の位置を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【２０２８】

ここで、図９７を参照して、第４実施形態における本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図９７は、第４実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【２０２９】

第１実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３と、第４実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３との異なる点は、ＲＯＭ２０２内に態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏが追加されている点と、ＲＡＭ２０３内に返しゴム移動中フラグ２０３ｓが追加されている点と、である。

【２０３０】

態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏは、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合に参照されるテーブルである。

【２０３１】

第４実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが移動される場合に返しゴム移動テーブル２０２ｏを参照し、返しゴム６９ａの移動形態、移動開始を報知する期間及び移動完了を報知する期間等を決定する。なお、返しゴム移動テーブル２０２ｏの詳細は、図９８を参照して後述する。

【２０３２】

返しゴム移動中フラグ２０３ｓは、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合に設定されるフラグであって、該返しゴム６９ａを移動するための制御が実行中であるか否かを判別するためのフラグである。

【２０３３】

この返しゴム移動中フラグ２０３ｓは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図４３のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合（図１００のＳ３３０３参照）、又は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合（図１０１のＳ３４０３参照）にオンに設定される。その後、それぞれの移動処理が完了した場合（図１００のＳ３３０９及び図１０１のＳ３４０９参照）に、オフに設定される。

【２０３４】

第４実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「０」でなく（即ち、「１」又は「２」であって）、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオフである場合に、返しゴム６９ａが移動される状況であって、該移動に関する報知を未実行の状態であると判断し、該移動に関する報知を実行するように構成されている（図１００のＳ３３０４及び図１０１のＳ３４０４参照）。

【２０３５】

ここで、図９８を参照して、第４実施形態における態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏについて説明する。図９８は、第４実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される返しゴム移動テーブル２０２ｏの一例を模式的に示した模式図である。返しゴ

ム移動テーブル２０２ｏは、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合に参照され、該返しゴム６９ａの移動契機に基づいて、返しゴム６９ａの移動態様、返しゴム６９ａの移動開始を報知する期間、及び、返しゴム６９ａの移動完了を報知する期間がそれぞれ規定されている。

【２０３６】

第４実施形態の態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏは、遊技状態と、各遊技状態における移動契機に基づいて区分けされている。より詳細には、各遊技状態における移動契機として、所定要件として大当たりに当選した場合の大当たり種別毎の大当たり開始時若しくは大当たり終了時、救済条件の成立、及び、時短終了条件の成立、のそれぞれの移動契機に基づいて区分けされている。なお、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおける大当たり開始時及び大当たり終了時は、小当たり種別への当選に基づく大当たり開始時及び大当たり終了時を含むように構成されている。

【２０３７】

よって、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり開始時には、返しゴム６９ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、第３所要時間としての移動開始を報知する期間として「５秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。

【２０３８】

従って、「通常遊技状態」においては、接触部としての返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置するように構成されているため、該「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合には、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様（図１３参照）が設定され、該移動前に「５秒」の期間で移動開始報知が実行され（図１０４（ｂ）及び図１０４（ｃ）参照）、該移動の完了後の「５秒」の期間で移動完了報知が実行される（図１０４（ｄ）参照）ように構成されている。

【２０３９】

次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり終了時には、返しゴム６９ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定され、第３所要時間としての移動開始を報知する期間として「６秒」が設定され、該移動完了を報知する期間として「１０秒」が設定される。

【２０４０】

次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり開始時には、返しゴム６９ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、該移動開始を報知する期間として「７秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。

【２０４１】

次いで、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり終了後は「時間短縮状態」に移行するように構成されており、「大当たり状態」の終了後も引き続き右打ち遊技が推奨される遊技状態であって、返しゴム６９ａが移動されないため、該移動契機における移動態様、移動開始報知時間及び移動完了報知時間は設定されていない。

【２０４２】

次いで、「通常遊技状態」において所定要件として救済条件が成立した場合には、返しゴム６９ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、該移動開始を報知する期間として「８秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。

【２０４３】

次いで、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ｂ」、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合には、大当たり開始時及び大当たり終了のいずれの状態も

右打ち遊技が推奨される遊技状態であって、返しゴム６９ａが移動されないため、該移動契機における移動態様、移動開始報知時間及び移動完了報知時間は設定されていない。

【２０４４】

次いで、有利状態としての「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合には、返しゴム６９ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定され、第３所要時間としての移動開始を報知する期間として「５秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「１０秒」が設定される。

【２０４５】

ここで、仮に、返しゴム６９ａが移動されることを報知する報知期間が同一時間に設定されている場合、常に該報知から同一タイミングで遊技球の発射を開始することによって、移動中の返しゴム６９ａに衝突させて右側一般入賞口６３ａに入球させることが可能となり、賞球を獲得し易くなることによって遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【２０４６】

一方、第４実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、遊技状態及び移動契機毎に、返しゴム６９ａの移動開始報知時間を設定することができる。

【２０４７】

その結果、遊技者が返しゴム６９ａの移動を把握可能とする一方、返しゴム６９ａの移動開始タイミングが多様化されることによって発射開始タイミングの調整が必要となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０４８】

また、仮に、返しゴム６９ａの移動完了を報知する報知期間が常に同一期間に設定されている場合、遊技状況によっては遊技者に不快な待ち時間を与えてしまい、快適に遊技できないことによって遊技意欲が低下し、遊技機の稼働率が低下してしまうおそれがある。

【２０４９】

一方、第４実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、遊技状態及び移動契機毎に、返しゴム６９ａの移動完了報知時間を設定することができる。

【２０５０】

その結果、遊技状態及び移動契機によって、返しゴム６９ａの移動態様や、該移動を報知する報知期間を異ならせることができ、遊技状況に合わせた報知期間を設定することによって、その後の遊技に円滑に移行することができ、遊技者に不快な待ち時間を与えないことで快適に遊技させ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを防止し、遊技機の稼働率を向上させることができる。

【２０５１】

なお、返しゴム６９ａの移動契機は、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定されている移動契機のみでなく、その他の契機を設けるように設定してもよい。例えば、特別図柄の動的表示がその他の図柄に当選した場合や、特別図柄の動的表示の実行回数が所定の回数に到達した場合、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選した場合、普通図柄の可変表示の実行回数が所定の回数に到達した場合、普通電役７２の動作回数が所定の回数に到達した場合、遊技球が特定の入球口に入球した場合、遊技状態が変化した場合、返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに位置している期間が所定期間に達した場合などにおいて、返しゴム６９ａが移動可能に構成してもよい。

【２０５２】

また、移動開始報知時間及び移動完了報知時間は、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定されている期間のみでなく、その他の期間に設定してもよい。例えば、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された期間よりも短く設定してもよいし、長く設定してもよい。

【２０５３】

次に、図９９を参照して、第４実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理である返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を説明する。図９９は、第４実施形態における態様変位制御としての返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を示すフローチャートである。

【２０５４】
第１実施形態における返しゴム移動制御処理（図４７参照）と、第４実施形態における返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）との異なる点は、返しゴム６９ａの移動に関する処理が、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合の返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）、及び、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合の返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）に変更されている点である。
【２０５５】
第４実施形態の返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）では、Ｓ３２２の処理において、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「１」であると判別された場合（Ｓ３２２：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させるべく、一方側移動制御としての返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）を実行し、この態様変位制御としての返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。
【２０５６】
ここで、図１００を参照して、第４実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される返しゴム移動制御処理（図９９参照）の一処理である返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）について説明する。図１００は、第４実施形態における一方側移動制御としての返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）を示すフローチャートである。
【２０５７】
第４実施形態における返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）では、返しゴム６９ａの移動開始を報知するための報知コマンド及び報知時間を設定し、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させるための処理を実行した後に、返しゴム６９ａの移動完了を報知するための報知コマンド及び報知時間を設定する。
【２０５８】
第４実施形態における一方側移動制御としての返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）では、まず、返しゴム６９ａが特定地点としての突出位置５７ｃに位置しているか否かを判別し（Ｓ３３０１）、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していなければ（Ｓ３３０１：Ｎｏ）、次いで、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされているか否かを判別する（Ｓ３３０２）。
【２０５９】
判別の結果、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされていなければ（Ｓ３３０２：Ｎｏ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知処理が未実行の状態であると判断し、返しゴム移動中フラグ２０３ｓをオンに設定し（Ｓ３３０３）、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動されることを報知すべく、通知制御として突出位置５７ｃへの移動開始報知コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ３３０４）、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図９８参照）に応じて第３所要時間としての報知時間を設定して（Ｓ３３０５）、処理をＳ３３０６に移行する。
【２０６０】
これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、遊技状態及び返しゴム６９ａの移動契機に応じた報知コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、返しゴム６９ａに関する報知コマンドを受信すると、該報知コマンドに応じた報知演出（表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７による報知）を実行する（図１０５（ｂ）及び図１０５（ｃ）参照）。
【２０６１】
一方、Ｓ３３０２の処理において、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされていると判別された場合（Ｓ３３０２：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知処理が実行済みの状態であると判断し、Ｓ３３０３～Ｓ３３０５の処理をスキップして、Ｓ３３０６の処理に移行する。
【２０６２】
Ｓ３３０６の処理では、Ｓ３３０５の処理で設定された報知時間が経過しているか否か

を判別し（Ｓ３３０６）、報知時間が経過していれば（Ｓ３３０６：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知が完了した状態であると判断して、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させる制御を実行し（Ｓ３３０７）、この一方側移動制御としての返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）を終了して返しゴム移動制御処理（図９９参照）に戻る。

【２０６３】

一方、Ｓ３３０６の処理において、報知時間が経過していないと判別された場合（Ｓ３３０６：Ｎｏ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知が完了していないため、Ｓ３３０７の処理をスキップして、この返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）を終了して返しゴム移動制御処理（図９９参照）に戻る。

【２０６４】

また、Ｓ３３０１の判別の結果、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合（Ｓ３３０１：Ｙｅｓ）、次いで、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされているか否かを判別し（Ｓ３３０８）、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされていれば（Ｓ３３０８：Ｙｅｓ）、返しゴム移動中フラグ２０３ｓをオフに設定し（Ｓ３３０９）、返しゴム６９ａの移動が完了したことを報知すべく、終了通知制御として突出位置５７ｃへの移動完了報知コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ３３１０）、態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図９８参照）に応じて第４所要時間としての報知時間を設定して（Ｓ３３１１）、処理をＳ３３１２に移行する。

【２０６５】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、遊技状態及び返しゴム６９ａの移動契機に応じた報知コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、接触部としての返しゴム６９ａに関する報知コマンドを受信すると、該報知コマンドに応じた報知演出（表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７による演出）を実行する（図１０５（ｄ）参照）。

【２０６６】

また、Ｓ３３０８の処理において、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされていない、即ち、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオフされていると判別された場合（Ｓ３３０８：Ｎｏ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知処理が実行済みの状態であると判断し、Ｓ３３０９～Ｓ３３１１の処理をスキップして、Ｓ３３１２の処理に移行する。

【２０６７】

Ｓ３３１２の処理では、Ｓ３３１１の処理で設定された第４所要時間としての報知時間が経過しているか否かを判別し（Ｓ３３１２）、報知時間が経過していれば（Ｓ３３１２：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知が完了した状態であると判断して、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「０」をセットし（Ｓ３３１３）、この返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）を終了して返しゴム移動制御処理（図９９参照）に戻る。

【２０６８】

一方、Ｓ３３１２の処理において、報知時間が経過していないと判別された場合（Ｓ３３１２：Ｎｏ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知が完了していないため、Ｓ３３１３の処理をスキップして、この一方側移動制御としての返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）を終了して返しゴム移動制御処理（図９９参照）に戻る。

【２０６９】

図９９の返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）に戻って、説明を続ける。Ｓ３２２の処理において、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「１」でないと判別された場合（Ｓ３２２：Ｎｏ）、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「２」であると判断し、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させるべく、他方側移動制御としての返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）を実行し、この態様変位制御としての返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。

【２０７０】
ここで、図１０１を参照して、第４実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される返しゴム移動制御処理（図９９参照）の一処理である返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）について説明する。図１０１は、第４実施形態における他方側移動制御としての返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）を示すフローチャートである。
【２０７１】
第４実施形態における他方側移動制御としての返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）では、返しゴム６９ａの移動開始を報知するための報知コマンド及び報知時間を設定し、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させるための処理を実行した後に、返しゴム６９ａの移動完了を報知するための報知コマンド及び報知時間を設定する。
【２０７２】
第４実施形態における返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）では、まず、返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置しているか否かを判別し（Ｓ３４０１）、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置していなければ（Ｓ３４０１：Ｎｏ）、次いで、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされているか否かを判別する（Ｓ３４０２）。
【２０７３】
判別の結果、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされていなければ（Ｓ３４０２：Ｎｏ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知処理が未実行の状態であると判断し、返しゴム移動中フラグ２０３ｓをオンに設定し（Ｓ３４０３）、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動されることを報知すべく、通知制御として通常位置５７ａへの移動開始報知コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ３４０４）、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図９８参照）に応じて第３所要時間としての報知時間を設定して（Ｓ３４０５）、処理をＳ３４０６に移行する。
【２０７４】
これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、遊技状態及び返しゴム６９ａの移動契機に応じた報知コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、返しゴム６９ａに関する報知コマンドを受信すると、該報知コマンドに応じた報知演出（表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７による演出）を実行する（図１０４（ｂ）及び図１０４（ｃ）参照）。
【２０７５】
Ｓ３４０２の処理において、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされていると判別された場合（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知処理が実行済みの状態であると判断し、Ｓ３４０３～Ｓ３４０５の処理をスキップして、Ｓ３４０６の処理に移行する。
【２０７６】
Ｓ３４０６の処理では、Ｓ３４０５の処理で設定された報知時間が経過しているか否かを判別し（Ｓ３４０６）、報知時間が経過していれば（Ｓ３４０６：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知が完了した状態であると判断して、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させる制御を実行し（Ｓ３４０７）、この返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）を終了して返しゴム移動制御処理（図９９参照）に戻る。
【２０７７】
一方、Ｓ３４０６の処理において、報知時間が経過していないと判別された場合（Ｓ３４０６：Ｎｏ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知が完了していないため、Ｓ３４０７の処理をスキップして、この他方側移動制御としての返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）を終了して返しゴム移動制御処理（図９９参照）に戻る。
【２０７８】
また、Ｓ３４０１の判別の結果、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合（Ｓ３４０１：Ｙｅｓ）、次いで、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされているか否かを判別し（Ｓ３４０８）、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされていれば（Ｓ３４

０８：Ｙｅｓ）、返しゴム移動中フラグ２０３ｓをオフに設定し（Ｓ３４０９）、返しゴム６９ａの移動が完了したことを報知すべく、終了通知制御として通常位置５７ａへの移動完了報知コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ３４１０）、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図９８参照）に応じて第４所要時間としての報知時間を設定して（Ｓ３４１１）、処理をＳ３４１２に移行する。

【２０７９】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、遊技状態及び返しゴム６９ａの移動契機に応じた報知コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、返しゴム６９ａに関する報知コマンドを受信すると、該報知コマンドに応じた報知演出（表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７による演出）を実行する（図１０５（ｄ）参照）。

【２０８０】

また、Ｓ３４０８の処理において、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオンされていない、即ち、返しゴム移動中フラグ２０３ｓがオフされていると判別された場合（Ｓ３４０８：Ｎｏ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知処理が実行済みの状態であると判断し、Ｓ３４０９～Ｓ３４１１の処理をスキップして、Ｓ３４１２の処理に移行する。

【２０８１】

Ｓ３４１２の処理では、Ｓ３４１１の処理で設定された第４所要時間としての報知時間が経過しているか否かを判別し（Ｓ３４１２）、報知時間が経過していれば（Ｓ３４１２：Ｙｅｓ）、接触部としての返しゴム６９ａの移動に関する報知が完了した状態であると判断して、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「０」をセットし（Ｓ３４１３）、この他方側移動制御としての返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）を終了して返しゴム移動制御処理（図９９参照）に戻る。

【２０８２】

一方、Ｓ３４１２の処理において、報知時間が経過していないと判別された場合（Ｓ３４１２：Ｎｏ）、返しゴム６９ａの移動に関する報知が完了していないため、Ｓ３４１３の処理をスキップして、この返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）を終了して返しゴム移動制御処理（図９９参照）に戻る。

【２０８３】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合において、遊技者に事前に該返しゴム６９ａの移動を報知することができ、また、移動が完了したことを報知することができる。

【２０８４】

その結果、返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃのいずれかの位置に移動し得ることを遊技者が把握することが可能となり、返しゴム６９ａの移動に合わせて遊技球を発射させ、移動中の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて該遊技球を通過可能流路としての下側経路５８ｃに流入させ、右側一般入賞口６３ａに入球させることが容易になることによって遊技者の遊技意欲を向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０８５】

次に、図１０２を参照して、第４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図１０２は、第４実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【２０８６】

第１実施形態のコマンド判定処理（図７０参照）と、第４実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、返しゴム６９ａのコマンド受信に関する処理が追加されている点である。

【２０８７】

第４実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２０６の処理において、第

１保留球数コマンド及び第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、返しゴム６９ａに関するコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２１１）、返しゴム６９ａに関するコマンドを受信していれば（Ｓ１２１１：Ｙｅｓ）、該返しゴムコマンドに関する各処理を実行する返しゴムコマンド処理を実行し（Ｓ１２１２）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。また、Ｓ１２１１の処理において、返しゴム６９ａに関するコマンドを受信していなければ（Ｓ１２１１：Ｎｏ）、Ｓ１２１２の処理をスキップしてこのコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。

【２０８８】

ここで、図１０３を参照して、第４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２）について説明する。図１０３は、第４実施形態における返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２）を示したフローチャートである。

【２０８９】

第４実施形態における返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２）では、主制御装置１１０から送信された返しゴムコマンドに関する各種設定処理を実行する。

【２０９０】

返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２）では、まず、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃへの移動開始報知コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２８１）、突出位置５７ｃへの移動開始報知コマンドを受信していれば（Ｓ１２８１：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動されることを報知する表示用突出移動開始報知コマンドを設定して（Ｓ１２８２）、この返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【２０９１】

ここで設定された表示用突出移動開始報知コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用突出移動開始報知コマンドによって示される、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動することを示唆する表示制御を行う（図１０５（ｂ）及び図１０５（ｃ）参照）。

【２０９２】

一方、Ｓ１２８１の処理において、突出位置５７ｃへの移動開始報知コマンドを受信していなければ（Ｓ１２８１：Ｎｏ）、次いで、返しゴム６９ａの通常位置５７ａへの移動開始報知コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２８３）、通常位置５７ａへの移動開始報知コマンドを受信していれば（Ｓ１２８３：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動されることを報知する表示用通常移動開始報知コマンドを設定して（Ｓ１２８４）、この返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【２０９３】

ここで設定された表示用通常移動開始報知コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用通常移動開始報知コマンドによって示される、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに移動することを示唆する表示制御を行う（図１０４（ｂ）及び図１０４（ｃ）参照）。

【２０９４】

また、Ｓ１２８３の処理において、通常位置５７ａへの移動開始報知コマンドを受信していなければ（Ｓ１２８３：Ｎｏ）、次いで、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃへの移動完了報知コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２８５）、突出位置５７ｃへの移動完了報知コマンドを受信していれば（Ｓ１２８５：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して

、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動完了したことを報知する表示用突出移動完了報知コマンドを設定して（Ｓ１２８６）、この返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【２０９５】

ここで設定された表示用突出移動完了報知コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用突出移動完了報知コマンドによって示される、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動完了したことを示唆する表示制御を行う（図１０５（ｄ）参照）。

【２０９６】

さらに、Ｓ１２８５の処理において、突出位置５７ｃへの移動完了報知コマンドを受信していなければ（Ｓ１２８５：Ｎｏ）、次いで、返しゴム６９ａの通常位置５７ａへの移動完了報知コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２８７）、通常位置５７ａへの移動完了報知コマンドを受信していれば（Ｓ１２８７：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動完了したことを報知する表示用通常移動完了報知コマンドを設定して（Ｓ１２８８）、この返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２）を終了して、コマンド判定処理（図７０参照）に戻る。

【２０９７】

ここで設定された表示用通常移動完了報知コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用通常移動完了報知コマンドによって示される、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに移動完了したことを示唆する表示制御を行う（図１０４（ｄ）参照）。

【２０９８】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合において、遊技者に事前に該移動を報知することができ、また、移動が完了したことを報知することができる。

【２０９９】

その結果、返しゴム６９ａがいずれかの位置に移動し得ることを遊技者が把握することが可能となり、該移動に合わせて遊技球を発射させ、移動中の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて該遊技球を下側経路５８ｃに流入させ、右側一般入賞口６３ａに入球させることが容易になることによって遊技者の遊技意欲を向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１００】

次に、図１０４及び図１０５を参照して、第４実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる返しゴム６９ａの移動報知に関する演出について説明する。図１０４及び図１０５は、第４実施形態のパチンコ機１０において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃ、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する場合において実行され得る演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【２１０１】

より詳細には、図１０４（ａ）は、「通常遊技状態」において救済条件が成立した状態を示した図であり、図１０４（ｂ）は、図１０４（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する旨が示唆されている状態を示した図であり、図１０４（ｃ）は、図１０４（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動開始する旨が報知されている状態を示した図であり、図１０４（ｄ）は、図１０４（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動が完了した旨が報知されている状態を示した図である。

【２１０２】

また、図１０５（ａ）は、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した状態を示した図であり、図１０５（ｂ）は、図１０５（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する旨が示唆されている状態を示した図であり、図１０５（ｃ）は、図１０５（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動開始する旨が報知されている状態を示した図であり、図１０５（ｄ）は、図１０５（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａの通常位置５７ａから突出位置５７ｃへの移動が完了した旨が報知されている状態を示した図である。

【２１０３】

図１０４（ａ）は、「通常遊技状態」において所定要件として救済条件が成立した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「２５０／２５０」が表示されており、救済条件成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「２５０回転」の特別図柄の変動演出が実行され、救済条件成立回数に到達した状態であることを示している。

【２１０４】

また、救済カウンタ欄８１ａの右側には、救済成立メッセージ８１ｂに「救済条件成立」の文字が表示されており、特別図柄の動的表示の実行回数が「２５０回」に到達したことによって救済条件が成立した状態であることを示している。

【２１０５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。

【２１０６】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、変動図柄８１ｃに「８１２」が表示されており、特別図柄の動的表示がハズレとなって停止した状態であることを示している。

【２１０７】

次いで、図１０４（ｂ）は、図１０４（ａ）の状態から、接触部としての返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する旨が示唆されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「返しゴムが通常位置に移動するよ」の文字が表示されており、これから返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動する状態であることを示唆している。

【２１０８】

次いで、図１０４（ｃ）は、図１０４（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動開始する旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には引き続きメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「移動開始」の文字が表示されており、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動を開始する状態であることを示唆している。

【２１０９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には、主表示用右打ち指示８９が表示されており、さらに、返しゴム状態メッセージ８１ｅの下側には右打ち示唆図柄８１ｆに「右打ち」の文字が表示されており、右打ち遊技が推奨される状態であることを示唆している。

【２１１０】

次いで、図１０４（ｄ）は、図１０４（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａの突出位置５

７ｃから通常位置５７ａへの移動が完了した旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には引き続きメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「通常位置への移動完了」の文字が表示されており、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動が完了した状態であることを示唆している。

【２１１１】

次に、図１０５（ａ）は、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には時短カウンタ欄８１ｇに「チャンスタイム　ラスト」の文字が表示されており、「時間短縮状態」における特別図柄の動的表示の実行回数が、時短終了条件が成立し得る実行回数に到達したことを示している。

【２１１２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、右打ち遊技での遊技が推奨される状態であることを示唆している。

【２１１３】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、変動図柄８１ｃに「４７２」が表示されており、特別図柄の動的表示がハズレとなって停止した状態であることを示している。

【２１１４】

次いで、図１０５（ｂ）は、図１０５（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する旨が示唆されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「返しゴムが突出位置に移動するよ」の文字が表示されており、これから返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動する状態であることを示唆している。

【２１１５】

次いで、図１０５（ｃ）は、図１０５（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動開始する旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には引き続きメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「移動開始」の文字が表示されており、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動を開始する状態であることを示唆している。

【２１１６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には、主表示用右打ち指示８９が表示されており、引き続き右打ち遊技で遊技球を発射させる状態であることを示唆している。

【２１１７】

次いで、図１０５（ｄ）は、図１０５（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａの通常位置５７ａから突出位置５７ｃへの移動が完了した旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には引き続きメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「突出位置への移動完了」の文字が表示されており、返しゴム６９ａの通常位置５７ａから突出位置５７ｃへの移動が完了した状態であることを示唆している。

【２１１８】

以上、説明したように、第４実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合に、該返しゴム６９ａが移動されることを遊技者に事前に報知するように構成する。

【２１１９】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合において、遊技者に返しゴム６９ａの移動を認識させることができる。

【２１２０】

その結果、返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃのいずれかの位置に移動し得ることを遊技者が把握することが可能となり、該移動に合わせて遊技球を発射させ、移動中の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて該遊技球を下側経路５８ｃに流入させ、右側一般入賞口６３ａに入球させることが容易にすることができ、遊技者の遊技意欲を向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１２１】

また、第４実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが移動され得る状況において参照される返しゴム移動テーブル２０２ｏを設定し、遊技状態や特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて、返しゴム６９ａが移動されることを報知するための報知時間を設定可能に構成する。

【２１２２】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行結果によって、返しゴム６９ａの移動に関する報知時間を異ならせ、該返しゴム６９ａの移動開始タイミングを変化可能とすることができる。

【２１２３】

その結果、遊技者が返しゴム６９ａの移動を把握可能とする一方、返しゴム６９ａの移動開始タイミングが多様化されることによって発射開始タイミングの調整が必要となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１２４】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａの移動が完了したことを報知可能となるように構成する。

【２１２５】

このように構成することで、遊技者は、返しゴム６９ａの移動が完了して、これ以上返しゴム６９ａが移動し得ない状態となったことを把握でき、無用に遊技球を発射させることを防止可能とすることで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを防止し、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２１２６】

また、第４実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが移動され得る状況において参照される態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏを設定し、遊技状態や特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて、返しゴム６９ａの移動が完了したことを報知するための報知時間を設定可能に構成する。

【２１２７】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行結果によって、返しゴム６９ａの移動完了を報知する時間を変化可能とすることができ、該報知内容に合わせた報知時間を設定可能とすることで、その後の遊技に円滑に移行することができ、遊技者に不快な待ち時間を与えないことで快適に遊技させ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを防止し、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２１２８】

その他、第４実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【２１２９】

＜第５実施形態＞

次いで、図１０６及び図１０７を参照して、本発明を適用した第５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２１３０】

第３実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１及び第２衝突面６９ａ２が同程度の面積に形成されており、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される状況において、特定操作量としての右打ち遊技で発射された遊技球が第１衝突面６９ａ１に最も衝突し易い一方、該第１衝突面６９ａ１の正面視左下側に形成された第２衝突面６９ａ２にも衝突し易いように構成されていた。

【２１３１】

一方、このように構成されている場合、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する状況、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が特定箇所としての第２衝突面６９ａ２に衝突し易く構成されていることによって、該遊技球が第２衝突面６９ａ２に衝突して下側経路５８ｃに流入して流入装置としての右側一般入賞口６３ａに入球し易くなり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせてしまうおそれがある。

【２１３２】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、右打ち遊技で発射された遊技球が第２衝突面６９ａ２に衝突し得る割合を低下させることによって右側一般入賞口６３ａに入球する割合が遊技仕様どおりの割合となるように構成し、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまうことを防止し、遊技仕様どおりに遊技可能となるように構成することを目的とする。

【２１３３】

具体的には、例えば、返しゴム６９ａの形状を変化させることによって第２衝突面６９ａ２の面積を減少させ、第１衝突面６９ａ１に衝突し易い一方で、第２衝突面６９ａ２に衝突し難くすることによって、右側一般入賞口６３ａに入球する割合が遊技仕様どおりの割合となるように構成し、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまうことを防止し、遊技仕様どおりに遊技可能となるように構成することを目的とする。

【２１３４】

本目的を達成するために、第５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成された遊技機であって、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、前記第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第

１の遊技状況下では前記第２の遊技状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第１位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球は前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第２位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成され、前記衝突部材は、遊技球と衝突し得る部位として第１部位と、前記第１部位とは異なる第２部位と、を少なくとも有し、前記第１部位のほうが前記第２部位よりも継続して発射された遊技球が衝突し易くなるように構成され、前記第１部位のほうが前記第２部位よりも遊技球が衝突し得る領域が広くなるように構成されている。

【２１３５】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。

【２１３６】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球が前記衝突部材に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。

【２１３７】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１の遊技状況に移行されるまでの期間において、前記第１位置を維持可能に構成されている。

【２１３８】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持可能な支持部、を備え、前記支持部は、伸縮可能に構成され、前記衝突部材は、前記支持部が伸縮することによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【２１３９】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置へと移動している状況下では、前記衝突部材の前記第１部位と衝突した遊技球よりも前記第２部位と衝突した遊技球のほうが前記特定流路を流下し易く構成されている。

【２１４０】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第１入球手段に入球されることによって成立し得る所定条件が成立した場合に、前記第２移動制御を実行可能に構成されている。

【２１４１】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第２入球手段に入球されることによって成立し得る特定条件が成立した場合に、前記第１移動制御を実行可能に構成されている。

【２１４２】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の遊技状況であって、前記衝突部材が前記第１位置に位置している場合において、前記第１入球手段への入球が検知されたことにより、前記第２発射強度での発射を遊技者に示唆可能に構成されている。

【２１４３】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも前記衝突部材が前記第１位置以外の状況であって、かつ、遊技球が前記衝突部材と接触している状況において、該遊技球の移動速度が前記第２発射強度で発射された速度より低減され得る。

【２１４４】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記発射手段、前記第１遊技価値付与手段及び前記第２遊技価値付与手段を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの命令に基づいて処理を実行する副制御手段と、を備え、前記移動制御手段は、前記主制御手段によって制御される。

【２１４５】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材を支持可能な支持部と、前記衝突部材を移動させるための駆動力を発生可能な駆動手段と、前記駆動手段による駆動力を前記支持部に伝達するための伝達部と、を備え、前記衝突部材は、前記駆動手段による駆動力が、前記伝達部を介して前記支持部に伝達されることによって移動可能に構成される。

【２１４６】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記衝突部材の移動方向に延設された誘導部、を備え、前記衝突部材は、少なくとも、前記誘導部の一部に沿って摺動されることによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【２１４７】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が前記第１位置に位置している状況において、前記第２発射強度よりも弱く、前記特定流路を流下可能な第３発射強度で発射された遊技球は、前記衝突部材に衝突されることなく前記特定流路を流下可能に構成されている。

【２１４８】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記特定流路を流下した遊技球は、前記第２入球手段と異なる第３入球手段に入球可能に構成されている。

【２１４９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、第１発射強度としての所定操作量を備え、所定流路としての一方側流路を備え、第１入球手段としての入球装置を備え、第１遊技価値としての第１付与利益を備え、第１遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第２発射強度としての特定操作量を備え、衝突部材としての接触部を備え、特定流路としての通過可能流路を備え、第２入球手段としての流入装置を備え、第２遊技価値としての第２付与利益を備え、第２遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第１の遊技状況としての不利状態を備え、第２の遊技状況としての有利状態を備え、第１位置としての所定地点を備え、第２位置としての特定地点を備え、移動制御手段としての態様変位制御を備え、第３位置としての過程地点を備え、第１移動制御としての一方側移動制御を備え、第２移動制御としての他方側移動制御を備え、第１部位としての所定箇所を備え、第２部位としての特定箇所を備え、所定条件としての所定要件を備え、特定条件としての特定要件を備え、支持部としての保持部を備え、駆動手段としての動力源を備え、伝達部としての中継部を備え、誘導部としての補助部を備え、第３入球手段としての進入可能装置を備え、移動手段としての変位装置を備え、第１駆動手段としての動力源を備え、第２駆動手段としての特定変位装置を備え、報知手段としての通知制御を備え、第４入球手段としての検知可能装置を備え、第３期間としての第３所要時間を備え、事後報知手段としての終了通知制御を備え、第４期間としての第４所要時間を備え、入球検知手段としての検出装置を備え、異常報知手段としての特定通達制御を備え、表示手段としての結果報知装置を備え、音出力手段としての音声装置を備え、発光手段としての電飾装置を備え、移動態様設定手段としての態様決定制御を備え、第５期間としての第５所要時間を備え、特定期間としての特定所要時間を備え、所定数としての規定数値を備え、特定報知としての特定事象通知を備え、第６期間としての第６所要時間を備える。

【２１５０】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置

、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【２１５１】
　また、例えば、第６期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動されてから所定時間（本実施形態では「１０秒」（図１３９のＳ４６３参照））が経過するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。
【２１５２】
　さらに、例えば、移動制御手段として、本実施形態では返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁の制御処理や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物の制御処理、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物の制御処理、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物の制御処理、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物の制御処理、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物の制御処理などが挙げられる。
【２１５３】
　また、例えば、第２入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口

ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２１５４】

さらに、例えば、事後報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに移動されたことを報知する処理（図１０３のＳ１２８６又はＳ１２８８参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２１５５】

また、例えば、第３位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが移動される場合に通過し得る開口位置５７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２１５６】

さらに、例えば、第１移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【２１５７】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では時短終了条件が成立することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば

、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２１５８】

さらに、例えば、伝達部として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材、コマンドや情報を伝達させるための媒体、遊技球を所定流路から特定流路に向けて流下させる部位又は部材などが挙げられる。

【２１５９】

また、例えば、特定期間として、本実施形態では右打ち遊技による各入球口への入球が

有効と判定される継続期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、所定の入球口への入球が有効と判定される期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、大当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２１６０】

さらに、例えば、所定流路として、本実施形態では左打ち遊技によって遊技球が流下し得る流下経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２１６１】

また、例えば、第２遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２１６２】

さらに、例えば、第１期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又

は突出位置５７ｃから移動されて開口位置５７ｂに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２１６３】

また、例えば、衝突部材として、本実施形態では返しゴム６９ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部材、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部材、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部材、球が衝突することにより該球が特定の領域に流下することを防止する部材、球が衝突することで球を静止させる部材などが挙げられる。

【２１６４】

さらに、例えば、第１部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態

とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２１６５】

また、例えば、第２部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２１６６】

さらに、例えば、移動態様設定手段として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態及び特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理、遊技球の入球に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理などが挙げられる。

【２１６７】

また、例えば、移動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の支持部６９ｃ、駆動用モータ６９ｄ、駆動用バネ６９ｇ及び駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物を可動させるための駆動部、可動対象物を支持可能に構成された支持部、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材などが挙げられる。

【２１６８】

さらに、例えば、第２遊技価値として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２１６９】

また、例えば、第２位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る突出位置５７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置など

が挙げられる。
【２１７０】
さらに、例えば、第１遊技価値として、本実施形態では第１始動口６４への入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。
【２１７１】
また、例えば、第４入球手段として、本実施形態では第２始動口７１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。
【２１７２】
さらに、例えば、第２発射強度として、本実施形態では右打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。
【２１７３】
また、例えば、駆動手段として、本実施形態では駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。
【２１７４】
さらに、例えば、報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａの移動を報知可能に構成された処理（返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２））を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。
【２１７５】
また、例えば、第２駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用バネ６９ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であっ

てもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２１７６】

さらに、例えば、第５期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが１の移動契機において複数回移動される場合の突出位置５７ｃに移動されてから通常位置５７ａに移動されるまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２１７７】

また、例えば、誘導部として、本実施形態では外レール６２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域や特定流路に遊技球を案内可能な流路、可動物の移動方向を案内又は補助するための部位又は部材などが挙げられる。

【２１７８】

さらに、例えば、第１の遊技状況として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の

実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２１７９】

また、例えば、第２期間として、本実施形態では発射された遊技球が返しゴム６９ａに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２１８０】

さらに、例えば、第３期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動開始報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実

行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２１８１】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【２１８２】

さらに、例えば、異常報知手段として、本実施形態では異常入球コマンド処理（図１１０参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技球の入球が検知された場合に異常を報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２１８３】

また、例えば、第２移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能

な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【２１８４】

さらに、例えば、第３入球手段として、本実施形態ではスルーゲート６７、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５又は右側第２一般入賞口６３ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２１８５】

また、例えば、第２の遊技状況として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２１８６】

さらに、例えば、第１位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る通常位置５７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２１８７】

また、例えば、第１遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成

であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２１８８】

さらに、例えば、特定流路として、本実施形態では右打ち遊技によって遊技球が流下し得る上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２１８９】

また、例えば、特定報知として、本実施形態では、右側一般入賞口６３ａへの入球時に賞球数が増加している旨の報知を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、所定の入球口への入球のうち特定状態における入球を報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が付与されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【２１９０】

さらに、例えば、第１駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２１９１】

また、例えば、第１発射強度として、本実施形態では左打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【２１９２】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では返しゴム６９ａの支持部６９ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が衝突し得る部位又は部材を固定可能に構成された部位又は部材、特定の部位又は部材が可動する場合に該部位又は部材を支持する部位又は部材などが挙げられる。

【２１９３】

また、例えば、第４期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動完了報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次

の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２１９４】

さらに、例えば、所定数として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数が変化し得る閾値（例えば、「２０個」）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示を実行可能な回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、普通図柄の可変表示を実行可能な回数、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、特定期間における入球口への入球数、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技機に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値、大入賞口の１の開放契機における最大入賞値、大入賞口の１の開放契機における最大開放時間、大入賞口のラウンド数、小入賞口の１の開放契機における最大入賞値、小入賞口の１の開放契機における最大開放時間、小入賞口のラウンド数、普通電役の１の開放契機における最大入賞値、普通電役の１の開放契機における最大開放時間などが挙げられる。

【２１９５】

また、例えば、第１入球手段として、本実施形態では第１始動口６４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２１９６】
さらに、例えば、所定条件として、本実施形態では大当たり若しくは小当たりに当選すること、又は、救済条件が成立すること、を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２１９７】
また、例えば、入球検知手段として、本実施形態では右側一般入賞口スイッチ６３ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなる

スイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技球の通過を検知可能なスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可動物の位置を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【２１９８】

ここで、図１０６を参照して、第５実施形態における返しゴムユニット６９の詳細について説明する。図１０６（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況における返しゴムユニット６９周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０６（ｂ）は、返しゴム６９ａ及び支持部６９ｃの斜視図である。

【２１９９】

第３実施形態の返しゴム６９ａと、第５実施形態の返しゴム６９ａとの異なる点は、主に、返しゴム６９ａの形状が変化し、第１衝突面６９ａ１の面積が拡大され、第２衝突面６９ａ２の面積が縮小されている点である。

【２２００】

図１０６（ａ）及び図１０６（ｂ）に示すように、第５実施形態の返しゴム６９ａは、第３実施形態の返しゴム６９ａ（図９６参照）から形状が変形して構成されている。具体的には、第３実施形態の返しゴム６９ａでは、第１衝突面６９ａ１及び第２衝突面６９ａ２の面積がほぼ同程度となるように構成されていた（図５（ｃ）の第１衝突面６９ａ１及び第２衝突面６９ａ２参照）のに対し、第５実施形態の返しゴム６９ａは、所定箇所としての第１衝突面６９ａ１の面積が拡大され、第２衝突面６９ａ２の面積が縮小されることによって、第１衝突面６９ａ１の面積が第２衝突面６９ａ２の面積よりも広くなるように構成されている。

【２２０１】

このように構成されることで、接触部としての返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向けて移動されている状況、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向けて移動されている状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が第１衝突面６９ａ１に衝突し易くなる一方、特定箇所としての第２衝突面６９ａ２に衝突し難くすることができる。

【２２０２】

その結果、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向けて移動されている状況、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向けて移動されている状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が第２衝突面６９ａ２に衝突し難くなることによって、該遊技球が通過可能流路としての下側経路５８ｃに流入し難くなり、右側一般入賞口６３ａに入球し難くすることができ、該右側一般入賞口６３ａに想定以上に入球し得ないようにすることで、遊技仕様どおりに遊技可能となるようにすることができる。

【２２０３】

また、第５実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」の方が、右打ち遊技が推奨される「時間短縮状態」、「大当たり状態」又は「小当たり状態」よりも、遊技者の遊技時間の割合が高くなるように構成されている。

【２２０４】

さらに、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」においては、返しゴム６９ａが突出

位置５７ｃに位置し、右打ち遊技が推奨される「時間短縮状態」、「大当たり状態」又は「小当たり状態」においては、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置するように構成されている。

【２２０５】

また、第５実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが特定地点としての突出位置５７ｃに位置している場合に、該返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１に衝突し易くなる一方、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合に、該返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２に衝突し易くなるように構成されている。

【２２０６】

従って、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」においては、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していることによって所定箇所としての第１衝突面６９ａ１に衝突し易く、右打ち遊技が推奨される「時間短縮状態」、「大当たり状態」又は「小当たり状態」においては、返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置していることによって第２衝突面６９ａ２に衝突し易くなるように構成されている。

【２２０７】

即ち、第５実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」の方が、右打ち遊技が推奨される「時間短縮状態」、「大当たり状態」又は「小当たり状態」よりも、遊技者の遊技時間の割合が高くなることによって、「通常遊技状態」に遊技球が衝突し易い第１衝突面６９ａ１の方が、「時間短縮状態」、「大当たり状態」又は「小当たり状態」に遊技球が衝突し易い第２衝突面６９ａ２よりも、遊技球が衝突する割合が高くなるように構成されている。

【２２０８】

このため、特定箇所としての第２衝突面６９ａ２の面積が縮小された場合であっても、第１衝突面６９ａ１に遊技球が衝突し易くなることによって、第２衝突面６９ａ２に衝突する割合が減少し、該第２衝突面６９ａ２が摩耗又は劣化するリスクを軽減させることができ、返しゴム６９ａの破損等による部品交換などの運用コストを低減させることができる。

【２２０９】

次に、図１０７を参照して、第５実施形態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまで移動される状況において、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様について説明する。図１０７は、第５実施形態において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまで移動される状況において、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を示した図である。

【２２１０】

より詳細には、図１０７（ａ）は、接触部としての返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１０７（ｂ）は、図１０７（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって通過可能流路としての上側経路５８ｂを移動している状況において、過程地点としての開口位置５７ｂを通過した遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示した図であり、図１０７（ｃ）は、図１０７（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が左上方向に跳ね返り、開口位置５７ｂを通過して流入経路５８ａを移動している状態を示した図であり、図１０７（ｄ）は、図１０７（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到達し、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が突出位置５７ｃを通過して一方側流路としての左側領域を流下する状態を示した図である。

【２２１１】

図１０７（ａ）は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、遊技状態が「大当たり状態」、「小

当たり状態」又は「時間短縮状態」であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が誘導部としての外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。

【２２１２】

次いで、図１０７（ｂ）は、図１０７（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって上側経路５８ｂを移動している状況において、開口位置５７ｂを通過した遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示している。図１０７（ｂ）では、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行したことによって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動している途中である状態を示している。

【２２１３】

また、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している場合、所定箇所としての第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して正対した状態を成しており、この状態から返しゴム６９ａが左上方向に移動することで、特定箇所としての第２衝突面６９ａ２の左下側の部位が係止部６９ｈと衝突する。そして、尚も返しゴム６９ａが左上方向に移動することで、係止部６９ｈに第２衝突面６９ａ２の左下部位が係止された状態を維持して正面視反時計回りに回転していき、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態まで回転したところで返しゴム６９ａと係止部６９ｈとが離れ、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態を維持した状態で移動していく。

【２２１４】

ここで、第５実施形態のパチンコ機１０では、第１衝突面６９ａ１の面積が拡大されて第２衝突面６９ａ２の面積が縮小されていることにより、右打ち遊技で発射された遊技球は、より第１衝突面６９ａ１に衝突し易くなるように構成されている。

【２２１５】

よって、右打ち遊技で発射された遊技球が、勢いを維持したまま外レール６２に沿って開口位置５７ｂを通過すると、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突する。そして、外レール６２の内側面に対して起立した状態を成している第１衝突面６９ａ１と衝突した遊技球は、左上方向に跳ね返っていく。

【２２１６】

次いで、図１０７（ｃ）は、図１０７（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が左上方向に跳ね返り、開口位置５７ｂを通過して流入経路５８ａを移動している状態を示している。

【２２１７】

突出位置５７ｃに向かって移動する返しゴム６９ａは、第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態を維持したまま外レール６２に沿って移動し、開口位置５７ｂを通過する状態となっている。一方、右方向に移動していた遊技球は、左方向に移動する返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１との衝突によって大きく跳ね返り、移動方向を左方向に変化させて流入経路５８ａを左方向へと移動していく。

【２２１８】

次いで、図１０７（ｄ）は、図１０７（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到達し、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が突出位置５７ｃを通過して一方側流路としての左側領域を流下する状態を示している。

【２２１９】

突出位置５７ｃに到達した返しゴム６９ａは、所定箇所としての第１衝突面６９ａ１が外レール６２の内側面に対して起立した状態で静止する。このとき、特定箇所としての第２衝突面６９ａ２はセンターフレーム８６の上側面に正対した状態となる。よって、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している場合、第１衝突面６９ａ１に遊技球が衝突し易く、第２衝突面６９ａ２に衝突し得ないように構成されている。

【２２２０】

また、上述したように、流入経路５８ａは１の遊技球、又は、返しゴム６９ａが通過可能な幅で形成されている。従って、図１０７（ｃ）の状態において、遊技球が流入経路５８ａ上を転動しており、返しゴム６９ａは突出位置５７ｃに向かって開口位置５７ｂを通過している状況であるため、仮に、図１０７（ｂ）において返しゴム６９ａと衝突した遊技球が流入経路５８ａの傾斜に沿って右方向に移動方向を変化させて転動した場合であっても、返しゴム６９ａが開口位置５７ｂから突出位置５７ｃに向かって左方向に移動していることによって該遊技球は過程地点としての開口位置５７ｂを右方向に通過し得ず、再度返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突して左方向に跳ね返されるように構成されている。このため、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１に衝突した遊技球は突出位置５７ｃを左方向に通過し、遊技領域の左側部分を流下していく。

【２２２１】

以上、説明したように、第５実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａの各面のうち、遊技球が衝突し得る第１衝突面６９ａ１の面積が、同様に遊技球が衝突し得る第２衝突面６９ａ２の面積よりも広くなるように構成する。また、返しゴム６９ａが通常位置５７ａ以外の位置に位置している状況（即ち、突出位置５７ｃに位置している場合、又は、通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動している場合）において、第１衝突面６９ａ１に遊技球が衝突し易くすることで、全遊技状態を通じて、第１衝突面６９ａ１に最も遊技球が衝突する割合が高くなるように構成する。

【２２２２】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合において、特定操作量としての右打ち遊技で発射された遊技球が第１衝突面６９ａ１に衝突し易い状態とする一方、第２衝突面６９ａ２に衝突し難くすることができる。

【２２２３】

その結果、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合において、右打ち遊技で発射された遊技球が特定箇所としての第２衝突面６９ａ２に衝突し難くなることによって、該遊技球が下側経路５８ｃに流入し難くなり、右側一般入賞口６３ａに入球し難くすることができ、該右側一般入賞口６３ａに想定以上に入球し得ないようにすることで、遊技仕様どおりに遊技可能となるようにすることができる。

【２２２４】

その他、第５実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【２２２５】

＜第６実施形態＞

次いで、図１０８～図１１１を参照して、本発明を適用した第６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第６実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２２２６】

第１実施形態のパチンコ機１０では、推奨される遊技方法（即ち、左打ち遊技又は右打ち遊技）に応じて、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃ又は通常位置５７ａに位置するように構成し、例えば、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」においては、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置するように構成することによって、遊技領域の右側部分に遊技球が流下し得ない状態とし、遊技球が推奨されない遊技領域を流下し難くすることによって遊技球が無用に消費されてしまうことを防止可能となるように構成されていた。

【２２２７】

一方、このように構成されている場合であっても、不正遊技に対する対策が不十分であ

る可能性があり、この点についてさらなる向上が求められる。
【２２２８】
具体的には、例えば、「通常遊技状態」において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置するように構成することで、遊技領域の右側部分に遊技球が流下し得ない状態とした場合であっても、遊技領域の右側部分を遊技球が流下し得るような不正遊技が行われた場合などの対策が不十分であり、該不正が行われることによって遊技ホールが不測の不利益を被ってしまうおそれがある。
【２２２９】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、不正遊技に対する対策を講じることで、遊技ホールが不測の不利益を被ってしまうことを防止可能とすることを目的とする。
【２２３０】
より詳細には、例えば、「通常遊技状態」において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置するように構成することで、遊技領域の右側部分に遊技球が流下し得ない状態としているにもかかわらず、遊技領域の右側部分に配設された入球口への入球が検知された場合に異常を報知するように構成することによって、遊技ホールが不測の不利益を被ってしまうことを防止可能とすることを目的とする。
【２２３１】
本目的を達成するために、第５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成された遊技機であって、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、前記第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第１の遊技状況下では前記第２の遊技状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第１位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球は前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第２位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成され、前記第２入球手段に遊技球が入球したことを検知可能な入球検知手段、を有し、前記衝突部材が前記第２位置に位置している状況において前記入球検知手段による前記第２入球手段への入球が検知された場合に、異常の発生を報知可能な異常報知手段、を有する。
【２２３２】
また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。
【２２３３】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球が前記衝突部材に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。

【２２３４】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１の遊技状況に移行されるまでの期間において、前記第１位置を維持可能に構成されている。

【２２３５】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持可能な支持部、を備え、前記支持部は、伸縮可能に構成され、前記衝突部材は、前記支持部が伸縮することによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【２２３６】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記異常報知手段による異常の報知は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第２位置に移動されてから第６期間が経過している場合に実行され得る。

【２２３７】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、所定の演出を表示可能な表示手段、を有し、前記異常報知手段による異常の報知は、前記表示手段によって報知可能に構成されている。

【２２３８】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、音を出力可能な音出力手段、を有し、前記異常報知手段による異常の報知は、前記音出力手段による所定音によって報知可能に構成されている。

【２２３９】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、光を発光可能な発光手段、を有し、前記異常報知手段による異常の報知は、前記発光手段による発光によって報知可能に構成されている。

【２２４０】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球と衝突し得る部位として第１部位と、前記第１部位とは異なる第２部位と、を少なくとも有し、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置へと移動している状況下では、前記衝突部材の前記第１部位と衝突した遊技球よりも前記第２部位と衝突した遊技球のほうが前記特定流路を流下し易く構成されている。

【２２４１】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第１入球手段に入球されることによって成立し得る所定条件が成立した場合に、前記第２移動制御を実行可能に構成されている。

【２２４２】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第２入球手段に入球されることによって成立し得る特定条件が成立した場合に、前記第１移動制御を実行可能に構成されている。

【２２４３】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の遊技状況であって、前記衝突部材が前記第１位置に位置している場合において、前記第１入球手段への入球が検知されたことにより、前記第２発射強度での発射を遊技者に示唆可能に構成されている。

【２２４４】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも前記衝突部材が前記第１位置以外の状況であって、かつ、遊技球が前記衝突部材と接触している状況において、該遊技球の移動速度が前記第２発射強度で発射された速度より低減され得る。

【２２４５】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記発射手段、前記第１遊技

価値付与手段及び前記第２遊技価値付与手段を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの命令に基づいて処理を実行する副制御手段と、を備え、前記移動制御手段は、前記主制御手段によって制御される。

【２２４６】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材を支持可能な支持部と、前記衝突部材を移動させるための駆動力を発生可能な駆動手段と、前記駆動手段による駆動力を前記支持部に伝達するための伝達部と、を備え、前記衝突部材は、前記駆動手段による駆動力が、前記伝達部を介して前記支持部に伝達されることによって移動可能に構成される。

【２２４７】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記衝突部材の移動方向に延設された誘導部、を備え、前記衝突部材は、少なくとも、前記誘導部の一部に沿って摺動されることによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【２２４８】

また、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が前記第１位置に位置している状況において、前記第２発射強度よりも弱く、前記特定流路を流下可能な第３発射強度で発射された遊技球は、前記衝突部材に衝突されることなく前記特定流路を流下可能に構成されている。

【２２４９】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０は、前記特定流路を流下した遊技球は、前記第２入球手段と異なる第３入球手段に入球可能に構成されている。

【２２５０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、第１発射強度としての所定操作量を備え、所定流路としての一方側流路を備え、第１入球手段としての入球装置を備え、第１遊技価値としての第１付与利益を備え、第１遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第２発射強度としての特定操作量を備え、衝突部材としての接触部を備え、特定流路としての通過可能流路を備え、第２入球手段としての流入装置を備え、第２遊技価値としての第２付与利益を備え、第２遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第１の遊技状況としての不利状態を備え、第２の遊技状況としての有利状態を備え、第１位置としての所定地点を備え、第２位置としての特定地点を備え、移動制御手段としての態様変位制御を備え、第３位置としての過程地点を備え、第１移動制御としての一方側移動制御を備え、第２移動制御としての他方側移動制御を備え、第１部位としての所定箇所を備え、第２部位としての特定箇所を備え、所定条件としての所定要件を備え、特定条件としての特定要件を備え、支持部としての保持部を備え、駆動手段としての動力源を備え、伝達部としての中継部を備え、誘導部としての補助部を備え、第３入球手段としての進入可能装置を備え、移動手段としての変位装置を備え、第１駆動手段としての動力源を備え、第２駆動手段としての特定変位装置を備え、報知手段としての通知制御を備え、第４入球手段としての検知可能装置を備え、第３期間としての第３所要時間を備え、事後報知手段としての終了通知制御を備え、第４期間としての第４所要時間を備え、入球検知手段としての検出装置を備え、異常報知手段としての特定通達制御を備え、表示手段としての結果報知装置を備え、音出力手段としての音声装置を備え、発光手段としての電飾装置を備え、移動態様設定手段としての態様決定制御を備え、第５期間としての第５所要時間を備え、特定期間としての特定所要時間を備え、所定数としての規定数値を備え、特定報知としての特定事象通知を備え、第６期間としての第６所要時間を備える。

【２２５１】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２２５２】
また、例えば、第６期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動されてから所定時間（本実施形態では「１０秒」（図１３９のＳ４６３参照））が経過するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。
【２２５３】
さらに、例えば、移動制御手段として、本実施形態では返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁の制御処理や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物の制御処理、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物の制御処理、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物の制御処理、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物の制御処理、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物の制御処理などが挙げられる。
【２２５４】
また、例えば、第２入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる

入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２２５５】

さらに、例えば、事後報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに移動されたことを報知する処理（図１０３のＳ１２８６又はＳ１２８８参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２２５６】

また、例えば、第３位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが移動される場合に通過し得る開口位置５７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２２５７】

さらに、例えば、第１移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【２２５８】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では時短終了条件が成立することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、

特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２２５９】

さらに、例えば、伝達部として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材、コマンドや情報を伝達させるための媒体、遊技球を所定流路から特定流路に向けて流下させる部位又は部材などが挙げられる。

【２２６０】

また、例えば、特定期間として、本実施形態では右打ち遊技による各入球口への入球が有効と判定される継続期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如

何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、所定の入球口への入球が有効と判定される期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、大当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２２６１】

さらに、例えば、所定流路として、本実施形態では左打ち遊技によって遊技球が流下し得る流下経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２２６２】

また、例えば、第２遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２２６３】

さらに、例えば、第１期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃから移動されて開口位置５７ｂに到達するまでの期間を例に説明するが

、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２２６４】

また、例えば、衝突部材として、本実施形態では返しゴム６９ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部材、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部材、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部材、球が衝突することにより該球が特定の領域に流下することを防止する部材、球が衝突することで球を静止させる部材などが挙げられる。

【２２６５】

さらに、例えば、第１部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球

が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２２６６】

また、例えば、第２部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２２６７】

さらに、例えば、移動態様設定手段として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態及び特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理、遊技球の入球に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理などが挙げられる。

【２２６８】

また、例えば、移動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の支持部６９ｃ、駆動用モータ６９ｄ、駆動用バネ６９ｇ及び駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物を可動させるための駆動部、可動対象物を支持可能に構成された支持部、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材などが挙げられる。

【２２６９】

さらに、例えば、第２遊技価値として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２２７０】

また、例えば、第２位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る突出位置５７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２２７１】
さらに、例えば、第１遊技価値として、本実施形態では第１始動口６４への入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。
【２２７２】
また、例えば、第４入球手段として、本実施形態では第２始動口７１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。
【２２７３】
さらに、例えば、第２発射強度として、本実施形態では右打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。
【２２７４】
また、例えば、駆動手段として、本実施形態では駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。
【２２７５】
さらに、例えば、報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａの移動を報知可能に構成された処理（返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２））を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。
【２２７６】
また、例えば、第２駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用バネ６９ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃

焼させることによる駆動などが挙げられる。
【２２７７】
さらに、例えば、第５期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが１の移動契機において複数回移動される場合の突出位置５７ｃに移動されてから通常位置５７ａに移動されるまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。
【２２７８】
また、例えば、誘導部として、本実施形態では外レール６２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域や特定流路に遊技球を案内可能な流路、可動物の移動方向を案内又は補助するための部位又は部材などが挙げられる。
【２２７９】
さらに、例えば、第１の遊技状況として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されて

から大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２２８０】

また、例えば、第２期間として、本実施形態では発射された遊技球が返しゴム６９ａに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２２８１】

さらに、例えば、第３期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動開始報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示

が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２２８２】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【２２８３】

さらに、例えば、異常報知手段として、本実施形態では異常入球コマンド処理（図１１０参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技球の入球が検知された場合に異常を報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２２８４】

また、例えば、第２移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面

に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【２２８５】

さらに、例えば、第３入球手段として、本実施形態ではスルーゲート６７、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５又は右側第２一般入賞口６３ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２２８６】

また、例えば、第２の遊技状況として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２２８７】

さらに、例えば、第１位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る通常位置５７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２２８８】

また、例えば、第１遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮

状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２２８９】

さらに、例えば、特定流路として、本実施形態では右打ち遊技によって遊技球が流下し得る上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２２９０】

また、例えば、特定報知として、本実施形態では、右側一般入賞口６３ａへの入球時に賞球数が増加している旨の報知を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、所定の入球口への入球のうち特定状態における入球を報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が付与されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【２２９１】

さらに、例えば、第１駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２２９２】

また、例えば、第１発射強度として、本実施形態では左打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【２２９３】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では返しゴム６９ａの支持部６９ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が衝突し得る部位又は部材を固定可能に構成された部位又は部材、特定の部位又は部材が可動する場合に該部位又は部材を支持する部位又は部材などが挙げられる。

【２２９４】

また、例えば、第４期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動完了報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特

定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２２９５】

さらに、例えば、所定数として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数が変化し得る閾値（例えば、「２０個」）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示を実行可能な回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、普通図柄の可変表示を実行可能な回数、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、特定期間における入球口への入球数、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技機に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値、大入賞口の１の開放契機における最大入賞値、大入賞口の１の開放契機における最大開放時間、大入賞口のラウンド数、小入賞口の１の開放契機における最大入賞値、小入賞口の１の開放契機における最大開放時間、小入賞口のラウンド数、普通電役の１の開放契機における最大入賞値、普通電役の１の開放契機における最大開放時間などが挙げられる。

【２２９６】

また、例えば、第１入球手段として、本実施形態では第１始動口６４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２２９７】

さらに、例えば、所定条件として、本実施形態では大当たり若しくは小当たりに当選すること、又は、救済条件が成立すること、を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２２９８】

また、例えば、入球検知手段として、本実施形態では右側一般入賞口スイッチ６３ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球

が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技球の通過を検知可能なスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可動物の位置を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【２２９９】

ここで、図１０８を参照して、第６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理であるスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）について説明する。図１０８は、第６実施形態におけるスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）を示したフローチャートである。

【２３００】

第１実施形態のスイッチ読み込み処理（図６３参照）と、第６実施形態のスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）との異なる点は、主に、異常入球を検知して該異常を報知する処理が追加されている点である。

【２３０１】

第６実施形態のスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）では、Ｓ４５２の時短抽選処理を終えると、次いで、「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ４６１）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４６１：Ｙｅｓ）、次いで、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しているか否かを判別する（Ｓ４６２）。

【２３０２】

Ｓ４６２の判別の結果、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していると判別された場合（Ｓ４６２：Ｙｅｓ）、次いで、返しゴム６９ａの移動完了から第６所要時間としての「１０秒」が経過しているか否かを判別する（Ｓ４６３）。

【２３０３】

Ｓ４６３の処理において、返しゴム６９ａの移動完了から第６所要時間としての「１０秒」が経過していれば（Ｓ４６３：Ｙｅｓ）、「通常遊技状態」であって、返しゴム６９ａが特定地点としての突出位置５７ｃに移動してから「１０秒」以上が経過している状態において、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知されているため、異常入球であると判断して異常を報知すべく特定通達制御として異常報知コマンドを設定し（Ｓ４６４）、処理をＳ４５３に移行する。

【２３０４】

ここで設定された異常報知コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この異常報知コマンドを受信すると、異常入球を報知すべく、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６及びランプ表示装置２２７に対して異常入球コマンドを設定する（図１１０参照）。

【２３０５】

なお、Ｓ４６３の判別処理は、例えば、接触部としての返しゴム６９ａの突出位置５７ｃへの移動完了から「１０秒」未満の状態である場合、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動完了した状態であっても、右打ち遊技で発射された遊技球が未だ遊技領域の右側部分を流下している状態である可能性があり、正常な遊技態様での入球検知である可能性を考慮した判別処理となっている。

【２３０６】

即ち、仮に、Ｓ４６３の判別処理を行わないように構成した場合、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動完了する間際まで右打ち遊技が継続されている場合に、該返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動完了した状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が未だ遊技領域の右側部分を流下している可能性があり、該遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球した場合に異常入球であると判別されてしまい、遊技仕様どおりに遊技しているにも関わらず異常報知されてしまうおそれがある。

【２３０７】

一方、Ｓ４６３の判別処理を行うことによって、上述した遊技仕様どおりの遊技中における右側一般入賞口６３ａへの入球時に異常入球と判別されることを防止することができ、遊技者が安心して遊技を継続可能とすることができる。

【２３０８】

一方、Ｓ４６１の処理において、不利状態としての「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ４６１：Ｎｏ）、「時間短縮状態」、「大当たり状態」又は「小当たり状態」のいずれかであると判断して、Ｓ４６２～Ｓ４６４の処理をスキップして、処理をＳ４５３に移行する。

【２３０９】

また、Ｓ４６２の処理において、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していないと判別された場合（Ｓ４６２：Ｎｏ）、右側一般入賞口６３ａに入球し得る状態であると判断してＳ４６３及びＳ４６４の処理をスキップして、処理をＳ４５３に移行する。

【２３１０】

さらに、Ｓ４６３の処理において、返しゴム６９ａの移動完了から第６所要時間としての「１０秒」が経過していない、即ち、返しゴム６９ａの移動完了から「１０秒」未満の状態であれば（Ｓ４６３：Ｎｏ）、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動完了した状態であっても、右打ち遊技で発射された遊技球が未だ遊技領域の右側部分を流下している状態である可能性があるため、Ｓ４６４の処理をスキップして、処理をＳ４５３に移行する。

【２３１１】

このように構成することで、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状態であって、遊技球が遊技領域の右側部分に流下し得ない状態であるにもかかわらず、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知された場合に、異常入球が発生したことを報知可能とすることができる。

【２３１２】

その結果、「通常遊技状態」であって、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状態において、右側一般入賞口６３ａに入球検知される不正遊技を防止することができ、パチンコ機１０が遊技仕様どおりに遊技されるように促すことができる。

【２３１３】

なお、本実施形態では、遊技領域の右側部分の入球口のうち、普通電役７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のように開放状態と閉鎖状態が設定されない入球口であって、賞球数が多い（即ち、「１０個」）右側一般入賞口６３ａでの異常入球を検知するように構成されているが、その他の入球口で異常検知するように構成してもよいし、複数の入球口で異常検知するように構成してもよい。

【２３１４】

次に、図１０９を参照して、第６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図１０９は、第６実施形態におけるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【２３１５】

第４実施形態のコマンド判定処理（図１０２参照）と、第６実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、異常入球に対するコマンド処理が追加されている点で

ある。
【２３１６】
　第６実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２１１の処理において、Ｓ１２１１の処理において、返しゴム６９ａに関するコマンドを受信していなければ（Ｓ１２１１：Ｎｏ）、次いで、異常入球コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２１３）、異常入球コマンドを受信していれば（Ｓ１２１３：Ｙｅｓ）、該異常入球コマンドに関する各処理を実行する異常入球コマンド処理を実行し（Ｓ１２１４）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。また、Ｓ１２１３の処理において、異常入球コマンドを受信していなければ（Ｓ１２１３：Ｎｏ）、Ｓ１２１４の処理をスキップしてＳ１２０８の処理に移行する。
【２３１７】
　ここで、図１１０を参照して、第６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される異常入球コマンド処理（Ｓ１２１４）について説明する。図１１０は、第６実施形態における異常入球コマンド処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。
【２３１８】
　第６実施形態における異常入球コマンド処理（Ｓ１２１４）では、主制御装置１１０から送信された異常入球コマンドを判別し、該判別結果に応じて異常報知に関する各種コマンドを設定する。
【２３１９】
　第６実施形態における異常入球コマンド処理（Ｓ１２１４）では、まず、右側一般入賞口６３ａに関する異常入球コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、右側一般入賞口６３ａに関する異常入球コマンドを受信していれば（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、特定通達制御として表示用異常入球コマンドを設定し（Ｓ１４０２）、音声用異常入球コマンドを設定し（Ｓ１４０３）、ランプ用異常入球コマンドを設定して（Ｓ１４０４）、処理をＳ１４０５に移行する。
【２３２０】
　Ｓ１４０２の処理で設定された表示用異常入球コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用異常入球コマンドを受信すると、該異常入球を表示するための画像描画を制御する（図１１１（ｂ）参照）。
【２３２１】
　また、Ｓ１４０３の処理で設定された音声用異常入球コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により音声出力装置２２６に対して送信される。音声出力装置２２６では、この音声用異常入球コマンドを受信すると、該異常入球を報知するための音声出力（例えば、「異常入球が検知されました」等の音声や警告音などを出力）を制御する。
【２３２２】
　さらに、Ｓ１４０４の処理で設定されたランプ用異常入球コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）によりランプ表示装置２２７に対して送信される。ランプ表示装置２２７では、このランプ用異常入球コマンドを受信すると、該異常入球を報知するためのランプ点灯パターン（例えば、電飾部２９～３３のすべてを赤色に点灯させる）を制御する。
【２３２３】
　このように構成することで、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状態であって、遊技球が遊技領域の右側部分に流下し得ない状態であるにもかかわらず、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知された場合に、第３図柄表示装置８１、スピーカなどの音声

出力装置及び各電飾部において、異常入球を報知することができ、遊技者及びホール関係者に向けて異常を報知することができる。

【２３２４】

その結果、「通常遊技状態」であって、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状態において、右側一般入賞口６３ａに入球検知される不正遊技を防止することができ、パチンコ機１０が遊技仕様どおりに遊技されるように促すことができる。

【２３２５】

なお、Ｓ１４０２～Ｓ１４０４の処理において、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６及びランプ表示装置２２７に対してコマンド送信するように構成されているが、例えば、表示制御装置１１４のみで報知するように構成してもよいし、音声出力装置２２６のみで報知するように構成してもよいし、ランプ表示装置２２７のみで報知するように構成してもよいし、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６及びランプ表示装置２２７のうちのいずれか２の装置において報知するように構成してもよい。

【２３２６】

次に、図１１１を参照して、第６実施形態のパチンコ機１０において、結果報知装置としての第３図柄表示装置８１で行われる異常入球報知に関する演出について説明する。図１１１は、第６実施形態のパチンコ機１０において、異常入球が検知された場合において実行され得る演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【２３２７】

より詳細には、図１１１（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中である状態を示した図であり、図１１１（ｂ）は、図１１１（ａ）の状態から、右側一般入賞口６３ａへの異常入球が検知され、該異常入球が報知されている状態を示した図である。

【２３２８】

図１１１（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中である状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済条件成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行された状態であることを示している。

【２３２９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄の保留球数が「３個」であって、第２特別図柄の保留球数が「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分に主表示用右打ち指示８９が表示されていないことから、右打ち遊技が推奨される遊技状態ではなく、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」であることを示している。

【２３３０】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１には「３個」の保留球数が点滅した状態となっており、第１特別図柄の保留球数が「３個」であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、変動図柄８１ｃが変動中である状態が表示されており、第１特別図柄の変動演出が実行中であることを示している。

【２３３１】

次いで、図１１１（ｂ）は、図１１１（ａ）の状態から、右側一般入賞口６３ａへの異常入球が検知され、該異常入球が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの救済カウンタ欄８１ａ、特図１用保留数表示８７ａ、特図１用変動領域８７ｂ及び変動図柄８１ｃが図１１１（ａ）と同様の状態となっており、該図１１１（ａ）の状態から引き続き、第１特別図柄の変動演出が実行中の状態であること示している。

【２３３２】

また、主表示領域Ｄｍの救済カウンタ欄８１ａの下側の状態異常メッセージ８１ｈに「異常入球検知」の文字が表示されており、「通常遊技状態」において右側一般入賞口６３ａへの入球が検知されたことによって異常入球が報知されている状態であることを示している。なお、図１１１においては、第３図柄表示装置８１で実行され得る演出の推移を示しているが、図１１１（ｂ）に示す異常入球報知が表示されている状態においては、音声出力装置２２６及びランプ表示装置２２７においても該異常入球が報知されるように構成されている（図１１０のＳ１４０３及びＳ１４０４参照）。

【２３３３】

以上、説明したように、第６実施形態のパチンコ機１０では、右側一般入賞口６３ａへの入球を検知可能な検出装置としての右側一般入賞口スイッチ６３ａ１を配設し、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状況（即ち、「通常遊技状態」）において、該右側一般入賞口６３ａへの入球が検知された場合に、異常入球を報知するように構成する。

【２３３４】

このように構成することで、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状態であって、遊技球が遊技領域の右側部分に流下し得ない状態であるにもかかわらず、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知された場合に、異常入球が発生したことを報知可能とすることができる。

【２３３５】

その結果、「通常遊技状態」であって、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状態において、右側一般入賞口６３ａに入球検知される不正遊技を防止することができ、パチンコ機１０が遊技仕様どおりに遊技されるように促すことができる。

【２３３６】

また、第６実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状況において右側一般入賞口６３ａへの入球が検知された場合に、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動されてから所定時間（即ち、「１０秒」）が経過している場合に、異常入球を報知するように構成する。

【２３３７】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの移動された直後において右側一般入賞口６３ａに入球が検知された場合など、遊技仕様どおりに遊技が行われている状況において異常入球報知が実行されてしまうことを防止することができる。

【２３３８】

その結果、遊技仕様において想定されない状況における右側一般入賞口６３ａへの入球が検知された場合にのみ異常報知を実行することができ、右側一般入賞口６３ａに入球検知される不正遊技を防止することができ、パチンコ機１０が遊技仕様どおりに遊技されるように促すことができる。

【２３３９】

さらに、第６実施形態のパチンコ機１０では、右側一般入賞口６３ａへの異常入球が検知された場合に、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６及びランプ表示装置２２７において、該異常入球を報知可能となるように構成する。

【２３４０】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１、スピーカなどの音声出力装置及び各電飾部において、異常入球を報知することができ、遊技者だけでなくホール関係者に向けても異常を報知することができる。

【２３４１】

その結果、右側一般入賞口６３ａに入球検知される不正遊技を防止することができ、パチンコ機１０が遊技仕様どおりに遊技されるように促すことができる。

【２３４２】

その他、第６実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第５実施形態と同

一の構成によって、同一の効果を奏する。

【２３４３】

＜第７実施形態＞

次いで、図１１２～図１１４を参照して、本発明を適用した第７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第７実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２３４４】

第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃ、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される状況において、右打ち遊技で遊技球を発射させることで移動中の返しゴム６９ａに衝突させ、該遊技球を右側一般入賞口６３ａに入球させて賞球を獲得可能となるように構成されていた（図１０及び図１３参照）。

【２３４５】

一方、返しゴム６９ａが移動される移動契機は、例えば、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合など、推奨される遊技方法（即ち、左打ち遊技又は右打ち遊技）が変化する場合のみに構成されており、返しゴム６９ａが移動される回数が十分とは言い難く、この点についてさらなる向上が求められる。

【２３４６】

より具体的には、例えば、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合には、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向けて一度のみ移動されるように構成されている。また、その後、「大当たり状態」が終了した後に「通常遊技状態」に移行される場合に、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向けて一度のみ移動されるように構成されており、パチンコ機１０のトータル遊技時間に対する返しゴム６９ａの移動回数が十分とは言い難い。このため、返しゴム６９ａの移動中に遊技球を発射させて該遊技球を返しゴム６９ａに衝突させ、右側一般入賞口６３ａに入球させて賞球を獲得するという遊技性に挑戦可能な回数が限られており、この点についてさらなる向上が求められる。

【２３４７】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、返しゴム６９ａの１の移動契機において、通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を複数回に亘って往復可能とすることによって返しゴム６９ａの移動回数を増加させ、該移動中に遊技球を発射させて右側一般入賞口６３ａに入球させる契機を増加させることで、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【２３４８】

より詳細には、例えば、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおいて、各移動契機毎に往復回数を設定し、各移動契機毎に異なる移動回数を実行可能とすることで返しゴム６９ａの移動回数を増加させ、該移動中に遊技球を発射させて右側一般入賞口６３ａに入球させる契機を増加させることで、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【２３４９】

本目的を達成するために、第７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２

遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成された遊技機であって、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、前記第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第１の遊技状況下では前記第２の遊技状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第１位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球は前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第２位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成され、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第２入球手段と異なる第４入球手段と、前記第１入球手段に遊技球が入球された場合に、第１情報を記憶可能な第１記憶手段と、前記第４入球手段に遊技球が入球された場合に、第２情報を記憶可能な第２記憶手段と、前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報に基づいて、第１識別情報の動的表示を実行可能であって、前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報に基づいて、第２識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、を有し、前記移動制御手段は、前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示の導出結果によって前記衝突部材の移動態様を設定可能な移動態様設定手段、を有する。

【２３５０】

また、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。

【２３５１】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球が前記衝突部材に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。

【２３５２】

また、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持可能な支持部、を備え、前記支持部は、伸縮可能に構成され、前記衝突部材は、前記支持部が伸縮することによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【２３５３】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記移動態様設定手段は、１の前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示が実行されたことにより、前記移動制御手段によって前記衝突部材が移動される場合に、前記第１移動制御及び前記第２移動制御を複数回実行可能に構成されている。

【２３５４】

また、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記移動態様設定手段は、１の前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示が実行されたことにより、前記移動制御手段によって前記衝突部材が移動される場合に、前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示の導出結果によって、前記衝突部材の移動が開始されるまでの第３期間を設定可能に構成されている。

【２３５５】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記移動態様設定手段は、１の前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示が実行されたことにより、前記移動制御手段によって前記衝突部材が移動される場合に、前記第１識別情報の前記動的

表示又は前記第２識別情報の前記動的表示の導出結果によって、前記移動制御手段による前記衝突部材の移動が終了してから、前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示が実行開始されるまでの第４期間を設定可能に構成されている。

【２３５６】

また、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記移動態様設定手段は、１の前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示が実行されたことによって前記第１移動制御及び前記第２移動制御が複数回実行される場合に、前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示の導出結果によって、前記第１移動制御が実行されてから前記第２移動制御が実行されるまでの第５期間を設定可能に構成されている。

【２３５７】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球と衝突し得る部位として第１部位と、前記第１部位とは異なる第２部位と、を少なくとも有し、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置へと移動している状況下では、前記衝突部材の前記第１部位と衝突した遊技球よりも前記第２部位と衝突した遊技球のほうが前記特定流路を流下し易く構成されている。

【２３５８】

また、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第１入球手段に入球されることによって成立し得る所定条件が成立した場合に、前記第２移動制御を実行可能に構成されている。

【２３５９】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第２入球手段に入球されることによって成立し得る特定条件が成立した場合に、前記第１移動制御を実行可能に構成されている。

【２３６０】

また、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の遊技状況であって、前記衝突部材が前記第１位置に位置している場合において、前記第１入球手段への入球が検知されたことにより、前記第２発射強度での発射を遊技者に示唆可能に構成されている。

【２３６１】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも前記衝突部材が前記第１位置以外の状況であって、かつ、遊技球が前記衝突部材と接触している状況において、該遊技球の移動速度が前記第２発射強度で発射された速度より低減され得る。

【２３６２】

また、第７実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記発射手段、前記第１遊技価値付与手段及び前記第２遊技価値付与手段を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの命令に基づいて処理を実行する副制御手段と、を備え、前記移動制御手段は、前記主制御手段によって制御される。

【２３６３】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材を支持可能な支持部と、前記衝突部材を移動させるための駆動力を発生可能な駆動手段と、前記駆動手段による駆動力を前記支持部に伝達するための伝達部と、を備え、前記衝突部材は、前記駆動手段による駆動力が、前記伝達部を介して前記支持部に伝達されることによって移動可能に構成される。

【２３６４】

また、第７実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記衝突部材の移動方向に延設された誘導部、を備え、前記衝突部材は、少なくとも、前記誘導部の一部に沿って摺動されることによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【２３６５】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が前記第１位置に位置している状況において、前記第２発射強度よりも弱く、前記特定流路を流下可能な第３発射強度

で発射された遊技球は、前記衝突部材に衝突されることなく前記特定流路を流下可能に構成されている。

【２３６６】

また、第７実施形態のパチンコ機１０は、前記特定流路を流下した遊技球は、前記第２入球手段と異なる第３入球手段に入球可能に構成されている。

【２３６７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、第１発射強度としての所定操作量を備え、所定流路としての一方側流路を備え、第１入球手段としての入球装置を備え、第１遊技価値としての第１付与利益を備え、第１遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第２発射強度としての特定操作量を備え、衝突部材としての接触部を備え、特定流路としての通過可能流路を備え、第２入球手段としての流入装置を備え、第２遊技価値としての第２付与利益を備え、第２遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第１の遊技状況としての不利状態を備え、第２の遊技状況としての有利状態を備え、第１位置としての所定地点を備え、第２位置としての特定地点を備え、移動制御手段としての態様変位制御を備え、第３位置としての過程地点を備え、第１移動制御としての一方側移動制御を備え、第２移動制御としての他方側移動制御を備え、第１部位としての所定箇所を備え、第２部位としての特定箇所を備え、所定条件としての所定要件を備え、特定条件としての特定要件を備え、支持部としての保持部を備え、駆動手段としての動力源を備え、伝達部としての中継部を備え、誘導部としての補助部を備え、第３入球手段としての進入可能装置を備え、移動手段としての変位装置を備え、第１駆動手段としての動力源を備え、第２駆動手段としての特定変位装置を備え、報知手段としての通知制御を備え、第４入球手段としての検知可能装置を備え、第３期間としての第３所要時間を備え、事後報知手段としての終了通知制御を備え、第４期間としての第４所要時間を備え、入球検知手段としての検出装置を備え、異常報知手段としての特定通達制御を備え、表示手段としての結果報知装置を備え、音出力手段としての音声装置を備え、発光手段としての電飾装置を備え、移動態様設定手段としての態様決定制御を備え、第５期間としての第５所要時間を備え、特定期間としての特定所要時間を備え、所定数としての規定数値を備え、特定報知としての特定事象通知を備え、第６期間としての第６所要時間を備える。

【２３６８】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２３６９】

また、例えば、第６期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動されてから所定時間（本実施形態では「１０秒」（図１３９のＳ４６３参照））が経過するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間

、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２３７０】

さらに、例えば、移動制御手段として、本実施形態では返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁の制御処理や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物の制御処理、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物の制御処理、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物の制御処理、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物の制御処理、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物の制御処理などが挙げられる。

【２３７１】

また、例えば、第２入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２３７２】

さらに、例えば、事後報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに移動されたことを報知する処理（図１０３のＳ１２８６又はＳ１２８８参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを

報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２３７３】

また、例えば、第３位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが移動される場合に通過し得る開口位置５７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２３７４】

さらに、例えば、第１移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【２３７５】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では時短終了条件が成立することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１

の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２３７６】

さらに、例えば、伝達部として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材、コマンドや情報を伝達させるための媒体、遊技球を所定流路から特定流路に向けて流下させる部位又は部材などが挙げられる。

【２３７７】

また、例えば、特定期間として、本実施形態では右打ち遊技による各入球口への入球が有効と判定される継続期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、所定の入球口への入球が有効と判定される期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、

大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、大当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２３７８】

さらに、例えば、所定流路として、本実施形態では左打ち遊技によって遊技球が流下し得る流下経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２３７９】

また、例えば、第２遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２３８０】

さらに、例えば、第１期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃから移動されて開口位置５７ｂに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入

賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２３８１】

また、例えば、衝突部材として、本実施形態では返しゴム６９ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部材、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部材、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部材、球が衝突することにより該球が特定の領域に流下することを防止する部材、球が衝突することで球を静止させる部材などが挙げられる。

【２３８２】

さらに、例えば、第１部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２３８３】

また、例えば、第２部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が

衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２３８４】

さらに、例えば、移動態様設定手段として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態及び特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理、遊技球の入球に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理などが挙げられる。

【２３８５】

また、例えば、移動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の支持部６９ｃ、駆動用モータ６９ｄ、駆動用バネ６９ｇ及び駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物を可動させるための駆動部、可動対象物を支持可能に構成された支持部、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材などが挙げられる。

【２３８６】

さらに、例えば、第２遊技価値として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２３８７】

また、例えば、第２位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る突出位置５７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２３８８】

さらに、例えば、第１遊技価値として、本実施形態では第１始動口６４への入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２３８９】

また、例えば、第４入球手段として、本実施形態では第２始動口７１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口

、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２３９０】

さらに、例えば、第２発射強度として、本実施形態では右打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【２３９１】

また、例えば、駆動手段として、本実施形態では駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２３９２】

さらに、例えば、報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａの移動を報知可能に構成された処理（返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２））を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２３９３】

また、例えば、第２駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用バネ６９ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２３９４】

さらに、例えば、第５期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが１の移動契機において複数回移動される場合の突出位置５７ｃに移動されてから通常位置５７ａに移動されるまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実

行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２３９５】

また、例えば、誘導部として、本実施形態では外レール６２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域や特定流路に遊技球を案内可能な流路、可動物の移動方向を案内又は補助するための部位又は部材などが挙げられる。

【２３９６】

さらに、例えば、第１の遊技状況として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２３９７】

また、例えば、第２期間として、本実施形態では発射された遊技球が返しゴム６９ａに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行され

ている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２３９８】

さらに、例えば、第３期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動開始報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放さ

れる場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２３９９】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【２４００】

さらに、例えば、異常報知手段として、本実施形態では異常入球コマンド処理（図１１０参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技球の入球が検知された場合に異常を報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２４０１】

また、例えば、第２移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【２４０２】

さらに、例えば、第３入球手段として、本実施形態ではスルーゲート６７、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５又は右側第２一般入賞口６３ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材

からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２４０３】

また、例えば、第２の遊技状況として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２４０４】

さらに、例えば、第１位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る通常位置５７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２４０５】

また、例えば、第１遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２４０６】

さらに、例えば、特定流路として、本実施形態では右打ち遊技によって遊技球が流下し得る上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２４０７】

また、例えば、特定報知として、本実施形態では、右側一般入賞口６３ａへの入球時に賞球数が増加している旨の報知を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の

変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、所定の入球口への入球のうち特定状態における入球を報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が付与されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【２４０８】

さらに、例えば、第１駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２４０９】

また、例えば、第１発射強度として、本実施形態では左打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【２４１０】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では返しゴム６９ａの支持部６９ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が衝突し得る部位又は部材を固定可能に構成された部位又は部材、特定の部位又は部材が可動する場合に該部位又は部材を支持する部位又は部材などが挙げられる。

【２４１１】

また、例えば、第４期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動完了報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖さ

れるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２４１２】

さらに、例えば、所定数として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数が変化し得る閾値（例えば、「２０個」）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示を実行可能な回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、普通図柄の可変表示を実行可能な回数、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、特定期間における入球口への入球数、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技機に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値、大入賞口の１の開放契機における最大入賞値、大入賞口の１の開放契機における最大開放時間、大入賞口のラウンド数、小入賞口の１の開放契機における最大入賞値、小入賞口の１の開放契機における最大開放時間、小入賞口のラウンド数、普通電役の１の開放契機における最大入賞値、普通電役の１の開放契機における最大開放時間などが挙げられる。

【２４１３】

また、例えば、第１入球手段として、本実施形態では第１始動口６４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２４１４】

さらに、例えば、所定条件として、本実施形態では大当たり若しくは小当たりに当選すること、又は、救済条件が成立すること、を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表

示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２４１５】

また、例えば、入球検知手段として、本実施形態では右側一般入賞口スイッチ６３ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技球の通過を検知可能なスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可動物の位置を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【２４１６】

ここで、図１１２を参照して、第７実施形態における態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏについて説明する。図１１２は、第７実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される返しゴム移動テーブル２０２ｏの一例を模式的に示した模式図である。

【２４１７】
第４実施形態における返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図９８参照）と、第７実施形態における返しゴム移動テーブル２０２ｏとの異なる点は、主に、各移動契機に対して返しゴム６９ａの往復回数が追加されている点と、往復中の静止時間が追加されている点と、である。
【２４１８】
第７実施形態における態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏでは、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合に参照され、該返しゴム６９ａの移動契機に基づいて、返しゴム６９ａの移動態様、往復回数、返しゴム６９ａの移動開始を報知する期間、第５所要時間としての往復中における静止時間、及び、返しゴム６９ａの移動完了を報知する期間が規定されている。なお、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおける大当たり開始時及び大当たり終了時は、小当たり種別への当選に基づく大当たり開始時及び大当たり終了時を含むように構成されている。
【２４１９】
よって、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり開始時には、返しゴム６９ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、該移動態様に対する往復回数として「２回」が設定され、該移動開始を報知する期間として「５秒」が設定され、第５所要時間としての往復中の静止時間として「３秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。
【２４２０】
従って、「通常遊技状態」においては、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置するように構成されており、該「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様の往復回数として「２回」が設定されているため、まず、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動され、次いで、「３秒間」静止した後に、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動され、次いで、「３秒間」静止した後に、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動される移動態様が決定される。
【２４２１】
また、該移動前に「５秒」の期間で移動開始報知が実行される。さらに、全移動の完了後に「５秒」の期間で移動完了報知が実行されるように構成されている。
【２４２２】
このように、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定される往復中移動静止時間は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動されてから、再度通常位置５７ａに向かって移動開始するまでの期間として設定される。又は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動されてから、再度突出位置５７ｃに向かって移動開始するまでの期間として設定される。
【２４２３】
次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり終了時には、接触部としての返しゴム６９ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定され、往復回数は「１回」に設定され、第３所要時間としての移動開始を報知する期間として「６秒」が設定され、該移動完了を報知する期間として「１０秒」が設定される。なお、この場合、往復回数が「１回」であるため、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動された時点で全移動が完了となるため、第５所要時間としての往復中静止時間は設定されない。
【２４２４】
次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり開始時には、返しゴム６９ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、往復回数が「５回」に設定され、該移動開始を報知する期

間として「７秒」が設定され、往復中の静止時間として「２秒」が設定され、第４所要時間としての全移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。

【２４２５】

次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり終了後は、「時間短縮状態」に移行し、「大当たり状態」の終了後も引き続き右打ち遊技が推奨される遊技状態であって、返しゴム６９ａが移動されないため、該移動契機における移動態様、往復回数、移動開始報知時間及び移動完了報知時間は設定されていない。

【２４２６】

次いで、「通常遊技状態」において救済条件が成立した場合には、返しゴム６９ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、往復回数として「３回」が設定され、第３所要時間としての移動開始を報知する期間として「８秒」が設定され、第５所要時間としての往復中の静止時間として「１秒」が設定され、第４所要時間としての全移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。

【２４２７】

次いで、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ｂ」、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合には、大当たり開始時及び大当たり終了のいずれの状態も右打ち遊技が推奨される遊技状態であって、返しゴム６９ａが移動されないため、該移動契機における移動態様、往復回数、移動開始報知時間及び移動完了報知時間は設定されていない。

【２４２８】

次いで、有利状態としての「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合には、返しゴム６９ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定され、往復回数として「１回」が設定され、該移動開始を報知する期間として「５秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「１０秒」が設定される。なお、この場合、往復回数が「１回」であるため、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動された時点で全移動が完了となるため、第５所要時間としての往復中静止時間は設定されない。

【２４２９】

このように構成することで、遊技状態、及び、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に応じて決定される返しゴム６９ａの１の移動契機に対して、通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を複数回に亘って移動させることができる。

【２４３０】

その結果、返しゴム６９ａの１の移動契機に対する移動回数を増加させることによって、該移動中に遊技球を発射させて流入装置としての右側一般入賞口６３ａに入球させる契機を増加させることができ、遊技者が賞球を獲得可能となる契機が増加することによって遊技者の遊技意欲を向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者に第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行内容に注目させつつ、それぞれの動的表示の実行結果によって返しゴム６９ａの移動態様が変化し得ることで、該返しゴム６９ａの移動態様に合わせて遊技球を発射させるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４３１】

また、このように構成することで、遊技状態、及び、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に応じて決定される返しゴム６９ａの１の移動契機に対して、該返しゴム６９ａの移動開始を報知する報知期間、移動完了を報知する報知期間、及び、返しゴム６９ａが複数回に亘って往復移動する場合における静止期間を設定可能とすることができる。

【２４３２】

その結果、遊技状況に応じた各期間を設定することによって、その後の遊技に円滑に移行することができ、遊技者に不快な待ち時間を与えないことで快適に遊技させ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを防止し、遊技機の稼働率を向上させることができる。

【２４３３】
さらに、返しゴム６９ａが複数回に亘って往復移動する場合における静止期間が移動契機によって異ならせることによって、該返しゴム６９ａの往復移動中の移動開始タイミングを遊技者が把握することを困難とし、返しゴム６９ａの移動開始タイミングを推測しながら右打ち遊技で遊技球を発射させて右側一般入賞口６３ａへの入球を目指すようにさせることで、遊技の興趣を向上させることができる。
【２４３４】
なお、返しゴム６９ａの移動契機は、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定されている移動契機のみでなく、その他の契機を設けるように設定してもよい。例えば、特別図柄の動的表示がその他の図柄に当選した場合や、特別図柄の動的表示の実行回数が所定の回数に到達した場合、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選した場合、普通図柄の可変表示の実行回数が所定の回数に到達した場合、普通電役７２の動作回数が所定の回数に到達した場合、遊技球が特定の入球口に入球した場合、遊技球が特定の入球口に入球した回数が一定値に到達した場合、遊技状態が変化した場合、返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに位置している期間が一定の期間に到達した場合などにおいて、返しゴム６９ａが移動可能に構成してもよい。
【２４３５】
また、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおいて、移動態様が設定されていない移動契機において、移動態様、往復回数、移動開始報知時間、往復中静止時間及び移動完了報知時間を設定して返しゴム６９ａが移動可能に設定してもよいし、移動態様が設定されている移動契機において、返しゴム６９ａが移動しないように設定してもよい。
【２４３６】
さらに、往復回数は、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定されている回数のみでなく、その他の回数に設定してもよい。例えば、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された回数よりも少なく設定してもよいし、多く設定してもよい。
【２４３７】
また、移動開始報知時間、往復中静止時間及び移動完了報知時間は、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定されている期間のみでなく、その他の期間に設定してもよい。例えば、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された期間よりも短く設定してもよいし、長く設定してもよい。
【２４３８】
次に、図１１３を参照して、第７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される返しゴム移動制御処理（図９９参照）の一処理である返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）について説明する。図１１３は、第７実施形態における返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）を示すフローチャートである。
【２４３９】
第４実施形態における返しゴム突出移動処理（図１００参照）と、第７実施形態における返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）との異なる点は、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された往復回数に応じた移動が設定されるように変更されている点である。
【２４４０】
第７実施形態における一方側移動制御としての返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）では、Ｓ３３０６の処理において、報知時間が経過していると判別された場合（Ｓ３３０６：Ｙｅｓ）、次いで、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１１２参照）に設定された移動態様及び往復回数に応じた移動を実行し（Ｓ３３２１）、この一方側移動制御としての返しゴム突出移動処理（Ｓ３３１）を終了して返しゴム移動制御処理（図９９参照）に戻る。
【２４４１】
次に、図１１４を参照して、第７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される返しゴム移動制御処理（図９９参照）の一処理である返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）について説明する。図１１４は、第７実施形態における返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）を示すフローチャートである。

【２４４２】
第４実施形態における返しゴム通常移動処理（図１０１参照）と、第７実施形態における返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）との異なる点は、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された往復回数に応じた移動が設定されるように変更されている点である。
【２４４３】
第７実施形態における返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）では、Ｓ３４０６の処理において、報知時間が経過していると判別された場合（Ｓ３４０６：Ｙｅｓ）、次いで、態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１１２参照）に設定された移動態様及び往復回数に応じた移動を実行し（Ｓ３４２１）、この他方側移動制御としての返しゴム通常移動処理（Ｓ３３２）を終了して返しゴム移動制御処理（図９９参照）に戻る。
【２４４４】
このように構成することで、返しゴム６９ａの１の移動契機（即ち、遊技状態と１の特別図柄の動的表示の実行結果）に基づいて、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を複数回に亘って移動させることができる。
【２４４５】
その結果、返しゴム６９ａの１の移動契機に対する移動回数を増加させることによって、該移動中に遊技球を発射させて右側一般入賞口６３ａに入球させる契機を増加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者に第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行内容に注目させつつ、それぞれの動的表示の実行結果によって返しゴム６９ａの移動態様が変化し得ることで、該返しゴム６９ａの移動態様に合わせて遊技球を発射させるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。
【２４４６】
なお、第７実施形態のパチンコ機１０のように、返しゴム６９ａの１の移動契機に基づいて、通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を複数回に亘って移動可能に構成する場合、該移動回数を第３図柄表示装置８１等で遊技者に報知可能に構成してもよい。
【２４４７】
このように構成する場合、例えば、返しゴム突出移動処理（図１１３参照）において、通知制御として返しゴム６９ａの突出位置５７ｃへの移動開始報知コマンドを設定（Ｓ３３０４）し、次いで、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された往復回数に応じた往復回数コマンドを設定して音声ランプ制御装置１１３に該往復回数を送信するように構成する。
【２４４８】
音声ランプ制御装置１１３では、返しゴムコマンド処理（図１０３参照）において、特定地点としての突出位置５７ｃへの移動開始報知コマンドを受信した場合（Ｓ１２８１：Ｙｅｓ）に設定する表示用突出移動開始報知コマンド（Ｓ１２８２）において、主制御装置１１０より受信した往復回数コマンドに基づいた往復回数を設定するように構成する。
【２４４９】
また、表示制御装置１１４では、この表示用突出移動開始報知コマンドによって示される、返しゴム６９ａの移動態様及び往復回数を示唆する表示制御を行うように構成する。
【２４５０】
このように構成することで、返しゴム６９ａが移動する場合において、往復回数も同時に示唆することが可能となる（例えば、図１０４（ｂ）に示す演出において、「往復回数は「２回」」などのメッセージが表示可能となる）
【２４５１】
その結果、返しゴム６９ａの１の移動契機に対する往復回数を遊技者が把握可能とすることで、往復回数に合わせた遊技球の発射が可能となり、より、右側一般入賞口６３ａに入球し易くすることで、遊技者の遊技意欲を向上させ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【２４５２】

さらに、このように構成する場合、返しゴム６９ａの往復回数の実施状況を主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３にコマンド送信するように構成してもよい。

【２４５３】

このように構成する場合、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１１２参照）に応じて設定した往復回数のうち、１の往復が実行されたタイミング（即ち、通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに到達したタイミング）毎に、主制御装置１１０から実行回数コマンドを送信するように構成する。

【２４５４】

そして、音声ランプ制御装置１１３において、実行回数コマンドを受信した場合に、表示用実行回数コマンドを設定し、表示制御装置１１４において実行回数を表示制御可能となるように構成する。

【２４５５】

このように構成することで、例えば、接触部としての返しゴム６９ａの全往復回数が「５回」である場合に、何回目の移動が実行中であるかを遊技者が把握可能とすることができ、返しゴム６９ａの移動状況を把握しながら遊技することが可能となることで、より、右側一般入賞口６３ａに入球し易くすることができ、遊技者の遊技意欲を向上させ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２４５６】

以上、説明したように、第７実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム移動テーブル２０２ｏの設定により、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果によって、返しゴム６９ａの移動態様（即ち、返しゴム６９ａの移動方向、往復回数、移動開始報知時間及び移動完了報知時間）が設定可能となるように構成する。

【２４５７】

このように構成することで、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に応じて、返しゴム６９ａの移動態様を変化させることができる。

【２４５８】

その結果、遊技者に第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行内容に注目させつつ、それぞれの動的表示の実行結果によって返しゴム６９ａの移動態様が変化し得ることで、該返しゴム６９ａの移動態様に合わせて遊技球を発射させるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４５９】

また、第７実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム移動テーブル２０２ｏに往復回数を設定することで、１の第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に応じて、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を複数回移動可能となるように構成する。

【２４６０】

このように構成することで、返しゴム６９ａの１の移動契機（即ち、遊技状態と１の特別図柄の動的表示の実行結果）に基づいて、通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を複数回に亘って移動させることができる。

【２４６１】

その結果、返しゴム６９ａの１の移動契機に対する移動回数を増加させることによって、該移動中に遊技球を発射させて右側一般入賞口６３ａに入球させる契機を増加させることができ、遊技者が賞球を獲得可能となる契機が増加されることによって遊技者の遊技意欲を向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４６２】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが移動され得る状況において参照される返しゴム移動テーブル２０２ｏを設定し、遊技状態や特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて、返しゴム６９ａが移動されることを報知するための報知時間を設定可能に構成する。

【２４６３】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行結果によって、返しゴム６９ａの移動開始タイミングを変化可能とすることができる。

【２４６４】

その結果、遊技者が返しゴム６９ａの移動を把握可能とする一方、返しゴム６９ａの移動開始タイミングが多様化されることによって発射開始タイミングの調整が必要となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４６５】

また、第７実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが移動され得る状況において参照される返しゴム移動テーブル２０２ｏを設定し、遊技状態や特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて、返しゴム６９ａの移動が完了したことを報知するための報知時間を設定可能に構成する。

【２４６６】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行結果によって、返しゴム６９ａの移動完了を報知する時間を変化可能とすることができ、該報知内容に合わせた報知時間を設定可能とすることで、その後の遊技に円滑に移行することができ、遊技者に不快な待ち時間を与えないことで快適に遊技させ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを防止し、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２４６７】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが移動され得る状況において参照される返しゴム移動テーブル２０２ｏに「往復中静止時間」を設定し、例えば、返しゴム６９ａの１の移動契機に対して往復回数が複数回に設定されている場合に、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動した後に、再び通常位置５７ａに向かって移動開始するまでの静止時間を設定可能に構成する。

【２４６８】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行結果によって、返しゴム６９ａが複数回に亘って往復する場合の静止時間を変化可能とすることができる。

【２４６９】

その結果、遊技者が返しゴム６９ａの移動を把握可能とする一方、返しゴム６９ａの往復移動の開始タイミングが多様化されることによって発射開始タイミングの調整が必要となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４７０】

その他、第７実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【２４７１】

＜第８実施形態＞

次いで、図１１５～図１３７を参照して、本発明を適用した第８実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第８実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第７実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第７実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２４７２】

第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する状況、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する状況において、右打ち遊技で遊技球を発射させることで、移動中の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて該遊技球を下側経路５８ｃに流入させ、右側一般入賞口６３ａに入球させることで第２付与利益としての賞球を獲得可能となるように構成されていた（図１０及び図１３参照）。

【２４７３】

一方、このように構成されている場合であっても、返しゴム６９ａの移動態様は限られ

ており、該返しゴム６９ａの移動態様が一定のパターンに設定されていることによって遊技者が辟易感を覚え、パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【２４７４】

より具体的には、例えば、返しゴムユニット６９が１のユニットで構成されていることによって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を移動する移動態様に限定されることで、通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの領域を遊技球が流下する場合の流下態様も限定されてしまうことによって遊技者が辟易感を覚え、パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。

【２４７５】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、返しゴム６９ａの移動態様をより多様化させることによって通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を流下する遊技球の流下態様も多様化させ、遊技者が辟易感を覚えにくくすることでパチンコ機１０の稼働率を向上させることを目的とする。

【２４７６】

より詳細には、例えば、通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲を複数の返しゴムが可動するように構成し、それぞれの返しゴムの移動態様を設定することによって、返しゴムの移動パターンを多様化させ、通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を流下する遊技球の流下態様を多様化させることで遊技者が辟易感を覚えにくくし、パチンコ機１０の稼働率を向上させることを目的とする。

【２４７７】

本目的を達成するために、第８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成された遊技機であって、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、前記第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第１の遊技状況下では前記第２の遊技状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第１位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球は前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第２位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成され、前記第２発射強度で発射された遊技球が衝突可能であって、前記衝突部材と異なる第２衝突部材と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第２入球手段と異なる第４入球手段と、前記第１入球手段に遊技球が入球された場合に、第１情報を記憶可能な第１記憶手段と、前記第４入球手段に遊技球が入球された場合に、第２情報を記憶可能な第２記憶手段と、前記第１記憶手段に記憶

された前記第１情報に基づいて、第１識別情報の動的表示を実行可能であって、前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報に基づいて、第２識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、を有し、前記移動制御手段は、前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示の導出結果によって、前記衝突部材又は前記第２衝突部材を移動可能に構成されている。

【２４７８】

また、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。

【２４７９】

さらに、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球が前記衝突部材に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。

【２４８０】

また、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１の遊技状況に移行されるまでの期間において、前記第１位置を維持可能に構成されている。

【２４８１】

さらに、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持可能な支持部、を備え、前記支持部は、伸縮可能に構成され、前記衝突部材は、前記支持部が伸縮することによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【２４８２】

また、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、１の前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示が実行された場合に、前記衝突部材のみを可動し得る。

【２４８３】

さらに、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、１の前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示が実行された場合に、前記第２衝突部材のみを可動し得る。

【２４８４】

また、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、１の前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示が実行された場合に、前記衝突部材及び前記第２衝突部材を可動し得る。

【２４８５】

さらに、第８実施形態のパチンコ機１０は、１の前記第１識別情報の前記動的表示又は前記第２識別情報の前記動的表示が実行されたことによって前記衝突部材及び前記第２衝突部材が移動される場合、前記衝突部材又は前記第２衝突部材の片方が移動された後に、他方が移動される。

【２４８６】

また、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球と衝突し得る部位として第１部位と、前記第１部位とは異なる第２部位と、を少なくとも有し、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置へと移動している状況下では、前記衝突部材の前記第１部位と衝突した遊技球よりも前記第２部位と衝突した遊技球のほうが前記特定流路を流下し易く構成されている。

【２４８７】

さらに、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第１入球手段に入球されることによって成立し得る所定条件が成立した場合に、前記第２移動制御を実行可能に構成されている。

【２４８８】

また、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第２入球手段に入球されることによって成立し得る特定条件が成立した場合に、前記第１移動制御を実行可能に構成されている。

【２４８９】
さらに、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の遊技状況であって、前記衝突部材が前記第１位置に位置している場合において、前記第１入球手段への入球が検知されたことにより、前記第２発射強度での発射を遊技者に示唆可能に構成されている。
【２４９０】
また、第８実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも前記衝突部材が前記第１位置以外の状況であって、かつ、遊技球が前記衝突部材と接触している状況において、該遊技球の移動速度が前記第２発射強度で発射された速度より低減され得る。
【２４９１】
さらに、第８実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記発射手段、前記第１遊技価値付与手段及び前記第２遊技価値付与手段を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの命令に基づいて処理を実行する副制御手段と、を備え、前記移動制御手段は、前記主制御手段によって制御される。
【２４９２】
また、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材を支持可能な支持部と、前記衝突部材を移動させるための駆動力を発生可能な駆動手段と、前記駆動手段による駆動力を前記支持部に伝達するための伝達部と、を備え、前記衝突部材は、前記駆動手段による駆動力が、前記伝達部を介して前記支持部に伝達されることによって移動可能に構成される。
【２４９３】
さらに、第８実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記衝突部材の移動方向に延設された誘導部、を備え、前記衝突部材は、少なくとも、前記誘導部の一部に沿って摺動されることによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。
【２４９４】
また、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が前記第１位置に位置している状況において、前記第２発射強度よりも弱く、前記特定流路を流下可能な第３発射強度で発射された遊技球は、前記衝突部材に衝突されることなく前記特定流路を流下可能に構成されている。
【２４９５】
さらに、第８実施形態のパチンコ機１０は、前記特定流路を流下した遊技球は、前記第２入球手段と異なる第３入球手段に入球可能に構成されている。
【２４９６】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、第１発射強度としての所定操作量を備え、所定流路としての一方側流路を備え、第１入球手段としての入球装置を備え、第１遊技価値としての第１付与利益を備え、第１遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第２発射強度としての特定操作量を備え、衝突部材としての接触部を備え、特定流路としての通過可能流路を備え、第２入球手段としての流入装置を備え、第２遊技価値としての第２付与利益を備え、第２遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第１の遊技状況としての不利状態を備え、第２の遊技状況としての有利状態を備え、第１位置としての所定地点を備え、第２位置としての特定地点を備え、移動制御手段としての態様変位制御を備え、第３位置としての過程地点を備え、第１移動制御としての一方側移動制御を備え、第２移動制御としての他方側移動制御を備え、第１部位としての所定箇所を備え、第２部位としての特定箇所を備え、所定条件としての所定要件を備え、特定条件としての特定要件を備え、支持部としての保持部を備え、駆動手段としての動力源を備え、伝達部としての中継部を備え、誘導部としての補助部を備え、第３入球手段としての進入可能装置を備え、移動手段としての変位装置を備え、第１駆動手段としての動力源を備え、第２駆動手段としての特定変位装置を備え、報知手段としての通知制御を備え、第４入球手段としての検知可能装置を備え、第３期間としての第３所要時間を備え、事後報知手段としての終了通知制御を備え、第４期間としての第４所要時間を備え、入球検知手段としての検出装置を備え、異常報知手段としての特定通達制御を備え

、表示手段としての結果報知装置を備え、音出力手段としての音声装置を備え、発光手段としての電飾装置を備え、移動態様設定手段としての態様決定制御を備え、第５期間としての第５所要時間を備え、特定期間としての特定所要時間を備え、所定数としての規定数値を備え、特定報知としての特定事象通知を備え、第６期間としての第６所要時間を備える。

【２４９７】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２４９８】

また、例えば、第６期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動されてから所定時間（本実施形態では「１０秒」（図１３９のＳ４６３参照））が経過するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２４９９】

さらに、例えば、移動制御手段として、本実施形態では返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁の制御処理や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物の制御処理、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物の制御処理、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける

振分物の制御処理、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物の制御処理、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物の制御処理などが挙げられる。

【２５００】

また、例えば、第２入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２５０１】

さらに、例えば、事後報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに移動されたことを報知する処理（図１０３のＳ１２８６又はＳ１２８８参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２５０２】

また、例えば、第３位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが移動される場合に通過し得る開口位置５７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２５０３】

さらに、例えば、第１移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動さ

せる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【２５０４】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では時短終了条件が成立することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げ

られる。
【２５０５】
さらに、例えば、伝達部として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材、コマンドや情報を伝達させるための媒体、遊技球を所定流路から特定流路に向けて流下させる部位又は部材などが挙げられる。
【２５０６】
また、例えば、特定期間として、本実施形態では右打ち遊技による各入球口への入球が有効と判定される継続期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、所定の入球口への入球が有効と判定される期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、大当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。
【２５０７】
さらに、例えば、所定流路として、本実施形態では左打ち遊技によって遊技球が流下し得る流下経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。
【２５０８】

また、例えば、第２遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２５０９】

さらに、例えば、第１期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃから移動されて開口位置５７ｂに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２５１０】

また、例えば、衝突部材として、本実施形態では返しゴム６９ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部材、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部材、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部材、球が衝突することにより該球が特定の領域に流下することを防止する部材、球が衝突することで球を静止させる部材などが挙げられる。

【２５１１】

さらに、例えば、第１部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよ

く、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２５１２】

また、例えば、第２部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２５１３】

さらに、例えば、移動態様設定手段として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態及び特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理、遊技球の入球に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理などが挙げられる。

【２５１４】

また、例えば、移動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の支持部６９ｃ、駆動用モータ６９ｄ、駆動用バネ６９ｇ及び駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物を可動させるための駆動部、可動対象物を支持可能に構成された支持部、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材などが挙げられる。

【２５１５】

さらに、例えば、第２遊技価値として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２５１６】

また、例えば、第２位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る突出位置５７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２５１７】

さらに、例えば、第１遊技価値として、本実施形態では第１始動口６４への入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２５１８】

また、例えば、第４入球手段として、本実施形態では第２始動口７１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２５１９】

さらに、例えば、第２発射強度として、本実施形態では右打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【２５２０】

また、例えば、駆動手段として、本実施形態では駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２５２１】

さらに、例えば、報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａの移動を報知可能に構成された処理（返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２））を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理

、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２５２２】

また、例えば、第２駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用バネ６９ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２５２３】

さらに、例えば、第５期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが１の移動契機において複数回移動される場合の突出位置５７ｃに移動されてから通常位置５７ａに移動されるまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２５２４】

また、例えば、誘導部として、本実施形態では外レール６２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域や特定流路に遊技球を案内可能な流路、可動物の移動方向を案内又は補助するための部位又は部材などが挙げられる。

【２５２５】
さらに、例えば、第１の遊技状況として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２５２６】
また、例えば、第２期間として、本実施形態では発射された遊技球が返しゴム６９ａに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２５２７】

さらに、例えば、第３期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動開始報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２５２８】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【２５２９】

さらに、例えば、異常報知手段として、本実施形態では異常入球コマンド処理（図１１０参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の

検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技球の入球が検知された場合に異常を報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２５３０】

また、例えば、第２移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【２５３１】

さらに、例えば、第３入球手段として、本実施形態ではスルーゲート６７、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５又は右側第２一般入賞口６３ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２５３２】

また、例えば、第２の遊技状況として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２５３３】

さらに、例えば、第１位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る通常位置５７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、

遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２５３４】

また、例えば、第１遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２５３５】

さらに、例えば、特定流路として、本実施形態では右打ち遊技によって遊技球が流下し得る上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２５３６】

また、例えば、特定報知として、本実施形態では、右側一般入賞口６３ａへの入球時に賞球数が増加している旨の報知を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、所定の入球口への入球のうち特定状態における入球を報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が付与されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【２５３７】

さらに、例えば、第１駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２５３８】

また、例えば、第１発射強度として、本実施形態では左打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【２５３９】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では返しゴム６９ａの支持部６９ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が衝突し得る部位又は部材を固定可能に構成された部位又は部材、特定の部位

又は部材が可動する場合に該部位又は部材を支持する部位又は部材などが挙げられる。
【２５４０】
　また、例えば、第４期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動完了報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。
【２５４１】
　さらに、例えば、所定数として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数が変化し得る閾値（例えば、「２０個」）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示を実行可能な回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、普通図柄の可変表示を実行可能な回数、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、特定期間における入球口への入球数、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技機に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値、大入賞口の１の開放契機における最大入賞値、大入賞口の１の開放契機における最大開放時間、大入賞口のラウンド数、小入賞口の１の開放契機における最大入賞値、小入賞口の１の開放契機における最大開放時間、小入賞口のラウンド数、普通電役の１の開放契機における最大入賞値、普通電役の１の開放契機における最大開放時間などが挙げられる。
【２５４２】
　また、例えば、第１入球手段として、本実施形態では第１始動口６４を例に説明するが

、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２５４３】

さらに、例えば、所定条件として、本実施形態では大当たり若しくは小当たりに当選すること、又は、救済条件が成立すること、を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部

が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２５４４】

また、例えば、入球検知手段として、本実施形態では右側一般入賞口スイッチ６３ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技球の通過を検知可能なスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可動物の位置を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【２５４５】

ここで、図１１５を参照して、第８実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。第１実施形態における遊技盤１３（図３参照）と、第８実施形態における遊技盤１３との異なる点は、第２返しゴムユニット７４が追加されている点である。

【２５４６】

ここで、図１１６及び図１１７を参照して、第８実施形態の返しゴムユニット６９及び第２返しゴムユニット７４周辺の構成について説明する。図１１６及び図１１７は、第８実施形態の返しゴムユニット６９及び第２返しゴムユニット７４周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。

【２５４７】

より詳細には、図１１６（ａ）は、返しゴムユニット６９の返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、第２返しゴムユニット７４の第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状態における返しゴムユニット６９及び第２返しゴムユニット７４周辺の模式的断面図であって、図１１６（ｂ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状態における模式的断面図であって、図１１６（ｃ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状態における模式的断面図である。

【２５４８】

また、図１１７は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状態における模式的断面図である。

【２５４９】

第１実施形態における返しゴムユニット６９周辺と、第８実施形態における返しゴムユニット６９及び第２返しゴムユニット７４周辺との異なる点は、主に、第２返しゴムユニット７４が追加されている点と、流入経路５８ａの幅が、２の返しゴムが追加可能な幅に拡大されている点と、である。

【２５５０】

図１１６（ａ）は、返しゴムユニット６９の返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置しており、第２返しゴムユニット７４の第２返しゴム７４ａが通常位置５

７ａに位置している状態における返しゴムユニット６９及び第２返しゴムユニット７４周辺の模式的断面図である。

【２５５１】

図１１６（ａ）では、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が通常位置５７ａに位置している状態であって、右打ち遊技が推奨される遊技状態（即ち、「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」）の一部において各返しゴムが位置し得る状態である。

【２５５２】

ここで、第２返しゴムユニット７４の構成について説明する。第２返しゴムユニット７４は、返しゴムユニット６９の下側に配設されており、主に、第２返しゴム７４ａ、第２支持部７４ｃ、第２駆動用モータ７４ｄ（図１２６参照）及び第２駆動連結部によって構成されている。

【２５５３】

第２返しゴム７４ａの正面視右側の面から該第２返しゴム７４ａの中心部に向かって支持孔が円柱状に形成されており、第２返しゴム７４ａは、正面視右側の支持孔から第２支持部７４ｃが挿通されることによって支持されている。また、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している場合、第２返しゴム７４ａ及び第２支持部７４ｃがカバー部６９ｂによって被覆されており、正面視した場合に第２返しゴム７４ａの一部のみが視認可能に構成されている。

【２５５４】

そして、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している場合、第１衝突面７４ａ１（正面視左上面）及び第２衝突面７４ａ２（正面視左下面）はカバー部６９ｂには被覆されておらず、右打ち遊技で発射された遊技球は第２返しゴム７４ａの第１衝突面７４ａ１又は第２衝突面７４ａ２と衝突し得るように構成されている。

【２５５５】

さらに、第２支持部７４ｃは、指示棒のように伸縮可能に構成されており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している場合、第２支持部７４ｃは縮んだ状態となってカバー部６９ｂの奥側に収納されており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している場合には、第２支持部７４ｃが伸びた状態となって該第２返しゴム７４ａを支持可能に構成されている。

【２５５６】

また、第２支持部７４ｃは、該第２支持部７４ｃの正面視奥側に配設された中継部としての第２駆動連結部（図示なし）を介して第２駆動用モータ７４ｄと連結され、第２駆動用モータ７４ｄが駆動されることによって第２駆動連結部を介して第２支持部７４ｃが伸縮し、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動可能に構成されている。また、第２駆動用モータ７４ｄが駆動されることによって、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの距離を約１秒で移動可能となるように構成されている。

【２５５７】

図１１６（ａ）に示すように、第８実施形態における流入経路５８ａは、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が並列した状態で突出位置５７ｃの位置まで移動可能となる程度の幅（センターフレーム８６の上方側の面から誘導部としての外レール６２の内側面までの距離）に形成されている。そして、上側経路５８ｂも同様に、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が突出位置５７ｃの位置まで移動可能となる程度の幅（流路形成部材５９の上方側の面から外レール６２の内側面までの距離）に形成されている。

【２５５８】

従って、第８実施形態では、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａのそれぞれが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲で移動可能となるように構成されている。

【２５５９】

一方、通過可能流路としての下側経路５８ｃは、第１実施形態と同様に１の遊技球が通

過可能な程度の幅で構成されている。
【２５６０】
よって、第１実施形態のパチンコ機１０では、下側経路５８ｃが、センターフレーム８６が正面視左側に湾曲してくり抜いた形状に形成されていたことによって、第１実施形態の流入経路５８ａを右方向に流下する遊技球が下側経路５８ｃに流入し難く、上側経路５８ｂ側に流入し易いように構成されていた（図７参照）。
【２５６１】
これに対し、第８実施形態のパチンコ機１０では、流入経路５８ａの幅（センターフレーム８６の上方側の面から外レール６２の内側面までの距離）が拡大され、センターフレーム８６の上端と流路形成部材５９の上端とが同程度の高さに形成されたことによって、流入経路５８ａを右方向に流下する遊技球が、第１実施形態よりも下側経路５８ｃに流入し易くなるように構成されている（図１１９参照）。
【２５６２】
また、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が所定地点としての通常位置５７ａに位置している状況において右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１又は第２返しゴム７４ａの第１衝突面７４ａ１と衝突して遊技領域の右側部分を流下し得るように構成されている（図１１８参照）。
【２５６３】
このように構成することで、右打ち遊技が推奨される状態において、遊技者が発射強度を調節することによって、流入装置としての右側一般入賞口６３ａに入球し易い流下態様とさせるのか、又は、いずれかの返しゴムに衝突させて遊技領域の右側部分を流下し得る流下態様とさせるのかを選択可能とすることができ、右打ち遊技した遊技球の流下態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２５６４】
次いで、図１１６（ｂ）は、返しゴム６９ａが特定地点としての突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状態における模式的断面図である。
【２５６５】
図１１６（ｂ）では、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が突出位置５７ｃに位置している状態であって、左打ち遊技が推奨される遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）において各返しゴムが位置し得る状態である。
【２５６６】
返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が突出位置５７ｃに位置する場合、図１１６（ｂ）に示すように、返しゴム６９ａが第２返しゴム７４ａの正面視上側に位置する状態となる。そして、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１及び第２返しゴム７４ａの第１衝突面７４ａ１が、遊技球と衝突し得る面となり、各返しゴムのその他の面には遊技球が衝突し得ないように構成されている。
【２５６７】
そして、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が突出位置５７ｃに位置することによって、流入経路５８ａは閉塞された状態となり、遊技球を右打ち遊技となる発射強度で発射させた場合であっても、該遊技球は返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１又は第２返しゴム７４ａの第１衝突面７４ａ１と衝突して遊技領域の左側部分を流下し、遊技領域の右側部分に遊技球が流下し得ない状態となるように構成されている（図１２５参照）。
【２５６８】
なお、詳細は後述するが、第８実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動は、それぞれ個別に制御可能に構成されており、例えば、図１１６（ａ）の状態から図１１６（ｂ）の状態まで各返しゴムが移動される場合、最初に返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまで移動され（即ち、図１１６（ｃ）の状態）、その後、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまで移動され

て図１１６（ｂ）の状態となるように構成されている。
【２５６９】
同様に、図１１６（ｂ）の状態から図１１６（ａ）の状態まで各返しゴムが移動される場合、最初に返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａまで移動され（即ち、図１１７の状態）、その後、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａまで移動されて図１１６（ａ）の状態となるように構成されている。
【２５７０】
このように、第８実施形態のパチンコ機１０では、２の返しゴムの双方が移動する契機である場合、一方の返しゴムの移動が完了した後に、他方の返しゴムの移動が実行され得るように構成されている。
【２５７１】
このように構成することで、２の返しゴムの双方が移動する契機である場合にのみ発生し得る返しゴムの状態を発生させることができる。具体的には、上述したように、図１１６（ｂ）の状態から図１１６（ａ）の状態まで各返しゴムが移動される場合、最初に返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａまで移動される移動態様が実行され、その後、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａまで移動される移動態様が実行されるように構成されている。
【２５７２】
即ち、この一連の移動態様の過程において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに移動され、第２返しゴム７４ａの移動が開始されておらず、突出位置５７ｃに位置している状態が発生し得る（図１１７参照）。
【２５７３】
このような状態において右打ち遊技で遊技球を発生させた場合、第２返しゴム７４ａ及び第２支持部７４ｃの上部、即ち、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａまで移動した経路に遊技球が貯留され、続いて第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動されることによって、第２返しゴム７４ａ及び第２支持部７４ｃの上部に貯留されていた遊技球が遊技領域の右側部分を一気に流下することになり（図１２４参照）、このような返しゴムの移動過程においてのみ発生し得る流下態様を発生させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２５７４】
次いで、図１１６（ｃ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状態における模式的断面図である。この状態は、右打ち遊技が可能な状態であって、所定要件として第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合のうち、一部の大当たり種別に当選した場合に形成されうる状態である。
【２５７５】
図１１６（ｃ）の状態では、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴム６９ａの所定箇所としての第１衝突面６９ａ１に衝突した場合、該遊技球は返しゴム６９ａとの衝突によって左方向に跳ね返り、遊技領域の左側部分を流下するように構成されている（図１２０参照）。
【２５７６】
一方、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置していることによって、返しゴム６９ａ及び支持部６９ｃの下側に遊技球が通過可能な経路（即ち、流入経路５８ａの一部及び上側経路５８ｂの一部であって、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａまで移動し得る経路）が形成されており、該経路を通過し得る発射強度で遊技球を発射させることによって、該遊技球を上側経路５８ｂに流入させてスルーゲート６７側に流下させたり（図１２１参照）、下側経路５８ｃに流入させて右側一般入賞口６３ａに入球させたり（図１２２参照）することが可能となるように構成されている。
【２５７７】
このように、図１１６（ｃ）に示す状態の場合、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位

置していることによって、右打ち遊技で発射した遊技球が返しゴム６９ａに衝突して遊技領域の左側部分を流下し得る一方、流入経路５８ａに流入可能となる発射強度で発射させることによって、下側経路５８ｃ側に流入させて右側一般入賞口６３ａに入球させ、賞球を獲得可能となる割合を増加させることができる。

【２５７８】

次いで、図１１７は、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状態における模式的断面図である。上述したように、この状態は、図１１６（ｂ）の状態から図１１６（ａ）の状態まで各返しゴムが移動する過程において取り得る状態であって、最初に返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａまで移動し、第２返しゴム７４ａが移動する前に取り得る状態である。

【２５７９】

図１１７の状態では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している一方、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置しているため、この状態において右打ち遊技で発射された遊技球は、第２返しゴム７４ａ及び第２支持部７４ｃの上部、即ち、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａまで移動した経路に遊技球が貯留され、続いて第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動されることによって、第２返しゴム７４ａ及び第２支持部７４ｃの上部に貯留されていた遊技球が遊技領域の右側部分を一気に流下し得るように構成されている（図１２４参照）。

【２５８０】

このように、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａがそれぞれ個別に移動可能とすることで、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに位置している状態や、それぞれの返しゴムが移動中の状態において右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を変化させることができ、該流下態様を多様化させることで遊技球に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２５８１】

なお、各移動契機（各遊技状態及び特別図柄の動的表示の実行結果）における返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動態様の詳細は図１２８を参照して後述する。

【２５８２】

次に、図１１８～図１２５を参照して、第８実施形態において、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの各位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様について説明する。図１１８～図１２５は、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの各位置に位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を示した図である。

【２５８３】

より詳細には、図１１８（ａ）は、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１１８（ｂ）は、図１１８（ａ）の状態から、突出位置５７ｃを通過した遊技球が流入経路５８ａを移動して開口位置５７ｂを通過する状態を示した図であり、図１１８（ｃ）は、図１１８（ｂ）の状態から、開口位置５７ｂを通過した遊技球が通過可能流路としての上側経路５８ｂを移動して返しゴム６９ａに衝突する状態を示した図であり、図１１８（ｄ）は、図１１８（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【２５８４】

また、図１１９（ａ）は、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１１９（ｂ）は、図１１９（ａ）の状態から、突出位置５７ｃを通過した遊技球が流入経路５８ａを移動して下側経路５８ｃの流入口に向かっている状態を示した図であり、図１１９（ｃ）は、図１１９（ｂ）の状態から、流入

経路５８ａを移動していた遊技球が下側経路５８ｃに流入して移動している状態を示した図であり、図１１９（ｄ）は、図１１９（ｃ）の状態から、通過可能流路としての下側経路５８ｃを転動する遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって移動している状態を示した図である。

【２５８５】

さらに、図１２０（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１２０（ｂ）は、図１２０（ａ）の状態から、突出位置５７ｃに到達した遊技球が返しゴム６９ａの所定箇所としての第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示した図であり、図１２０（ｃ）は、図１２０（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が一方側流路としての左側領域を流下する状態を示した図である。

【２５８６】

また、図１２１（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１２１（ｂ）は、図１２１（ａ）の状態から、突出位置５７ｃにおいて返しゴム６９ａの下側を通過した遊技球が流入経路５８ａを移動している状態を示した図であり、図１２１（ｃ）は、図１２１（ｂ）の状態から、過程地点としての開口位置５７ｂを通過した遊技球が上側経路５８ｂを移動している状態を示した図であり、図１２１（ｄ）は、図１２１（ｃ）の状態から、上側経路５８ｂを移動していた遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【２５８７】

さらに、図１２２（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１２２（ｂ）は、図１２２（ａ）の状態から、突出位置５７ｃにおいて返しゴム６９ａの下側を通過した遊技球が流入経路５８ａを移動して下側経路５８ｃの流入口に向かっている状態を示した図であり、図１２２（ｃ）は、図１２２（ｂ）の状態から、流入経路５８ａを移動していた遊技球が下側経路５８ｃに流入して移動している状態を示した図であり、図１２２（ｄ）は、図１２２（ｃ）の状態から、下側経路５８ｃを転動する遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって移動している状態を示した図である。

【２５８８】

また、図１２３（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって上側経路５８ｂを移動しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が第２返しゴム７４ａ及び第２支持部７４ｃの上方を移動して開口位置５７ｂを通過した状態を示した図であり、図１２３（ｂ）は、図１２３（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに到達し、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、開口位置５７ｂを通過していた遊技球が返しゴム６９ａに衝突した状態を示した図であり、図１２３（ｃ）は、図１２３（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された複数の遊技球が第２支持部７４ｃの上部に貯留されている状態を示した図であり、図１２３（ｄ）は、図１２３（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動中であり、第２支持部７４ｃの上部に貯留されていた遊技球が返しゴム６９ａの移動によって遊技領域の左側部分を流下する状態を示した図である。

【２５８９】

また、図１２４（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって上側経路５８ｂを移動しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が第２返しゴム７４ａ及び第２支持部７

４ｃの上方を移動して開口位置５７ｂを通過した状態を示した図であり、図１２４（ｂ）は、図１２４（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに到達し、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、開口位置５７ｂを通過していた遊技球が返しゴム６９ａに衝突した状態を示した図であり、図１２４（ｃ）は、図１２４（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された複数の遊技球が第２支持部７４ｃの上部に貯留されている状態を示した図であり、図１２４（ｄ）は、図１２４（ｃ）の状態から、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動し、第２支持部７４ｃの上部に貯留されていた遊技球が上側経路５８ｂ及び下側経路５８ｃを通過して流下している状態を示した図である。

【２５９０】

さらに、図１２５（ａ）は、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１２５（ｂ）は、図１２５（ａ）の状態から、突出位置５７ｃに到達した遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１又は第２返しゴム７４ａの第１衝突面７４ａ１と衝突した状態を示した図であり、図１２５（ｃ）は、図１２５（ｂ）の状態から、いずれかの返しゴムと衝突した遊技球が左側領域を流下する状態を示した図である。

【２５９１】

図１１８（ａ）は、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が通常位置５７ａに位置しており、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。

【２５９２】

次いで、図１１８（ｂ）は、図１１８（ａ）の状態から、突出位置５７ｃを通過した遊技球が流入経路５８ａを移動して開口位置５７ｂを通過する状態を示している。外レール６２に沿って右方向に移動する遊技球は、突出位置５７ｃを通過すると流入経路５８ａを移動していく。

【２５９３】

次いで、図１１８（ｃ）は、図１１８（ｂ）の状態から、過程地点としての開口位置５７ｂを通過した遊技球が上側経路５８ｂを移動して返しゴム６９ａに衝突する状態を示している。開口位置５７ｂを通過した遊技球は、勢いを維持したまま流路形成部材５９に接触することなく、外レール６２に沿って返しゴム６９ａに向かって移動していく。

【２５９４】

次いで、図１１８（ｄ）は、図１１８（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。外レール６２に沿って右方向に移動していた遊技球は、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突し、該返しゴム６９ａの弾性力によって左上方向に跳ね返った後に、流路形成部材５９上を転動して右下方向へと流下していく。

【２５９５】

この遊技球は、返しゴム６９ａとの衝突によって移動速度が減衰され、流入装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、進入可能装置としてのスルーゲート６７に入球した後に小入賞口ユニット７３側に流下していくか、右側一般入賞口６３ａ及びスルーゲート６７のいずれにも入球せずに小入賞口ユニット７３側に流下していく。

【２５９６】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、通過可能流路としての上側経路５８ｂを右方向に通過した遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球し得るようには構成されているが、その割合は低く、右側一般入賞口６３ａに入球する遊技球の大部分は下側経路５８ｃを通

過した遊技球となるように構成されている。
【２５９７】
次に、図１１９（ａ）は、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が通常位置５７ａに位置しており、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に接触しない状態で突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。なお、図１１９（ａ）において右方向に移動している遊技球は、図１１８（ａ）において右方向に移動している遊技球よりも弱い強度で発射された状態となっている。
【２５９８】
次いで、図１１９（ｂ）は、図１１９（ａ）の状態から、突出位置５７ｃを通過した遊技球が流入経路５８ａを移動して下側経路５８ｃの流入口に向かっている状態を示している。外レール６２に接触しない状態で突出位置５７ｃに向かって移動していた遊技球は、流入経路５８ａにおいてセンターフレーム８６の上部を転動しながら右方向に移動していき、下側経路５８ｃの流入口に向かっていく。
【２５９９】
次いで、図１１９（ｃ）は、図１１９（ｂ）の状態から、流入経路５８ａを移動していた遊技球が下側経路５８ｃに流入して移動している状態を示している。センターフレーム８６の上部を転動しながら右方向に移動していた遊技球は、移動速度が遅い（例えば、図１１８（ｂ）に示す遊技球の移動速度よりも遅い）ことによって、流路形成部材５９の上部に到達し得ず、通過可能流路としての下側経路５８ｃの流入口で該下側経路５８ｃに流入し、下側経路５８ｃを転動していく。
【２６００】
次いで、図１１９（ｄ）は、図１１９（ｃ）の状態から、下側経路５８ｃを転動する遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって移動している状態を示している。下側経路５８ｃに流入した遊技球は右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。
【２６０１】
ここで、図１１８及び図１１９に示すように、第８実施形態では、右打ち遊技で発射される場合の発射強度によって、上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃのいずれかを通過し得るように構成されている。
【２６０２】
このように構成することで、右打ち遊技が推奨される状態において、遊技者が発射強度を調節することによって、右側一般入賞口６３ａに入球し易い流下態様とさせるのか、又は、いずれかの返しゴムに衝突させて遊技領域の右側部分を流下し得る流下態様とさせるのかを選択可能とすることができ、右打ち遊技した遊技球の流下態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２６０３】
次に、図１２０（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。
【２６０４】
返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置していることから、右打ち遊技が可能な状態であって、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合のうち、一部の大当たり種別に当選した場合に形成されうる状態であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。
【２６０５】
次いで、図１２０（ｂ）は、図１２０（ａ）の状態から、突出位置５７ｃに到達した遊

技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した状態を示している。誘導部としての外レール６２に沿って右方向に移動していた遊技球は、該外レール６２に接する状態で突出位置５７ｃに位置している返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突し、返しゴム６９ａの弾性力によって跳ね返ることで移動方向を左方向に変化させて流下していく。

【２６０６】

次いで、図１２０（ｃ）は、図１２０（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が左側領域を流下する状態を示している。返しゴム６９ａと衝突した遊技球は、移動方向を左方向に変化させ、遊技領域の左側部分を流下していく。

【２６０７】

次に、図１２１（ａ）は、返しゴム６９ａが特定地点としての突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。

【２６０８】

返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置していることから、右打ち遊技が可能な状態であって、所定要件として第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合のうち、一部の大当たり種別に当選した場合に形成されうる状態であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に接触しない状態で突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。なお、図１２１（ａ）において右方向に移動している遊技球は、図１２０（ａ）において右方向に移動している遊技球よりも弱い強度で発射された状態となっている。

【２６０９】

次いで、図１２１（ｂ）は、図１２１（ａ）の状態から、突出位置５７ｃにおいて返しゴム６９ａの下側を通過した遊技球が流入経路５８ａを移動している状態を示している。外レール６２に接触しない状態で突出位置５７ｃに向かって移動していた遊技球は、該突出位置５７ｃにおいて返しゴム６９ａ及びセンターフレーム８６の間を通過していき、流入経路５８ａにおいてセンターフレーム８６の上部を転動しながら右方向に移動していく。

【２６１０】

次いで、図１２１（ｃ）は、図１２１（ｂ）の状態から、開口位置５７ｂを通過した遊技球が上側経路５８ｂを移動している状態を示している。流入経路５８ａを右下方向に転動していた遊技球は徐々に加勢され、下側経路５８ｃに流入することなく上側経路５８ｂ側に流下していき、流路形成部材５９上を右下方向に転動していく。

【２６１１】

次いで、図１２１（ｄ）は、図１２１（ｃ）の状態から、通過可能流路としての上側経路５８ｂを移動していた遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。流路形成部材５９上を右方向に転動していた遊技球は、返しゴム６９ａ又は第２返しゴム７４ａに衝突することなく右下方向に流下していき、右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７に入球した後に小入賞口ユニット７３側に流下していくか、右側一般入賞口６３ａ及びスルーゲート６７のいずれにも入球せずに小入賞口ユニット７３側に流下していく。

【２６１２】

次に、図１２２（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。

【２６１３】

返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置していることから、右打ち遊技が可能な状態であって、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合のうち、一部の大当たり種別に当選した場合に形成されうる状態であることを示している。また、右打ち遊技で発射された

遊技球が外レール６２に接触しない状態で特定地点としての突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。なお、図１２２（ａ）において右方向に移動している遊技球は、図１２１（ａ）において右方向に移動している遊技球よりも弱い強度で発射された状態となっている。

【２６１４】

次いで、図１２２（ｂ）は、図１２２（ａ）の状態から、突出位置５７ｃにおいて返しゴム６９ａの下側を通過した遊技球が流入経路５８ａを移動して下側経路５８ｃの流入口に向かっている状態を示している。外レール６２に接触しない状態で突出位置５７ｃに向かって移動していた遊技球は、流入経路５８ａにおいてセンターフレーム８６の上部を転動しながら右方向に移動していき、通過可能流路としての下側経路５８ｃの流入口に向かっていく。

【２６１５】

次いで、図１２２（ｃ）は、図１２２（ｂ）の状態から、流入経路５８ａを移動していた遊技球が下側経路５８ｃに流入して移動している状態を示している。センターフレーム８６の上部を転動しながら右方向に移動していた遊技球は、下側経路５８ｃの流入口で該下側経路５８ｃに流入し、下側経路５８ｃを転動していく。

【２６１６】

次いで、図１２２（ｄ）は、図１２２（ｃ）の状態から、下側経路５８ｃを転動する遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって移動している状態を示している。下側経路５８ｃに流入した遊技球は右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。

【２６１７】

ここで、図１２１及び図１２２に示すように、第８実施形態では、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している状況において、右打ち遊技で発射される場合の発射強度によって、上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃのいずれかを通過し得るように構成されている。

【２６１８】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨される状態において、遊技者が発射強度を調節することによって、流入装置としての右側一般入賞口６３ａに入球し易い流下態様とさせるのか、又は、いずれかの返しゴムに衝突させて遊技領域の右側部分を流下し得る流下態様とさせるのかを選択可能とすることができ、右打ち遊技した遊技球の流下態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２６１９】

次に、図１２３（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって上側経路５８ｂを移動しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が第２返しゴム７４ａ及び第２支持部７４ｃの上方を移動して開口位置５７ｂを通過した状態を示している。

【２６２０】

図１２３（ａ）では、遊技状態が「通常遊技状態」から「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」に移行したことによって、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される状況であって、最初に移動される返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって上側経路５８ｂを移動されている途中であり、第２返しゴム７４ａが未だ突出位置５７ｃに位置している状態を示している（図１２８の「通常遊技状態」における大当たり種別「通常Ａ」当選時の大当たり開始時）。

【２６２１】

上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、２の返しゴムの移動契機のうち、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を移動される場合、片方の返しゴムの移動が完了した後に他方の返しゴムが移動を開始するように構成されており、図１２３（ａ）では、返しゴム６９ａに関する移動が実行されている状態を示している。

【２６２２】
　また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って開口位置５７ｂを通過し、所定地点としての通常位置５７ａに向かって移動中の返しゴム６９ａに到達する直前の状態を示している。
【２６２３】
　次いで、図１２３（ｂ）は、図１２３（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに到達し、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、開口位置５７ｂを通過していた遊技球が返しゴム６９ａに衝突した状態を示している。
【２６２４】
　右方向に移動していた返しゴム６９ａは、通常位置５７ａに到達して静止した状態となっている。上述したように、図１２３に示す返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動は、「通常遊技状態」における大当たり種別「通常Ａ」当選時の大当たり開始時の動作態様である。そして、図１２３（ｂ）に示す状態は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動し、再度突出位置５７ｃに移動する前の静止状態を示している（図１２８の「往復中静止時間」参照）。
【２６２５】
　開口位置５７ｂを通過した遊技球は、上側経路５８ｂにおいて右方向に移動中の返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１に衝突する。ここで、上述したように、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａの範囲を移動する場合、約１秒で移動可能となるように構成されている。
【２６２６】
　従って、右打ち遊技で発射された遊技球が右方向に移動中の返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突した場合の衝撃の大部分は吸収され、該遊技球は衝突による弾性力を大きくは受けない状態となる。そして、通過可能流路としての上側経路５８ｂが右下がりに傾斜した状態であるため、該遊技球は返しゴム６９ａとの衝突によって遊技領域の左側部分に流下することなく、移動速度を低下させ、返しゴム６９ａと接しながら第２支持部７４ｃの上部を右方向に移動していき、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに到達した時点で静止する。
【２６２７】
　次いで、図１２３（ｃ）は、図１２３（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された複数の遊技球が第２支持部７４ｃの上部に貯留されている状態を示している。図１２３（ｃ）では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに到達しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに向けて移動を未だ開始していない状態となっている。
【２６２８】
　上述したように、図１２３に示す返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動は、「通常遊技状態」における大当たり種別「通常Ａ」当選時の大当たり開始時の動作態様である。そして、図１２３（ｃ）に示す状態は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動し、再度突出位置５７ｃに移動する前の静止状態を示している（図１２８の「往復中静止時間」参照）。
【２６２９】
　このため、図１２３（ｂ）の状態から、引き続き右打ち遊技で遊技球が発射されたことによって、該遊技球が第２支持部７４ｃの上部に貯留された状態となっている。
【２６３０】
　次いで、図１２３（ｄ）は、図１２３（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動中であり、第２支持部７４ｃの上部に貯留されていた遊技球が返しゴム６９ａの移動によって遊技領域の左側部分を流下する状態を示している。
【２６３１】

上述したように、図１２３に示す返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動は、「通常遊技状態」における大当たり種別「通常Ａ」当選時の大当たり開始時の動作態様である。よって、「通常遊技状態」における大当たり種別「通常Ａ」当選時の大当たり開始時において、返しゴム６９ａの往復回数が「２回」に設定されているため（図１２８参照）、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動した後、「２秒」の往復中静止時間が経過した後に通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動し、さらに、「２秒」の往復中静止時間が経過した後に突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動して返しゴム６９ａの移動が終了し、続いて「３秒」の往復中静止時間が経過した後に第２返しゴム７４ａの移動が開始されるように構成されている（図１２８において詳細を後述）。

【２６３２】

従って、図１２３（ｄ）に示す状態は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動し、「２秒」の往復中静止時間が経過する間に遊技球が発射されたことによって該遊技球が第２支持部７４ｃの上部に貯留され、その後、「２秒」の往復中静止時間が経過して返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって流入経路５８ａを移動している状態を示している。

【２６３３】

このため、図１２３（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動されたことによって、第２支持部７４ｃの上部の貯留されていた遊技球が遊技領域の左側部分に押し出されている状態となっている。

【２６３４】

次に、図１２４（ａ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって上側経路５８ｂを移動しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が第２返しゴム７４ａ及び第２支持部７４ｃの上方を移動して開口位置５７ｂを通過した状態を示している。

【２６３５】

図１２４（ａ）では、遊技状態が「通常遊技状態」から「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」に移行したことによって、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される状況であって、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって上側経路５８ｂを移動している途中であり、第２返しゴム７４ａが未だ突出位置５７ｃに位置している状態を示している。

【２６３６】

上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、２の返しゴムの移動契機のうち、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を移動される場合、片方の返しゴムの移動が完了した後に他方の返しゴムが移動を開始するように構成されている。

【２６３７】

また、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って開口位置５７ｂを通過し、所定地点としての通常位置５７ａに向かって移動中の返しゴム６９ａに到達する直前の状態を示している。

【２６３８】

次いで、図１２４（ｂ）は、図１２４（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに到達し、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、開口位置５７ｂを通過していた遊技球が返しゴム６９ａに衝突した状態を示している。

【２６３９】

右方向に移動していた返しゴム６９ａは、通常位置５７ａに到達して静止した状態となっている。上述したように、図１２３に示す返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動は、「通常遊技状態」における大当たり種別「通常Ａ」当選時の大当たり開始時の動作態様である。そして、図１２４（ｂ）に示す状態は、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの往復移動（即ち、返しゴム６９ａの「２回」の往復移動）が完了して、「３秒」の往復中静止時間の待機状態を示している（図１２８の「往復中静止時間」

参照）。
【２６４０】
右方向に移動していた返しゴム６９ａは、通常位置５７ａに到達して静止した状態となっている。また、開口位置５７ｂを通過した遊技球は、上側経路５８ｂにおいて右方向に移動中の返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１に衝突する。ここで、上述したように、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａの範囲を移動する場合、約１秒で移動可能となるように構成されている。
【２６４１】
従って、右打ち遊技で発射された遊技球が右方向に移動中の返しゴム６９ａの所定箇所としての第１衝突面６９ａ１と衝突した場合の衝撃の大部分は吸収され、該遊技球は衝突による弾性力を大きくは受けない状態となる。そして、通過可能流路としての上側経路５８ｂが右下がりに傾斜した状態であるため、該遊技球は返しゴム６９ａとの衝突によって遊技領域の左側部分に流下することなく、移動速度を低下させ、返しゴム６９ａと接しながら第２支持部７４ｃの上部を右方向に移動していき、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに到達した時点で静止する。
【２６４２】
次いで、図１２４（ｃ）は、図１２４（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された複数の遊技球が第２支持部７４ｃの上部に貯留されている状態を示している。図１２４（ｃ）では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに到達しており、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに向けて移動を未だ開始していない状態となっている。
【２６４３】
ここで、詳細は後述するが、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに移動されてから第２返しゴム７４ａが移動を開始するまでに一定の静止時間が設けられている（図１２８の往復中静止時間）。
【２６４４】
このため、図１２４（ｂ）の状態から、引き続き右打ち遊技で遊技球が発射されたことによって、該遊技球が第２支持部７４ｃの上部に貯留された状態となっている。
【２６４５】
次いで、図１２４（ｄ）は、図１２４（ｃ）の状態から、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動し、第２支持部７４ｃの上部に貯留されていた遊技球が上側経路５８ｂ及び下側経路５８ｃを通過して流下している状態を示している。
【２６４６】
第２支持部７４ｃの上部に複数の遊技球が貯留されている状態から、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動されたことによって、該貯留されていた遊技球がセンターフレーム８６上部又は流路形成部材５９上部に流下していき、センターフレーム８６上を転動する遊技球は上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを転動していく。そして、上側経路５８ｂを転動する遊技球は右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下していき、下側経路５８ｃを転動する遊技球は右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。
【２６４７】
図１２３及び図１２４に示すように、第８実施形態のパチンコ機１０では、２の返しゴムの移動契機のうち、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間を移動される場合、片方の返しゴムの移動が完了した後に他方の返しゴムが移動を開始することで、該移動の途中において発射された遊技球が、各返しゴムが静止している状態で発射された遊技球とは異なる流下態様となることができる。
【２６４８】
その結果、各返しゴムの移動途中において遊技球を発射させることで、該遊技球の流下

態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２６４９】
なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、後述する返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）に設定された移動態様に従って、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが移動可能に構成されているが、その他の移動態様が可能に構成してもよい。例えば、遊技状況を判別して返しゴム６９ａ又は第２返しゴム７４ａが移動可能となるように構成してもよい。
【２６５０】
具体的には、例えば、図１２３（ｃ）又は図１２４（ｃ）に示す状態から、遊技状況を判別し、普通電役７２が開放されている状態（又は、開放され易い状態）であれば、図１２４（ｄ）に示すように第２返しゴム７４ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させ、貯留されていた遊技球を遊技領域の右側部分に流下させて普通電役７２に入球可能となるように構成する。
【２６５１】
また、例えば、図１２３（ｃ）及び図１２４（ｃ）に示す状態から、遊技状況を判別し、普通電役７２が開放されていない状態（又は、開放され難い状態）であれば、図１２３（ｄ）に示すように返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させ、貯留されていた遊技球を遊技領域の左側部分に流下させて第１始動口６４に入球可能となるように構成する。
【２６５２】
このように構成することで、現在の遊技状況を判別して貯留されている遊技球の流下態様を異ならせることができ、遊技者にとって有利となる流下態様とすることができるため、遊技者の遊技意欲を向上させ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。なお、上記例示では普通電役７２の開放状態を判別しているが、例えば、小入賞口ユニット７３や可変入賞装置６５の開放状態を判別するように構成してもよいし、普通電役７２、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５のいずれかが開放されている場合に貯留されている遊技球が遊技領域の右側部分を流下するように構成してもよい。
【２６５３】
次に、図１２５（ａ）は、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が突出位置５７ｃに位置しており、遊技状態が不利状態としての「通常遊技状態」であることを示している。また、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。
【２６５４】
次いで、図１２５（ｂ）は、図１２５（ａ）の状態から、突出位置５７ｃに到達した遊技球が返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１又は第２返しゴム７４ａの第１衝突面７４ａ１と衝突した状態を示している。突出位置５７ｃに向かって移動していた遊技球は、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置していることによって流入経路５８ａが閉塞されており、該流入経路５８ａに流入し得ない状態となっているため、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１又は第２返しゴム７４ａの第１衝突面７４ａ１と衝突する。
【２６５５】
次いで、図１２５（ｃ）は、図１２５（ｂ）の状態から、いずれかの返しゴムと衝突した遊技球が一方側流路としての左側領域を流下する状態を示している。返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１又は第２返しゴム７４ａの第１衝突面７４ａ１と衝突した遊技球は、移動方向を左方向に変化させ、遊技領域の左側部分を流下していく。
【２６５６】
なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、図１１８から図１２５において例示した遊技球の流下態様以外に、多様な流下態様を取り得る。例えば、返しゴム６９ａ又は第２返

しゴム７４ａが移動中の状況において右打ち遊技を実行することによって、該遊技球を移動中の返しゴム６９ａ又は第２返しゴム７４ａに衝突させて流入経路５８ａに流入させ、右側一般入賞口６３ａに入球させることも可能に構成されている。

【２６５７】

このように、２の返しゴムがそれぞれ個別に移動可能とすることによって、各返しゴムの態様を多様化させ、各返しゴムと衝突した遊技球の流下態様を多様化させることによって、該流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２６５８】

次に、図１２６を参照して、第８実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１２６は、第８実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第１実施形態のブロック図と、第８実施形態のブロック図との異なる点は、第２返しゴムユニット７４が追加されている点である。

【２６５９】

第２返しゴムユニット７４は、少なくとも、第２駆動用モータ７４ｄ、第２通常位置検出センサ７４ｅ及び第２突出位置検出センサ７４ｆによって構成されている。

【２６６０】

第２駆動用モータ７４ｄは、第２返しゴム７４ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲で移動させるための駆動部である。第２返しゴム７４ａを支持する第２支持部７４ｃ（図１１６（ａ）参照）は、該第２支持部７４ｃの正面視奥側に配設された中継部としての第２駆動連結部（図示なし）を介して第２駆動用モータ７４ｄと連結され、第２駆動用モータ７４ｄが駆動されることによって第２支持部７４ｃが伸縮し、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動可能に構成されている。

【２６６１】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、返しゴムユニット６９と同様に、第２駆動用モータ７４ｄが駆動されることによって、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの距離を約１秒で移動可能となるように構成されている。

【２６６２】

第２通常位置検出センサ７４ｅは、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置しているか否かを判別するためのセンサである。第２通常位置検出センサ７４ｅは、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している場合にオンされ、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置していない、即ち、突出位置５７ｃに位置している、又は、通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を移動中である場合にオフされる。

【２６６３】

第２突出位置検出センサ７４ｆは、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置しているか否かを判別するためのセンサである。第２突出位置検出センサ７４ｆは、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している場合にオンされ、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置していない、即ち、所定地点としての通常位置５７ａに位置している、又は、通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を移動中である場合にオフされる。

【２６６４】

次に、図１２７を参照して、第８実施形態における本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１２７は、第８実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【２６６５】

第４実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３と、第８実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３との異なる点は、ＲＡＭ２０３内に第２返しゴム移動メモリ２０３ｔ及び第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕが追加されている点である。

【２６６６】

第２返しゴム移動メモリ２０３ｔは、第２返しゴム７４ａを移動させるか否かを判別するためのメモリである。この第２返しゴム移動メモリ２０３ｔは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図４３のＳ１１８参照）。

【２６６７】
そして、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される条件が成立した場合に「１」が設定される。具体的には、態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）において、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様に設定される場合に、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「１」が設定される。なお、第８実施形態における返しゴム移動テーブル２０２ｏの詳細は図１２８を参照して後述する。
【２６６８】
また、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される条件が成立した場合に「２」が設定される。具体的には、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）において、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様に設定される場合に、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「２」が設定される。
【２６６９】
第８実施形態のパチンコ機１０では、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値が「１」又は「２」である場合に、第２返しゴム７４ａを移動するための処理（即ち、態様変位制御としての返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０））が実行され、該第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値に応じて第２返しゴム７４ａの移動が実行され、該移動が完了した後に、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値に「０」が設定されるように構成されている。なお、第８実施形態における返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）の詳細は、図１２９～図１３１を参照して後述する。
【２６７０】
次いで、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕは、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合に設定されるフラグであって、該第２返しゴム７４ａを移動するための制御を実行中であるか否かを判別するためのフラグである。
【２６７１】
この第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図４３のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合（図１３０のＳ３５０３参照）、又は、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合（図１３１のＳ３６０３参照）にオンに設定される。その後、それぞれの移動処理が完了した場合（図１３０のＳ３５０９及び図１３１のＳ３６０９参照）に、オフに設定される。
【２６７２】
第８実施形態のパチンコ機１０では、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値が「０」でなく（即ち、「１」又は「２」であって）、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオフである場合に、第２返しゴム７４ａが移動される状況であって、該移動に関する報知を未実行の状態であると判断し、該移動に関する報知を実行するように構成されている（図１３０のＳ３５０４及び図１３１のＳ３６０４参照）。
【２６７３】
ここで、図１２８を参照して、第８実施形態における返しゴム移動テーブル２０２ｏについて説明する。図１２８は、第８実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される返しゴム移動テーブル２０２ｏの一例を模式的に示した模式図である。
【２６７４】
第７実施形態における返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１１２参照）と、第８実施形態における返しゴム移動テーブル２０２ｏとの異なる点は、主に、返しゴム６９ａの各設定値が変更されている点と、第２返しゴム７４ａの移動態様に関する項目が追加されている点と、である。
【２６７５】

第８実施形態における返しゴム移動テーブル２０２ｏでは、返しゴム６９ａ若しくは第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、返しゴム６９ａ若しくは第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合に参照され、該返しゴム６９ａ又は第２返しゴム７４ａの移動契機に基づいて、返しゴム６９ａ又は第２返しゴム７４ａの移動態様、往復回数、返しゴム６９ａの移動開始を報知する期間、往復中における静止時間、及び、移動完了を報知する期間が規定されている。なお、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおける大当たり開始時及び大当たり終了時は、小当たり種別への当選に基づく大当たり開始時及び大当たり終了時を含むように構成されている。

【２６７６】

よって、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり開始時における返しゴム６９ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、該移動態様に対する往復回数として「２回」が設定され、第３所要時間としての移動開始を報知する期間として「５秒」が設定され、往復中の静止時間として「２秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。

【２６７７】

次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり開始時における第２返しゴム７４ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、該移動態様に対する往復回数として「２回」が設定され、該移動開始を報知する期間として「５秒」が設定され、第５所要時間としての往復中の静止時間として「３秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。

【２６７８】

なお、上述したように、１の移動契機に対して返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が移動される場合、片方の返しゴムの移動が完了した後に他方の返しゴムが移動を開始するように構成されている。

【２６７９】

従って、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり開始時であれば、最初に返しゴム６９ａの全移動態様が実行され、該返しゴム６９ａの全移動が完了した後に第２返しゴム７４ａの移動態様が実行開始されるように構成されている。

【２６８０】

より詳細には、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり開始時であれば、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している状態から、「５秒」の移動開始報知時間が経過した後に、最初に返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動され、その後、「２秒」の静止時間が経過した後に返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動され、さらに「２秒」の静止時間が経過した後に返しゴム６９ａが通常位置５７ａに移動されて該返しゴム６９ａの移動が完了する。

【２６８１】

そして、返しゴム６９ａの移動が完了すると、「３秒」の静止時間が経過した後に第２返しゴム７４ａの移動が開始されて突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動され、その後、「３秒」の静止時間が経過した後に第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに移動され、さらに「３秒」の静止時間が経過した後に第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに移動されて該第２返しゴム７４ａの移動が完了し、その後、「５秒」の移動完了報知時間が経過して一連の移動態様が完了するように構成されている。

【２６８２】

なお、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動制御については図１２９～図１３１を参照して詳細を後述する。

【２６８３】
　また、上述したように、１の移動契機において返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が移動される場合、返しゴム６９ａの移動が完了されてから第２返しゴム７４ａの移動が開始されるため、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定される第２返しゴム７４ａの往復中静止時間は、返しゴム６９ａの移動が完了されてから第２返しゴム７４ａの移動が開始されるまでの期間としても設定される。
【２６８４】
　さらに、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が移動される場合の移動開始報知時間は、返しゴム６９ａが移動を開始する前の報知時間として設定される。また、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が移動される場合の移動完了報知時間は、第２返しゴム７４ａが移動をした後の報知時間として設定される。
【２６８５】
　即ち、移動開始報知時間及び移動完了報知時間は、往復回数の設定値にかかわらず、１の移動契機（例えば、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり開始時）において、それぞれ１度のみ実行されるように構成されている。
【２６８６】
　次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり終了時における返しゴム６９ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定され、該移動態様に対する往復回数として「１回」が設定され、第３所要時間としての移動開始を報知する期間として「６秒」が設定され、該移動完了を報知する期間として「１０秒」が設定される。なお、この場合、往復回数が「１回」であるため、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動された時点で全移動が完了となるため、第５所要時間としての往復中静止時間は設定されない。
【２６８７】
　次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり終了時における第２返しゴム７４ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定され、該移動態様に対する往復回数として「１回」が設定され、該移動開始を報知する期間として「６秒」が設定され、往復中の静止時間として「４秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「１０秒」が設定される。なお、この場合における往復中静止時間は、第２返しゴム７４ａの往復回数が「１回」であるため、返しゴム６９ａの移動が完了されてから第２返しゴム７４ａの移動が開始されるまでの期間として適用される。
【２６８８】
　次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり開始時における返しゴム６９ａの移動態様は設定されておらず、返しゴム６９ａは移動されない。
【２６８９】
　即ち、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり開始時には、後述する第２返しゴム７４ａの移動のみが行われ、返しゴム６９ａが移動しないように構成されている（即ち、図１１６（ｂ）の状態から図１１６（ｃ）の状態に変位）。
【２６９０】
　このように、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動態様を異ならせることによって、遊技領域の右側部分を流下する遊技球の流下態様を異ならせ、該流下態様を多様化させることができる。その結果、流下態様が多様化することによって、遊技者に該流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２６９１】
　次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり開始時における第２返しゴム７４ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、該移動態様に対する往復回数として「５回」が設定

され、第４所要時間としての移動開始を報知する期間として「７秒」が設定され、第５所要時間としての往復中の静止時間として「２秒」が設定され、該移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。

【２６９２】

次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり終了後は、「時間短縮状態」に移行し、「大当たり状態」の終了後も引き続き右打ち遊技が推奨される遊技状態であって、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが移動されないため、該移動契機における移動態様、移動開始報知時間及び移動完了報知時間は設定されていない。

【２６９３】

次いで、「通常遊技状態」において所定要件として救済条件が成立した場合における返しゴム６９ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、往復回数として「１回」が設定され、第３所要時間としての移動開始を報知する期間として「８秒」が設定され、第４所要時間としての全移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。なお、この場合、往復回数が「１回」であるため、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動された時点で全移動が完了となるため、第５所要時間としての往復中静止時間は設定されない。

【２６９４】

次いで、不利状態としての「通常遊技状態」において救済条件が成立した場合における第２返しゴム７４ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、往復回数として「３回」が設定され、該移動開始を報知する期間として「８秒」が設定され、往復中の静止時間として「１秒」が設定され、全移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。

【２６９５】

次いで、有利状態としての「時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ｂ」、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合の大当たり開始時における返しゴム６９ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定され、往復回数として「１回」が設定され、該移動開始を報知する期間として「５秒」が設定され、第４所要時間としての全移動完了を報知する期間として「５秒」が設定される。なお、この場合、往復回数が「１回」であるため、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動された時点で全移動が完了となるため、第５所要時間としての往復中静止時間は設定されない。

【２６９６】

ここで、上述したように、「時間短縮状態」及び「大当たり状態」は右打ち遊技が推奨される遊技状態であって、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ｂ」、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合の大当たり終了後も「時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【２６９７】

即ち、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ｂ」、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合の大当たり遊技の前後における遊技状態は、すべて右打ち遊技が推奨される遊技状態となるように構成されている。

【２６９８】

一方、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定されているように、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ｂ」、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合の大当たり開始時における返しゴム６９ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定されることで、図１１６（ａ）に示す状態から、図１１６（ｃ）に示す状態へと変位し、いずれも右打ち遊技が可能な状態ではあるが、返しゴム６９ａの態様が変化することによって流下態様を変化させることができる。

【２６９９】

このように構成することで、右打ち遊技が継続される遊技状態であっても、その過程に

おいて返しゴム６９ａ又は第２返しゴム７４ａの態様を変化させることで、右打ち遊技を実行した場合の流下態様を変化させることができ、該流下態様を多様化させることによって遊技者がパチンコ機１０の遊技を飽きにくくさせることができ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２７００】

次いで、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ｂ」、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合の大当たり開始時における第２返しゴム７４ａの移動態様は設定されておらず、第２返しゴム７４ａは移動されない。

【２７０１】

次いで、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ｂ」、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合の大当たり終了後は、「時間短縮状態」に移行し、「大当たり状態」の終了後も引き続き右打ち遊技が推奨される遊技状態であって、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが移動されないため、該移動契機における移動態様、移動開始報知時間及び移動完了報知時間は設定されていない。

【２７０２】

次いで、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合における返しゴム６９ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定され、往復回数として「１回」が設定され、該移動開始を報知する期間として「５秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「１０秒」が設定される。なお、この場合、往復回数が「１回」であるため、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動された時点で全移動が完了となるため、往復中静止時間は設定されない。

【２７０３】

次いで、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合における第２返しゴム７４ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定され、往復回数として「１回」が設定され、該移動開始を報知する期間として「５秒」が設定され、往復中の静止時間として「１秒」が設定され、該移動完了を報知する期間として「１０秒」が設定される。なお、この場合における往復中静止時間は、第２返しゴム７４ａの往復回数が「１回」であるため、返しゴム６９ａの移動が完了されてから第２返しゴム７４ａの移動が開始されるまでの期間として適用される。

【２７０４】

ここで、例えば、２の返しゴムが配設されている場合であっても、該返しゴムの移動契機において常に双方の返しゴムが移動されるように構成されていたり、常に同様の移動態様となるように構成されている場合、遊技球の流下態様も限定されてしまうことによって、遊技者が辟易感を覚え、パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。

【２７０５】

一方、第８実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に応じて決定される１の移動契機毎に、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動有無や、往復回数を異ならせて設定することができる。

【２７０６】

その結果、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果によって、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの態様を異ならせることができるため、該動的表示の実行内容により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７０７】

また、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果によって、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの態様が異なり得ることによって、右打ち遊技で発射させた遊技球の流下態様を多様化させ、該流下態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７０８】

なお、返しゴム６９ａの移動契機は、態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定されている移動契機のみでなく、その他の契機を設けるように設定してもよい。例えば、特別図柄の動的表示がその他の図柄に当選した場合や、特別図柄の動的表示の実行回数が所定の回数に到達した場合、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選した場合、所定要件として普通図柄の可変表示の実行回数が所定の回数に到達した場合、普通電役７２の動作回数が所定の回数に到達した場合、遊技球が特定の入球口に入球した場合、遊技球が特定の入球口に入球した回数が一定値に到達した場合、遊技状態が変化した場合、返しゴム６９ａ又は第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに位置している期間が一定時間に到達した場合などにおいて、返しゴム６９ａが移動可能に構成してもよい。

【２７０９】

また、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおいて、移動態様が設定されていない移動契機において、移動態様、往復回数、移動開始報知時間、往復中静止時間及び移動完了報知時間を設定して返しゴム６９ａ又は第２返しゴム７４ａが移動可能に設定してもよいし、移動態様が設定されている移動契機において、返しゴム６９ａ又は第２返しゴム７４ａが移動しないように設定してもよい。

【２７１０】

さらに、往復回数は、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定されている回数のみでなく、その他の回数に設定してもよい。例えば、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された回数よりも少なく設定してもよいし、多く設定してもよい。

【２７１１】

また、移動開始報知時間、往復中静止時間及び移動完了報知時間は、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定されている期間のみでなく、その他の期間に設定してもよい。例えば、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された期間よりも短く設定してもよいし、長く設定してもよい。

【２７１２】

さらに、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が移動される場合、最初に返しゴム６９ａの全移動態様が実行され、その後第２返しゴム７４ａが移動開始するように構成されているが、最初に第２返しゴム７４ａの全移動態様が実行され、その後返しゴム６９ａが移動開始するように構成してもよいし、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが往復移動される場合に交互に移動するように構成してもよいし、移動契機毎（例えば、大当たり種別毎）に返しゴム６９ａ又は第２返しゴム７４ａの移動順序が異なるように構成してもよい。

【２７１３】

次に、図１２９を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理である返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を説明する。図１２９は、第８実施形態における返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を示すフローチャートである。

【２７１４】

第４実施形態における返しゴム移動制御処理（図９９参照）と、第８実施形態における返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）との異なる点は、第２返しゴム７４ａに関する移動制御処理が追加されている点である。

【２７１５】

第８実施形態における返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）では、Ｓ３２１の処理において、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「０」であると判別された場合（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、次いで、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値が「０」であるか否かを判別し（Ｓ３４１）、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値が「０」であれば（Ｓ３４１：Ｙｅｓ）、この態様変位制御としての返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。

【２７１６】

一方、Ｓ３４１の処理において、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値が「０」でないと判別された場合（Ｓ３４１：Ｎｏ）、次いで、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値が「１」であるか否かを判別し（Ｓ３４２）、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値が「１」であれば（Ｓ３４２：Ｙｅｓ）、第２返しゴム７４ａを通常位置５７ａから特定地点としての突出位置５７ｃに移動させるべく、第２返しゴム突出移動処理（Ｓ３４３）を実行し、この返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。

【２７１７】

ここで、図１３０を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される返しゴム移動制御処理（図１２９参照）の一処理である第２返しゴム突出移動処理（Ｓ３４３）について説明する。図１３０は、第８実施形態における第２返しゴム突出移動処理（Ｓ３４３）を示すフローチャートである。

【２７１８】

第８実施形態における第２返しゴム突出移動処理（Ｓ３４３）では、第２返しゴム７４ａの移動開始を報知するための報知コマンド及び報知時間を設定し、第２返しゴム７４ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させるための処理を実行し、その後、第２返しゴム７４ａの移動完了を報知するための報知コマンド及び報知時間を設定する。

【２７１９】

第８実施形態における第２返しゴム突出移動処理（Ｓ３４３）では、まず、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置しているか否かを判別し（Ｓ３５０１）、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置していなければ（Ｓ３５０１：Ｎｏ）、次いで、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされているか否かを判別する（Ｓ３５０２）。

【２７２０】

判別の結果、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされていなければ（Ｓ３５０２：Ｎｏ）、第２返しゴム７４ａの移動に関する報知処理が未実行の状態であると判断し、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕをオンに設定し（Ｓ３５０３）、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動されることを報知すべく、突出位置５７ｃへの移動開始報知コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ３５０４）、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）に応じて第３所要時間としての報知時間を設定して（Ｓ３５０５）、処理をＳ３５０６に移行する。

【２７２１】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、遊技状態及び第２返しゴム７４ａの移動契機に応じた報知コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、第２返しゴム７４ａに関する報知コマンドを受信すると、該報知コマンドに応じた報知演出（表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７による演出）を実行する。

【２７２２】

Ｓ３５０２の処理において、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされていると判別された場合（Ｓ３５０２：Ｙｅｓ）、Ｓ３５０３～Ｓ３５０５の処理をスキップして、Ｓ３５０６の処理に移行する。

【２７２３】

Ｓ３５０６の処理では、Ｓ３５０５の処理で設定された報知時間が経過しているか否かを判別し（Ｓ３５０６）、報知時間が経過していれば（Ｓ３５０６：Ｙｅｓ）、第２返しゴム７４ａの移動に関する報知が完了した状態であると判断して、態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）に設定された移動態様及び往復回数に応じた移動を実行し（Ｓ３５０７）、この第２返しゴム突出移動処理（Ｓ３４３）を終了して返しゴム移動制御処理（図１２９参照）に戻る。

【２７２４】

一方、Ｓ３５０６の処理において、報知時間が経過していないと判別された場合（Ｓ３５０６：Ｎｏ）、第２返しゴム７４ａの移動に関する報知が完了していないため、Ｓ３５

０７の処理をスキップして、この第２返しゴム突出移動処理（Ｓ３４３）を終了して返しゴム移動制御処理（図１２９参照）に戻る。

【２７２５】

また、Ｓ３５０１の判別の結果、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃに位置している場合（Ｓ３５０１：Ｙｅｓ）、次いで、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされているか否かを判別し（Ｓ３５０８）、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされていれば（Ｓ３５０８：Ｙｅｓ）、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕをオフに設定し（Ｓ３５０９）、第２返しゴム７４ａの移動が完了したことを報知すべく、終了通知制御として突出位置５７ｃへの移動完了報知コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ３５１０）、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）に応じて第４所要時間としての報知時間を設定して（Ｓ３５１１）、処理をＳ３５１２に移行する。

【２７２６】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、遊技状態及び第２返しゴム７４ａの移動契機に応じた報知コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、第２返しゴム７４ａに関する報知コマンドを受信すると、該報知コマンドに応じた報知演出（表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７による演出）を実行する。

【２７２７】

また、Ｓ３５０８の処理において、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされていない、即ち、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオフされていると判別された場合（Ｓ３５０８：Ｎｏ）、Ｓ３５０９～Ｓ３５１１の処理をスキップして、Ｓ３５１２の処理に移行する。

【２７２８】

Ｓ３５１２の処理では、Ｓ３５１１の処理で設定された報知時間が経過しているか否かを判別し（Ｓ３５１２）、報知時間が経過していれば（Ｓ３５１２：Ｙｅｓ）、第２返しゴム７４ａの移動に関する報知が完了した状態であると判断して、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「０」をセットし（Ｓ３５１３）、この第２返しゴム突出移動処理（Ｓ３４３）を終了して返しゴム移動制御処理（図１２９参照）に戻る。

【２７２９】

一方、Ｓ３５１２の処理において、報知時間が経過していないと判別された場合（Ｓ３５１２：Ｎｏ）、第２返しゴム７４ａの移動に関する報知が完了していないため、Ｓ３５１３の処理をスキップして、この第２返しゴム突出移動処理（Ｓ３４３）を終了して返しゴム移動制御処理（図１２９参照）に戻る。

【２７３０】

図１２９の返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）に戻って、説明を続ける。Ｓ３４２の処理において、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値が「１」でないと判別された場合（Ｓ３４２：Ｎｏ）、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値が「２」であると判断し、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させるべく、第２返しゴム通常移動処理（Ｓ３４４）を実行し、この返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。

【２７３１】

ここで、図１３１を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される返しゴム移動制御処理（図１２９参照）の一処理である第２返しゴム通常移動処理（Ｓ３４４）について説明する。図１３１は、第８実施形態における第２返しゴム通常移動処理（Ｓ３４４）を示すフローチャートである。

【２７３２】

第８実施形態における第２返しゴム通常移動処理（Ｓ３４４）では、第２返しゴム７４ａの移動開始及び移動完了を報知するための報知コマンド及び報知時間を設定し、第２返しゴム７４ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させるための処理を実行し、そ

の後、第２返しゴム７４ａの移動開始及び移動完了を報知するための報知コマンド及び報知時間を設定する。

【２７３３】

第８実施形態における第２返しゴム通常移動処理（Ｓ３４４）では、まず、第２返しゴム７４ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置しているか否かを判別し（Ｓ３６０１）、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置していなければ（Ｓ３６０１：Ｎｏ）、次いで、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされているか否かを判別する（Ｓ３６０２）。

【２７３４】

判別の結果、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされていなければ（Ｓ３６０２：Ｎｏ）、第２返しゴム７４ａの移動に関する報知処理が未実行の状態であると判断し、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕをオンに設定し（Ｓ３６０３）、第２返しゴム７４ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動されることを報知すべく、通常位置５７ａへの移動開始報知コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ３６０４）、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）に応じて第３所要時間としての報知時間を設定して（Ｓ３６０５）、処理をＳ３６０６に移行する。

【２７３５】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、遊技状態及び第２返しゴム７４ａの移動契機に応じた報知コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、第２返しゴム７４ａに関する報知コマンドを受信すると、該報知コマンドに応じた報知演出（表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７による演出）を実行する。

【２７３６】

Ｓ３６０２の処理において、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされていると判別された場合（Ｓ３６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ３６０３～Ｓ３６０５の処理をスキップして、Ｓ３６０６の処理に移行する。

【２７３７】

Ｓ３６０６の処理では、Ｓ３６０５の処理で設定された報知時間が経過しているか否かを判別し（Ｓ３６０６）、報知時間が経過していれば（Ｓ３６０６：Ｙｅｓ）、第２返しゴム７４ａの移動に関する報知が完了した状態であると判断して、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）に設定された移動態様及び往復回数に応じた移動を実行し（Ｓ３６０７）、この第２返しゴム通常移動処理（Ｓ３４４）を終了して返しゴム移動制御処理（図１２９参照）に戻る。

【２７３８】

一方、Ｓ３６０６の処理において、報知時間が経過していないと判別された場合（Ｓ３６０６：Ｎｏ）、第２返しゴム７４ａの移動に関する報知が完了していないため、Ｓ３６０７の処理をスキップして、この第２返しゴム通常移動処理（Ｓ３４４）を終了して返しゴム移動制御処理（図１２９参照）に戻る。

【２７３９】

また、Ｓ３６０１の判別の結果、第２返しゴム７４ａが通常位置５７ａに位置している場合（Ｓ３６０１：Ｙｅｓ）、次いで、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされているか否かを判別し（Ｓ３６０８）、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされていれば（Ｓ３６０８：Ｙｅｓ）、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕをオフに設定し（Ｓ３６０９）、第２返しゴム７４ａの移動が完了したことを報知すべく、終了通知制御として通常位置５７ａへの移動完了報知コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ３６１０）、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）に応じて第４所要時間としての報知時間を設定して（Ｓ３６１１）、処理をＳ３６１２に移行する。

【２７４０】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）

によって、遊技状態及び第２返しゴム７４ａの移動契機に応じた報知コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、第２返しゴム７４ａに関する報知コマンドを受信すると、該報知コマンドに応じた報知演出（表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７による演出）を実行する。

【２７４１】

また、Ｓ３６０８の処理において、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオンされていない、即ち、第２返しゴム移動中フラグ２０３ｕがオフされていると判別された場合（Ｓ３６０８：Ｎｏ）、Ｓ３６０９～Ｓ３６１１の処理をスキップして、Ｓ３６１２の処理に移行する。

【２７４２】

Ｓ３６１２の処理では、Ｓ３６１１の処理で設定された報知時間が経過しているか否かを判別し（Ｓ３６１２）、報知時間が経過していれば（Ｓ３６１２：Ｙｅｓ）、第２返しゴム７４ａの移動に関する報知が完了した状態であると判断して、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「０」をセットし（Ｓ３６１３）、この第２返しゴム通常移動処理（Ｓ３４４）を終了して返しゴム移動制御処理（図１２９参照）に戻る。

【２７４３】

一方、Ｓ３６１２の処理において、報知時間が経過していないと判別された場合（Ｓ３６１２：Ｎｏ）、第２返しゴム７４ａの移動に関する報知が完了していないため、Ｓ３６１３の処理をスキップして、この第２返しゴム通常移動処理（Ｓ３４４）を終了して返しゴム移動制御処理（図１２９参照）に戻る。

【２７４４】

このように構成することで、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａのそれぞれを個別に移動制御可能とすることができる。

【２７４５】

その結果、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて設定される移動態様に従って、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａをそれぞれ個別に移動させることができ、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが取り得る態様を多様化させることで、右打ち遊技で発射させた遊技球の流下態様を多様化させ、遊技球に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７４６】

また、このように構成することで、２の返しゴムの双方が移動する契機である場合に、最初に返しゴム６９ａを移動させ、その後、第２返しゴム７４ａを移動させるようにすることができる。

【２７４７】

その結果、２の返しゴムの双方が移動する契機である場合の各返しゴムの移動過程においてのみ発生し得る流下態様を発生させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７４８】

なお、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が移動される場合、最初に返しゴム６９ａの全移動態様が実行され、その後第２返しゴム７４ａが移動開始するように構成されているが、最初に第２返しゴム７４ａの全移動態様が実行され、その後返しゴム６９ａが移動開始するように構成してもよいし、移動契機毎（例えば、大当たり種別毎）に返しゴム６９ａ又は第２返しゴム７４ａの移動順序が異なるように構成してもよい。

【２７４９】

次に、図１３２を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図５２参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図１３２は、第８実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【２７５０】

第１実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０６）と、第８実施形態の時短計数処理（Ｓ５２

０６）との異なる点は、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに関する処理が追加されている点である。

【２７５１】

第８実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０６）では、Ｓ５３１０の処理を終えると、次いで、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）に応じて返しゴム移動メモリ２０３ｒ及び第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値をセットして（Ｓ５３１７）、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図５２参照）に戻る。

【２７５２】

具体的には、設定されている返しゴム６９ａの移動態様が通常位置５７ａから突出位置５７ｃへの移動であれば、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「１」をセットし、返しゴム６９ａの移動態様が突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動であれば、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「２」をセットする。また、設定されている第２返しゴム７４ａの移動態様が通常位置５７ａから突出位置５７ｃへの移動であれば、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「１」をセットし、第２返しゴム７４ａの移動態様が突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動であれば、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「２」をセットする。

【２７５３】

次に、図１３３を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図５２参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図１３３は、第８実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【２７５４】

第１実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０７）と、第８実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０７）との異なる点は、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに関する処理が追加されている点である。

【２７５５】

第８実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、Ｓ５４０６の処理を終えると、次いで、態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）に応じて返しゴム移動メモリ２０３ｒ及び第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値をセットして（Ｓ５４１５）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図５２参照）に戻る。

【２７５６】

具体的には、設定されている返しゴム６９ａの移動態様が通常位置５７ａから突出位置５７ｃへの移動であれば、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「１」をセットし、返しゴム６９ａの移動態様が突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動であれば、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「２」をセットする。また、設定されている第２返しゴム７４ａの移動態様が通常位置５７ａから特定地点としての突出位置５７ｃへの移動であれば、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「１」をセットし、第２返しゴム７４ａの移動態様が突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動であれば、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「２」をセットする。

【２７５７】

次に、図１３４を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図１３４は、第８実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【２７５８】

第１実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）と、第８実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）との異なる点は、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに関する処理が追加されている点である。

【２７５９】

第８実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）では、Ｓ６０６又はＳ６１３の処理を終えると

、次いで、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）に応じて返しゴム移動メモリ２０３ｒ及び第２返しゴム移動メモリ２０３ｔの値をセットして（Ｓ６２７）、処理をＳ６１４に移行する。

【２７６０】

具体的には、設定されている返しゴム６９ａの移動態様が通常位置５７ａから突出位置５７ｃへの移動であれば、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「１」をセットし、返しゴム６９ａの移動態様が突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動であれば、返しゴム移動メモリ２０３ｒに「２」をセットする。また、設定されている第２返しゴム７４ａの移動態様が通常位置５７ａから突出位置５７ｃへの移動であれば、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「１」をセットし、第２返しゴム７４ａの移動態様が突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動であれば、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「２」をセットする。

【２７６１】

次に、図１３５を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１７）について説明する。図１３５は、第８実施形態の小当たり終了処理（Ｓ６１７）を示したフローチャートである。

【２７６２】

第１実施形態の小当たり終了処理（Ｓ６１７）と、第８実施形態の小当たり終了処理（Ｓ６１７）との異なる点は、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに関する処理が追加されている点である。

【２７６３】

第８実施形態の小当たり終了処理（Ｓ６１７）では、Ｓ６３１０の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ６３１０：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａを突出位置５７ｃに移動すべく、返しゴム移動メモリ２０３ｒ及び第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「１」をセットし（Ｓ６３１５）、この小当たり終了処理（Ｓ６１７）を終了して、当たり処理（図５５参照）に戻る。

【２７６４】

次に、図１３６を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２１）について説明する。図１３６は、第８実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６２１）を示したフローチャートである。

【２７６５】

第１実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６２１）と、第８実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６２１）との異なる点は、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに関する処理が追加されている点である。

【２７６６】

第８実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６２１）では、Ｓ６６０１の処理において、当選した大当たり種別又は小当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」であると判別された場合（Ｓ６６０１：Ｙｅｓ）、返しゴム移動メモリ２０３ｒ及び第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「１」をセットし（Ｓ６６１５）、処理をＳ６６０４に移行する。

【２７６７】

次に、図１３７を参照して、第８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスイッチ読み込み処理（図６３参照）の一処理である時短抽選処理（Ｓ４５２）について説明する。図１３７は、第８実施形態の時短抽選処理（Ｓ４５２）を示したフローチャートである。

【２７６８】

第８実施形態の時短抽選処理（Ｓ４５２）と、第８実施形態の時短抽選処理（Ｓ４５２）との異なる点は、第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに関する処理が追加されている点である。

【２７６９】

第８実施形態の時短抽選処理（Ｓ４５２）では、Ｓ４５０４の処理を終えると、次いで、返しゴム移動メモリ２０３ｒ及び第２返しゴム移動メモリ２０３ｔに「１」をセットし（Ｓ４５１１）、この時短抽選処理（Ｓ４５２）を終了し、スイッチ読み込み処理（図６３）に戻る。

【２７７０】

このように構成することで、所定要件として特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、救済条件が成立した場合、又は、時短終了条件が成立した場合において、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１２８参照）に基づいて返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａを移動させることができる。

【２７７１】

その結果、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて設定される移動態様に従って、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａをそれぞれ個別に移動させることができ、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａが取り得る態様を多様化させることで、右打ち遊技で発射させた遊技球の流下態様を多様化させ、遊技球に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７２】

以上、説明したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、返しゴムユニット６９及び第２返しゴムユニット７４を配設し、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて、返しゴムユニット６９の返しゴム６９ａ又は第２返しゴムユニット７４の第２返しゴム７４ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲で移動可能となるように構成する。

【２７７３】

このように構成することで、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動態様を多様化させることができる。

【２７７４】

その結果、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動態様が多様化されることによって、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を多様化させることができ、該流下態様に注目させることによって遊技の興趣を向上させることができる。また、流下態様が多様化されることによって、パチンコ機１０を遊技する遊技者が飽きにくくすることができ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２７７５】

また、第８実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム移動テーブル２０２ｏの設定により、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果によって、返しゴム６９ａのみを移動させ、第２返しゴム７４ａを移動させないパターンと、返しゴム６９ａを移動させず、第２返しゴム７４ａのみを移動させるパターンと、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方を移動させるパターンと、が設定可能となるように構成する。

【２７７６】

このように構成することで、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動態様を多様化させることができる。

【２７７７】

その結果、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動態様が多様化されることによって、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を多様化させることができ、該流下態様に注目させることによって遊技の興趣を向上させることができる。また、流下態様が多様化されることによって、パチンコ機１０を遊技する遊技者が飽きにくくすることができ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの移動態様が異なり得ることによって、各特別図柄の動的表示の実行結果に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７８】
さらに、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて、返しゴム６９ａ及び第２返しゴム７４ａの双方が移動される場合に、片方の返しゴムが移動された後に、他方の返しゴムが移動を開始可能となるように構成する。
【２７７９】
このように構成することで、２の返しゴムの双方が移動する契機である場合の各返しゴムの移動過程においてのみ発生し得る流下態様を発生させることができる。
【２７８０】
その結果、２の返しゴムの移動過程において遊技球を発射させることによってのみ発生し得る流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２７８１】
その他、第８実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第７実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【２７８２】
＜第９実施形態＞
次いで、図１３８～図１４５を参照して、本発明を適用した第９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第９実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２７８３】
第１実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技が推奨される遊技状態（特に、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する状況、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する状況）において、右打ち遊技で遊技球を発射させることで、移動中の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて該遊技球を通過可能流路としての下側経路５８ｃに流入させ、右側一般入賞口６３ａに入球させることで第２付与利益としての賞球を獲得可能となるように構成されていた（図８、図１０及び図１３参照）。
【２７８４】
一方、このように構成されている場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入球した場合における遊技者への報知が十分に行われておらず、この点についてさらなる向上が求められる。
【２７８５】
より具体的には、例えば、第１実施形態においては、右打ち遊技が推奨される遊技状態において右側一般入賞口６３ａに入球した場合であっても、該入球による第３図柄表示装置８１での報知が十分になされていないため、該入球によって賞球が獲得されていたとしても、遊技者が該賞球に気づかない場合も想定され、遊技性に対する報知が十分とは言い難い。
【２７８６】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、右側一般入賞口６３ａに入球した場合における遊技者への報知を充実させることで、右打ち遊技が推奨される遊技状態における右側一般入賞口６３ａへの入球時の興趣を向上させることで遊技者の遊技意欲を向上させ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることを目的とする。
【２７８７】
より詳細には、例えば、右打ち遊技が推奨される遊技状態において右側一般入賞口６３ａに入球した場合に、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７において該入球を報知させる。また、右側一般入賞口６３ａへの入球数に応じて賞球数を変化させ、該賞球数の変化を報知することによって遊技者の遊技意欲を向上させ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることを目的とする。

【２７８８】
本目的を達成するために、第９実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、前記発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、前記所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１遊技価値を付与可能な第１遊技価値付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、前記第２発射強度で発射された遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２遊技価値を付与可能な第２遊技価値付与手段と、を有し、第１の遊技状況と、前記第１の遊技状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技状況と、を少なくとも含む複数の遊技状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成された遊技機であって、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、前記第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第１の遊技状況下では前記第２の遊技状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第１位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球は前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第２位置から前記第３位置に移動された前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成され、前記衝突部材が前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１移動制御によって前記第２位置に移動されるまでの特定期間において、前記第２入球手段への入球が所定数を超えた場合に、特定報知を実行可能に構成されている。

【２７８９】
また、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。

【２７９０】
さらに、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球が前記衝突部材に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。

【２７９１】
また、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１の遊技状況に移行されるまでの期間において、前記第１位置を維持可能に構成されている。

【２７９２】
さらに、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部材を支持可能な支持部、を備え、前記支持部は、伸縮可能に構成され、前記衝突部材は、前記支持部が伸縮することによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。

【２７９３】
また、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記特定報知は、前記衝突部材が前記第２移動制御によって前記第１位置に移動されてから、前記第１移動制御によって前記第２位置に移動されるまでの前記特定期間において、前記第２入球手段への入球が前記所定数を超える都度、実行可能に構成されている。

【２７９４】
さらに、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記特定期間は、前記第１移動制御によっ

て前記衝突部材が前記第２位置に移動されてから第６期間が経過するまでの期間を含む。
【２７９５】
　また、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、所定の演出を表示可能な表示手段、を有し、前記特定報知は、前記表示手段によって報知可能に構成されている。
【２７９６】
　さらに、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、音を出力可能な音出力手段、を有し、前記特定報知は、前記音出力手段による所定音によって報知可能に構成されている。
【２７９７】
　また、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、光を発光可能な発光手段、を有し、前記特定報知は、前記発光手段による発光によって報知可能に構成されている。
【２７９８】
　さらに、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材は、遊技球と衝突し得る部位として第１部位と、前記第１部位とは異なる第２部位と、を少なくとも有し、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第３位置へと移動している状況下では、前記衝突部材の前記第１部位と衝突した遊技球よりも前記第２部位と衝突した遊技球のほうが前記特定流路を流下し易く構成されている。
【２７９９】
　また、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第１入球手段に入球されることによって成立し得る所定条件が成立した場合に、前記第２移動制御を実行可能に構成されている。
【２８００】
　さらに、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記移動制御手段は、遊技球が少なくとも前記第２入球手段に入球されることによって成立し得る特定条件が成立した場合に、前記第１移動制御を実行可能に構成されている。
【２８０１】
　また、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の遊技状況であって、前記衝突部材が前記第１位置に位置している場合において、前記第１入球手段への入球が検知されたことにより、前記第２発射強度での発射を遊技者に示唆可能に構成されている。
【２８０２】
　さらに、第９実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも前記衝突部材が前記第１位置以外の状況であって、かつ、遊技球が前記衝突部材と接触している状況において、該遊技球の移動速度が前記第２発射強度で発射された速度より低減され得る。
【２８０３】
　また、第９実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記発射手段、前記第１遊技価値付与手段及び前記第２遊技価値付与手段を制御可能な主制御手段と、前記主制御手段からの命令に基づいて処理を実行する副制御手段と、を備え、前記移動制御手段は、前記主制御手段によって制御される。
【２８０４】
　さらに、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材を支持可能な支持部と、前記衝突部材を移動させるための駆動力を発生可能な駆動手段と、前記駆動手段による駆動力を前記支持部に伝達するための伝達部と、を備え、前記衝突部材は、前記駆動手段による駆動力が、前記伝達部を介して前記支持部に伝達されることによって移動可能に構成される。
【２８０５】
　また、第９実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、前記衝突部材の移動方向に延設された誘導部、を備え、前記衝突部材は、少なくとも、前記誘導部の一部に沿って摺動されることによって前記第１位置から前記第２位置までの範囲を移動可能に構成される。
【２８０６】
　さらに、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部材が前記第１位置に位置してい

る状況において、前記第２発射強度よりも弱く、前記特定流路を流下可能な第３発射強度で発射された遊技球は、前記衝突部材に衝突されることなく前記特定流路を流下可能に構成されている。

【２８０７】

また、第９実施形態のパチンコ機１０は、前記特定流路を流下した遊技球は、前記第２入球手段と異なる第３入球手段に入球可能に構成されている。

【２８０８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、第１発射強度としての所定操作量を備え、所定流路としての一方側流路を備え、第１入球手段としての入球装置を備え、第１遊技価値としての第１付与利益を備え、第１遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第２発射強度としての特定操作量を備え、衝突部材としての接触部を備え、特定流路としての通過可能流路を備え、第２入球手段としての流入装置を備え、第２遊技価値としての第２付与利益を備え、第２遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、第１の遊技状況としての不利状態を備え、第２の遊技状況としての有利状態を備え、第１位置としての所定地点を備え、第２位置としての特定地点を備え、移動制御手段としての態様変位制御を備え、第３位置としての過程地点を備え、第１移動制御としての一方側移動制御を備え、第２移動制御としての他方側移動制御を備え、第１部位としての所定箇所を備え、第２部位としての特定箇所を備え、所定条件としての所定要件を備え、特定条件としての特定要件を備え、支持部としての保持部を備え、駆動手段としての動力源を備え、伝達部としての中継部を備え、誘導部としての補助部を備え、第３入球手段としての進入可能装置を備え、移動手段としての変位装置を備え、第１駆動手段としての動力源を備え、第２駆動手段としての特定変位装置を備え、報知手段としての通知制御を備え、第４入球手段としての検知可能装置を備え、第３期間としての第３所要時間を備え、事後報知手段としての終了通知制御を備え、第４期間としての第４所要時間を備え、入球検知手段としての検出装置を備え、異常報知手段としての特定通達制御を備え、表示手段としての結果報知装置を備え、音出力手段としての音声装置を備え、発光手段としての電飾装置を備え、移動態様設定手段としての態様決定制御を備え、第５期間としての第５所要時間を備え、特定期間としての特定所要時間を備え、所定数としての規定数値を備え、特定報知としての特定事象通知を備え、第６期間としての第６所要時間を備える。

【２８０９】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２８１０】

また、例えば、第６期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動されてから所定時間（本実施形態では「１０秒」（図１３９のＳ４６３参照））が経過するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が

実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２８１１】

さらに、例えば、移動制御手段として、本実施形態では返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁の制御処理や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物の制御処理、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物の制御処理、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物の制御処理、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物の制御処理、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物の制御処理などが挙げられる。

【２８１２】

また、例えば、第２入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２８１３】

さらに、例えば、事後報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに移動されたことを報知する処理（図１０３のＳ１２８６又はＳ１２８８参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放

したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２８１４】

また、例えば、第３位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが移動される場合に通過し得る開口位置５７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２８１５】

さらに、例えば、第１移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【２８１６】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では時短終了条件が成立することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、

表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２８１７】

さらに、例えば、伝達部として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材、コマンドや情報を伝達させるための媒体、遊技球を所定流路から特定流路に向けて流下させる部位又は部材などが挙げられる。

【２８１８】

また、例えば、特定期間として、本実施形態では右打ち遊技による各入球口への入球が有効と判定される継続期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、所定の入球口への入球が有効と判定される期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入

賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、大当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小当たり遊技中の１ラウンドにおける大入賞口への入球検知が有効となる期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２８１９】

さらに、例えば、所定流路として、本実施形態では左打ち遊技によって遊技球が流下し得る流下経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２８２０】

また、例えば、第２遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２８２１】

さらに、例えば、第１期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃから移動されて開口位置５７ｂに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口

への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２８２２】

また、例えば、衝突部材として、本実施形態では返しゴム６９ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部材、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部材、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部材、球が衝突することにより該球が特定の領域に流下することを防止する部材、球が衝突することで球を静止させる部材などが挙げられる。

【２８２３】

さらに、例えば、第１部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態とする部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２８２４】

また、例えば、第２部位として、本実施形態では返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能又は容易な状態と

する部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球不可又は困難な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２８２５】

さらに、例えば、移動態様設定手段として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態及び特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理、遊技球の入球に基づいて可動物の移動態様を決定可能に構成されたテーブル又は処理などが挙げられる。

【２８２６】

また、例えば、移動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の支持部６９ｃ、駆動用モータ６９ｄ、駆動用バネ６９ｇ及び駆動連結部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動対象物を可動させるための駆動部、可動対象物を支持可能に構成された支持部、可動対象物と駆動部との間に連結されることで動力を伝達させるための部位又は部材などが挙げられる。

【２８２７】

さらに、例えば、第２遊技価値として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２８２８】

また、例えば、第２位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る突出位置５７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２８２９】

さらに、例えば、第１遊技価値として、本実施形態では第１始動口６４への入球に基づく賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２８３０】

また、例えば、第４入球手段として、本実施形態では第２始動口７１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニッ

ト内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２８３１】

さらに、例えば、第２発射強度として、本実施形態では右打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【２８３２】

また、例えば、駆動手段として、本実施形態では駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２８３３】

さらに、例えば、報知手段として、本実施形態では返しゴム６９ａの移動を報知可能に構成された処理（返しゴムコマンド処理（Ｓ１２１２））を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２８３４】

また、例えば、第２駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用バネ６９ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２８３５】

さらに、例えば、第５期間として、本実施形態では返しゴム６９ａが１の移動契機において複数回移動される場合の突出位置５７ｃに移動されてから通常位置５７ａに移動されるまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特

定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２８３６】

また、例えば、誘導部として、本実施形態では外レール６２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域や特定流路に遊技球を案内可能な流路、可動物の移動方向を案内又は補助するための部位又は部材などが挙げられる。

【２８３７】

さらに、例えば、第１の遊技状況として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２８３８】

また、例えば、第２期間として、本実施形態では発射された遊技球が返しゴム６９ａに到達するまでの期間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位

置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２８３９】

さらに、例えば、第３期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動開始報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役

が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２８４０】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【２８４１】

さらに、例えば、異常報知手段として、本実施形態では異常入球コマンド処理（図１１０参照）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、可動物の移動を示唆する処理、可動物の移動が完了したことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、大入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、小入賞口が開放したこと又は開放することを報知する処理、小入賞口が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、普通電役が開放したこと又は開放することを報知する処理、普通電役が閉鎖したこと又は閉鎖することを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技球の入球が検知された場合に異常を報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【２８４２】

また、例えば、第２移動制御として、本実施形態では、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動させる制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御や、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉弁を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を閉鎖状態から開放状態に移動させる制御、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉物を開放状態から閉鎖状態に移動させる制御、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御、遊技球の流路を制限又は流下可能とするための衝突物を所定状態から特定状態に移動させる制御、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な振分物を所定状態から特定状態に移動させる制御などが挙げられる。

【２８４３】

さらに、例えば、第３入球手段として、本実施形態ではスルーゲート６７、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５又は右側第２一般入賞口６３ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口

への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２８４４】

また、例えば、第２の遊技状況として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２８４５】

さらに、例えば、第１位置として、本実施形態では返しゴム６９ａが位置し得る通常位置５７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される位置、遊技球が衝突物と衝突する位置、遊技球が停止し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能となる位置、遊技球が通過し得る位置、遊技球が貯留され得る位置、可動物が可動を開始する位置、可動物が可動を停止する位置、可動物が通過し得る位置、遊技球が特定の領域に流入可能とするための可動物の位置、遊技球が特定の領域に流入不可とするための可動物の位置、表示装置によって表示可能な特定位置、データが格納され得る位置、特別図柄の動的表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置、普通図柄の可変表示が実行を開始してから所定時間が経過した位置などが挙げられる。

【２８４６】

また、例えば、第１遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の払出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２８４７】

さらに、例えば、特定流路として、本実施形態では右打ち遊技によって遊技球が流下し得る上側経路５８ｂ又は下側経路５８ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、特定の発射強度で遊技球を発射した場合に通過し得る流路、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２８４８】

また、例えば、特定報知として、本実施形態では、右側一般入賞口６３ａへの入球時に賞球数が増加している旨の報知を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれ

ば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、所定の入球口への入球のうち特定状態における入球を報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が付与されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【２８４９】

さらに、例えば、第１駆動手段として、本実施形態では返しゴムユニット６９の駆動用モータ６９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、モータ、バネ、重力による駆動、ソレノイド、エンジン等の燃料を燃焼させることによる駆動などが挙げられる。

【２８５０】

また、例えば、第１発射強度として、本実施形態では左打ち遊技が可能となる程度の遊技球の発射速度を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の状態における遊技球の移動速度、特定の遊技領域へ遊技球を流下可能とする遊技球の発射速度、可動物を移動させる場合の移動速度などが挙げられる。

【２８５１】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では返しゴム６９ａの支持部６９ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が衝突し得る部位又は部材を固定可能に構成された部位又は部材、特定の部位又は部材が可動する場合に該部位又は部材を支持する部位又は部材などが挙げられる。

【２８５２】

また、例えば、第４期間として、本実施形態では返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された移動完了報知時間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、遊技球が発射されてから特定位置に到達するまでの期間、遊技球が発射されてから特定の対象物に到達するまでの期間、可動物が可動開始することを報知する期間、可動物が可動中の期間、可動物が所定位置から特定位置まで移動されるまでの期間、可動物が複数回動作される場合の１の動作が実行されてから次の動作が実行されるまでの期間、可動物が可動終了したことを報知する期間、可動物が特定位置に移動されてから所定時間が経過するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放することを報知する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、大入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、大入賞口が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、大入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、大入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、小入賞口が開放することを報知する期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口の開放動作が終了したことを報知する期間、小入賞口が閉鎖状

態から所定位置まで開放されるまでの期間、小入賞口が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、小入賞口が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、普通電役が開放することを報知する期間、普通電役が開放している期間、普通電役が複数回開放される場合の１の開放が終了してから次の開放が実行されるまでの期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、普通電役の開放動作が終了したことを報知する期間、普通電役が閉鎖状態から所定位置まで開放されるまでの期間、普通電役が開放状態から所定位置まで閉鎖されるまでの期間、普通電役が閉鎖されてから特定時間が経過するまでの期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【２８５３】

さらに、例えば、所定数として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数が変化し得る閾値（例えば、「２０個」）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示を実行可能な回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、普通図柄の可変表示を実行可能な回数、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、特定期間における入球口への入球数、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技機に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値、大入賞口の１の開放契機における最大入賞値、大入賞口の１の開放契機における最大開放時間、大入賞口のラウンド数、小入賞口の１の開放契機における最大入賞値、小入賞口の１の開放契機における最大開放時間、小入賞口のラウンド数、普通電役の１の開放契機における最大入賞値、普通電役の１の開放契機における最大開放時間などが挙げられる。

【２８５４】

また、例えば、第１入球手段として、本実施形態では第１始動口６４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２８５５】

さらに、例えば、所定条件として、本実施形態では大当たり若しくは小当たりに当選すること、又は、救済条件が成立すること、を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当

選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２８５６】

また、例えば、入球検知手段として、本実施形態では右側一般入賞口スイッチ６３ａ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技球の通過を検知可能なスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可動物の位置を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【２８５７】

ここで、図１３８を参照して、第９実施形態における本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１３８は、第９実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲ

ＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。
【２８５８】
第４実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３（図９７参照）と、第９実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３との異なる点は、ＲＡＭ２０３内に一般入球カウンタ２０３ｖが追加されている点である。
【２８５９】
一般入球カウンタ２０３ｖは、特定所要時間としての右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数を計数するためのカウンタである。この一般入球カウンタ２０３ｖは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図４３のＳ１１８参照）。
【２８６０】
そして、右打ち遊技が推奨される遊技状態において流入装置としての右側一般入賞口６３ａへの入球が検知された場合に「１」加算される（図１３９のＳ４７１参照）。一方、右打ち遊技が推奨される遊技状態から左打ち遊技が推奨される遊技状態に移行する場合、即ち、時短終了条件が成立した場合（図１４０のＳ５３２０参照）、有利状態としての「小当たり遊技状態」が終了して「通常遊技状態」に移行する場合（図１４１のＳ６３２０参照）、又は、「大当たり遊技状態」が終了して「通常遊技状態」に移行する場合（図１４２のＳ６６１１参照）において、一般入球カウンタ２０３ｖに「０」が設定される。
【２８６１】
第９実施形態のパチンコ機１０では、特定所要時間としての右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が「２０」以上となる場合、即ち、一般入球カウンタ２０３ｖの値が「２０」以上となる場合に、右側一般入賞口６３ａへの入球による賞球数を「１０」から「１５」に変化させ（図１３９のＳ４７５参照）、賞球数が増加されたことを第３図柄表示装置８１において報知するように構成されている（図１４５（ｃ）の右側一般入賞口特別メッセージ８１ｊ参照）。
【２８６２】
ここで、図１３９を参照して、第９実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理であるスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）について説明する。図１３９は、第９実施形態におけるスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）を示したフローチャートである。
【２８６３】
第６実施形態のスイッチ読み込み処理（図１０８参照）と、第９実施形態のスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）との異なる点は、主に、一般入球カウンタ２０３ｖに関する処理が追加されている点である。
【２８６４】
第９実施形態のスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）では、Ｓ４６２の処理において、接触部としての返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していないと判別された場合（Ｓ４６２：Ｎｏ）、右側一般入賞口６３ａに入球し得る状態であると判断して、処理をＳ４７１に移行する。
【２８６５】
また、Ｓ４６３の処理において、返しゴム６９ａの移動完了から第６所要時間としての「１０秒」が経過していない、即ち、返しゴム６９ａの移動完了から「１０秒」未満の状態であれば（Ｓ４６３：Ｎｏ）、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに移動完了した状態であっても、右打ち遊技で発射された遊技球が未だ遊技領域の右側部分を流下している状態であって、右側一般入賞口６３ａに入球し得る状態であると判断して、処理をＳ４７１に移行する。
【２８６６】
Ｓ４７１の処理では、右側一般入賞口６３ａへの有効となる入球が検知されている状態であるため、一般入球カウンタ２０３ｖに「１」加算し（Ｓ４７１）、次いで、一般入球カウンタ２０３ｖの値が「２０」よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ４７２）。

【２８６７】
判別の結果、一般入球カウンタ２０３ｖの値が「２０」よりも小さい値であれば（Ｓ４７２：Ｙｅｓ）、特定所要時間としての右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が「２０」に達していない状態であるため、該右側一般入賞口６３ａへの入球による第２付与利益としての賞球数として「１０」を設定し（Ｓ４７３）、通常入球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ４７４）、処理をＳ４５３に移行する。なお、Ｓ４７３で設定された通常入球コマンドでは、Ｓ４７１の処理で加算された一般入球カウンタ２０３ｖの値も音声ランプ制御装置１１３に向けて送信されるように構成されている。
【２８６８】
Ｓ４７３の処理で設定された賞球数は、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドとしてＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定される。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。
【２８６９】
また、Ｓ４７４の処理で設定された通常入球コマンドは、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、通常入球コマンドを受信すると、該コマンドに応じた報知演出（表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７による演出）を実行する（図１４５（ｂ）参照）。
【２８７０】
一方、Ｓ４７２の処理において、一般入球カウンタ２０３ｖの値が「２０」よりも小さい値でない、即ち、一般入球カウンタ２０３ｖの値が「２０」以上であると判別された場合（Ｓ４７２：Ｎｏ）、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が「２０」に達している状態であるため、該右側一般入賞口６３ａへの入球による第２付与利益としての賞球数として「１５」を設定し（Ｓ４７５）、特定事象通知として特別入球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ４７６）、処理をＳ４５３に移行する。なお、Ｓ４７５で設定された特別入球コマンドでは、Ｓ４７１の処理で加算された一般入球カウンタ２０３ｖの値も音声ランプ制御装置１１３に向けて送信されるように構成されている。
【２８７１】
Ｓ４７５の処理で設定された賞球数は、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドとしてＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定される。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。
【２８７２】
また、Ｓ４７６の処理で設定された特別入球コマンドは、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特別入球コマンドを受信すると、該コマンドに応じた報知演出（表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７による演出）を実行する（図１４５（ｃ）参照）。
【２８７３】
このように構成することで、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数によって、賞球数を異ならせることができる。また、各賞球数の払出時において、該賞球数に関する報知を行うことができる。
【２８７４】
その結果、右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数や報知態様が変化し得ることで、遊技者が右側一般入賞口６３ａへ入球させる意欲を向上させることができる。ま

た、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続されるほどに右側一般入賞口６３ａへの入球回数が増加され易くなるため、遊技者に所謂「連荘」状態の継続を意識させることができ、パチンコ機１０の遊技意欲が向上することで該パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２８７５】

なお、第９実施形態のパチンコ機１０では、通常入球コマンドから特別入球コマンドに切り替わる値（即ち、一般入球カウンタ２０３ｖの値）として、「２０」を設定しているが、その他の値であっても良い。具体的には、「２０」より小さい値であっても良いし、「２０」より大きい値であっても良い。

【２８７６】

次に、図１４０を参照して、第９実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図５２参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図１４０は、第９実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【２８７７】

第１実施形態の時短計数処理（図５３参照）と、第８実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０６）との異なる点は、一般入球カウンタ２０３ｖに関する処理が追加されている点である。

【２８７８】

第８実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０６）では、Ｓ５３１５の処理を終えると、右打ち遊技が推奨される遊技状態が終了しているため、一般入球カウンタ２０３ｖを「０」クリアして（Ｓ５３２０）、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図５２参照）に戻る。

【２８７９】

次に、図１４１を参照して、第９実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１７）について説明する。図１４１は、第９実施形態の小当たり終了処理（Ｓ６１７）を示したフローチャートである。

【２８８０】

第１実施形態の小当たり終了処理（図５９参照）と、第９実施形態の小当たり終了処理（Ｓ６１７）との異なる点は、一般入球カウンタ２０３ｖに関する処理が追加されている点である。

【２８８１】

第９実施形態の小当たり終了処理（Ｓ６１７）では、Ｓ６３１１の処理を終えると、次いで、右打ち遊技が推奨される遊技状態が終了しているため、一般入球カウンタ２０３ｖを「０」クリアして（Ｓ６３２０）、この小当たり終了処理（Ｓ６１７）を終了して、当たり処理（図５５参照）に戻る。

【２８８２】

次に、図１４２を参照して、第９実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２１）について説明する。図１４２は、第９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６２１）を示したフローチャートである。

【２８８３】

第１実施形態の大当たり終了処理（図６２参照）と、第９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６２１）との異なる点は、一般入球カウンタ２０３ｖに関する処理が追加されている点である。

【２８８４】

第９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６２１）では、Ｓ６６１０の処理を終えると、次いで、右打ち遊技が推奨される遊技状態が終了しているため、一般入球カウンタ２０３ｖを「０」クリアして（Ｓ６６１１）、処理をＳ６６０４に移行する。

【２８８５】
次に、図１４３を参照して、第９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図１４３は、第９実施形態におけるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。
【２８８６】
第４実施形態のコマンド判定処理（図１０２参照）と、第９実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、右側一般入賞口６３ａへの入球に関するコマンド処理が追加されている点である。
【２８８７】
第９実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２１１の処理において、返しゴム６９ａに関するコマンドを受信していなければ（Ｓ１２１１：Ｎｏ）、次いで、流入装置としての右側一般入賞口６３ａへの入球に関するコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２３１）、右側一般入賞口６３ａへの入球に関するコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、該一般入球コマンドに関する各処理を実行する一般入球コマンド処理を実行し（Ｓ１２３２）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。また、Ｓ１２３１の処理において、一般入球コマンドを受信していなければ（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、Ｓ１２３２の処理をスキップしてＳ１２０８の処理に移行する。
【２８８８】
ここで、図１４４を参照して、第９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される一般入球コマンド処理（Ｓ１２３２）について説明する。図１４４は、第９実施形態における一般入球コマンド処理（Ｓ１２３２）を示したフローチャートである。
【２８８９】
第９実施形態における一般入球コマンド処理（Ｓ１２３２）では、主制御装置１１０から送信された一般入球コマンドを判別し、判別内容に応じて表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７に送信するコマンドを設定する。
【２８９０】
第９実施形態における一般入球コマンド処理（Ｓ１２３２）では、まず、通常入球コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４５１）、通常入球コマンドを受信していれば（Ｓ１４５１：Ｙｅｓ）、特定所要時間としての右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が「２０」未満の状態における報知処理を実行すべく、表示用通常入球コマンドを設定し（Ｓ１４５２）、処理をＳ１４５６に移行する。
【２８９１】
Ｓ１４５２の処理で設定された表示用通常入球コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用通常入球コマンドを受信すると、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が「２０」未満の状態における報知を実行するための画像描画を制御する（図１４５（ｂ）参照）。
【２８９２】
一方、Ｓ１４５１の処理において、通常入球コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１４５１：Ｎｏ）、特別入球コマンドを受信したと判断して、特定所要時間としての右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が「２０」以上の状態における報知処理を実行すべく、特定事象通知として表示用特別入球コマンドを設定し（Ｓ１４５３）、音声用特別入球コマンドを設定し（Ｓ１４５４）、次いで、ランプ用特別入球コマンドを設定して（Ｓ１４５５）、処理をＳ１４５６に移行する。

【２８９３】
Ｓ１４５３の処理で設定された表示用特別入球コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特別入球コマンドを受信すると、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が「２０」以上の状態における報知を実行するための画像描画を制御する（図１４５（ｃ）参照）。
【２８９４】
また、Ｓ１４５４の処理で設定された音声用特別入球コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により音声出力装置２２６に対して送信される。音声出力装置２２６では、この音声用特別入球コマンドを受信すると、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が「２０」以上であることを報知するための音声出力を制御する。
【２８９５】
さらに、Ｓ１４５５の処理で設定されたランプ用特別入球コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）によりランプ表示装置２２７に対して送信される。ランプ表示装置２２７では、このランプ用特別入球コマンドを受信すると、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が「２０」以上であることを報知するためのランプ点灯パターンを制御する。
【２８９６】
Ｓ１４５６の処理では、その他入球時の処理を実行し（Ｓ１４５６）、この一般入球コマンド処理（Ｓ１２３２）を終了してコマンド判定処理（図１４３）に戻る。
【２８９７】
このように構成することで、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数が「２０回」以上に到達した場合の該入球に関する報知を表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７によって報知可能に構成する。
【２８９８】
このように構成することで、該入球に関する報知を表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７によって報知することで、該入球に関する報知を遊技者に向けてより強調して実行することができる。
【２８９９】
その結果、遊技者が右側一般入賞口６３ａへ入球させる意欲を向上させることができ、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続されるほどに右側一般入賞口６３ａへの入球回数が増加され易くなるため、遊技者に所謂「連荘」状態の継続を意識させることができ、パチンコ機１０の遊技意欲が向上することで該パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【２９００】
なお、Ｓ１４５３～Ｓ１４５５の処理において、特別入球コマンドを受信した場合の処理として、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６及びランプ表示装置２２７に対してコマンドを設定するように構成されているが、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７のうちのいずれか１の装置に対してコマンドを設定するように構成してもよいし、いずれか２の装置に対してコマンドを設定するように構成してもよい。
【２９０１】
また、Ｓ１４５２及びＳ１４５３の処理において、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知された旨と、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数と、遊技者が獲得可能となる賞球数を表示するように構成されてい

るが（図１４５（ｂ）及び図１４５（ｃ）参照）、他の表示態様で報知するように構成してもよい。

【２９０２】

例えば、第７実施形態の返しゴム移動テーブル２０２ｏように、返しゴム６９ａの１の移動契機に対して往復回数が設定されている場合（図１１２参照）、１の移動契機が開始されてから、該移動契機における全移動が完了するまでの期間において右側一般入賞口６３ａに入球した累計数を表示させてもよいし、該累計数に対応する賞球の累計数を表示させてもよい。

【２９０３】

また、例えば、特定所要時間としての右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数に対応する賞球の累計数を表示させてもよいし、上記で例示したものを組み合わせて表示させてもよい。なお、第７実施形態のように返しゴム６９ａの１の移動契機に対して往復回数が設定されて構成する場合、特定所要時間としての右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間は、返しゴム６９ａが複数回往復する期間を含むように構成する。

【２９０４】

さらに、第９実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数によって賞球が変化し得るように構成されているが、他の遊技価値を付与可能に構成してもよい。例えば、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数によって第１時間短縮状態から第２時間短縮状態に移行するなど遊技状態が移行可能に構成してもよいし、大当たり状態に移行可能に構成してもよいし、時短回数が変化し得るように構成してもよい。また、該遊技価値が付与された場合に遊技者に報知可能に構成することで、遊技者の遊技意欲を向上させ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２９０５】

次に、図１４５を参照して、第９実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる右側一般入賞口６３ａへの入球報知に関する演出について説明する。図１４５は、第９実施形態のパチンコ機１０において、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知された場合において実行され得る演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【２９０６】

より詳細には、図１４５（ａ）は、「時間短縮状態」において第２特別図柄の変動演出が実行中である状態を示した図であり、図１４５（ｂ）は、図１４５（ａ）の状態から、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知されて通常報知が行われている状態を示した図であり、図１４５（ｃ）は、図１４５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が数回転実行された後に、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知されて特別報知が行われている状態を示した図であり、図１４５（ｄ）は、図１４５（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動演出がさらに数回転実行された後に、流入装置としての右側一般入賞口６３ａへの入球が検知されて特別報知が行われている状態を示した図である。

【２９０７】

なお、図１４５の説明における「通常報知」とは、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が規定数値としての「２０個」未満の状態における報知態様であって、「特別報知」とは、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数が「２０個」以上の状態における報知態様を意味する。

【２９０８】

図１４５（ａ）は、「時間短縮状態」において第２特別図柄の変動演出が実行中である状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には時短カウンタ欄８１ｇに「チャンスタイム　残り３８回」が表示されており、「時間短縮状態」における特別図柄の動的表示の残りの実行回数が「３８回」であることを示している。

【２９０９】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第１特別図柄の保留球数が「０個」であって、第２特別図柄の保留球数が「３個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分に主表示用右打ち指示８９が表示されており、右打ち遊技が推奨される「時間短縮状態」であることを示している。
【２９１０】
　さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ２には「３個」の保留球数が点滅した状態となっており、第２特別図柄の保留球数が「３個」であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、変動図柄８１ｃが変動中である状態が表示されており、第２特別図柄の変動演出が実行中であることを示している。
【２９１１】
　次いで、図１４５（ｂ）は、図１４５（ａ）の状態から、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知されて通常報知が行われている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には時短カウンタ欄８１ｇに「チャンスタイム　残り３８回」が表示されており、図１４５（ａ）における「時間短縮状態」の残り回数から変化しておらず、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中であることを示している。
【２９１２】
　また、主表示領域Ｄｍの左部分にはメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｄの右側には、右側一般入賞口入賞メッセージ８１ｉに「右側一般入賞口入球　１９回目　賞球１０個ゲット」の文字が表示されており、右側一般入賞口６３ａに入球したことによって、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数が「１９回目」であって、獲得可能な賞球数が「１０個」であることを示している。
【２９１３】
　次いで、図１４５（ｃ）は、図１４５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が数回転実行された後に、右側一般入賞口６３ａへの入球が検知されて特定事象通知としての特別報知が行われている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には時短カウンタ欄８１ｇに「チャンスタイム　残り３０回」が表示されており、図１４５（ｂ）の状態から第２特別図柄の変動演出が「８回転」実行された状態であることを示している。
【２９１４】
　また、主表示領域Ｄｍの左部分にはメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｄの右側には、右側一般入賞口入賞メッセージ８１ｉに「右側一般入賞口入球　２０回目　賞球１５個ゲット」の文字が表示されており、右側一般入賞口６３ａに入球したことによって、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数が「２０回目」であって、獲得可能な賞球数が「１５個」であることを示している。
【２９１５】
　また、右側一般入賞口入賞メッセージ８１ｉの上方には、右側一般入賞口特別メッセージ８１ｊに「賞球増加中」の文字が表示されており、特定所要時間としての右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数が「２０回」以上に到達したことによって、賞球数が「１０個」から「１５個」に増加したことを示している。
【２９１６】
　次いで、図１４５（ｄ）は、図１４５（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動演出がさらに数回転実行された後に、流入装置としての右側一般入賞口６３ａへの入球が検知されて特別報知が行われている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には時短カウンタ欄８１ｇに「チャンスタイム　残り２６回」が表示されており、図１４５（ｃ）の状態から第２特別図柄の変動演出が「４回転」実行された状態であることを示している。

【２９１７】
　また、主表示領域Ｄｍの左部分にはメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｄの右側には、右側一般入賞口入賞メッセージ８１ｉに「右側一般入賞口入球　２１回目　賞球１５個ゲット」の文字が表示されており、右側一般入賞口６３ａに入球したことによって、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数が「２１回目」であって、獲得可能な賞球数が「１５個」であることを示している。
【２９１８】
　また、右側一般入賞口入賞メッセージ８１ｉの上方には、右側一般入賞口特別メッセージ８１ｊに「賞球増加中」の文字が表示されており、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数が「２０回」以上に到達していることによって、賞球数が「１０個」から「１５個」に増加した状態が継続されていることを示している。
【２９１９】
　第９実施形態のパチンコ機１０では、このように、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球が発生する都度、該入球が報知されるように構成されており、入球回数が「２０回」以上に到達して賞球数が変化した場合には、右側一般入賞口６３ａへの入球が発生する都度、特別報知が行われるように構成されている。
【２９２０】
　なお、上述したように、第９実施形態のパチンコ機１０では、特定所要時間としての右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数が「２０回」以上に到達している場合、音声出力装置２２６及びランプ表示装置２２７においても該入球を報知可能となるように構成されているため（図１４４のＳ１４５４及びＳ１４５５参照）、第３図柄表示装置８１において図１４５（ｃ）及び図１４５（ｄ）の特別報知が行われている場合、音声出力装置２２６及びランプ表示装置２２７においても該特別報知に相当する報知演出が実行されている状態となっている。
【２９２１】
　このように構成されることで、右打ち遊技が推奨される遊技状態における右側一般入賞口６３ａへの入球回数を示唆可能とし、該入球回数が「２０回」未満の場合と「２０回」以上の場合とで、入球時の賞球数を変化させ、該入球を報知する報知態様を異ならせることができる。
【２９２２】
その結果、右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数や報知態様が変化し得ることで、遊技者が右側一般入賞口６３ａへ入球させる意欲を向上させることができる。また、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続されるほどに右側一般入賞口６３ａへの入球回数が増加され易くなるため、遊技者に所謂「連荘」状態の継続を意識させることができ、パチンコ機１０の遊技意欲が向上することで該パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【２９２３】
　以上、説明したように、第９実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに移動されてから突出位置５７ｃに移動されるまでの期間、即ち、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数を計数可能に構成する。
【２９２４】
　また、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数が規定数値としての「２０個」未満の状態と、「２０個」以上の状態とにおける賞球数が異なるように構成する。
【２９２５】
　さらに、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口

６３ａへの入球が検知された場合に、該入球を遊技者に報知可能に構成し、入球回数が「２０個」未満の状態において通常報知を実行可能とし、「２０個」以上の状態において特別報知を実行可能とし、それぞれの状態における報知態様が異なるように構成する。

【２９２６】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって、該入球の報知態様が異なることを遊技者に報知可能とすることができる。

【２９２７】

その結果、右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数や報知態様が変化し得ることで、遊技者が右側一般入賞口６３ａへ入球させる意欲を向上させることができる。また、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続されるほどに右側一般入賞口６３ａへの入球回数が増加され易くなるため、遊技者に所謂「連荘」状態の継続を意識させることができ、パチンコ機１０の遊技意欲が向上することで該パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２９２８】

また、第９実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数が「２０回」以上に到達した場合に、該右側一般入賞口６３ａへの入球が検知される都度、特別報知を実行可能に構成する。

【２９２９】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数が「２０回」以上に到達した場合に、該入球が発生する都度、遊技者に向けて特別報知を実行させることができ、遊技者に継続して右側一般入賞口６３ａに入球させることを意識させることができる。

【２９３０】

その結果、流入装置としての右側一般入賞口６３ａへの入球回数によって賞球数や報知態様が変化し得ることで、遊技者が右側一般入賞口６３ａへ入球させる意欲を向上させることができる。また、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続されるほどに右側一般入賞口６３ａへの入球回数が増加され易くなるため、遊技者に所謂「連荘」状態の継続を意識させることができ、パチンコ機１０の遊技意欲が向上することで該パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２９３１】

さらに、第９実施形態のパチンコ機１０では、右側一般入賞口６３ａへの入球回数を継続して計数する期間として、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動完了してから「１０秒」が経過するまでの期間を含むように構成する。

【２９３２】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動完了した状態であっても、該移動の期間において右打ち遊技で発射された遊技球が未だ遊技領域の右側部分を流下している場合の入球を有効とすることができる。

【２９３３】

その結果、遊技者が遊技仕様どおりに遊技している状況における右側一般入賞口６３ａへの入球を、異常入球等でなく正常な入球として報知することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。

【２９３４】

また、第９実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続している期間における右側一般入賞口６３ａへの入球回数が「２０回」以上に到達した場合の該入球に関する報知を表示制御装置１１４、音声出力装置２２６又はランプ表示装置２２７によって報知可能に構成する。

【２９３５】

このように構成することで、該入球に関する報知を表示制御装置１１４、音声出力装置

２２６又はランプ表示装置２２７によって報知することで、該入球に関する報知を遊技者に向けてより強調して実行することができる。

【２９３６】

その結果、遊技者が右側一般入賞口６３ａへ入球させる意欲を向上させることができ、右打ち遊技が推奨される遊技状態が継続されるほどに右側一般入賞口６３ａへの入球回数が増加され易くなるため、遊技者に所謂「連荘」状態の継続を意識させることができ、パチンコ機１０の遊技意欲が向上することで該パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２９３７】

その他、第９実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【２９３８】

＜第１０実施形態＞

次いで、図１４６及び図１４７を参照して、本発明を適用した第１０実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１０実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２９３９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａを支持する支持部６９ｃが伸縮することによって、該返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動可動となるように構成されていた（図４参照）。

【２９４０】

このように構成されていることで、返しゴムユニット６９の駆動部（即ち、駆動用モータ６９ｄや駆動連結部等）がカバー部６９ｂ周辺のベース板６０の裏面側に収納され、該駆動部が省スペース化される一方で、支持部６９ｃが伸縮を繰り返すことによる該支持部６９ｃの耐久性に不安があり、また、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状況など、支持部６９ｃが伸張している状況において、返しゴム６９ａに遊技球が衝突した場合の衝撃によって支持部６９ｃに負荷がかかり、該支持部６９ｃの摩耗や破損等のリスクが生じてしまうおそれがある。さらに、支持部６９ｃが遊技球の流下領域上を伸縮するため、該支持部６９ｃが伸縮される場合にベース板６０の表面を摺動することによって該ベース板６０に摩耗等が発生し、遊技球の流下態様に影響を与えてしまうおそれがあり、これらの点についてさらなる向上が求められる。

【２９４１】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、返しゴム６９ａを移動させるための構成を第１実施形態と異ならせることによって、返しゴムユニット６９の摩耗や破損等のリスクを軽減可能とし、返しゴムユニット６９の破損等による部品交換などの運用コストを低減させることを目的とする。

【２９４２】

より詳細には、例えば、通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲に移動用レール６９ｉを配設し、返しゴム６９ａを該移動用レール６９ｉを介してベース板６０の裏面側で支持可能とし、返しゴム６９ａのみが遊技球の流下領域上を移動するように構成することによって返しゴムユニット６９の摩耗や破損等のリスクを軽減可能とし、返しゴムユニット６９の破損等による部品交換などの運用コストを低減させることを目的とする。

【２９４３】

ここで、図１４６を参照して、第１０実施形態の返しゴムユニット６９周辺の構成について説明する。図１４６は、第１０実施形態の返しゴムユニット６９周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。

【２９４４】

より詳細には、図１４６（ａ）は、返しゴムユニット６９の返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置している状態における返しゴムユニット６９周辺の模式的断面図であって、図１４６（ｂ）は、返しゴム６９ａが過程地点としての開口位置５７ｂまで移動した状態における模式的断面図であって、図１４６（ｃ）は、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃまで移動した状態における模式的断面図である。

【２９４５】

第１実施形態の返しゴムユニット６９と、第１０実施形態の返しゴムユニット６９との異なる点は、主に、通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間に移動用レール６９ｉが配設されている点と、返しゴム６９ａの支持態様が異なる点と、である。

【２９４６】

図１４６（ａ）～図１４６（ｃ）に示すように、第１０実施形態では、通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの間に移動用レール６９ｉが配設されている。この移動用レール６９ｉは、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに亘って、ベース板６０に奥行方向に貫通された高さ方向約５ミリの孔である。そして、ベース板６０の裏面側からこの移動用レール６９ｉの孔に支持部６９ｃが挿通されて返しゴム６９ａを支持している（図１４７参照）。

【２９４７】

また、詳細は後述するが、ベース板６０の裏面側において、支持部６９ｃに駆動用アーム６９ｊ（図１４７参照）が接続されており、該駆動用アーム６９ｊには駆動連結部（図示なし）が接続されている。そして、駆動用アーム６９ｊは、駆動連結部（図示なし）を介して、駆動用モータ６９ｄ（図１６参照）と連結されており、駆動用モータ６９ｄが駆動されることによって、駆動連結部を介して駆動用アーム６９ｊと接続された支持部６９ｃが駆動され、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動用レール６９ｉに沿って移動可能に構成されている。

【２９４８】

次いで、図１４７を参照して、第１０実施形態の返しゴムユニット６９の構成について説明する。図１４７は、図１４６（ａ）の返しゴムユニット６９をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。なお、図１４７では、説明の都合上、不要な構成は断面図から削除している。

【２９４９】

図１４７に示すように、第１０実施形態の返しゴムユニット６９では、返しゴム６９ａを支持する支持部６９ｃは、移動用レール６９ｉの高さ方向の幅よりも２ミリ程度短い直径の円柱状に形成されている。そして、該支持部６９ｃが、ベース板６０に配設された移動用レール６９ｉを介して、返しゴム６９ａの裏側面６９ａ８に設けられた支持孔６９ａ５に挿通されている。

【２９５０】

また、支持部６９ｃの正面視奥側には、駆動用アーム６９ｊが接続されており、該駆動用アーム６９ｊには駆動連結部（図示なし）が接続されている。そして、駆動用アーム６９ｊは、駆動連結部（図示なし）を介して、駆動用モータ６９ｄ（図１６参照）と連結されており、駆動用モータ６９ｄが駆動されることによって、駆動連結部を介して駆動用アーム６９ｊと接続された支持部６９ｃが駆動され、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動用レール６９ｉに沿って移動可能に構成されている。

【２９５１】

従って、第１実施形態の返しゴムユニット６９では、支持部６９ｃが伸縮することによって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動可能に構成されており、該支持部６９ｃが遊技球の流下領域上を伸縮するように構成されていたが、第１０実施形態の返しゴムユニット６９では、返しゴム６９ａの正面視裏側に支持部６９ｃが配設されており、遊技者側から支持部６９ｃが視認し得ないように構成されている。

【２９５２】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、支持部６９ｃが伸縮することによって、

返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動可能に構成されていたため、支持部６９ｃが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの距離を繰り返し伸縮することによる該支持部６９ｃの耐久性に不安があった。

【２９５３】

また、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状況など、支持部６９ｃが伸張している状況において、返しゴム６９ａに遊技球が衝突した場合の衝撃によって支持部６９ｃに負荷がかかり、該支持部６９ｃが曲折してしまうなどの破損のリスクが生じてしまうおそれがあった。さらに、支持部６９ｃが遊技球の流下領域上を伸縮するため、該支持部６９ｃが伸縮する場合にベース板６０の表面を摺動することによって該ベース板６０に摩耗等が発生し、遊技球の流下態様に影響を与えてしまうおそれがあった。

【２９５４】

一方、第１０実施形態のパチンコ機１０のように、返しゴム６９ａの正面視裏側に支持部６９ｃを配設し、ベース板６０の裏面側に返しゴム６９ａを移動するための駆動部を配設させることで、支持部６９ｃの曲折等の破損のリスクを低減させることができる。

【２９５５】

その結果、支持部６９ｃの破損等のリスクを軽減させることで、返しゴムユニット６９の破損等による部品交換などの運用コストを低減させることができる。

【２９５６】

また、返しゴム６９ａを移動させるための駆動部をベース板６０の裏面側に配設することによって、該駆動部が遊技球の流下領域を移動することがなくなるため、該駆動部の移動によって遊技球の流下領域に摩耗等が発生することを防止することができる。

【２９５７】

その結果、返しゴム６９ａの繰り返しの移動によって、遊技球の流下態様に影響を及ぼすリスクを防止することができ、遊技者が安心して遊技を継続することが可能とすることができる。

【２９５８】

以上、説明したように、第１０実施形態のパチンコ機１０では、ベース板６０上に通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでに亘って移動用レール６９ｉを配設する。また、返しゴム６９ａを支持する支持部６９ｃを、移動用レール６９ｉの高さ方向の幅よりも２ミリ程度短い直径の円柱状に形成し、該支持部６９ｃが、ベース板６０に配設された移動用レール６９ｉを介して、返しゴム６９ａの裏側面６９ａ８に設けられた支持孔６９ａ５に挿通可能となるように構成する。

【２９５９】

さらに、支持部６９ｃの正面視奥側に駆動用アーム６９ｊを接続し、該駆動用アーム６９ｊには駆動連結部を接続する。そして、駆動用アーム６９ｊは、駆動連結部を介して、駆動用モータ６９ｄと連結させ、駆動用モータ６９ｄが駆動されることによって、駆動連結部を介して駆動用アーム６９ｊと接続された支持部６９ｃが駆動され、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動用レール６９ｉに沿って移動可能となるように構成する。

【２９６０】

このように構成することで、支持部６９ｃの曲折等の破損のリスクを低減させることができ、返しゴムユニット６９の破損等による部品交換などの運用コストを低減させることができる。

【２９６１】

また、返しゴム６９ａを移動させるための駆動部をベース板６０の裏面側に配設することによって、該駆動部が遊技球の流下領域を移動することがなくなるため、該駆動部の移動によって遊技球の流下領域に摩耗等が発生することを防止することができる。

【２９６２】

その結果、返しゴム６９ａの繰り返しの移動によって、遊技球の流下態様に影響を及ぼすリスクを防止することができ、遊技者が安心して遊技を継続することが可能とすること

ができる。
【２９６３】
その他、第１０実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第９実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【２９６４】
＜第１１実施形態＞
次いで、図１４８～図１５３を参照して、本発明を適用した第１１実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１１実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第１０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第１０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第１０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２９６５】
第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する状況、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する状況において、右打ち遊技で遊技球を発射させることによって、移動中の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて該遊技球を下側経路５８ｃに流入させ、右側一般入賞口６３ａに入球させることで賞球を獲得可能となるように構成されていた（図１０及び図１３参照）。
【２９６６】
一方、このように構成されている場合、遊技中の不測の事態が発生した場合などにおいて、右打ち遊技で発射した遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球し易い状態となってしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせてしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。
【２９６７】
具体的には、例えば、遊技領域の右側部分に遊技球の球詰まりが発生して所謂ブドウ状態が発生してしまうことで、右打ち遊技で発射した遊技球が下側経路５８ｃに入球し易くなってしまい、右側一般入賞口６３ａに入球し易くなることで大量の賞球が払い出され、遊技ホールに不測の不利益を生じさせてしまうおそれがある。
【２９６８】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技中に球詰まり等の不測の事態が発生した場合であっても、下側経路５８ｃに流入し易くなることを防止し、右側一般入賞口６３ａに想定以上に入球し易くなることを防止可能とすることを目的とする。
【２９６９】
詳細には、下側経路５８ｃの流入口に経路制御部材６９ｋを配設し、遊技中に球詰まり等の不測の事態が発生した場合であっても、経路制御部材６９ｋを制御することによって右打ち遊技で発射した遊技球が下側経路５８ｃに流入し易くなることを防止可能とする。
【２９７０】
ここで、図１４８を参照して、第１１実施形態の返しゴムユニット６９周辺の構成について説明する。図１４８は、第１１実施形態の返しゴムユニット６９周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。
【２９７１】
第１実施形態の返しゴムユニット６９と、第１１実施形態の返しゴムユニット６９との異なる点は、経路制御部材６９ｋが追加されている点である。
【２９７２】
図１４８に示すように、第１１実施形態の返しゴムユニット６９では、下側経路５８ｃの流入口に経路制御部材６９ｋが配設されている。
【２９７３】
経路制御部材６９ｋは、下側経路５８ｃを閉塞可能な程度の幅の板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、経路制御部材６９ｋは、突出状態である場合に、流入経路５８ａ側から流下する球を経

路制御部材６９ｋの上面を転動させて上側経路５８ｂ側へと流下させることで、遊技球が下側経路５８ｃへ流入することを阻止し、右側一般入賞口６３ａに入球困難となるように構成されている。そして、後述する返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１５１参照）に設定された経路制御部材６９ｋの没入条件が成立した場合に、該経路制御部材６９ｋが経路制御部材ソレノイド（図示なし）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動されることによって、下側経路５８ｃ側に球が流入可能な状態となる。

【２９７４】

このように構成することで、パチンコ機１０の遊技中において、遊技領域の右側部分に球詰まり（所謂ぶどう状態）が発生した場合であっても、右打ち遊技で発射された遊技球が想定以上に下側経路５８ｃに流入して右側一般入賞口６３ａに入球し易い状態となり、想定以上に賞球が払い出されて遊技ホールに不測の不利益を生じさせてしまうことを防止することができる。

【２９７５】

次いで、図１４９及び図１５０を参照して、経路制御部材６９ｋの突出状態又は没入状態における右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様について説明する。図１４９及び図１５０は、経路制御部材６９ｋの突出状態又は没入状態において、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を示した図である。

【２９７６】

より詳細には、図１４９（ａ）は、経路制御部材６９ｋが突出している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１４９（ｂ）は、図１４９（ａ）の状態から、突出位置５７ｃを通過した遊技球が突出状態の経路制御部材６９ｋ上を移動して上側経路５８ｂを転動している状態を示した図であり、図１４９（ｃ）は、図１４９（ｂ）の状態から、上側経路５８ｂを転動していた遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【２９７７】

また、図１５０（ａ）は、経路制御部材６９ｋが没入している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示した図であり、図１５０（ｂ）は、図１５０（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって上側経路５８ｂを移動している状況において、開口位置５７ｂを通過した遊技球が返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２と衝突した状態を示した図であり、図１５０（ｃ）は、図１５０（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、経路制御部材６９ｋが没入していることによって、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が下側経路５８ｃに流入して移動している状態を示した図であり、図１５０（ｄ）は、図１５０（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到達し、下側経路５８ｃを転動する遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって移動している状態を示した図である。

【２９７８】

図１４９（ａ）は、経路制御部材６９ｋが突出している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置しており、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」であることを示している。また、経路制御部材６９ｋは突出状態となっており、遊技球が下側経路５８ｃに流入し得ない状態となっている。そして、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。

【２９７９】

次いで、図１４９（ｂ）は、図１４９（ａ）の状態から、突出位置５７ｃを通過した遊技球が突出状態の経路制御部材６９ｋ上を移動して上側経路５８ｂを転動している状態を示している。流入経路５８ａを右方向に通過した遊技球は、経路制御部材６９ｋが突出状態となっていることで下側経路５８ｃ側に流入し得ず、該経路制御部材６９ｋ上を転動し

て上側経路５８ｂ側へと移動していく。
【２９８０】
次いで、図１４９（ｃ）は、図１４９（ｂ）の状態から、上側経路５８ｂを転動していた遊技球が右側一般入賞口６３ａ又はスルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。外レール６２に沿って右方向に移動していた遊技球は、返しゴム６９ａの第１衝突面６９ａ１と衝突し、該返しゴム６９ａの弾性力によって左上方向に跳ね返った後に、流路形成部材５９上を転動して右下方向へと流下していく。
【２９８１】
次に、図１５０（ａ）は、経路制御部材６９ｋが没入している状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」であることを示している。また、経路制御部材６９ｋは没入状態となっており、遊技球が下側経路５８ｃに流入可能な状態となっている。そして、右打ち遊技で発射された遊技球が外レール６２に沿って突出位置５７ｃに向かって移動している状態を示している。なお、図１５０（ａ）において右方向に移動している遊技球は、図９（ａ）において右方向に移動している遊技球よりも弱い発射強度で発射された状態となっている。
【２９８２】
次いで、図１５０（ｂ）は、図１５０（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって上側経路５８ｂを移動している状況において、開口位置５７ｂを通過した遊技球が返しゴム６９ａの特定箇所としての第２衝突面６９ａ２と衝突した状態を示している。図１５０（ｂ）では、遊技状態が「大当たり状態」、「小当たり状態」又は「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行したことによって、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動している途中である状態を示している。
【２９８３】
また、右打ち遊技となる強度であって、やや弱めに発射された遊技球は、流入経路５８ａのセンターフレーム８６上を右方向に転動していき開口位置５７ｂを通過すると、移動速度が遅いことによって右下方向に移動していき、返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２と衝突する。
【２９８４】
次いで、図１５０（ｃ）は、図１５０（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに向かって流入経路５８ａを移動している状況において、経路制御部材６９ｋが没入していることによって、返しゴム６９ａと衝突した遊技球が下側経路５８ｃに流入して移動している状態を示している。
【２９８５】
突出位置５７ｃに向かって移動中の返しゴム６９ａは、過程地点としての開口位置５７ｂを通過する状態となっている。一方、上側経路５８ｂにおいて返しゴム６９ａの第２衝突面６９ａ２に衝突した遊技球は、該衝突によって移動方向を左下方向に変化させ、経路制御部材６９ｋが没入していることによって、下側経路５８ｃに流入した状態を示している。
【２９８６】
次いで、図１５０（ｄ）は、図１５０（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到達し、下側経路５８ｃを転動する遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって移動している状態を示している。流入経路５８ａを左方向に移動していた返しゴム６９ａは、突出位置５７ｃに到達した状態となっている。一方、下側経路５８ｃに流入した遊技球は右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。
【２９８７】
このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しており、右打ち遊技で発射した遊技球が遊技領域の右側部分を流下可能な状態であっても、経路制御部材６９ｋを突出状態又は没入状態に変位させることによって下側経路５８ｃへの遊技球の流

入可否を制御することができる。
【２９８８】
その結果、遊技領域の右側部分において球詰まり（所謂ブドウ状態）の不測の事態が発生した場合であっても、経路制御部材６９ｋを制御することによって右打ち遊技で発射した遊技球が下側経路５８ｃに流入し易くなることを防止可能とすることができ、遊技ホールに不測の不利益を生じさせてしまうことを防止することができる。
【２９８９】
なお、第１１実施形態のパチンコ機１０では、第１実施形態の遊技盤１３に対して経路制御部材６９ｋを配設するように構成しているが、例えば、第８実施形態の遊技盤１３（図１１５及び図１１６参照）のように、センターフレーム８６の上端と流路形成部材５９の上端とがほぼ同じ高さとなるように構成することによって、右打ち遊技で発射した遊技球が下側経路５８ｃに流入し易いように構成してもよいし、第８実施形態の遊技盤１３よりも下側経路５８ｃに流入し易いように構成し、流入経路５８ａに流入した遊技球の大部分又は全部が下側経路５８ｃに流入可能となるように構成し、経路制御部材６９ｋを突出状態又は没入状態に制御することによって右側一般入賞口６３ａへの入球可否を制御するように構成してもよい。
【２９９０】
このように構成することで、右側一般入賞口６３ａへの入球容易状態又は入球不可状態をより明確に切り分けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２９９１】
次に、図１５１を参照して、第１１実施形態における返しゴム移動テーブル２０２ｏについて説明する。図１５１は、第１１実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される返しゴム移動テーブル２０２ｏの一例を模式的に示した模式図である。
【２９９２】
第７実施形態における返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１１２参照）と、第１１実施形態における返しゴム移動テーブル２０２ｏとの異なる点は、経路制御部材６９ｋを突出状態又は没入状態に設定する項目が追加されている点である。
【２９９３】
第１１実施形態における態様決定制御としての返しゴム移動テーブル２０２ｏでは、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合に参照され、該返しゴム６９ａの移動契機に基づいて、返しゴム６９ａの移動態様、往復回数、返しゴム６９ａの移動開始を報知する期間、第５所要時間としての往復中における静止時間、返しゴム６９ａの移動完了を報知する期間、及び、経路制御部材６９ｋの態様が規定されている。なお、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおける大当たり開始時及び大当たり終了時は、小当たり種別への当選に基づく大当たり開始時及び大当たり終了時を含むように構成されている。
【２９９４】
第１１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された返しゴム６９ａの移動契機に基づいて経路制御部材６９ｋが態様変化可能に構成されている。そして、返しゴム６９ａの１の移動契機において、経路制御部材６９ｋが「没入」に設定されている場合、該当の移動契機における返しゴム６９ａの移動開始と同時に経路制御部材６９ｋが没入状態に変位されるように構成されている。
【２９９５】
一方、返しゴム６９ａの１の移動契機において、経路制御部材６９ｋが「突出」に設定されている場合、該当の移動契機における返しゴム６９ａの移動完了から所定期間（第１１実施形態では「２秒」）が経過した後に経路制御部材６９ｋが突出状態に変位されるように構成されている。
【２９９６】
このように構成することで、例えば、経路制御部材６９ｋが突出状態から没入状態に変位される場合（例えば、「通常遊技状態」における大当たり種別「時短Ａ」当選時の大当

たり開始時）、返しゴム６９ａの移動開始と同時に経路制御部材６９ｋが突出状態から没入状態に変位されるため、該返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動を開始し、右打ち遊技で発射された遊技球が流入経路５８ａに流入可能となるタイミングにおいて、経路制御部材６９ｋが没入状態となっていることで該遊技球が下側経路５８ｃに流入可能な状態とすることができる。

【２９９７】

また、例えば、経路制御部材６９ｋが没入状態から突出状態に変位される場合（例えば、「時間短縮状態」における時短終了条件の成立時）、返しゴム６９ａの移動完了から所定期間（第１１実施形態では「２秒」）が経過した後に経路制御部材６９ｋが突出状態に変位されるため、該返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動している期間は経路制御部材６９ｋが没入状態となっているため、該期間において右打ち遊技で発射された遊技球が返しゴム６９ａと衝突して下側経路５８ｃに流入可能とすることができる。

【２９９８】

そして、返しゴム６９ａの移動が完了され、突出位置５７ｃに位置して所定期間が経過した後に経路制御部材６９ｋが突出状態に変位されるため、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置することで遊技領域の右側部分に遊技球が流下し得ない状態となった後に経路制御部材６９ｋを突出状態に変位させることができる。

【２９９９】

なお、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおける経路制御部材６９ｋが「没入」に設定されている場合で、該移動契機の開始前における経路制御部材６９ｋが既に没入状態である場合、経路制御部材６９ｋは没入状態を維持したまま変位を行わないように構成されている。同様に、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおける経路制御部材６９ｋが「突出」に設定されている場合で、該移動契機の開始前における経路制御部材６９ｋが既に突出状態である場合、経路制御部材６９ｋは突出状態を維持したまま変位を行わないように構成されている。

【３０００】

従って、図１５１の返しゴム移動テーブル２０２ｏに示すように、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり開始時には、返しゴム６９ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、該移動態様に対する往復回数として「２回」が設定され、該移動開始を報知する期間として「５秒」が設定され、第５所要時間としての往復中の静止時間として「３秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「５秒」が設定され、経路制御部材６９ｋの態様として突出状態が設定される。

【３００１】

よって、「通常遊技状態」においては、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置するように構成されており、該「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様の往復回数として「２回」が設定されているため、まず、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動され、次いで、「３秒間」静止した後に、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動され、次いで、「３秒間」静止した後に、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動される移動態様が決定される。

【３００２】

また、該移動前に「５秒」の期間で移動開始報知が実行される。さらに、全移動の完了後に「５秒」の期間で移動完了報知が実行されるように構成されている。

【３００３】

なお、「通常遊技状態」において、経路制御部材６９ｋは突出状態を維持するように構成されており、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の経路制御部材６９ｋは「突出」状態に設定されているため、該経路制御部材６９ｋは変位されないように構成されている。

【３００４】
次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合の大当たり終了時には、接触部としての返しゴム６９ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定され、往復回数は「１回」に設定され、第３所要時間としての移動開始を報知する期間として「６秒」が設定され、該移動完了を報知する期間として「１０秒」が設定され、経路制御部材６９ｋの態様として突出状態が設定される。なお、この場合、往復回数が「１回」であるため、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動された時点で全移動が完了となるため、第５所要時間としての往復中静止時間は設定されない。また、経路制御部材６９ｋは突出状態を維持した状態となる。
【３００５】
次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり開始時には、返しゴム６９ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、往復回数が「５回」に設定され、該移動開始を報知する期間として「７秒」が設定され、往復中の静止時間として「２秒」が設定され、第４所要時間としての全移動完了を報知する期間として「５秒」が設定され、経路制御部材６９ｋの態様として没入状態が設定される。
【３００６】
従って、「通常遊技状態」においては、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置するように構成されており、該「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様の往復回数として「５回」が設定されているため、まず、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動され、該返しゴム６９ａの移動開始と同時に経路制御部材６９ｋが突出状態から没入状態に変位される。その後、返しゴム６９ａは通常位置５７ａから突出位置５７ｃの間を「５回」往復し、通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに到着する毎に「３秒間」の待機を行う。
【３００７】
また、返しゴム６９ａの移動開始前に「５秒」の期間で移動開始報知が実行される。さらに、返しゴム６９ａの全移動の完了後に「５秒」の期間で移動完了報知が実行されるように構成されている。
【３００８】
次いで、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり終了後は、「時間短縮状態」に移行し、「大当たり状態」の終了後も引き続き右打ち遊技が推奨される遊技状態であって、返しゴム６９ａが移動されないため、該移動契機における移動態様、往復回数、移動開始報知時間及び移動完了報知時間は設定されていない。また、経路制御部材６９ｋは没入状態を維持する。
【３００９】
次いで、「通常遊技状態」において救済条件が成立した場合には、返しゴム６９ａの移動態様として、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される移動態様が設定され、往復回数として「３回」が設定され、第３所要時間としての移動開始を報知する期間として「８秒」が設定され、第５所要時間としての往復中の静止時間として「１秒」が設定され、第４所要時間としての全移動完了を報知する期間として「５秒」が設定され、経路制御部材６９ｋの態様として没入状態が設定される。
【３０１０】
次いで、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ｂ」、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合には、大当たり開始時及び大当たり終了のいずれの状態も右打ち遊技が推奨される遊技状態であって、返しゴム６９ａが移動されないため、該移動契機における移動態様、往復回数、移動開始報知時間及び移動完了報知時間は設定されていない。また、経路制御部材６９ｋは没入状態を維持する。
【３０１１】

次いで、有利状態としての「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合には、返しゴム６９ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様が設定され、往復回数として「１回」が設定され、該移動開始を報知する期間として「５秒」が設定され、第４所要時間としての移動完了を報知する期間として「１０秒」が設定され、経路制御部材６９ｋの態様として突出状態が設定される。なお、この場合、往復回数が「１回」であるため、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動された時点で全移動が完了となるため、第５所要時間としての往復中静止時間は設定されない。

【３０１２】

従って、「時間短縮状態」においては、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置するように構成されており、該「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される移動態様の往復回数として「１回」が設定されているため、まず、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動され、該返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに到着してから所定期間（第１１実施形態では「２秒」）が経過した後に経路制御部材６９ｋが突出状態に変位される。

【３０１３】

また、返しゴム６９ａの移動開始前に「５秒」の期間で移動開始報知が実行される。さらに、返しゴム６９ａの全移動の完了後に「１０秒」の期間で移動完了報知が実行されるように構成されている。

【３０１４】

このように構成することで、各移動契機（即ち、遊技状態と特別図柄の動的表示の実行結果）毎に経路制御部材６９ｋの態様を突出状態又は没入状態に変位させることができる。

【３０１５】

その結果、移動契機毎（即ち、遊技状態と特別図柄の動的表示の実行結果）に下側経路５８ｃへの遊技球の流入可否を制御することができ、右側一般入賞口６３ａへの入球容易状態又は入球困難状態を制御することができるため、遊技者を特別図柄の動的表示の実行結果に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【３０１６】

なお、上述したように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおける経路制御部材６９ｋが「没入」に設定されている場合、該当の契機における返しゴム６９ａの移動開始と同時に経路制御部材６９ｋが没入状態に変位され、経路制御部材６９ｋが「突出」に設定されている場合、該当の契機における返しゴム６９ａの移動完了から所定期間（第１１実施形態では「２秒」）が経過した後に経路制御部材６９ｋが突出状態に変位されるように構成されているが、その他のタイミングで経路制御部材６９ｋが変位可能に構成してもよい。

【３０１７】

例えば、経路制御部材６９ｋが突出状態から没入状態に変位されるタイミングとして、返しゴム６９ａの移動開始から一定期間経過後に変位可能に構成しても良いし、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動されて流入経路５８ａに流入した遊技球の流入個数が一定値に到達した場合に変位可能に構成しても良いし、返しゴム６９ａが移動完了と同時に変位可能に構成しても良いし、返しゴム６９ａが移動完了してから一定期間経過後に変位可能に構成しても良いし、返しゴム６９ａの往復回数が複数回に設定されている場合のいずれかの往復タイミングにおいて変位可能に構成しても良いし、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおいて、経路制御部材６９ｋの変位タイミングを設定して移動契機毎（即ち、遊技状態と特別図柄の動的表示の実行結果毎）に変位タイミングが異なるように構成してもよい。

【３０１８】

また、経路制御部材６９ｋが没入状態から突出状態に変位されるタイミングとして、返

しゴム６９ａの移動開始と同時に変位可能に構成しても良いし、返しゴム６９ａの移動開始から一定期間経過後に変位可能に構成しても良いし、流入経路５８ａに流入された遊技球の流入個数が一定値に到達した場合に変位可能に構成しても良いし、右側一般入賞口６３ａへの入球数が一定値に到達した場合に変位可能に構成しても良いし、返しゴム６９ａが移動完了してから変位可能に構成しても良いし、返しゴム６９ａの往復回数が複数回に設定されている場合のいずれかの往復タイミングにおいて変位可能に構成しても良いし、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおいて、経路制御部材６９ｋの変位タイミングを設定して移動契機毎（即ち、遊技状態と特別図柄の動的表示の実行結果毎）に変位タイミングが異なるように構成してもよい。

【３０１９】

さらに、第１１実施形態のパチンコ機１０では、１の返しゴム６９ａの移動契機において、経路制御部材６９ｋを没入状態又は突出状態に変位可能に構成されているが、１の返しゴム６９ａの移動契機において、没入状態又は突出状態への変位を複数回実行可能に構成してもよい。このように構成する場合、返しゴム移動テーブル２０２ｏに経路制御部材６９ｋの往復回数及び往復中静止時間を設定するように構成する。

【３０２０】

次に、図１５２を参照して、第１１実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理である返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を説明する。図１５２は、第１１実施形態における態様変位制御としての返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を示すフローチャートである。

【３０２１】

第４実施形態における返しゴム移動制御処理（図９９参照）と、第１１実施形態における返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）との異なる点は、経路制御部材６９ｋを突出状態又は没入状態に変位させるための経路制御部材移動処理（Ｓ３５０）が追加されている点である。

【３０２２】

第１１実施形態における返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）では、Ｓ３２１の処理において、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値が「０」であると判別された場合（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ３３１若しくはＳ３３２の処理を終えた場合に、経路制御部材６９ｋを突出状態又は没入状態に変位させるための経路制御部材移動処理（Ｓ３５０）を実行し、この返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４６参照）へ戻る。

【３０２３】

ここで、図１５３を参照して、第１１実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される返しゴム移動制御処理（図１５２参照）の一処理である経路制御部材移動処理（Ｓ３５０）について説明する。図１５３は、第１１実施形態における経路制御部材移動処理（Ｓ３５０）を示すフローチャートである。

【３０２４】

第１１実施形態における経路制御部材移動処理（Ｓ３５０）では、経路制御部材６９ｋを突出状態又は没入状態に変位させるための制御処理を実行する。

【３０２５】

第１１実施形態における経路制御部材移動処理（Ｓ３５０）では、まず、経路制御部材６９ｋが没入状態であるか否かを判別し（Ｓ３７０１）、経路制御部材６９ｋが没入状態でない、即ち、経路制御部材６９ｋが突出状態であると判別された場合（Ｓ３７０１：Ｎｏ）、次いで、返しゴム移動テーブル２０２ｏ（図１５１参照）における経路制御部材６９ｋの没入条件に合致したか否かを判別する（Ｓ３７０２）。

【３０２６】

判別の結果、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおける経路制御部材６９ｋの没入条件に合致した場合（Ｓ３７０２：Ｙｅｓ）、経路制御部材６９ｋを没入状態に変位させ（Ｓ３７０３）、処理をＳ３７０４に移行する。

【３０２７】
一方、Ｓ３７０２の処理において、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおける経路制御部材６９ｋの没入条件に合致していないと判別された場合（Ｓ３７０２：Ｎｏ）、Ｓ３７０３～Ｓ３７０５の処理をスキップしてこの経路制御部材移動処理（Ｓ３５０）を終了して返しゴム移動制御処理（図１５２参照）に戻る。
【３０２８】
また、Ｓ３７０１の判別の結果、経路制御部材６９ｋが没入状態であれば（Ｓ３７０１：Ｙｅｓ）、Ｓ３７０２～Ｓ３７０３の処理をスキップしてＳ３７０４の処理に移行する。
【３０２９】
Ｓ３７０４の処理では、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおける経路制御部材６９ｋの突出条件に合致したか否かを判別し（Ｓ３７０４）、突出条件に合致していれば（Ｓ３７０４：Ｙｅｓ）、経路制御部材６９ｋを突出状態に変位させ（Ｓ３７０５）、この経路制御部材移動処理（Ｓ３５０）を終了して返しゴム移動制御処理（図１５２参照）に戻る。
【３０３０】
一方、Ｓ３７０４の処理において、返しゴム移動テーブル２０２ｏにおける経路制御部材６９ｋの突出条件に合致していないと判別された場合（Ｓ３７０４：Ｎｏ）、Ｓ３７０５の処理をスキップして、この経路制御部材移動処理（Ｓ３５０）を終了して返しゴム移動制御処理（図１５２参照）に戻る。
【３０３１】
このように構成することで、返しゴム移動テーブル２０２ｏに設定された経路制御部材６９ｋの設定内容に従って経路制御部材６９ｋを没入状態又は突出状態に変位させることができる。
【３０３２】
その結果、右打ち遊技で発射された遊技球が下側経路５８ｃに流入可能な状態と、流入困難な状態とを設定することができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【３０３３】
以上、説明したように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、下側経路５８ｃの流入口に経路制御部材６９ｋを配設し、該経路制御部材６９ｋを突出状態又は没入状態に変位可能とすることによって、右打ち遊技で発射された遊技球が下側経路５８ｃに流入可能な状態と、流入困難な状態とを設定可能に構成する。
【３０３４】
また、返しゴム移動テーブル２０２ｏに経路制御部材６９ｋの態様を追加し、返しゴム６９ａの移動契機毎に経路制御部材６９ｋを突出状態又は没入状態に変位可能となるように構成する。
【３０３５】
このように構成することで、返しゴム６９ａの移動契機毎に経路制御部材６９ｋの態様を突出状態又は没入状態に変位可能とすることができる。
【３０３６】
その結果、返しゴム６９ａの移動契機の１つである特別図柄の動的表示の実行結果に基づいて、経路制御部材６９ｋを突出状態又は没入状態に変位させることができ、特別図柄の動的表示の実行結果に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。また、例えば、遊技領域の右側部分に球詰まり（所謂ブドウ状態）が発生してしまった場合であっても、経路制御部材６９ｋが突出状態となっていることによって、右打ち遊技で発射された遊技球が想定以上に下側経路５８ｃに流入して右側一般入賞口６３ａに入球し、遊技ホールに不測の不利益を生じさせてしまうことを防止することができる。
【３０３７】
その他、第１１実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第１０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【３０３８】

＜第１２実施形態＞

次いで、図１５４～図１６０を参照して、本発明を適用した第１２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１２実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第１１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第１１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第１１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３０３９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動可能に構成し、例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合においては、該返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させることにより、右打ち遊技となる発射強度で発射させた場合であっても、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していることによって該遊技球を遊技領域の左側部分に流下させ、推奨される遊技方法に合わせた流下態様となるように構成されていた。

【３０４０】

一方、このように構成されている場合であっても、返しゴム６９ａが移動する場合における移動結果に関する報知制御が十分になされておらず、返しゴム６９ａの移動制御が正常に実行されなかった場合に、遊技者やホール関係者へ通知が行われず、返しゴム６９ａが想定されている位置とは異なる状態で遊技が継続されてしまい、遊技者又は遊技ホールに不測の不利益を生じさせてしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【３０４１】

具体的には、例えば、「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合に、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動されるように構成されているにもかかわらず、返しゴム６９ａが正常に移動されずに突出位置５７ｃに位置している状態のまま大当たり状態が開始された場合、遊技者が右打ち遊技となる発射強度で遊技球を発射させたとしても、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置していることによって該遊技球が遊技領域の右側部分に流下し得ず遊技領域の左側部分に流下してしまい、開放されている可変入賞装置６５に入球させることができず、遊技者が賞球を獲得できずに大当たり状態が終了してしまうおそれがある。

【３０４２】

また、例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合に、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動されるように構成されているにもかかわらず、返しゴム６９ａが正常に移動されずに開口位置５７ｂの手前で停止した状態で「通常遊技状態」に移行した場合、遊技者が右打ち遊技を実行することで返しゴム６９ａに衝突した遊技球が下側経路５８ｃに流入し易い状況となって右側一般入賞口６３ａに入球し易い状態となり、遊技者が想定以上に賞球を獲得可能な状態となってしまうことで遊技ホールに不測の不利益を生じさせてしまうおそれがある。

【３０４３】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、返しゴム６９ａの移動制御が正常に実行されたか否かを判別し、該移動制御が正常動作しなかった場合には第３図柄表示装置８１等で報知を実行することによって、遊技者やホール関係者に異常が発生したことを通知可能となるようにすることを目的とする。

【３０４４】

ここで、図１５４を参照して、第１２実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図１５４は、第１２実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【３０４５】

第１実施形態の立ち上げ処理と、第１２実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、返し

ゴム６９ａの移動制御が正常に実行されるか否かを確認する返しゴム駆動確認処理（Ｓ１３０）が追加されている点である。

【３０４６】

第１２実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１１４のベース表示装置関連処理が終わると、次いで、返しゴム６９ａの移動制御が正常に実行されるか否かを確認する返しゴム駆動確認処理（Ｓ１３０）を実行し、その後Ｓ１１５の処理に移行する。

【３０４７】

ここで、図１５５を参照して、第１２実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される返しゴム駆動確認処理（Ｓ１３０）について説明する。図１５５は、第１２実施形態における返しゴム駆動確認処理（Ｓ１３０）を示すフローチャートである。

【３０４８】

第１２実施形態の返しゴム駆動確認処理（Ｓ１３０）では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を正常に移動されるか否かを判別し、正常動作が確認されない場合には動作異常に関するコマンドを設定する。

【３０４９】

第１２実施形態の返しゴム駆動確認処理（Ｓ１３０）では、まず、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しているか否かを判別し（Ｓ１３３１）、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置していなければ（Ｓ１３３１：Ｎｏ）、返しゴム６９ａを通常位置５７ａに移動させ（Ｓ１３３２）、処理をＳ１３３３に移行する。

【３０５０】

一方、Ｓ１３３１の処理において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置していると判別された場合には（Ｓ１３３１：Ｙｅｓ）、Ｓ１３３２の処理をスキップして、Ｓ１３３３の処理に移行する。

【３０５１】

Ｓ１３３３の処理では、通常位置５７ａに位置している返しゴム６９ａを突出位置５７ｃに移動させ、その後、通常位置５７ａに戻す往復移動処理を実行し（Ｓ１３３３）、処理をＳ１３３４に移行する。

【３０５２】

Ｓ１３３４の処理では、Ｓ１３３３の処理で実行された返しゴム６９ａの往復移動処理が正常に実行されたか否かを判別する（Ｓ１３３４）。この判別処理では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置しているか否かの判別を通常位置検出センサ６９ｅによって検知し、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置しているか否かの判別を突出位置検出センサ６９ｆによって行う。

【３０５３】

また、上述したように、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃへ、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａへ移動される場合、それぞれの移動が約１秒で実行可能に構成されている。

【３０５４】

従って、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状態から突出位置５７ｃに移動させる場合、返しゴム６９ａの移動制御が開始されてから「１０秒」の期間において、突出位置５７ｃに移動されない場合、即ち、「１０秒」の期間において突出位置検出センサ６９ｆがオンされない場合、返しゴム６９ａの移動処理が正常動作してないと判別するように構成されている。

【３０５５】

同様に、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状態から通常位置５７ａに移動させる場合、返しゴム６９ａの移動制御が開始されてから「１０秒」の期間において、通常位置５７ａに移動されない場合、即ち、「１０秒」の期間において通常位置検出センサ６９ｅがオンされない場合、返しゴム６９ａの移動処理が正常動作してないと判別するように構成されている。

【３０５６】
なお、上記正常動作を判別するための期間は、「１０秒」より短い期間であっても良いし、「１０秒」より長い期間であっても良いし、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃへ移動される場合と、突出位置５７ｃから通常位置５７ａへ移動される場合とで異なる期間が設定されるように構成しても良い。
【３０５７】
Ｓ１３３４の判別の結果、返しゴム６９ａの移動制御が正常動作していない場合（Ｓ１３３４：Ｎｏ）、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに正常に移動されていないか、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに正常に移動されていないか、又は、返しゴム６９ａの位置を検出する通常位置検出センサ６９ｅ若しくは突出位置検出センサ６９ｆに異常が発生しているか、のいずれかの異常が発生したと判断し、返しゴム動作異常コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１３３５）、この返しゴム駆動確認処理（Ｓ１３０）を終了して立ち上げ処理（図１５４）に戻る。
【３０５８】
Ｓ１３３５の処理で設定された返しゴム動作異常コマンドは、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、返しゴム６９ａに関する動作異常コマンドを受信すると、該動作異常コマンドに応じた報知演出を実行する（図１５９（ｂ）参照）。
【３０５９】
一方、Ｓ１３３４の処理において、返しゴム６９ａの移動制御が正常動作していると判別された場合（Ｓ１３３４：Ｙｅｓ）、Ｓ１３３５の処理をスキップしてＳ１３３６の処理に移行する。
【３０６０】
次いで、Ｓ１３３６の処理では、「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１３３６）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１３３６：Ｙｅｓ）、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値に「１」をセットし（Ｓ１３３７）、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置するように制御し、この返しゴム駆動確認処理（Ｓ１３０）を終了して立ち上げ処理（図１５４）に戻る。
【３０６１】
一方、遊技状態が「通常遊技状態」でない、即ち、「時間短縮状態」、「小当たり遊技状態」又は「大当たり遊技状態」のいずれかであれば（Ｓ１３３６：Ｎｏ）、返しゴム移動メモリ２０３ｒの値に「２」をセットし（Ｓ１３３８）、返しゴム６９ａが所定地点としての通常位置５７ａに位置するように制御し、この返しゴム駆動確認処理（Ｓ１３０）を終了して立ち上げ処理（図１５４）に戻る。
【３０６２】
このように構成することで、パチンコ機１０の立ち上げ時において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲を正常に移動可能か否かを判別することができ、返しゴム６９ａが正常動作されていない場合には遊技者及びホール関係者等に異常を報知することができる。
【３０６３】
その結果、返しゴム６９ａが想定されていない状態においてパチンコ機１０の遊技が行われることを防止することができ、遊技者又はホール関係者に不測の不利益が発生してしまうことを防止することができる。
【３０６４】
次に、図１５６を参照して、第１２実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４６参照）の一処理である返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）について説明する。図１５６は、第１２実施形態における返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を示すフローチャートである。

【３０６５】
第１実施形態における返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）と、第１２実施形態における返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）との異なる点は、返しゴム６９ａの移動が正常に行われたか否かを判別する処理が追加されている点である。
【３０６６】
第１２実施形態における返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）では、Ｓ３２４の返しゴム６９ａを突出位置５７ｃに移動させる処理を終えると、次いで、返しゴム６９ａが正常に突出位置５７ｃに移動されたか否かを判別する（Ｓ３５１）。
【３０６７】
ここで、上述したように、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃへ、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａへ移動される場合、それぞれの移動が約１秒で実行可能に構成されている。
【３０６８】
従って、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａに位置している状態から突出位置５７ｃに移動させる場合、返しゴム６９ａの移動制御が開始されてから「１０秒」の期間において、突出位置５７ｃに移動されない場合、即ち、「１０秒」の期間において突出位置検出センサ６９ｆがオンされない場合、返しゴム６９ａの移動処理が正常動作してないと判別するように構成されている。
【３０６９】
同様に、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃに位置している状態から通常位置５７ａに移動させる場合、返しゴム６９ａの移動制御が開始されてから「１０秒」の期間において、通常位置５７ａに移動されない場合、即ち、「１０秒」の期間において通常位置検出センサ６９ｅがオンされない場合、返しゴム６９ａの移動処理が正常動作してないと判別するように構成されている。
【３０７０】
なお、上記正常動作を判別するための期間は、「１０秒」より短い期間であっても良いし、「１０秒」より長い期間であっても良いし、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃへ移動される場合と、突出位置５７ｃから通常位置５７ａへ移動される場合とで異なる期間が設定されるように構成しても良い。
【３０７１】
Ｓ３５１の処理において、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃへの移動処理が正常動作していないと判別された場合（Ｓ３５１：Ｎｏ）、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに正常に移動されていないか、又は、返しゴム６９ａの位置を検出する通常位置検出センサ６９ｅ若しくは突出位置検出センサ６９ｆに異常が発生しているか、のいずれかの異常が発生したと判断し、返しゴム動作異常コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ３５２）、この返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了してタイマ割込処理（図４６）に戻る。
【３０７２】
Ｓ３５２の処理で設定された返しゴム動作異常コマンドは、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、返しゴム６９ａに関する動作異常コマンドを受信すると、該動作異常コマンドに応じた報知演出を実行する（図１６０（ｄ）参照）。
【３０７３】
一方、Ｓ３５１の判別の結果、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃへの移動処理が正常動作していれば（Ｓ３５１：Ｙｅｓ）、Ｓ３５２の処理をスキップして、この返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了してタイマ割込処理（図４６）に戻る。
【３０７４】
また、Ｓ３２６の返しゴム６９ａを通常位置５７ａに移動させる処理を終えると、次いで、返しゴム６９ａが正常に通常位置５７ａに移動されたか否かを判別する（Ｓ３５３）

。
【３０７５】
　Ｓ３５３の処理において、返しゴム６９ａの通常位置５７ａへの移動処理が正常動作していないと判別された場合（Ｓ３５３：Ｎｏ）、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに正常に移動されていないか、又は、返しゴム６９ａの位置を検出する通常位置検出センサ６９ｅ若しくは突出位置検出センサ６９ｆに異常が発生しているか、のいずれかの異常が発生したと判断し、返しゴム動作異常コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ３５４）、この返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了してタイマ割込処理（図４６）に戻る。
【３０７６】
　Ｓ３５４の処理で設定された返しゴム動作異常コマンドは、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６のＳ２０１参照）によって音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、返しゴム６９ａに関する動作異常コマンドを受信すると、該動作異常コマンドに応じた報知演出を実行する（図１６０（ｄ）参照）。
【３０７７】
　一方、Ｓ３５３の判別の結果、返しゴム６９ａの通常位置５７ａへの移動処理が正常動作していれば（Ｓ３５３：Ｙｅｓ）、Ｓ３５４の処理をスキップして、この返しゴム移動制御処理（Ｓ２２０）を終了してタイマ割込処理（図４６）に戻る。
【３０７８】
　このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲を正常に移動されたか否かを判別することができ、返しゴム６９ａが正常動作されていない場合には報知処理によって遊技者及びホール関係者等に異常を報知することができる。
【３０７９】
　その結果、返しゴム６９ａが想定されていない状態においてパチンコ機１０の遊技が継続して行われることを防止することができ、遊技者又はホール関係者に不測の不利益が発生してしまうことを防止することができる。
【３０８０】
　次に、図１５７を参照して、第１２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図１５７は、第１２実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。
【３０８１】
　第１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）と、第１２実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、返しゴム６９ａの動作異常に関する処理が追加されている点である。
【３０８２】
　第１２実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２０６の処理において、第１保留球数コマンド及び第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より返しゴム６９ａの動作異常に関するコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４１）。そして、返しゴム６９ａの動作異常に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２４１：Ｙｅｓ）、返しゴム６９ａの動作異常コマンドに関する各処理を実行する返しゴム動作異常コマンド処理を実行し（Ｓ１２４２）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６９参照）に戻る。
【３０８３】
　ここで、図１５８を参照して、第１２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される返しゴム動作異常コマンド処理（Ｓ１２１４）について説明する。図１５８は、第１２実施形態の返しゴム動作異常コマンド処理（Ｓ１２１４）

を示したフローチャートである。
【３０８４】
第１２実施形態の返しゴム動作異常コマンド処理（Ｓ１２１４）では、主制御装置１１０から送信された返しゴム６９ａの動作異常コマンドに基づいて、該動作異常を報知するための設定処理を実行する。
【３０８５】
第１２実施形態の返しゴム動作異常コマンド処理（Ｓ１２１４）では、まず、表示用動作異常コマンドを設定し（Ｓ１４６１）、次いで、その他の異常処理を実行してこの返しゴム動作異常コマンド処理（Ｓ１２１４）を終了し、コマンド判定処理（図１５７参照）に戻る。
【３０８６】
Ｓ１４０２の処理で設定された表示用異常入球コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用動作異常コマンドを受信すると、該動作異常を表示するための画像描画を制御する（図１５９（ｂ）参照）。
【３０８７】
このように構成することで、返しゴム６９ａの移動処理が正常動作されていない場合に、報知処理によって遊技者及びホール関係者等に異常を報知することができる。
【３０８８】
その結果、返しゴム６９ａが想定されていない状態においてパチンコ機１０の遊技が継続して行われることを防止することができ、遊技者又はホール関係者に不測の不利益が発生してしまうことを防止することができる。
【３０８９】
次に、図１５９及び図１６０参照して、第１２実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる返しゴム６９ａの動作異常の報知に関する演出について説明する。図１５９及び図１６０は、第１２実施形態のパチンコ機１０において、返しゴム６９ａの移動処理において動作異常が発生したと判別された場合において実行され得る演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。
【３０９０】
より詳細には、図１５９（ａ）は、パチンコ機１０の電源が投入されている状態を示した図であり、図１５９（ｂ）は、図１５９（ａ）の状態から、パチンコ機１０の立ち上げ処理における返しゴム駆動確認処理において、返しゴム６９ａの移動処理に関する動作異常が発生したことが報知されている状態を示した図である。
【３０９１】
また、図１６０（ａ）は、「通常遊技状態」において救済条件が成立した状態を示した図であり、図１６０（ｂ）は、図１６０（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する旨が示唆されている状態を示した図であり、図１６０（ｃ）は、図１６０（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動開始する旨が報知されている状態を示した図であり、図１６０（ｄ）は、図１６０（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動処理に関する動作異常が発生したことが報知されている状態を示した図である。
【３０９２】
図１５９（ａ）は、パチンコ機１０の電源が投入されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、電源投入時メッセージ８１ｋに「電源投入中　しばらくお待ち下さい」のメッセージが表示されており、パチンコ機１０の立ち上げ処理が実行中であることを示している。
【３０９３】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれ

の保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。

【３０９４】

次いで、図１５９（ｂ）は、図１５９（ａ）の状態から、パチンコ機１０の立ち上げ処理における返しゴム駆動確認処理（Ｓ１３０）において、返しゴム６９ａの移動処理に関する動作異常が発生したことが報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、電源投入時メッセージ８１ｋに「電源投入中　しばらくお待ち下さい」のメッセージが引き続き表示されており、パチンコ機１０の立ち上げ処理が引き続き実行中であることを示している。

【３０９５】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には動作異常メッセージ８１ｍに「返しゴムユニット動作異常」のメッセージが表示されており、パチンコ機１０の立ち上げ処理における返しゴム駆動確認処理（図１５５参照）において、返しゴム６９ａの移動処理に関する動作異常が発生したことが報知されている状態を示している。

【３０９６】

次に、図１６０（ａ）は、「通常遊技状態」において所定要件として救済条件が成立した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「２５０／２５０」が表示されており、救済条件成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「２５０回転」の特別図柄の変動演出が実行され、救済条件成立回数に到達した状態であることを示している。

【３０９７】

また、救済カウンタ欄８１ａの右側には、救済成立メッセージ８１ｂに「救済条件成立」の文字が表示されており、特別図柄の動的表示の実行回数が「２５０回」に到達したことによって救済条件が成立した状態であることを示している。

【３０９８】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。

【３０９９】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、変動図柄８１ｃに「８１２」が表示されており、特別図柄の動的表示がハズレとなって停止した状態であることを示している。

【３１００】

次いで、図１６０（ｂ）は、図１６０（ａ）の状態から、接触部としての返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する旨が示唆されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「返しゴムが通常位置に移動するよ」の文字が表示されており、これから返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動する状態であることを示唆している。

【３１０１】

次いで、図１６０（ｃ）は、図１６０（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動開始する旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には引き続きメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「移動開始」の文字が表示されて

おり、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動を開始する状態であることを示唆している。

【３１０２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には、主表示用右打ち指示８９が表示されており、さらに、返しゴム状態メッセージ８１ｅの下側には右打ち示唆図柄８１ｆに「右打ち」の文字が表示されており、右打ち遊技が推奨される状態であることを示唆している。

【３１０３】

次いで、図１６０（ｄ）は、図１６０（ｃ）の状態から、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動処理に関する動作異常が発生したことが報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には引き続きメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、返しゴム６９ａの移動処理が実行されている状態であることを示唆している。

【３１０４】

一方、主表示領域Ｄｍの左上部分には動作異常メッセージ８１ｍに「返しゴムユニット動作異常」のメッセージが表示されており、返しゴム６９ａを突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させる処理において、何らかの動作異常が発生したことが報知されている状態を示している。

【３１０５】

以上、説明したように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源立ち上げ時において、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲を正常に移動可能か否かを確認する駆動確認処理を実行し、該駆動確認処理において正常動作が確認できない場合には、返しゴム６９ａの移動処理に関する動作異常を報知するように構成する。

【３１０６】

また、パチンコ機１０の遊技中において、返しゴム６９ａを通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動させる場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動させる場合に、該移動処理が正常動作したか否かを判別する処理を実行し、該移動処理において正常動作が確認できない場合には、返しゴム６９ａの移動処理に関する動作異常を報知するように構成する。

【３１０７】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲を正常に移動可能か否かを確認し、正常動作されない場合には、返しゴム６９ａの移動処理に関する異常動作を報知することができる。

【３１０８】

その結果、返しゴム６９ａの動作異常に関する報知によって、遊技者及びホール関係者に返しゴム６９ａが正常動作されていないことを認識させることができ、遊技を中断させることによって、パチンコ機１０が遊技仕様通りに遊技ができない状態における遊技を防止させることができる。

【３１０９】

その他、第１２実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第１１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【３１１０】

＜第１３実施形態＞

次いで、図１６０～図１６４を参照して、本発明を適用した第１３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１３実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第１２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第１２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第１２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３１１１】

第４実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される状況、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される状況において、該移動を第３図柄表示装置８１等で報知することによって、遊技者が返しゴム６９ａが移動されることを認識可能となるように構成されていた（図１０４及び図１０５参照）。

【３１１２】

一方、このように構成されている場合であっても、返しゴム６９ａの移動の詳細に関する遊技者への報知が十分に行われておらず、この点についてさらなる向上が求められる。

【３１１３】

より具体的には、例えば、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動される場合には、該返しゴム６９ａの移動開始と同時に右打ち遊技を実行することによって右側一般入賞口６３ａに入球させたり、遊技領域の右側部分を流下させたりすることが可能に構成されている（図１３及び図１４参照）一方、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動される場合には、該返しゴム６９ａの移動開始と同時に右打ち遊技を実行することによって右側一般入賞口６３ａに入球させることは可能であるが（図１０参照）、該返しゴム６９ａが開口位置５７ｂを通過した状況からは、右側一般入賞口６３ａに入球させることも遊技領域の右側部分に遊技球を流下させることをできないように構成されている（図１１及び図１２参照）。

【３１１４】

これに対し、第４実施形態における返しゴム６９ａの移動に関する報知処理では、該移動に関する報知のみが実行されており、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動される場合と、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動される場合との相違点に関する報知がなされておらず、遊技者は返しゴム６９ａが移動されることのみを認識し、返しゴム６９ａの移動方向に関する相違点を認識できず、該移動に関する遊技性を十分に把握できないまま遊技を行ってしまうおそれがある。

【３１１５】

また、第４実施形態における返しゴム６９ａの移動に関する報知処理では、該移動に関する報知のみが実行されており、該移動中に右打ち遊技を実行することによって右側一般入賞口６３ａに入球し易い状態である旨の報知がなされておらず、遊技者は返しゴム６９ａが移動されることのみを認識し、返しゴム６９ａの移動中に右打ち遊技を実行して下側経路５８ｃに流入させ、右側一般入賞口６３ａに入球し易い状態となることを十分に把握できないまま遊技を行い、該返しゴム６９ａの移動中における遊技性が遊技者に十分に把握されないまま遊技を行ってしまうおそれがある。

【３１１６】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、返しゴム６９ａが移動される場合に、該移動に関する遊技性の詳細を報知することによって、遊技者が返しゴム６９ａの移動中における遊技性を把握可能とすることで、遊技球の発射タイミングを調整可能とし、移動中の返しゴム６９ａに遊技球を衝突させて該遊技球を下側経路５８ｃに流入させ、より右側一般入賞口６３ａに入球させ易くして、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【３１１７】

より詳細には、例えば、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合と、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合と、において、それぞれ異なる報知を行い、返しゴム６９ａの移動方向による遊技性の違いについて遊技者が認識可能とすることによって、該返しゴム６９ａの移動中における遊技性を遊技者が把握可能とし、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【３１１８】

ここで、図１６１～図１６４を参照して、第１３実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる返しゴム６９ａの移動報知に関する演出について説明する。図１６１～図１６４は、第１３実施形態のパチンコ機１０において、返しゴム６９ａ

が通常位置５７ａから突出位置５７ｃ、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する場合において実行され得る演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【３１１９】

より詳細には、図１６１（ａ）は、「通常遊技状態」において救済条件が成立した状態を示した図であり、図１６１（ｂ）は、図１６１（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する旨が示唆されている状態を示した図であり、図１６１（ｃ）は、図１６１（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示した図であり、図１６１（ｄ）は、図１６１（ｃ）の状態から、引き続き返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示した図である。

【３１２０】

また、図１６２（ａ）は、図１６１（ｄ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動開始する旨が報知されている状態を示した図であり、図１６２（ｂ）は、図１６２（ａ）の状態から、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動が完了した旨が報知されている状態を示した図である。

【３１２１】

さらに、図１６３（ａ）は、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した状態を示した図であり、図１６３（ｂ）は、図１６３（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する旨が示唆されている状態を示した図であり、図１６３（ｃ）は、図１６３（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示した図であり、図１６３（ｄ）は、図１６３（ｃ）の状態から、引き続き返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示した図である。

【３１２２】

また、図１６４（ａ）は、図１６３（ｄ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動開始する旨が報知されている状態を示した図であり、図１６４（ｂ）は、図１６４（ａ）の状態から、返しゴム６９ａの通常位置５７ａから突出位置５７ｃへの移動が完了した旨が報知されている状態を示した図である。

【３１２３】

図１６１（ａ）は、「通常遊技状態」において所定要件として救済条件が成立した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「２５０／２５０」が表示されており、救済条件成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「２５０回転」の特別図柄の変動演出が実行され、救済条件成立回数に到達した状態であることを示している。

【３１２４】

また、救済カウンタ欄８１ａの右側には、救済成立メッセージ８１ｂに「救済条件成立」の文字が表示されており、特別図柄の動的表示の実行回数が「２５０回」に到達したことによって救済条件が成立した状態であることを示している。

【３１２５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。

【３１２６】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保

留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、変動図柄８１ｃに「８１２」が表示されており、特別図柄の動的表示がハズレとなって停止した状態であることを示している。

【３１２７】

次いで、図１６１（ｂ）は、図１６１（ａ）の状態から、接触部としての返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する旨が示唆されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「返しゴムが通常位置に移動するよ」の文字が表示されており、これから返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動する状態であることを示唆している。

【３１２８】

次いで、図１６１（ｃ）は、図１６１（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右側部分には、遊技説明メッセージ８１ｎに「返しゴムの移動中は右側一般入賞口への入球チャンス」のメッセージが表示されており、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される状況において右打ち遊技を実行することによって、下側経路５８ｃに流入させて右側一般入賞口６３ａに入球させ易い状態となることを示唆している（図１３参照）。

【３１２９】

また、遊技説明メッセージ８１ｎの下方には、入球難易度メッセージ８１ｏに「期待度大」のメッセージが表示されており、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される状況における右側一般入賞口６３ａへの入球期待度が、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される状況における右側一般入賞口６３ａへの入球期待度よりも高い状況であることを示唆している。

【３１３０】

次いで、図１６１（ｄ）は、図１６１（ｃ）の状態から、引き続き返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右側部分には、遊技説明メッセージ８１ｎに「右側一般入賞口に入球しなくても遊技領域右側部分に流入し易いよ」のメッセージが表示されており、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される状況において右打ち遊技を実行した場合に、仮に右側一般入賞口６３ａに入球しなかった場合であっても、該遊技球が遊技領域の右側部分を流下し易い状況であることを示唆している（図１４参照）。

【３１３１】

次いで、図１６２（ａ）は、図１６１（ｄ）の状態から、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動開始する旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には引き続きメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「移動開始」の文字が表示されており、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動を開始する状態であることを示唆している。

【３１３２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には、主表示用右打ち指示８９が表示されており、さらに、返しゴム状態メッセージ８１ｅの下側には右打ち示唆図柄８１ｆに「右打ち」の文字が表示されており、右打ち遊技が推奨される状態であることを示唆している。

【３１３３】

次いで、図１６２（ｂ）は、図１６２（ａ）の状態から、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動が完了した旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には引き続きメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「通常位置への移動完了」の

文字が表示されており、返しゴム６９ａの突出位置５７ｃから通常位置５７ａへの移動が完了した状態であることを示唆している。

【３１３４】

次に、図１６３（ａ）は、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には時短カウンタ欄８１ｇに「チャンスタイム　ラスト」の文字が表示されており、「時間短縮状態」における特別図柄の動的表示の実行回数が、時短終了条件が成立し得る実行回数に到達したことを示している。

【３１３５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、右打ち遊技での遊技が推奨される状態であることを示唆している。

【３１３６】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、変動図柄８１ｃに「４７２」が表示されており、特別図柄の動的表示がハズレとなって停止した状態であることを示している。

【３１３７】

次いで、図１６３（ｂ）は、図１６３（ａ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する旨が示唆されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「返しゴムが突出位置に移動するよ」の文字が表示されており、これから返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動する状態であることを示唆している。

【３１３８】

次いで、図１６３（ｃ）は、図１６３（ｂ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右側部分には、遊技説明メッセージ８１ｎに「返しゴムの移動中は右側一般入賞口への入球チャンス」のメッセージが表示されており、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される状況において右打ち遊技を実行することによって、下側経路５８ｃに流入させて右側一般入賞口６３ａに入球させ易い状態となることを示唆している（図１０参照）。

【３１３９】

また、遊技説明メッセージ８１ｎの下方には、入球難易度メッセージ８１ｏに「期待度小」のメッセージが表示されており、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される状況における右側一般入賞口６３ａへの入球期待度が、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される状況における右側一般入賞口６３ａへの入球期待度よりも低い状況であることを示唆している。

【３１４０】

次いで、図１６３（ｄ）は、図１６３（ｃ）の状態から、引き続き返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動する場合における遊技性についての説明がなされている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右側部分には、遊技説明メッセージ８１ｎに「移動後半から遊技領域右側部分に流入しなくなるよ」のメッセージが表示されており、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される状況において右打ち遊技を実行した場合に、返しゴム６９ａが開口位置５７ｂを通過した以降に流入経路５８ａ

に流入した遊技球が、遊技領域の右側部分に流入し得なくなることを示唆している（図１１参照）。

【３１４１】

次いで、図１６４（ａ）は、図１６３（ｄ）の状態から、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動開始する旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には引き続きメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「移動開始」の文字が表示されており、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに向かって移動を開始する状態であることを示唆している。

【３１４２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には、主表示用右打ち指示８９が表示されており、引き続き右打ち遊技で遊技球を発射させる状態であることを示唆している。

【３１４３】

次いで、図１６４（ｂ）は、図１６４（ａ）の状態から、返しゴム６９ａの通常位置５７ａから突出位置５７ｃへの移動が完了した旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には引き続きメインキャラクタ図柄８１ｄが表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には返しゴム状態メッセージ８１ｅに「突出位置への移動完了」の文字が表示されており、返しゴム６９ａの通常位置５７ａから突出位置５７ｃへの移動が完了した状態であることを示唆している。

【３１４４】

以上、説明したように、第１３実施形態のパチンコ機１０では、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合において、該返しゴム６９ａの移動中に右打ち遊技を実行することによって右側一般入賞口６３ａに入球させる期待度が高い状態となることを報知するように構成する。

【３１４５】

また、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合よりも、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合の方が、右打ち遊技で発射した遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球される期待度が高くなることを報知するように構成する。

【３１４６】

さらに、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合よりも、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合の方が、右打ち遊技で発射した遊技球が遊技領域の右側部分を流下し易くなることを報知するように構成する。

【３１４７】

このように構成することで、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃに移動される場合、及び、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動される場合における遊技性について、遊技者が把握し易くすることができる。

【３１４８】

その結果、返しゴム６９ａが通常位置５７ａから突出位置５７ｃの範囲を移動する場合における遊技性について把握可能とすることによって、各状態において発射した遊技球の流下態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【３１４９】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【３１５０】
＜変形例１＞
上記実施形態では、特別図柄及び普通図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１５１】
＜変形例２＞
上記実施形態では、時短終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、「時間短縮状態」への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、「時間短縮状態」への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。
【３１５２】
＜変形例３＞
上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１５３】
＜変形例４＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。
【３１５４】
＜変形例５＞
上記実施形態では、いずれかの大当たりに当選した場合の大当たり終了後、又は、救済条件が成立した場合に、「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄

（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。また、特定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」など）において時短図柄が導出された場合に「時短機能」が付与されるように構成し、その他の遊技状態において時短図柄が導出された場合には、該時短図柄が導出された場合の「時短機能」を付与しないように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１５５】

＜変形例６＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１５６】

＜変形例７＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示が高確率（即ち、９９／１００）で当たりに当選し得るように構成している。これに対し、より低確率（例えば、５０／１００）で当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。また、普通図柄の可変表示の抽選を行わず、所定の入球口に入球することで普通電役が開放するように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１５７】

＜変形例８＞

上記実施形態では、特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１５８】

＜変形例９＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が当選した図柄に応じて、又は、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行）するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１５９】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。また、普通図柄の合計保留球数に応

じて普通図柄の可変表示の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１６０】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、各特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選した場合、又は、小当たり種別に当選して、遊技球が小入賞口ユニット内の特定領域を通過した場合、のいずれかにおいて大当たり遊技が開始されるように構成されている。これに対し、各特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選した状況、又は、小当たり種別に当選して、遊技球が小入賞口ユニット内の特定領域を通過した状況において、スルーゲートを通過した場合に大当たり遊技を開始するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、連荘状態において大当たり種別に当選した場合に、スルーゲートを通過させなければ大当たり遊技が開始され得ないため、遊技者は遊技を中断することが可能となる。また、例えば、普通電役７２内に所定領域を設け、遊技球が該所定領域を通過した場合に大入賞口が開放可能となるように構成してもよい。

【３１６１】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、賞球として遊技媒体である遊技球を払い出すように構成されているが、遊技球を遊技機内部に循環させ、賞球として遊技媒体に代えて数値データを付与するように構成してもよい。

【３１６２】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３を配設し、大当たりに当選（小当たり当選に基づく大当たり）した場合に可変入賞装置６５を開放し、小当たりに当選した場合に小入賞口ユニット７３を開放するように構成されているが、１の大入賞口のみを配設し、大当たり又は小当たりのいずれに当選した場合であっても１の大入賞口を開放するように構成してもよい。

【３１６３】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、右側一般入賞口６３ａへの入球経路として、上側経路５８ｂ及び下側経路５８ｃから入球可能に構成されているが、下側経路５８ｃからのみ入球可能としてもよいし、上側経路５８ｂからのみ入球可能としてもよいし、その他の経路から入球可能としてもよい。また、下側経路５８ｃに流入した遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側に流下可能に構成されているが、該遊技球が必ず右側一般入賞口６３ａに入球するように構成してもよい。

【３１６４】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、返しゴム６９ａの移動態様として、通常位置５７ａから突出位置５７ｃ、又は、突出位置５７ｃから通常位置５７ａに向かって移動され得るように構成されているが、他の移動態様が可能となるように構成してもよい。例えば、通常位置５７ａから突出位置５７ｃの途中で停止させてもよいし、途中で一時停止させてから再度移動させてもよいし、途中から出発地点に向けて戻るように構成してもよい。また、移動契機によって移動速度が異なるように構成してもよし、返しゴムが回転等しながら移動することによって遊技球と衝突可能な面が変化し得るように構成してもよい。さらに、上記のような複数の移動態様で構成した場合において、返しゴム６９ａの移動態様によって特別図柄の動的表示の当選内容を示唆可能に構成してもよい。例えば、通常の移動態様と異なる移動態様が実行された場合に、時短回数が多い大当たり種別又は小当たり種別に当選したことを示唆可能に構成してもよい。このように構成することで、返しゴム６９ａの移動態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【３１６５】

＜変形例１６＞
上記実施形態では、返しゴム６９ａの移動方法として、支持部６９ｃが伸縮させることによって返しゴム６９ａが移動可能に構成されているが、返しゴム６９ａの正面視奥側に支持部を配設し、該支持部が通常位置５７ａから突出位置５７ｃまでの範囲を移動することによって返しゴム６９ａが移動可能となるように構成してもよい。
【３１６６】
＜変形例１７＞
上記実施形態では、返しゴム６９ａの移動契機として、大当たり当選時、小当たり当選時、救済条件成立時、時短終了条件成立時に移動し得るように構成されているが、その他の契機で移動可能に構成してもよい。例えば、特別図柄の動的表示がその他の図柄に当選した場合、特別図柄の動的表示の実行回数が一定回数に到達した場合、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選した場合、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合、普通電役７２の動作回数が一定回数に到達した場合、遊技球が特定の入球口に入球した入球数が一定値に到達した場合、遊技状態が移行した場合、通常位置５７ａ又は突出位置５７ｃに位置している期間が一定時間に到達した場合に返しゴム６９ａが移動可能に構成してもよい。
【３１６７】
＜変形例１８＞
上記実施形態では、右側一般入賞口６３ａ入球時に時短抽選を行い抽選の結果によって時短終了条件が成立し得るように構成されているが、例えば、返しゴム６９ａが突出位置５７ｃから通常位置５７ａに移動してから、再度突出位置５７ｃに移動されるまでの期間における右側一般入賞口６３ａへの入球数によって時短終了条件が成立するように構成してもよい。また、右側一般入賞口６３ａへの入球に基づく賞球数の累計値によって時短終了条件が成立するように構成してもよい。
【３１６８】
上記実施形態では、遊技状態ごとに推奨される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、推奨されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、推奨されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、推奨されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、推奨されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、推奨されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、推奨されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、推奨されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。
【３１６９】
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１７０】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【３１７１】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【３１７２】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【３１７３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【３１７４】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【３１７５】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【３１７６】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【３１７７】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【３１７８】
上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。
【３１７９】
上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。
【３１８０】
上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。
【３１８１】
上記実施形態において、大当たり乱数値同士、及びハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。
【３１８２】
ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【３１８３】
また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【３１８４】
上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。
【３１８５】
上記実施形態では、確率設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するよう

に構成していた。これに対し、確率設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、確率設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、確率設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【３１８６】

上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２の内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【３１８７】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１８８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【３１８９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【３１９０】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「ハズレ乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値の範囲を固定

的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【３１９１】

上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１９２】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【３１９３】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１９４】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１９５】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「時

間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【３１９６】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１９７】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１９８】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１９９】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「第１時間短縮状態」→「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、いずれかの「時間短縮状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２００】
右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が推奨される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。
【３２０１】
上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて推奨される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非推奨の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。
【３２０２】
上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。
【３２０３】
上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。
【３２０４】
また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基

づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【３２０５】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【３２０６】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【３２０７】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【３２０８】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【３２０９】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組

み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【３２１０】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【３２１１】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【３２１２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【３２１３】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲ

ート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【３２１４】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【３２１５】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【３２１６】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【３２１７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３２１８】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制

御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【３２１９】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【３２２０】

なお、上記実施形態および上記変形例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施形態又は上記変形例に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態又は各変形例は、それぞれ、１若しくは複数の他の実施形態又は１若しくは複数の他の変形例が有する構成の一部又は複数部分を、その実施形態又は変形例に追加し或いはその実施形態又は変形例の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態又は変形例を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態又は上記変形例で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【３２２１】

遊技機Ａ１～Ａ１５，Ｂ１～Ｂ１８，Ｃ１～Ｃ１６，Ｄ１～Ｄ１６，Ｅ１～Ｅ１８，Ｆ１～Ｆ１９，Ｇ１～Ｇ１５，Ｈ１～Ｈ１９，Ｉ１～Ｉ１８，Ｊ１～Ｊ１９，Ｋ１～Ｋ２０のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３２２２】

遊技機Ａ１～Ａ１５，Ｂ１～Ｂ１８，Ｃ１～Ｃ１６，Ｄ１～Ｄ１６，Ｅ１～Ｅ１８，Ｆ１～Ｆ１９，Ｇ１～Ｇ１５，Ｈ１～Ｈ１９，Ｉ１～Ｉ１８，Ｊ１～Ｊ１９，Ｋ１～Ｋ２０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【３２２３】

遊技機Ａ１～Ａ１５，Ｂ１～Ｂ１８，Ｃ１～Ｃ１６，Ｄ１～Ｄ１６，Ｅ１～Ｅ１８，Ｆ

１～Ｆ１９，Ｇ１～Ｇ１５，Ｈ１～Ｈ１９，Ｉ１～Ｉ１８，Ｊ１～Ｊ１９，Ｋ１～Ｋ２０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【３２２４】

＜第１４実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１６５～図２３２を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１４実施形態について説明する。図１６５は、第１４実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図１６６はパチンコ機１０の背面図であり、図１６７はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【３２２５】

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

【３２２６】

このような遊技機において、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられており、該遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある。

【３２２７】

具体的には、例えば、従来の遊技機において、多様な遊技部材が複雑に配置されることに伴って、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性が低下している。また、多様な遊技部材が複雑に配置されることに伴って遊技方法も複雑化しており、遊技進行の非効率化も見られる。このため、遊技者は視認性の低さや遊技進行の非効率化に伴う遊技性の複雑化に困惑し、遊技を中止してしまうおそれがある。

【３２２８】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる遊技機を提供することを目的としている。

【３２２９】

より具体的には、例えば、第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット内に２の非電動役物始動口を配設し、それぞれの非電動役物始動口に入球することで開放される非電動役物を遊技領域の右側部分に配設することで、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる遊技機を提供することを目的としている。

【３２３０】

本目的を達成するために、第１４実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の

入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた。

【３２３１】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、選択要素としての選択候補を備え、所定一覧としての集合体を備え、設定手段としての設定制御を備え、抽出手段としての抽出制御を備え、進行手段としての進行制御を備え、通常遊技状態としての不利状態を備え、有利遊技状態としての有益状態を備え、遊技状態変更手段としての状態変化制御を備え、所定選択要素としての不利要素を備え、特定選択要素としての有利要素を備え、所定操作としての遊技操作を備える。

【３２３２】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【３２３３】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実

行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【３２３４】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【３２３５】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【３２３６】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【３２３７】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄

の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【３２３８】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【３２３９】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【３２４０】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【３２４１】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、

特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【３２４２】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【３２４３】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【３２４４】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【３２４５】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【３２４６】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切

換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【３２４７】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【３２４８】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【３２４９】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【３２５０】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【３２５１】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【３２５２】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【３２５３】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、

本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【３２５４】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【３２５５】

パチンコ機１０は、図１６５に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１６５参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【３２５６】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３等を有する遊技盤１３（図１６７参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１７４参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図１６７において後述する。

【３２５７】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１６５参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、支持部としてのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【３２５８】

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

【３２５９】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１６５参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図１７４参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【３２６０】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図１６７参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【３２６１】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図１６７参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技操作として遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ（図１６７参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【３２６２】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図１６７参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【３２６３】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図１６７参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図１７３参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図１７３参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【３２６４】

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

【３２６５】

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

【３２６６】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図１６７参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【３２６７】

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

【３２６８】

なお、第１４実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより

構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【３２６９】

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

【３２７０】

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

【３２７１】

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

【３２７２】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図１６７参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【３２７３】

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

【３２７４】

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

【３２７５】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図

１７４参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【３２７６】

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

【３２７７】

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

【３２７８】

次に、図１６６に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【３２７９】

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

【３２８０】

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

【３２８１】

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

【３２８２】
主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。
【３２８３】
また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。
【３２８４】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１７４参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【３２８５】
また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１７４参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【３２８６】
次に、図１６７を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図１６７に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や案内装置としての風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。
【３２８７】
一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲ

ート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１６５参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図１６７～図１７２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【３２８８】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１６５参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【３２８９】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１７４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１６７の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１６７の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１４実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は流入口としての一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【３２９０】

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

【３２９１】

遊技領域の正面視左側下部（図１６７の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【３２９２】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置

に配設されている。
【３２９３】
　また、本遊技機においては、特別図柄表示装置３７以外に、音声ランプ制御装置１１３によって制御される第３図柄表示装置８１が設けられている。特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１は、それぞれ異なる制御装置（即ち、主制御装置１１０及び音声ランプ制御装置１１３）によって制御されるが、特別図柄の動的表示の実行開始及び実行終了タイミングや実行結果については同期するように構成されている。
【３２９４】
　これは、主制御装置１１０において決定した変動パターンや停止種別等を変動パターンコマンドや停止種別コマンド等によって音声ランプ制御装置１１３に送信することで同期を実現している。
【３２９５】
　状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【３２９６】
　なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１４実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【３２９７】
　特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、作用口としての下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【３２９８】
　具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１４実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【３２９９】
　また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１４実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【３３００】
　いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当た

りである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【３３０１】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【３３０２】

第１４実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ｂ）参照）。

【３３０３】

また、第１４実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７９参照）。

【３３０４】

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

【３３０５】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【３３０６】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、有益状態としての「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可

能に構成されている（図１８１参照）。
【３３０７】
「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１８１参照）。
【３３０８】
「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。
【３３０９】
また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって検知部としてのスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【３３１０】
次いで、有益状態としての「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。
【３３１１】
即ち、有益状態としての「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を進入部としての普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。
【３３１２】
また、詳細は後述するが、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている（図１８６及び図１８８参照）。
【３３１３】
このため、有益状態としての「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図２２８（ａ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照

）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図１６８及び図１６９において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図２２５～図２３２において、それぞれ後述する。

【３３１４】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図１９２の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。また、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【３３１５】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、遊技操作として左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【３３１６】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【３３１７】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【３３１８】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に有益状態としての「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【３３１９】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１４実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常

遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。
【３３２０】
次に、小当たり種別について説明する。第１４実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた検知部としての特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。
【３３２１】
なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１７７にて後述）。
【３３２２】
一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【３３２３】
このように、主制御装置１１０は、特別図柄表示装置３７の制御以外に多種多様な遊技制御を行っている。
【３３２４】
なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、指定動作として、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。
【３３２５】
ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、不利要素としてのハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり

種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【３３２６】

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

【３３２７】

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

【３３２８】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、進行制御として、右打ち報知演出を継続するように構成されている。

【３３２９】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１７７（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８２～図１８６参照））。

【３３３０】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図２２７（ｄ）～図２２８（ｃ）参照）。

【３３３１】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【３３３２】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、進入部としての盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、作用口としての右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニ

ット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても遊技操作として球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【３３３３】

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

【３３３４】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図１７４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）が表示される。

【３３３５】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１４実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【３３３６】

このように、本遊技機には始動入賞に基づいて行われる抽選の結果を遊技者に報知するための遊技部材として特別図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１の２つが設けられている。

【３３３７】

上述したように、特別図柄表示装置３７を制御する主制御装置１１０は特別図柄表示装置３７の制御以外にも多種多様な遊技制御を行っており、特別図柄の動的表示における変動演出に関する制御負担を軽減するために、音声ランプ制御装置１１３によって該変動演出を制御する第３図柄表示装置８１を設けている。

【３３３８】

第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０から送信される制御コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３によって制御され、主制御装置１１０によって制御される特別図柄表示装置３７と同期するように構成されている。

【３３３９】

このように、遊技制御的な観点から見れば、特別図柄表示装置３７は第３図柄表示装置８１より重要な表示器であり、可変入賞装置６５の開放等の制御を行う主制御装置１１０によって制御されているため、制御的な信頼度が音声ランプ制御装置１１３によって制御される第３図柄表示装置８１よりも高い。

【３３４０】

第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送受信を介して制御されるため、ノイズや配線状態の影響を受ける可能性があり、状況によっては第３図柄表示装置８１において大当たりの発生を示す図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示された場合であっても、可変入賞装置６５が開放されないような事象も制御的には起こり得る。

【３３４１】

しかし、正常に制御行われる状況では、第３図柄表示装置８１は遊技者への興趣の提供を行う重要な遊技部材であり、特別図柄の変動表示を実行する期間等においては、第３図柄表示装置８１及びその周辺（例えば、可動役物２３）で多種多様な演出が行われる。

【３３４２】

そのため、遊技部材としては、第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０による簡易な制御で動作する特別図柄表示装置３７よりも大型であり、遊技者にとって視認し易いように遊技盤１３の中央に配置されている。

【３３４３】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【３３４４】

ここで、図１７３を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１７３は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図１７３（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１７３（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【３３４５】

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

【３３４６】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【３３４７】

さらに、第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合が

ある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３４８】

図１７３（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【３３４９】

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

【３３５０】

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

【３３５１】

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

【３３５２】

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

【３３５３】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【３３５４】

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

【３３５５】

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

【３３５６】

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

【３３５７】

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

【３３５８】

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

【３３５９】

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

【３３６０】

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

【３３６１】

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

【３３６２】

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

ｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。
【３３６３】
特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、規定動作として第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【３３６４】
より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【３３６５】
主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される有益状態としての「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。
【３３６６】
また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。
【３３６７】
第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図１７３（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。
【３３６８】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【３３６９】
第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。
【３３７０】
即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。
【３３７１】
なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。
【３３７２】
コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。
【３３７３】
実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【３３７４】
なお、第１４実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。
【３３７５】
また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。
【３３７６】
例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれの選択候補としてのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技操作としての遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。そして、進行制御として、ルーレット演出で停止したアイコン内容に従って、ルーレット演出以降の変動演出を継続するように構成してもよい。
【３３７７】
このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出が不利要素としてのハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する有利要素としての「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【３３７８】
さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。
【３３７９】
例えば、ルーレット演出において、抽出制御として、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、実行中の変動演出が「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。
【３３８０】
また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、集合体としてのルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。
【３３８１】
さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意してお

き、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出の停止候補の１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【３３８２】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの設定制御としてのルーレット演出の抽選制御は、有益状態としての「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【３３８３】

図１６７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、実動体としての可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図１６７において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部分であり、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、支持部としての役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（図１６７において点線で表示された可動役物２３）（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」と称する場合がある）。

【３３８４】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図２２７（ａ）参照）、作用物としての可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【３３８５】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【３３８６】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の約半分程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。さらに、後述する第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５においても、可動役物２３の可動領域を避ける位置に配設されている。

【３３８７】
このように、可変表示装置ユニット８０は、遊技領域の中央及び中央上部にまたがって配置されている。また、遊技者の発射操作によって発射された遊技球は戻り球防止部材６８を超えた場合に遊技領域に流入することになる。
【３３８８】
そのため、遊技者にとって戻り球防止部材６８付近は注目する領域であり、同様に遊技者からの注目度の高い可変表示装置ユニット８０が戻り球防止部材６８付近に設けられていることで、遊技球の流下態様及び変動演出の双方を効率良く視認可能となる。
【３３８９】
次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、所定態様として開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１４実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【３３９０】
ここで、図１６８を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図１６８（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１６８（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図１６８（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【３３９１】
図１６８（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。
【３３９２】
第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図１６８（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重により、特定態様として第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【３３９３】
下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、検知部としての下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。その後、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【３３９４】
次いで、図１６８（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【３３９５】
このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５（図１６７参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。
【３３９６】
一方、図１６８（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向に約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。
【３３９７】
また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１４実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図１６８（ｂ）の状態となり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【３３９８】
図１６７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の鉛直方向上方側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、所定態様として開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第１４実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。
【３３９９】
ここで、図１６９を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図１６９（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１６９（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図１６９（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【３４００】
図１６９（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５は、第２非電開閉板５５ａと、上側第２始動口通路７１ｂ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物である。
【３４０１】
第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユ

ニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図１６９（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５ａが開放されることによって、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｂに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球することで、該遊技球の自重により、特定態様として第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【３４０２】

上側第２始動口通路７１ｂ１は、開放状態の第２非電開閉板５５ａ上を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｂ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｂ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｂ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｂ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【３４０３】

次いで、図１６９（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【３４０４】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側へと流下していく。

【３４０５】

一方、図１６９（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合、第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｂ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５から排出される。

【３４０６】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第１４実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されて図１６９（ｂ）の状態となり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【３４０７】

なお、詳細は後述するが、第１４実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【３４０８】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放さ

れ易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され易いように構成されている。

【３４０９】

このため、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。

【３４１０】

また、ここで、仮に、第１非電動役物ユニット５４と第２非電動役物ユニット５５とが本実施例とは反対の配設位置、即ち、第１非電動役物ユニット５４が第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されていた場合を想定する。

【３４１１】

この場合、右打ち遊技で発射された球が普通電役ユニット７２に入球することで、最初に第１非電動役物ユニット５４が開放し得るが、第１非電動役物ユニット５４は第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されているため、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点において、該第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向下流側を流下する球は該第１非電動役物ユニット５４に入球不可又は困難となる。

【３４１２】

また、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点においては、未だ第２非電動役物ユニット５５は開放状態となり得ないため、第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向下流側を流下する球は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球不可又は困難となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５のいずれにも入球し得ないことで第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができず、大当たりを導出することが困難となる。即ち、第１非電動役物ユニット５４が第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されることで、「時間短縮状態」における大当たりの導出までの期間が長くなってしまい、その分、遊技者の発射した球が余分に消費されてしまうことになる。また、該期間が長くなることで、「連荘状態」における爽快感が損なわれてしまうおそれがある。

【３４１３】

従って、第１非電動役物ユニット５４よりも第２非電動役物ユニット５５を球の流下方向上流側に配設することで、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点において、まず、第２非電動役物ユニット５５と第１非電動役物ユニット５４との間を流下する球が、開放した直後の第１非電動役物ユニット５４に入球可能となり、また、その後に開放する第２非電動役物ユニット５５へ以降に流下してくる球も入球可能となる。よって、有益状態としての「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、第１非電動役物ユニット５４を第２非電動役物ユニット５５の上流側に配設した場合に比べて効率的に（短時間で）第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に球を入球させることができ、遊技者の無駄球の発生を抑制することができるとともに、迅速に（最速で。最短で。）第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【３４１４】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図２２９（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【３４１５】

また、このように、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５はベース板６０と並行する方向に構成されているため、該第１非電動役物ユニット５４及び第

２非電動役物ユニット５５は、可動役物２３と正面視方向に離隔した状態で配設されている。

【３４１６】

図１６７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１７４参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【３４１７】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【３４１８】

ここで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【３４１９】

詳細に説明すると、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図１９３参照）。

【３４２０】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図１７０～図１７２にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【３４２１】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【３４２２】

さらに、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【３４２３】

このように構成することで、有益状態としての「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【３４２４】
ここで、図１７０～図１７２を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図１７０は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１７１及び図１７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【３４２５】
図１７０に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、案内装置としての入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。
【３４２６】
動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１７４参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図１７１（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。
【３４２７】
また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図１９３（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、有益状態としての「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図１９３（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。
【３４２８】
なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。
【３４２９】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１４実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第１４実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第１４実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。
【３４３０】
スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８

４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【３４３１】

なお、普通図柄の可変表示は、第１４実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【３４３２】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、所定態様として普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図１７４参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図１９３（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定態様として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【３４３３】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【３４３４】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【３４３５】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５は閉鎖する。

【３４３６】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部として

の第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【３４３７】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、規定動作として、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されて該第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【３４３８】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【３４３９】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【３４４０】

詳細は後述するが、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１７７（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【３４４１】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第１４実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【３４４２】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１

球ずつ順に流下していく。
【３４４３】
切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図１７１（ｃ）の球Ａ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図１７２（ａ）の球Ａ２参照）ように構成されている。
【３４４４】
案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。
【３４４５】
また、詳細は後述するが、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図１７１（ｃ）の球Ａ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。
【３４４６】
また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図１７２（ａ）の球Ａ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。
【３４４７】
作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。
【３４４８】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【３４４９】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【３４５０】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【３４５１】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【３４５２】

次いで、図１７１及び図１７２を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図１７１及び図１７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【３４５３】

より詳細には、図１７１（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図１７１（ｂ）は、図１７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図１７１（ｃ）は、図１７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図１７１（ｄ）は、図１７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図１７２（ａ）は、図１７１（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図１７２（ｂ）は、図１７２（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【３４５４】

図１７１（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図１７１（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された

球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【３４５５】

よって、図１７１（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【３４５６】

次いで、図１７１（ｂ）は、図１７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【３４５７】

次いで、図１７１（ｃ）は、図１７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図１７１（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【３４５８】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【３４５９】

次いで、図１７１（ｄ）は、図１７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図１６８（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【３４６０】

次いで、図１７２（ａ）は、図１７１（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【３４６１】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下

方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【３４６２】

次いで、図１７２（ｂ）は、図１７２（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【３４６３】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放された状態となる（図１６９（ｃ）参照）。

【３４６４】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【３４６５】

図１６７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７４参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【３４６６】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された動作体としての小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された作用物としての特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【３４６７】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている

。そして、前提条件として第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は進入部としての小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【３４６８】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【３４６９】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図１８８参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図１８８参照）。

【３４７０】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１４実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【３４７１】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１４実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１７９参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【３４７２】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された動作体としての大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【３４７３】

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

る。そして、前提条件として第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、進入部としての可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【３４７４】

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

【３４７５】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【３４７６】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、進入部としての右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【３４７７】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【３４７８】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【３４７９】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【３４８０】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には実動体としての風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設さ

れることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【３４８１】

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

【３４８２】

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

【３４８３】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【３４８４】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１６５参照）を通じて視認することができる。

【３４８５】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【３４８６】

次に、図１７４を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１７４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【３４８７】

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

【３４８８】

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

【３４８９】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する

。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【３４９０】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している（図１７５参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【３４９１】

ここで、図１７５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図１７７から図１９３を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【３４９２】

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

【３４９３】

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

【３４９４】

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

【３４９５】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１９９参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１９８参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【３４９６】

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

初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。
【３４９７】
第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１９９参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１９８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【３４９８】
大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図１９９参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。
【３４９９】
大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。
【３５００】
ここで、図１７７を参照して、各特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図１７７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図１７７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。
【３５０１】
第１４実施形態の集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、選択候補としてのハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに選択候補としての大当たりとなる確率が変更される。
【３５０２】
一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において

、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【３５０３】

このように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数は、設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【３５０４】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役である選択候補としてのハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、選択候補としてのハズレ役より現出確率が低い選択候補としての大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【３５０５】

さらに、第１４実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しない選択候補としてのハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【３５０６】

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

【３５０７】

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

【３５０８】

図１７７（ａ）で示すように、第１４実施形態の集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）

の個数は３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【３５０９】

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

【３５１０】

よって、設定値が「１」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。

【３５１１】

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

【３５１２】

次いで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４で、その値「０～３３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【３５１３】

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

【３５１４】

従って、設定値が「２」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定されている。

【３５１５】

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

【３５１６】

よって、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【３５１７】

次いで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３５個で、その値「０～３４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。

【３５１８】

また、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１

における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【３５１９】
従って、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６５個で、その値「３５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。
【３５２０】
即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【３５２１】
よって、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【３５２２】
次に、図１７７（ｂ）で示すように、第１４実施形態の集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３３個で、その値「０～３２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。
【３５２３】
ここで、設定値が「１」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、９９６５個で、その値「３３～９９９７」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。
【３５２４】
従って、設定値が「１」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２個で、その値「９９９８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、２／１００００＝０．０２／１００（即ち、０．０２％）となるように設定されている。
【３５２５】
即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【３５２６】
このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率及びハズレ確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、選択候補として小当たり→大当たり→ハズレの順に選択され易い設定となっており、有益状態としての「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。
【３５２７】
次いで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、

特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３４個で、その値「０～３３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【３５２８】

ここで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、９９６５個で、その値「３４～９９９８」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。

【３５２９】

従って、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１個で、その値「９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、１／１００００＝０．０１／１００（即ち、０．０１％）となるように設定されている。

【３５３０】

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

【３５３１】

よって、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９９．６５％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【３５３２】

次いで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３５個で、その値「０～３４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。

【３５３３】

ここで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、９９６５個で、その値「３５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。

【３５３４】

即ち、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における乱数の値は、大当たりとなる乱数の値（「０～３４」）と、小当たりとなる乱数の値（「３５～９９９９」）と、によって、すべての乱数の値が設定されている。

【３５３５】

従って、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）は設定されていない。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の動的表示において、ハズレは抽出され得ないように設定されている。

【３５３６】

よって、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９９．６５％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【３５３７】

このように、最も設定値の高い「３」における乱数の値を大当たり及び有利要素としての小当たりのみで設定し、不利要素としてのハズレとなる乱数の値が存在しないように設定することで、設定値「３」のみにおいて、第２特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第１４実施形態では、設定値「１」及び「２」）では、ハズレが抽出され得るように構成することができる。

【３５３８】

即ち、従来のパチンコ機では、大当たり乱数テーブルにおける設定値毎の差異は、大当たり及びハズレの現出頻度による差異であったため、遊技者は、選択候補としての大当たり又はハズレの現出頻度によって、遊技中のパチンコ機の設定値を予測する遊技性となっており、大当たり又はハズレの現出によっていずれの設定値であるかを確定させることは困難となっている。

【３５３９】

しかし、第１４実施形態のパチンコ機１０における特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２のように各設定値の乱数の値を設定することで、最も高い設定値（即ち、設定値「３」）以外の設定値（即ち、設定値「１」又は「２」）である場合のみにおいて選択候補としてのハズレが現出し得るため、遊技者は、第２特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「３」）ではなく、設定値「１」又は「２」であることを確定することができる。

【３５４０】

このように、従来のパチンコ機では、ハズレは遊技者に賞球等の遊技価値を付与し得ない役であり、また、遊技者にとって有益を情報を付与し得ない若しくはし難い役であるものの、第１４実施形態のパチンコ機１０のように構成し、有益状態としての「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示を実行した場合にハズレが現出することで、設定値を一定割合で特定することができる、遊技者にとって有益な情報となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３５４１】

図１７６に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図１９９参照）毎に１回）更新される。

【３５４２】

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

【３５４３】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大

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

【３５４４】

上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された集合体としての大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【３５４５】

ここで、図１７８を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図１７８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１７８（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【３５４６】

図１７８（ａ）及び図１７８（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【３５４７】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に不利状態としての「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」及び「通常Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第１４実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる有益状態としての「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」と、がある。

【３５４８】

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

【３５４９】

図１７８（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。

【３５５０】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり

種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「通常Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得る。

【３５５１】

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

【３５５２】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態Ａ」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【３５５３】

次いで、図１７８（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【３５５４】

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

【３５５５】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常Ｂ」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「通常Ｂ」のみが選定され得るように構成されている。

【３５５６】

図１７６に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に流入口としての特定領域７３ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図１９９参照）毎に１回）更新される。

【３５５７】

そして、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【３５５８】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレと

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

【３５５９】

上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された集合体としての小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃが設けられている。

【３５６０】

ここで、図１７９を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図１７９は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【３５６１】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３（図１７４参照）を開放駆動するとともに、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【３５６２】

図１７９に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、該小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【３５６３】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「通常Ｃ」が設けられている。

【３５６４】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「通常Ｃ」となり、該特定領域７３ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、不利状態としての「通常遊技状態」（「通常遊技状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ａ」）に移行するように構成されている。

【３５６５】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【３５６６】

図１７９で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄの通過有無に応じて「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応

付けられている。
【３５６７】
即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値がいずれの値であっても、特定領域７３ｄの通過有無に応じて小当たり種別として「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」が決定される。
【３５６８】
従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄの通過有無に応じて、「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」の小当たり種別が１００％の割合で当選することとなる。
【３５６９】
ここで、図１８０及び図１８１を参照して、第１４実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１８０は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１８１は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１８０及び図１８１に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図１９２において詳細を後述する。
【３５７０】
図１８０で示すように、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」において保留されていた第２特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる（図１８１参照）。
【３５７１】
また、図１８０で示すように、「通常遊技状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図１８２～図１８６参照）。なお、この「通常遊技状態Ａ」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図１７４参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。
【３５７２】
次いで、「時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、となる（図１８１参照）。
【３５７３】
この「時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球し、該入球によって開放される第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ又は第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂに入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒又は５秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒」で行われる（後述する図１８２～図

１８６参照）。なお、この「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【３５７４】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合であって、第２特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図１８１参照）。

【３５７５】

この「通常遊技状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ｂ」では、保留球として残存している第２特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ３７ｃ（図１６７参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の動的表示の変動時間がいずれも「１秒」と短く（後述する図１８２～図１８６参照）、該「通常遊技状態Ｂ」に移行する前の遊技状態が大当たり状態であり、該「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示によって、主に、小当たり又は大当たりが導出され易いことから、第３図柄表示装置８１では右打ち遊技を継続するよう示唆表示を行うように構成されている（図２３０（ｄ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）。

【３５７６】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づく大当たり後に「時間短縮状態」に移行する場合があるが、図１８０及び図１８１においては、この場合も含めて「通常遊技状態Ｂ」に移行するように記載している。これは、「時間短縮状態」における大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づく大当たり後の遊技状態が「時間短縮状態」となった場合であっても、普通図柄の可変表示が実行され得ず、普通電役ユニット７２が開放され得ないためであり、遊技機の性能としては実質的に「通常遊技状態」と等しいためである。

【３５７７】

具体的には、詳細は後述するが、第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、該開放動作が終了すると、普通電役ユニット７２のエンディング時間が「２００秒」となるように設定されている（図１９３（ｃ）参照）。

【３５７８】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」から不利状態としての「通常遊技状態」に移行する場合、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後に「時間短縮状態」を終了するように構成されている（図１９２及び図２１７参照）。

【３５７９】

このように普通電役ユニット７２のエンディング時間が長時間に設定されているのは、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２の開放動作を１回のみ実行させるためである。換言すると、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット７２の開放動作が実行され、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に複数回入球することで第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が複数回開放され、第２特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数（即ち、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球は「４回」）以上に貯留されることを抑制するためである。

【３５８０】

従って、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した後の「時間短縮状態」中に普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放されると、該普通電役ユニット７２内に右打ち遊技で発射された球のうち、最

大入賞個数である２の球（図１９３（ｃ）参照）が入球した時点で該普通電役ユニット７２は開放動作を終了し、「２００秒」のエンディング時間を実行する。

【３５８１】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球することで、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放され、さらに、第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ及び第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂにそれぞれ２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」ずつ、合計で「４個」貯留される。

【３５８２】

そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂのいずれかに最初に入球したタイミングで第２特別図柄の動的表示が実行され、「５秒」の変動時間（図１８２～図１８６参照）を経て、主に小当たり又は大当たりが導出される。また、小当たり当選に基づく大当たり、又は、大当たりが導出された場合の該大当たり遊技の滞在時間は、遊技仕様通りに遊技を行った場合、おおよそ６０秒程度となり、該大当たりが終了すると、大当たりエンディング時間（即ち、「０．０５秒」（図１８７参照））を経た後に、貯留された第２特別図柄の動的表示の保留球が実行される。

【３５８３】

即ち、「時間短縮状態」において最初の第２特別図柄の動的表示が実行されてから、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を経て、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行されるまでの期間はおおよそ７０秒程度となる。

【３５８４】

また、上述したように、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が開放動作を実行した場合、該開放動作終了後に普通電役ユニット７２のエンディング時間が「２００秒」となるように設定されている。よって、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行される場合、普通電役ユニット７２のエンディング時間が実行中となっており、遊技状態は未だ「時間短縮状態」となる（以下、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２のエンディング時間の実行中の状態を「エンディング中の「時間短縮状態」」と称する場合がある）。

【３５８５】

ここで、普通図柄の可変表示は、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後に実行可能となるように構成されているため、エンディング中の「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行してスルーゲート６７を通過させたとしても、普通図柄の可変表示は実行されないため、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が開放され得ない。

【３５８６】

即ち、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行される場合、遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通電役ユニット７２が開放され得ない状態であるため、実質的に「時短機能」が無効状態となり、不利状態としての「通常遊技状態」と同様の遊技状態となる。

【３５８７】

また、仮に、最初の第２特別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり中に普通電役ユニット７２のエンディング時間である「２００秒」が経過したとしても、既に最初の第２特別図柄の動的表示の実行によって時短終了条件が成立しているため（図１９２参照）、「通常遊技状態Ｂ」に移行することになり、「通常遊技状態」においては普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないため（図１９３（ａ）参照）、普通電役ユニット７２は開放し得ない。

【３５８８】

よって、図１８０及び図１８１に示すとおり、「時間短縮状態」における最初の第２特別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選後は、実質的に「通常遊技状態Ｂ」となる。

【３５８９】
図１７６に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。
【３５９０】
第１４実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。
【３５９１】
具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動１」演出態様と、同じく所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動２」演出態様と、の８個の演出態様のいずれかが選択され得る。
【３５９２】
ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。
【３５９３】
なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。
【３５９４】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。
【３５９５】
「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図１７３参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要

素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【３５９６】

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

【３５９７】

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

【３５９８】

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

【３５９９】

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

【３６００】

演出態様の中で、「特殊変動１」演出態様とは、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図２２９（ｃ）参照）。

【３６０１】

演出態様の中で、「特殊変動２」演出態様とは、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、第２特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知した後に、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図２２８（ｂ）参照）。

【３６０２】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図１９９参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【３６０３】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【３６０４】

また、第１４実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【３６０５】

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

【３６０６】

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

【３６０７】

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

【３６０８】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【３６０９】
　また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。
【３６１０】
　具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、規定動作として第１特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。
【３６１１】
　そこで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４への入球を抑制することができる。
【３６１２】
　さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。
【３６１３】
　そこで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。
【３６１４】
　また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くするためである。上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって進入部としての普通電役ユニット７２への入球を介して第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ及び第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂへの入球が可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

【３６１５】
一方、右打ち遊技中においては、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約３００回転に１回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たりが発生し難い動的表示であるため、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。
【３６１６】
これにより、「時間短縮状態」においては、ハズレとなる第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第２特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。また、このように構成することで、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合に、大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が大当たりするまでの期間を短くすることができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技性について不安を抱かせることなく、即座に大当たり状態に移行させることができる。
【３６１７】
さらに、第５の理由として、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目の変動時間を長くすることで、該第２特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知するためである。具体的に説明すると、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留可能となるように構成されている。
【３６１８】
このため、「時間短縮状態」に突入して第２特別図柄の動的表示の１回転目が実行される場合、即ち、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射した球の進入部としての普通電役ユニット７２への入球を介して、第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ又は第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂへ最初に入球した第２特別図柄の動的表示の保留球が実行される場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留されたことを報知してから大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始するように構成されている（図２２７（ａ）の８１ｂ参照）。
【３６１９】
一方、「通常遊技状態Ｂ」において残保留の第２特別図柄の動的表示を実行する場合、第２特別図柄の動的表示の変動時間を極力短くし、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技が開始されるように構成されている。
【３６２０】
このように構成することで、「時間短縮状態」に突入して第２特別図柄の動的表示の１回転目が実行される場合のみ、該第２特別図柄の動的表示の変動時間を長く（即ち、「５秒」）構成して第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留状態を報知し、「通常遊技状態Ｂ」において残保留の第２特別図柄の動的表示が実行される場合は、第２特別図柄の動的表示の変動時間を短く（即ち、「１秒」）構成して即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始することができる。
【３６２１】
ここで、図１８２を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図１８２（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図１８２（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。
【３６２２】
上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球し

たことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【３６２３】

具体的には、図１８２（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図１８３（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図１８３（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態Ａ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図１８３（ｃ）参照）が選択される。

【３６２４】

次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図１８４（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図１８４（ｂ）参照）が選択される。

【３６２５】

次に、図１８２（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図１８３（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図１８３（ｃ）参照）が選択される。

【３６２６】

次いで、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図１８４（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図１８４（ｃ）参照）が選択される。さらに、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図１８４（ｂ）参照）が選択される。

【３６２７】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図１８４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ｂ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図１８４（ｂ）参照）が選択される。

【３６２８】

なお、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放さ

れ、該普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球に基づいて第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に１の遊技球が入球した状態であり、「時間短縮状態」における最初の第２特別図柄の動的表示が実行され得る状態である。

【３６２９】

よって、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図１８４（ｂ）参照）が選択されるため、該選択に基づいて実行される変動時間「５秒」の「特殊変動２」演出態様（図１８６（ｂ）参照）の実行中に、第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留されたことが報知されるように構成されている（図２２７（ａ）参照）。

【３６３０】

また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、該普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球に基づいて第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球し、次いで、普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球に基づいて指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球し、さらに、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりが実行された後において第２特別図柄の動的表示の残保留が実行される状態である。

【３６３１】

よって、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の２回目以降の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図１８４（ｂ）参照）が選択され、該選択に基づいて変動時間「１秒」の「特殊変動１」演出態様（図１８６（ｂ）参照）が実行されるため、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後には、即座に２回目以降の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりを実行することができる。

【３６３２】

その結果、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の大当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく遊技することができる。

【３６３３】

なお、詳細は後述するが、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が実行された場合のエンディング時間が「２００秒」に設定されているため（図１９３（ｃ）参照）、例えば、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１変動目に小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合であっても、遊技仕様通りに遊技していれば、該小当たり当選に基づく大当たり終了後にも普通電役ユニット７２のエンディング状態が継続しており、未だ状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋはオン状態であって「時間短縮状態」が継続された状態となる。

【３６３４】

よって、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留され、第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後は、「時間短縮状態」であって、第２特別図柄の保留球数が「３個」の状態となる。

【３６３５】

また、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留され、該４個の保留球のうちの最後の保留球が実行される場合、第２特別図柄の保留球数は「１個」の状態となり、該最後の保留球の実行される遊技状態が「時間短縮状態」であれば、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図１８４（ｃ）参照）が選択されることになる。しかしながら、この場合、既に「３個」の第２特別図柄の動的表示の保留球が実行されており、遊技仕様通りに遊技していれば、普通電役ユニット７２のエンディ

ング時間である「２００秒」が経過しており、「通常遊技状態Ｂ」に移行しているため、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図１８４（ｂ）参照）が選択されるように構成されている。

【３６３６】

なお、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄のハズレ抽出時及び「時間短縮状態」における第２特別図柄の大当たり又は小当たり抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【３６３７】

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

【３６３８】

次に、図１８３～図１８４を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図１８３（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図１８３（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図１８３（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図１８４（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図１８４（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図１８４（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。

【３６３９】

図１８３（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【３６４０】

なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様も選択されないように設定されている。

【３６４１】

次に、図１８３（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、

「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【３６４２】

なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様も選択されないように設定されている。

【３６４３】

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

【３６４４】

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

【３６４５】

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

【３６４６】

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

【３６４７】

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

【３６４８】

なお、第１４実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【３６４９】

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

【３６５０】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【３６５１】

次に、図１８３（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【３６５２】

なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様は選択されないように設定されている。

【３６５３】

次に、図１８４（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における各特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【３６５４】

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

【３６５５】

次に、図１８４（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「特殊変動１」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動２」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の２回転目以降の大当たり若しくは小当たり抽出時、又は、「通常遊技状態Ｂ」の大当たり若しくは小当たり抽出時には、必ず「特殊変動１」演出態様となるように設定されている。

【３６５６】

次に、図１８４（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「特殊変動２」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動１」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目の大当たり若しくは小当たり抽出時には、必ず「特殊変動２」演出態様となるように設定されている。

【３６５７】

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

【３６５８】

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

【３６５９】

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

【３６６０】

図１７６に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図１９９参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図１９８参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【３６６１】
この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。
【３６６２】
このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。
【３６６３】
また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。
【３６６４】
ここで、図１８５及び図１８６を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。
【３６６５】
図１８５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図１８５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図１８６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図１８６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図１８５及び図１８６に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｆ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【３６６６】
具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【３６６７】

また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動１」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動１」用と、「特殊変動２」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：特殊変動２」用と、に区分けされている。

【３６６８】

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

【３６６９】

第１４実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【３６７０】

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

【３６７１】

図１８５（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【３６７２】

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

【３６７３】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第１４実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動１」の変動要素、「特殊変動２」の変動要素、が設けられている。

【３６７４】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（

以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【３６７５】

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

【３６７６】

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

【３６７７】

従って、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【３６７８】

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

【３６７９】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【３６８０】

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

【３６８１】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【３６８２】
「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。
【３６８３】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。
【３６８４】
なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。
【３６８５】
「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。
【３６８６】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。
【３６８７】
また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図１８５（ｂ）及び図１８６（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図１８５（ａ）及び図１８６（ａ）参照）では選定されないように構成されている。
【３６８８】
「即あたり（短）」の変動要素は、主に、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「１秒」間の高速スクロール変動の実行後に、第３図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Ｚ１～Ｚ３に同一の数字を付した第３図柄が停止）で停止する。
【３６８９】
よって、この「即あたり（短）」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図１８５（ｂ）及び図１８６（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１及び２０２ｆ３（図１８５（ａ）及び図１８６（ａ）参照）では選定されないように構成されている。
【３６９０】
「即あたり（中）」の変動要素は、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「５秒」間の高速ス

クロール変動の実行後に、第３図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Ｚ１～Ｚ３に同一の数字を付した第３図柄が停止）で停止する。なお、上述したように、この「即あたり（中）」の変動要素の実行中において、第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留されたことが第３図柄表示装置８１において報知される（図２２７（ａ）参照）。

【３６９１】

よって、この「即あたり（中）」の変動要素は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図１８６（ｂ）参照）でのみ選定され、その他の変動パターンテーブル２０２ｆでは選定されないように構成されている。

【３６９２】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６９３】

図１８５（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【３６９４】

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

【３６９５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６９６】

図１８５（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【３６９７】

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

【３６９８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６９９】

図１８５（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要

素』だけを選択可能に設定されている。
【３７００】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【３７０１】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【３７０２】
図１８５（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【３７０３】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【３７０４】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【３７０５】
図１８５（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【３７０６】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変

動要素』が選択される。
【３７０７】
なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。
【３７０８】
次に、図１８５（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第１４実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【３７０９】
特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【３７１０】
図１８５（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【３７１１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【３７１２】
従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【３７１３】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』

と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【３７１４】

図１８５（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【３７１５】

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

【３７１６】

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

【３７１７】

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

【３７１８】

図１８５（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【３７１９】

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

【３７２０】
従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【３７２１】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１秒」の『「即あたり（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【３７２２】
図１８５（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【３７２３】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【３７２４】
次に、図１８６（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【３７２５】
第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【３７２６】
図１８６（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【３７２７】

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

【３７２８】

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

【３７２９】

図１８６（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【３７３０】

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

【３７３１】

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

【３７３２】

図１７５（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３７３３】

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

【３７３４】

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

【３７３５】

図１８６（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対し

て「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３７３６】

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

【３７３７】

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

【３７３８】

図１８６（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３７３９】

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

【３７４０】

次に、図１８６（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第１４実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【３７４１】

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「

低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【３７４２】

図１８６（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【３７４３】

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

【３７４４】

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

【３７４５】

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

【３７４６】

図１８６（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【３７４７】

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

【３７４８】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリ

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

【３７４９】

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

【３７５０】

図１８６（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【３７５１】

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

【３７５２】

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

【３７５３】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１秒」の『「即あたり（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。

【３７５４】

図１８６（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【３７５５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「Ｅ６：特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における

「Ｅ６：特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【３７５６】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ７：特殊変動２」には、全体の変動時間が「５秒」の『「即あたり（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。
【３７５７】
図１８６（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：特殊変動２」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「即あたり（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【３７５８】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「Ｅ７：特殊変動２」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ７：特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【３７５９】
図１７４に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。
【３７６０】
なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図１９９参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１９８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【３７６１】
普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図１９９参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。
【３７６２】
普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態では当たりなし、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役ユニット７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は開放なし、時短機能作動時は１．０秒×５回等）され、該開放時間の間、普通電役ユニット７２の開閉板７２ａが開放作動し、その間、普通電役ユニット７２へ球が入賞可能に構成

される。
【３７６３】
一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図１９３において後述する。
【３７６４】
図１７６に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１７５に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【３７６５】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１９８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１９６参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２１８参照）が即座に実行される。
【３７６６】
ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短終了フラグ２０３ｊ、時短フラグ２０３ｋ、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ及び大当たりフラグ２０３ｐを少なくとも有している（図１７５参照）。
【３７６７】
第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１９９参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【３７６８】
この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１９６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２００のＳ３０６参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図２０２のＳ５０８参照）。
【３７６９】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１９９参照）の中で検出される下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【３７７０】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１９６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２００のＳ３１０参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図２０２のＳ５０５参照）。

【３７７１】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２００のＳ３１３参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【３７７２】

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

【３７７３】

また、第１４実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図１７６参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【３７７４】

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

【３７７５】

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

【３７７６】

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

【３７７７】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１９９参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図１７６参照）。

【３７７８】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１９９参照）の中で、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図１７６参照）。

【３７７９】

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

【３７８０】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置

３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第１４実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【３７８１】

ここで、再び図１７６を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【３７８２】

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

【３７８３】

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

【３７８４】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とが設けられている。

【３７８５】

なお、第１４実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【３７８６】
上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【３７８７】
また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【３７８８】
一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５とが設けられている。
【３７８９】
ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。
【３７９０】
そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、進行制御としての変動開始処理（図２０３参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。
【３７９１】
また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。
【３７９２】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミ

ングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【３７９３】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１４実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【３７９４】

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

【３７９５】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１４実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【３７９６】

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

【３７９７】

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

ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【３７９８】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１４実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【３７９９】

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

【３８００】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１４実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【３８０１】

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

【３８０２】

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

【３８０３】

図１７５に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１９９参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【３８０４】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１９６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２０

１のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図２１４のＳ７０５参照）。

【３８０５】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１９９参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図１７６参照）。

【３８０６】

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

【３８０７】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第１４実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【３８０８】

ここで、再び図１７６を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【３８０９】

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

【３８１０】

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

【３８１１】

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

【３８１２】

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

【３８１３】
ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。
【３８１４】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図２１７参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。
【３８１５】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。
【３８１６】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１４実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【３８１７】
ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。
【３８１８】
また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１４実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【３８１９】
なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【３８２０】
図１７５に戻り、説明を続ける。時短終了フラグ２０３ｊは、オン状態で時短終了条件が成立していることを示すためのフラグである。この時短終了フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図１９６のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２

０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、又は、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったときにオンに設定される（図２０５のＳ５３１０参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役ユニット７２のエンディング時間（第１４実施形態では、「２００秒」）が経過したタイミングでオフに設定される（図２１７のＳ８３３参照）。

【３８２１】

次いで、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役ユニット７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図１９６のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に時短フラグ２０３ｋがオンに設定される（図２１３のＳ６６０２参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合にオフに設定される（図２１７のＳ８３４参照）。

【３８２２】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役ユニット７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役ユニット７２の開放駆動が行われる。

【３８２３】

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

【３８２４】

この特図１時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１９６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図２０６のＳ６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図２１３のＳ６６０３参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図２０５のＳ５３０２参照）。

【３８２５】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図２０５のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【３８２６】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【３８２７】

この特図２時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１９６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図２０６のＳ６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応

じた作動回数が設定される（図２１３のＳ６６０３参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図２０５のＳ５３０６参照）。

【３８２８】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図２０５のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【３８２９】

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

【３８３０】

この合計時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１９６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図２０６のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図２１３のＳ６６０３参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図２０５のＳ５３０４及びＳ５３０８参照）。

【３８３１】

そして、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図２０５のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【３８３２】

大当たりフラグ２０３ｐは、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【３８３３】

この大当たりフラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１９６のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される（図２０９のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図２０６参照）において、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合（図２０６のＳ６０６：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｐがオフに設定される（図２０６のＳ６０７参照）。大当たりフラグ２０３ｐがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【３８３４】

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

【３８３５】

ここで、図１８７を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図１８７は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【３８３６】

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

【３８３７】

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

【３８３８】

図１８７で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、大当たり種別「通常Ａ」又は「通常Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【３８３９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【３８４０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選し、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。なお、大当たり開放テーブル２０２ｇにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のＯＰ時間は、小当たり遊技（１ラウンド目）で特定領域７３ｄへ球を通過させた場合に大当たり遊技（２ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。

【３８４１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」又は「通常Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「

０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【３８４２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選し、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【３８４３】

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

【３８４４】

より詳細には、例えば、「時間短縮状態」における小当たり種別「通常Ｃ」当選に基づく大当たり時のエンディング時間は「０．０５秒」となり、該大当たり終了後の「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示の残保留が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の変動時間は「１秒」となり（図１８２（ｂ）、図１８４（ｂ）及び図１８６（ｂ）参照）、さらに、該小当たり当選時のオープニング時間は「０．０５秒」となる（図１８８参照）。

【３８４５】

よって、「時間短縮状態」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりの終了から、次の大当たり（小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放）までの時間は約１秒となるため、遊技者が大当たりエンディング中に打ち出した遊技球を、小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づいて開放された小入賞口ユニット７３にそのまま入球させることも可能となる。よって、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の大当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく円滑に「連荘」状態を遊技することができる。

【３８４６】

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

【３８４７】

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

【３８４８】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時

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

【３８４９】

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

【３８５０】

次に、図１８８を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図１８８は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【３８５１】

この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、小入賞口開閉板７３ａの開放態様が規定されている。

【３８５２】

図１８８で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過していないため、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」に移行する。

【３８５３】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「通常Ｃ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（即ち、「３０秒」（図１８７参照））へ移行する。このため、小当たり種別「通常Ｃ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【３８５４】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

【３８５５】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

【３８５６】

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

【３８５７】

ここで、図１８９～図１９１を参照して、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート６７における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役ユニット７２の駆動態様、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７における球の検出態様、入球口切換弁ソレノイド７５ｃによる入球口切換弁７５の動作態様、第１非電動役物ユニット５４の開閉態様、下側第２始動口７１ａにおける球の検出態様、第２非電動役物ユニット５５の開閉態様、上側第２始動口７１ｂにおける球の検出態様、特別図柄２の変動表示の実行態様、特別図柄２での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド７３ｂによる小入賞口開閉板７３ａの開閉態様、小入賞口スイッチ７３ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド７３ｆによる特定領域開閉板７３ｅの開閉態様、特定領域スイッチ７３ｇにおける球の検出態様、該特定領域スイッチ７３ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｐ（図１７５参照）の設定態様、大入賞口ソレノイド６５ｂによる大入賞口開閉板６５ａの開閉態様、大入賞口スイッチ６５ｃにおける球の検出態様等を説明する。

【３８５８】

図１８９は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第１特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。また、図１９０は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図１８９に示す特別図柄２の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。さらに、図１９１は、「通常遊技状態Ｂ」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。

【３８５９】
図１８９に示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、前提条件として、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合には、普通電役ソレノイド７２ｊが「１秒」オンされ、案内装置としての普通電役開閉板７２ａの開放が５回行われるように構成されている。
【３８６０】
そして、開放中の普通電役ユニット７２内に右打ち遊技で発射された球が入球すると、普通電役スイッチ７２ｂによって検知される。第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されているため（図１９３（ｃ）参照）、該普通電役スイッチ７２ｂによって２個目の入球が検知されると、普通電役ソレノイド７２ｊがオフされ、普通電役ユニット７２は閉鎖状態となり、「２００秒」のエンディング時間を実行する（図１９３（ｃ）参照）。
【３８６１】
また、普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、１球目に入球した球は、入球口切換弁７５によって第１非電動役物始動口７６へと誘導される。そして、作用口としての第１非電動役物始動口７６へと入球した球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放される。さらに、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオンされ、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって所定態様である第１位置（第２非電動役物始動口７７の上方）から特定態様である第２位置（第１非電動役物始動口７６の上方）へと移動する。
【３８６２】
また、普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、２球目に入球した球は、入球口切換弁７５によって第２非電動役物始動口７７へと誘導される。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球した球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放される。さらに、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされ、案内装置としての入球口切換弁７５が、特定態様である第２位置（第１非電動役物始動口７６の上方）から所定態様である第１位置（第２非電動役物始動口７７の上方）へと移動する。
【３８６３】
規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第１非電動役物ユニット５４内へと入球し、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって検知され、作用物としての主制御装置１１０（図１７４参照）によって第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球すると、該入球した２の遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４は閉鎖される。
【３８６４】
さらに、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第２非電動役物ユニット５５内へと入球し、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって検知され、特別図柄２の変動表示の保留球が貯留される。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球すると、該入球した２の遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５は閉鎖される。
【３８６５】
そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて特別図柄

２の変動表示が実行される。この特別図柄２の変動表示が大当たり又は小当たりに当選している場合、変動時間は「５秒」固定で実行される。

【３８６６】

そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【３８６７】

その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が感知部としての小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。

【３８６８】

小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラウンド目が開始され、流入口としての可変入賞装置６５内に入球した球が感知部としての大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【３８６９】

このように、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選し、該大当たり状態から継続して右打ち遊技を実行していれば、該大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して特別図柄２の変動表示の保留球が貯留され、該特別図柄２の変動表示が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間は、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者は遊技方法に迷うことなく「連荘」状態を遊技することができる。

【３８７０】

次いで、図１９０で示すように、図１８９における特別図柄２の小当たり当選に基づく大当たり状態が終了すると、普通電役ユニット７２は「２００秒」のエンディング時間を実行中となっており、未だ状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋはオンされているため、「時間短縮状態」へと移行する。そして、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。

【３８７１】

ここで、普通電役ユニット７２はエンディングを実行中となっているため、普通図柄の可変表示は実行されない。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド７２ｊがオンされないため、普通電役ユニット７２は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７へも入球不可又は困難な状態となり、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５も開放され得ない状態となる。

【３８７２】

一方、大当たり状態から「時間短縮状態」へと移行すると、図１８９における「時間短縮状態」において貯留された特別図柄２の変動表示の保留球（所謂、残保留）が実行される。この特別図柄２の変動表示は、保留球数が「２個～４個」である場合、即ち、特別図柄２の変動表示の残保留が実行される場合、小当たりとなる抽選結果の変動時間は「１秒」固定で実行される。

【３８７３】

そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【３８７４】

その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。

【３８７５】

小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラウンド目が開始され、可変入賞装置６５内に入球した球が大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【３８７６】

このように、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。

【３８７７】

次いで、図１９１で示すように、特別図柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了すると、該大当たり遊技後に特別図柄２の変動表示の保留球が残存している場合は「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。そして、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。

【３８７８】

ここで、普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において一律「１秒」で実行され、ハズレとなる結果のみが導出されるように構成されている。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド７２ｊがオンされないため、普通電役ユニット７２は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７へも入球不可又は困難な状態となり、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５も開放され得ない状態となる。

【３８７９】

一方、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へと移行すると、図１８９における「時間短縮状態」中に貯留された特別図柄２の変動表示の保留球が実行される。この特別図柄２の変動表示は、一律「１秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【３８８０】

そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【３８８１】

その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。

【３８８２】

小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大

当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラウンド目が開始され、可変入賞装置６５内に入球した球が大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【３８８３】

このように、「通常遊技状態Ｂ」中に特別図柄２の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。

【３８８４】

即ち、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄１の変動表示が大当たり種別「時短Ａ」に当選して「連荘」状態となる場合、該大当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たり状態から、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」を経て「連荘」状態が終了するまでの間において実行される各特別図柄の変動表示、小当たりオープニング、大当たりオープニング及び大当たりエンディングの実行時間が極めて短時間となるように構成されているため、遊技者が「連荘」状態の遊技方法について理解していない場合であっても、第３図柄表示装置８１において表示される右打ち遊技示唆に従って遊技することで、戸惑うことなく「連荘」状態を消化することができる。

【３８８５】

次に、図１９２を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図１９２は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別又は小当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【３８８６】

第１４実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【３８８７】

図１９２で示すように、大当たり種別「通常Ａ」若しくは「通常Ｂ」、又は、小当たり種別「通常Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」、「特図２時短回数」及び「合計時短回数」はそれぞれ「０回」に設定され、「時短機能」が付与されず、不利状態としての「通常遊技状態」に移行する。

【３８８８】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「５回」、「特図２時短回数」は「１回」、「合計時短回数」は「６回」に設定される。

【３８８９】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の実行によって時短回数による時短終了条件が成立した場合であっても、該特別図柄の動的表示の終了時において即座に不利状態としての「通常遊技状態」に移行しないように構成されている。これは、「時間短縮状態」中の普通電役ユニット７２の開放動作終了後に実行される「２００秒」のエンディング時間の終了時において、時短終了条件が成立している場合に「通常遊技状態（「通常遊技状態Ａ」又は「通常遊技状態Ｂ」）」に移行するように構成されているためである。

【３８９０】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２のエンディング時間が短く（例えば、「０．１秒」）構成されている場合を想定する。上述したように、「時間短縮状態」において右打ち

遊技を実行すると、スルーゲート６７への球の通過に基づいて普通図柄の可変表示が実行され、高確率で当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放される。そして、該普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球すると該普通電役ユニット７２は閉鎖状態となる。

【３８９１】

普通電役ユニット７２が閉鎖状態となると、エンディング時間の「０．１秒」を経て１の開放動作を終了し、次いで、「時間短縮状態」における２回目の普通図柄の可変表示が実行されることになる。そして、遊技仕様通りに遊技を行っている場合、次の普通図柄の可変表示が実行され得るタイミングでは、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目は実行中であるか、若しくはこれから実行される（即ち、これから第２非電動役物ユニット５５内の第１非電動役物始動口７６に入球する）状態であり（図１８９参照）、未だ特図２時短回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、引き続き「時間短縮状態」を継続し得る遊技状態となる。

【３８９２】

このため、普通電役ユニット７２の閉鎖後の普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において実行を開始することになり、再び高確率で当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され得る状態となり、第２特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能な状態となる。

【３８９３】

上述したように、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり又は小当たりを導出可能に構成されているため（図１７７（ｂ）参照）、「時間短縮状態」への１の移行契機において、普通電役ユニット７２が複数回の開放動作を実行可能となることで、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【３８９４】

しかしながら、普通電役ユニット７２のエンディング時間を「２００秒」とすることで、１回目の普通電役ユニット７２の開放動作の終了後、「２００秒間」はエンディング時間となるため、次の普通図柄の可変表示が実行され得ず、２回目の普通電役ユニット７２の開放もされ得ない。そして、「２００秒」の経過後は、少なくとも「時間短縮状態」における１回目の第２特別図柄の動的表示の大当たり（大当たり種別「通常Ｂ」）又は小当たり当選に基づく大当たり（小当たり種別「通常Ｃ」）が実行済みの状態となるため、該大当たり後の遊技状態は「通常遊技状態（第２特別図柄の動的表示の残保留が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」であって、第２特別図柄の動的表示の残保留が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）」となる。

【３８９５】

このため、エンディング時間の「２００秒」が経過した後に実行される普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において実行されることになり、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２は開放され得ない。

【３８９６】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選し、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」を超えて貯留されることを抑制することができる。

【３８９７】

なお、普通電役ユニット７２のエンディング時間は、「２００秒」以外の他の期間に設定してもよい。例えば、「２００秒」よりも長く（例えば、「４００秒」）設定してもよいし、「２００秒」よりも短く（例えば、「１００秒」）設定してもよい。ただし、「２００秒」よりも短く設定する場合、遊技者の操作によって、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選可能となる可能性がある。

【３８９８】

具体的には、「時間短縮状態」に移行後、スルーゲート６７に球を通過させて普通電役

ユニット７２を開放させ、該普通電役ユニット７２に２の球を入球させると同時に右打ち遊技を停止させると、普通電役ユニット７２は閉鎖してエンディング状態となる。そして、普通電役ユニット７２に２の球を入球させたことにより、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放された状態となる。

【３８９９】

ここで、普通電役ユニット７２に２の球を入球させるのと同時に右打ち遊技を停止させた場合、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に球が入球していないため、第２特別図柄の動的表示が実行されていない状態となる。よって、時短終了条件である「第２特別図柄の動的表示が１回実行」された状態にはなり得ないため、この状態で球の発射を停止させて待機した場合、時短終了条件は成立せず、「時間短縮状態」が継続された状態で普通電役ユニット７２のエンディング時間のみが経過していく状態となる。また、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であるため、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５内に球が入球するまで、それぞれの開放状態が維持される。

【３９００】

その後、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過した状態で右打ち遊技を再開すると、開放状態を維持していた第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５にそれぞれ２の球が入球し、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は閉鎖状態となる。

【３９０１】

そして、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が閉鎖されると、スルーゲート６７に球が通過し、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が実行されることになるため、高確率で当たりに当選して、再度普通電役ユニット７２が開放可能となり、第２特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能となってしまう。

【３９０２】

このように、普通電役ユニット７２のエンディング時間を多少延ばした程度に設定（例えば、「１００秒」）すると、上述したような遊技者による故意の操作により、「時間短縮状態」への１の移行契機において、普通電役ユニット７２が複数回の開放動作を実行可能となり、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【３９０３】

従って、第２特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選した場合の変動時間（即ち、「５秒」又は「１秒」）と、該小当たり又は大当たりに基づいて実行される大当たり状態の消化時間（第１４実施形態では、約「６０秒」）を鑑みて、普通電役ユニット７２のエンディング時間は、第１４実施形態のパチンコ機１０の「連荘」状態を遊技仕様通りに遊技した場合の、該「連荘」状態を終えることになる最後の大当たりの前後でエンディングが終了する程度の時間、即ち、第２特別図柄の動的表示における３回の大当たりを消化し得る程度の時間（即ち、「２００秒」）に設定するのが望ましい。

【３９０４】

また、時短終了条件は上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通図柄の可変表示の実行回数によって時短終了条件が成立するように構成してもよい。例えば、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を１００／１００とし、必ず当たりに当選するように構成した上で、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が「１回」実行された場合に時短終了条件が成立するように構成してもよい。

【３９０５】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２の開放動作を１回に限定することができ、第２特別図柄の動的表示の保留球の

貯留数を「４個」に限定することができる。
【３９０６】
次に、図１９３（ａ）から図１９３（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図１９３（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。
【３９０７】
上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、不利状態としての「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。
【３９０８】
図１９３（ａ）で示すように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は設定されていない。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）における普通図柄の当たり確率は、０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され得ないように設定されている。
【３９０９】
一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【３９１０】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況か、開放し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放し易い状況であることによって普通電役ユニット７２へ入賞し得る状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況であることで球が普通電役ユニット７２へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【３９１１】
特に、左打ち遊技が奨励される不利状態としての「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役ユニット７２が開放し得ず、普通電役ユニット７２が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役ユニット７２へ入賞し得ないように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役ユニット７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役ユニット７２へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対

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

【３９１２】

次いで、図１９３（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図１９３（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【３９１３】

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

【３９１４】

図１９３（ｂ）で示すように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、不利状態としての「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１秒」となるように設定されている。

【３９１５】

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

【３９１６】

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

【３９１７】

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

【３９１８】

次いで、図１９３（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図１９３（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役ユニット７２の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

【３９１９】

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

【３９２０】
図１９３（ｃ）で示すように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、不利状態としての「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が開放し得ないため、普通電役開放テーブル２０２ｋに「通常遊技状態」の開放態様は設定されていない。
【３９２１】
また、「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄に当選した場合に設定される普通電役ユニット７２の開放時間は「１秒」、かつ、開放回数が５回（インターバル時間は「１秒」）となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役ユニット７２は、「１秒」×５回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役ユニット７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「２個」に設定されている。
【３９２２】
ここで、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は配設されておらず、規定動作として第１非電動役物ユニット５４を開放する始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、指定動作として第２非電動役物ユニット５５を開放する始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。
【３９２３】
よって、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、右打ち遊技で発射した１の遊技球が普通電役ユニット７２に入球すると、該遊技球は主に作用口としての第１非電動役物始動口７６へと入球し、規定動作として第１非電動役物ユニット５４を開放する。また、第１非電動役物ユニット５４は普通電役ユニット７２よりも球の流下方向上流側に配設されているため、該第１非電動役物ユニット５４に２の遊技球が入球して該第１非電動役物ユニット５４が閉鎖されるまで、普通電役ユニット７２へは入球不可又は困難な状態となる。
【３９２４】
従って、普通電役ユニット７２の開放回数を複数回に分割し、インターバル時間を設けて該普通電役ユニット７２の開放動作時間を長くすることで、該普通電役ユニット７２の開放中に球の流下方向上流側に配設された第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５が開放され、該普通電役ユニット７２への入球が不可又は困難となった場合であっても、該普通電役ユニット７２に最大入賞個数（即ち、「２個」）を入球させることができる。
【３９２５】
また、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が開放され、１の開放動作を終了した場合のエンディング時間は「２００秒」に設定されている。このようにエンディング時間を長時間に設定することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット７２の開放動作が実行され、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に複数回入球することで第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が複数回開放され、第２特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数（即ち、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球は「４回」）以上に貯留されることを抑制することができ、想定以上に出玉が獲得可能となることを抑制することができる。
【３９２６】
これにより、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開放態様を変更することで、普通電役ユニット７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放している期間が長いことによって普通電役ユニット７２へ入賞し易い状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ないことで、該普通電役ユニット７２へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によっ

て異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【３９２７】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役ユニット７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役ユニット７２へと入賞し易いように構成されている。
【３９２８】
よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役ユニット７２へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。
【３９２９】
なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。
【３９３０】
また、普通電役ユニット７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役ユニット７２の開放時間として、不利状態としての「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役ユニット７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット７２の開放時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット７２の開放回数を「５回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよいし、「５回」未満の少ない回数（例えば、「１回」）にしてもよい。
【３９３１】
図１７４に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１７５に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【３９３２】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１９８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１９６参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監

視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２１８参照）が即座に実行される。

【３９３３】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７３に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、普通図柄スイッチ６７ａ、下側第２始動口スイッチ７１ａ２、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２、大入賞口スイッチ６５ｃ、小入賞口スイッチ７３ｃ、特定領域スイッチ７３ｇ、普通電役スイッチ７２ｂ、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ及び普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【３９３４】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役ユニット７２の開閉板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド７２ｊ、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５を駆動するための入球口切換弁ソレノイド７５ｃおよびその他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【３９３５】

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

【３９３６】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２１８参照）が即座に実行される。

【３９３７】

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

に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【３９３８】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。動作体としての球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【３９３９】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、可動役物２３の駆動制御、変動演出や、後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。
【３９４０】
演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【３９４１】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２及び可動役物２３などがそれぞれ接続されている。第１４実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。
【３９４２】
また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。
【３９４３】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、「連荘」中の演出内容の詳細については図２２５～図２３２を参照して後述する。
【３９４４】
電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの

電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【３９４５】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図２１８参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【３９４６】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図１６６参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【３９４７】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【３９４８】

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

【３９４９】

ここで、図１９４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図１９４は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【３９５０】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウン

タＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【３９５１】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図１７３参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【３９５２】

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

【３９５３】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、指定動作として主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図２２２のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図２２４のＳ１３０２参照）。

【３９５４】

そして、第１４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図２２４のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【３９５５】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図２２３のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図２２４のＳ１３１０参照）。

【３９５６】

そして、第１４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図２２４のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【３９５７】

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

【３９５８】

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

第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。
【３９５９】
　具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図２２１のＳ１２０７参照）。
【３９６０】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図２２４のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。
【３９６１】
　サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【３９６２】
　上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。
【３９６３】
　具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図２２１のＳ１２１１参照）。
【３９６４】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図２２４のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。
【３９６５】
　サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各

特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図２２１のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図２２４のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【３９６６】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図１７３（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【３９６７】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図１７３（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【３９６８】

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

【３９６９】

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

【３９７０】

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

【３９７１】

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

【３９７２】

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

【３９７３】

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

【３９７４】

ここで、図１９５を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図１９５は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【３９７５】

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

【３９７６】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５が少なくとも設けられている。

【３９７７】

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

【３９７８】

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

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

【３９７９】

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

【３９８０】

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

【３９８１】

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

【３９８２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【３９８３】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１

１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【３９８４】

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

【３９８５】

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

【３９８６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【３９８７】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【３９８８】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリ

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

【３９８９】

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

【３９９０】

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

【３９９１】

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

【３９９２】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されている

とする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【３９９３】

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

【３９９４】

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

【３９９５】

図１９４に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【３９９６】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図２２１参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【３９９７】

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

【３９９８】

次に、図１９６から図２１８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【３９９９】

図１９６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【４０００】

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

【４００１】
その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図１７４参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。
【４００２】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。
【４００３】
なお、図１９８のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【４００４】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。
【４００５】
Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。
【４００６】
Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１１４に移行する。
【４００７】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図２１９のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。
【４００８】
ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図１９９のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモ

リ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【４００９】

Ｓ１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１５）、後述するメイン処理（図１９８参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【４０１０】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１６）。

【４０１１】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１７へ移行する。

【４０１２】

Ｓ１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【４０１３】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【４０１４】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１８）、処理をＳ１１３へ移行する。

【４０１５】

なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【４０１６】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定制御としての設定変更処理を行う（Ｓ１１９）。

【４０１７】

ここで、図１９７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設

定変更処理（Ｓ１１９）について説明する。図１９７は、設定制御としての設定変更処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。

【４０１８】

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

【４０１９】

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

【４０２０】

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

【４０２１】

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

【４０２２】

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

【４０２３】

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

【４０２４】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【４０２５】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【４０２６】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【４０２７】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【４０２８】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【４０２９】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【４０３０】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図１９６参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１７及びＳ１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【４０３１】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【４０３２】

次に、図１９８を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１９８は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【４０３３】
メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。
【４０３４】
まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図１９９参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。
【４０３５】
ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図１９９参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。
【４０３６】
メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。
【４０３７】
Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図２１８において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。
【４０３８】
Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけ

るチェックサム値である。
【４０３９】
なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図１９９参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。
【４０４０】
従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。
【４０４１】
次に、図１９９を参照して、第１４実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図１９９は、第１４実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【４０４２】
このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図１９８参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。
【４０４３】
Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図２０６において後述する。
【４０４４】
Ｓ２０３の後は、次に、切替装置として普通電役ユニット７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役ユニット７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役ユニット７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図２１５を参照して後述する。
【４０４５】
Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。こ

れにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【４０４６】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１４実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１４実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【４０４７】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１４実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【４０４８】

次に、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図２００を参照して後述する。

【４０４９】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図１７５参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図２０１を参照して後述する。

【４０５０】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図２０２を参照して後述する。

【４０５１】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（当たりなし）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図２１４を参照して後

述する。
【４０５２】
普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。
【４０５３】
なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。
【４０５４】
また、ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。
【４０５５】
また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図１９９参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。
【４０５６】
この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。
【４０５７】
次に、図２００のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９９参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図２００は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。
【４０５８】
始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１ａ又は７１ｂに対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【４０５９】
ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図１９９のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図１９９参照）で検出する。
【４０６０】
Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図１７４参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０４）、処理をＳ３０５へ移行する。
【４０６１】
このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。
【４０６２】
なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別し（Ｓ３０３）、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０４）、処理をＳ３０５へ移行する。
【４０６３】
一方、Ｓ３０３の判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ（Ｓ３０３：Ｎｏ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０４の処理をスキップし、Ｓ３０４の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０５へ移行する。
【４０６４】
Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０５）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０５：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図１９９参照）へ戻る。
【４０６５】
一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０６）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０７）、処理をＳ３１２へ移行する。
【４０６６】
Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（

始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０８）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図１９９のＳ２０５参照）において読み込んだ、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球（入賞）を検出する下側第２始動口スイッチ７１ａ２又は上側第２始動口スイッチ７１ｂ２の出力信号に基づいて、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球を３回のタイマ割込処理（図１９９参照）で検出する。

【４０６７】

球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０９へ移行する。

【４０６８】

なお、Ｓ３０８の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【４０６９】

球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第１４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞がないか（Ｓ３０８：Ｎｏ）、或いは、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０９：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）へ戻る。

【４０７０】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３１０）。そして、今回、第２特別図柄に対応する下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３１１）、処理をＳ３１２へ移行する。

【４０７１】

また、Ｓ３０１及びＳ３０８の処理において、第１始動口６４及び下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂに同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図１９９参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【４０７２】

Ｓ３１２の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１７６参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０７で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１２）。

【４０７３】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０７の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後

の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【４０７４】

同様に、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づくＳ３１１の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【４０７５】

次に、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０７の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１３）。また、Ｓ３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１１の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９９のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１３の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。

【４０７６】

なお、Ｓ３１３の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【４０７７】

次に、図２０１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９９参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図２０１は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【４０７８】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図１９９のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図１９９参照）にわたって検出する。

【４０７９】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：

Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ４０３）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中でない場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態Ａ」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図１７４参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。

【４０８０】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態Ａ」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【４０８１】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３及びＳ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【４０８２】

また、Ｓ４０３の処理において、第２特別図柄の動的表示が実行中であると判別された場合（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、この場合も、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【４０８３】

Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０５）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）へ戻る。

【４０８４】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１７６参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。

【４０８５】

具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。

【４０８６】

なお、第１４実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関す

る普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【４０８７】

次に、図２０２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９９参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図２０２は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【４０８８】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【４０８９】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。

【４０９０】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第２特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５１における判別の結果、第２特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。

【４０９１】

Ｓ５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４０９２】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２

０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【４０９３】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４０９４】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【４０９５】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４０９６】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する進行制御としての変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。

【４０９７】

ここで、図２０３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図２０３は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【４０９８】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【４０９９】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。

【４１００】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づい

て判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３３／１００００、設定値「３」で３５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【４１０１】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図１７８参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。

【４１０２】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態Ａ」へ移行する大当たり種別「通常Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」（第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）へ移行する大当たり種別「通常Ｂ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【４１０３】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図１７８（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図１７８（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【４１０４】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図１８３及び図１８４参照）を選択する。

【４１０５】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【４１０６】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の

値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【４１０７】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で９９６５／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【４１０８】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図１７９参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【４１０９】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」（第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）へ移行する「通常Ｃ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【４１１０】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ（図１７９参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【４１１１】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図１８３及び図１８４参照）を選択する。

【４１１２】

そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【４１１３】

一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄

に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様のいずれかを設定する。第１４実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【４１１４】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【４１１５】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【４１１６】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。

【４１１７】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【４１１８】

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

【４１１９】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図２０２）へ戻る。

【４１２０】

図２０２に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介

して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【４１２１】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４１２２】

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

【４１２３】

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

【４１２４】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【４１２５】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。

【４１２６】

ここで、図２０４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図２０２参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図２０４は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【４１２７】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「時間短縮状態」であり、かつ、時短終了フラグ２０３ｊがオン（即ち、時短終了条件が成立している状態）でない場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定する処理等を行う。

【４１２８】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パ

ターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図２０２参照）に戻る。

【４１２９】

第１４実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【４１３０】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図２０３参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【４１３１】

第１４実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【４１３２】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【４１３３】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【４１３４】

Ｓ５２０５の処理では、「時間短縮状態」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、次いで、時短終了フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ５２０６）。判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていない、即ち、時短終了フラグ２０３ｊがオフであれば（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、時短終了条件が成立している状態ではないため、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、その後、

この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図２０２）に戻る。
【４１３５】
また、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６及びＳ５２０７の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図２０２）に戻る。さらに、Ｓ５２０６の判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、既に時短終了条件が成立した状態であるため、この場合も時短終了条件の判別処理を行わず、Ｓ５２０７の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図２０２）に戻る。
【４１３６】
ここで、図２０５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２０４参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図２０５は、この時短回数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。
【４１３７】
この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定する。
【４１３８】
この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図２０４参照）に戻る。
【４１３９】
一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。
【４１４０】
また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値

であるか否かを判別する（Ｓ５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図２０４参照）に戻る。

【４１４１】

一方、Ｓ５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。

【４１４２】

Ｓ５３１０の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ５３１０）、この時短回数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図２０４参照）に戻る。

【４１４３】

なお、上述したように、「時短機能」が無効化されるのは、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋがオフにされた場合であるため、時短計数処理（Ｓ５２０７）内の処理においては「通常遊技状態」に移行し得ないように構成されている。また、時短フラグ２０３ｋがオフに設定されるのは、主に、普通電役終了処理（図２１７参照）において、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合となる。

【４１４４】

このため、例えば、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行されて時短終了条件が成立し、時短終了フラグ２０３ｊがオンされた場合であっても、即座に時短フラグ２０３ｋはオフされず、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過するまでは「時間短縮状態」を維持することになる。

【４１４５】

一方、遊技状態が「時間短縮状態」であっても、普通電役ユニット７２がエンディング状態である場合、普通図柄の可変表示は実行されないため、普通電役ユニット７２が再度開放され得ないように構成されている。

【４１４６】

このように構成することで、普通電役ユニット７２がエンディング状態となっている期間において、時短終了条件が成立した状態で「時間短縮状態」を維持させ、普通電役ユニット７２の開放を不可又は困難としつつ、該「時間短縮状態」において各特別図柄の動的表示を実行することができる。即ち、「時短機能」が有効状態である「時間短縮状態」と、「時短機能」が無効状態である「時間短縮状態」と、の２の遊技状態で特別図柄の動的表示を実行することができる。

【４１４７】

次に、図２０６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９９参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図２０６は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【４１４８】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）

を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２０）を実行する。

【４１４９】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて小入賞口ユニット７３の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、小入賞口ユニット７３の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、小入賞口ユニット７３を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１６）を実行する。

【４１５０】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域７３ｄへの通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２０）を実行する。

【４１５１】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアする（Ｓ６０２）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０３）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０４）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「０．０５秒」）を設定して（Ｓ６０５）、処理をＳ６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９９のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４１５２】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【４１５３】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０６）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていれば（Ｓ６０６：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ６０７）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０３）等を行う。

【４１５４】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させることで、特

別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【４１５５】

Ｓ６０６の処理において、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０６：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０８）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット７３の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０９）。

【４１５６】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１０）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」や「０．０５秒」）を設定する（Ｓ６１１）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１２）、処理をＳ６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９９のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４１５７】

なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【４１５８】

また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ７３ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【４１５９】

Ｓ６１３の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における切替装置としての小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１４）。

【４１６０】

ここで、図２０７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）について説明する。図２０７は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を示したフローチャートである。

【４１６１】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する。

【４１６２】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が

「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図２０６参照）に戻る。

【４１６３】

一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１１で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【４１６４】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングなので、まず、小入賞口ユニット７３の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、小入賞口ユニット７３における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【４１６５】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて小入賞口ユニット７３が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了し、当たり処理（図２０６参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域７３ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【４１６６】

ここで、図２０８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図２０８は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【４１６７】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域７３ｄの開閉制御を行う。

【４１６８】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域７３ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域７３ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域７３ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット７３が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域７３ｄの開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口ユニット７３が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド７３ｆをオフからオンに設定して、特定領域７３ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【４１６９】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域７３ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域７３ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図２０７参照）に戻る。

【４１７０】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合や特定領域７３ｄの開放時間（例えば、特定領域７３ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域７３ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド７３ｆをオンからオフに設定して、特定領域７３ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図２０７参照）に戻る。

【４１７１】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域７３ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【４１７２】

図２０７に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了し、当たり処理（図２０６参照）に戻る。

【４１７３】

ここで、図２０９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）の一処理である小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図２０９は、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。

【４１７４】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【４１７５】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）のＳ６００４において設定された小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット７３内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【４１７６】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検出され小入賞口ユニット７３内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口ユニット７３に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（小入賞口ユニット７３の閉鎖条件）が成立しているので、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【４１７７】

Ｓ６２０５からの小入賞口ユニット７３の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット７３の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４１７８】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図２０７参照）に戻る。

【４１７９】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ７３ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域７３ｄの開放中に球が特定領域７３ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図２０７参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図２０７参照）に戻る。

【４１８０】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域７３ｄが開放されているタイミングで球が特定領域７３ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【４１８１】

Ｓ６２０１の処理において、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット７３の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【４１８２】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の小入賞口ユニット７３を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド７３ｂをオンからオフにして、小入賞口ユニット７３の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３の１の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４１８３】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット７３が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット７３の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット７３の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【４１８４】

Ｓ６２１１の処理の後は、小入賞口ユニット７３の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図２０７参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット７３を開放させることができる。

【４１８５】

図２０６の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の小当たり開閉制御処理（図２０７参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１６の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【４１８６】

一方、Ｓ６１５の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１５：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット７３の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１６）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【４１８７】

ここで、図２１０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１６）について説明する。図２１０は、この小当たり終了処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。

【４１８８】

この小当たり終了処理（Ｓ６１６）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０１）、次いで、特定領域７３ｄが開放されている場合は、特定領域７３ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６１６）を終了して、当たり処理（図２０６参照）に戻る。

【４１８９】

図２０６に戻って、説明を続ける。Ｓ６１３の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１３：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、切替装置として可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１８）。

【４１９０】

ここで、図２１１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）について説明する。図２１１は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を示したフローチャートである。

【４１９１】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【４１９２】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図２１２参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６４０２～Ｓ６４０５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。

【４１９３】
一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１４実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。
【４１９４】
Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を終了し、当たり処理（図２０６参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を終了し、当たり処理（図２０６参照）に戻る。
【４１９５】
ここで、図２１２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図２１２は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。
【４１９６】
この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【４１９７】
この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。
【４１９８】
一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。
【４１９９】
Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図２１１参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【４２００】
一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図２１１参照）へ戻る。
【４２０１】
Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【４２０２】
次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図２１１参照）に戻る。
【４２０３】
一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図２１１参照）に戻る。
【４２０４】
図２０６の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１８の大当たり開閉制御処理（図２１１参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１９）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２０の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【４２０５】
一方、Ｓ６１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２０）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【４２０６】
ここで、図２１３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２０）について説明する。図２１３は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。
【４２０７】
この大当たり終了処理（Ｓ６２０）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【４２０８】
この大当たり終了処理（Ｓ６２０）では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ６６０１）、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ６６０１：Ｙｅｓ）、「時短機能」を発動させるために、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ６６０２）。次いで、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた時短作動回数を特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏにそれぞれセットし（Ｓ６６０３）、処理をＳ６６０４に移行する。
【４２０９】
Ｓ６６０４の処理では、時短終了フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ６６０４）、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（Ｓ６６０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立している状態となっているため、該時短終了条件の成立状態を解除すべく、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ６６０５）、処理をＳ６６０６に移行する。
【４２１０】
また、Ｓ６６０４の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ６６０４：Ｎｏ）、時短終了条件は成立していないため、Ｓ６６０５の処理をスキップして、Ｓ６６０６に移行する。
【４２１１】
なお、Ｓ６６０４の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていると判別される状態（Ｓ６６０４：Ｙｅｓ）は、時短終了条件が成立している状態において大当たり種別「時短Ａ」に当選しており、パチンコ機１０の遊技仕様通りの遊技では成立し得ないイレギュラーなケースの処理となる。
【４２１２】
一方、Ｓ６６０１の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」でなければ（Ｓ６６０１：Ｎｏ）、当選した大当たりは「時短機能」が付加される大当たりではないため、Ｓ６６０２～Ｓ６６０５の処理をスキップして、Ｓ６６０６に移行する。
【４２１３】
Ｓ６６０６の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６０６）。Ｓ６６０６の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、進行制御として大当たりのエンディング演出を実行する。
【４２１４】
Ｓ６６０６の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６６０７）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ６６０８）、この大当たり終了処理（Ｓ６２０）を終了して、当たり処理（図２０６参照）に戻る。
【４２１５】
次に、図２１４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９９参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図２１４は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。
【４２１６】
この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【４２１７】
この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役ユニット７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普

通電役ユニット７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）へ戻る。

【４２１８】

このように構成することで、普通電役ユニット７２がエンディング中（第１４実施形態では「２００秒」）である場合に普通図柄の可変表示を実行不可とすることができ、「時間短縮状態」中であっても、該普通電役ユニット７２がエンディング中であれば普通電役ユニット７２が開放動作を実行し得ないようにすることができる。

【４２１９】

一方、普通電役ユニット７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４２２０】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【４２２１】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【４２２２】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４２２３】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７

０９に移行する。
【４２２４】
　Ｓ７０９の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７０９）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。
【４２２５】
　一方、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７１０）、処理をＳ７１１に移行する。
【４２２６】
　Ｓ７１１の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７１１）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。
【４２２７】
　これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役ユニット７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって普通電役ユニット７２へ流入し易い状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、小入賞口ユニット７３側へ流下していく状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。
【４２２８】
　Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１２）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７１０の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１２：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１３）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。
【４２２９】
　一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７０９又はＳ７１１によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。
【４２３０】
　これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。
【４２３１】
　次に、図２１５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９９参照）の一処理である切替手段としての普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図２１５は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。
【４２３２】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役ユニット７２を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役ユニット７２を閉鎖させる制御を実行する。

【４２３３】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役ユニット７２が開放中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役ユニット７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【４２３４】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【４２３５】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０４～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【４２３６】

Ｓ８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて普通電役ユニット７２の開放を行わず、Ｓ８０５～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。

【４２３７】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役ユニット７２の開放（没入）時間を「１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放回数を５回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「５」をセットし（Ｓ８０６）、入賞カウンタ（図示せず）に「２」をセットして（Ｓ８０７）、処理をＳ８１３へ移行する。

【４２３８】

また、Ｓ８０１の処理において、普通電役ユニット７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ８０５において設定された普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８０８）。判別の結果、設定された普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、まず、普通電役ユニット７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８０９）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１０）。

【４２３９】

そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１１）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ８１２）、処理をＳ８１３に移行する。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１１：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役ユニット７２の再開放を行わず、処理をＳ８１８に移行する。

【４２４０】
　Ｓ８１３の処理では、普通電役ユニット７２の開放処理を行い（Ｓ８１３）、閉鎖状態であった普通電役ユニット７２を開放状態に駆動し、処理をＳ８１９に移行する。
【４２４１】
　また、Ｓ８０８の処理において、普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ８１４）、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知していなければ（Ｓ８１４：Ｎｏ）、Ｓ８１５～Ｓ８１８の処理をスキップして、処理をＳ８１９に移行する。
【４２４２】
　一方、Ｓ８１４の判別の結果、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知した場合（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２に１の遊技球が入球しているため、Ｓ８０７の処理で設定された入賞カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ８１５）。
【４２４３】
　そして、減算された入賞カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ８１６）、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ８１６：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２への入球数が所定値（即ち、「２」）に達していないため、Ｓ８１７及びＳ８１８の処理をスキップして、処理をＳ８１９に移行する。
【４２４４】
　Ｓ８１６の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１６：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役ユニット７２への入球数が所定値（即ち、「２」）に達しているため、普通電役ユニット７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１７）、処理をＳ８１８に移行する。
【４２４５】
　Ｓ８１８の処理では、普通電役ユニット７２のエンディング時間（例えば、「２００秒」）を設定し、処理をＳ８１９に移行する。
【４２４６】
　次いで、Ｓ８１９の処理において、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５の駆動制御を行うべく、入球口切換弁制御処理を実行し（Ｓ８１９）、処理をＳ８２０に移行する。
【４２４７】
　ここで、図２１６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）について説明する。図２１６は、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を示したフローチャートである。
【４２４８】
　この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、主に、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへの入球を判別して入球口切換弁７５の駆動制御を行う。
【４２４９】
　この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、まず、入球口切換弁７５が第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上方に位置しているか否かを判別し（Ｓ８２１）、入球口切換弁７５が第１位置である場合（Ｓ８２１：Ｙｅｓ）、次いで、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされているか否かを判別する（Ｓ８２２）。
【４２５０】
　Ｓ８２２の判別の結果、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていれば（Ｓ８２２：Ｙｅｓ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球しているため、入球口切換弁ソレノイド７５ｃを駆動して入球口切換弁７５を第２位置、即ち、第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上方へ可動させ（Ｓ８２３）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図２１５）に戻る。

【４２５１】
一方、Ｓ８２２の処理において、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていなければ（Ｓ８２２：Ｎｏ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球していないため、Ｓ８２３の処理をスキップしてこの入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図２１５）に戻る。
【４２５２】
Ｓ８２１の処理において、入球口切換弁７５が第１位置ではないと判別された場合（Ｓ８２１：Ｎｏ）、入球口切換弁７５は第２位置にあると判断し、次いで、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされているか否かを判別する（Ｓ８２４）。
【４２５３】
Ｓ８２４の判別の結果、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされていれば（Ｓ８２４：Ｙｅｓ）、第２非電動役物始動口７７に球が入球しているため、処理をＳ８２６に移行する。
【４２５４】
一方、Ｓ８２４の処理において、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされていなければ（Ｓ８２４：Ｎｏ）、第２非電動役物始動口７７に球が入球していないため、次いで、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過したか否かを判別し（Ｓ８２５）、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過していれば（Ｓ８２５：Ｙｅｓ）、処理をＳ８２６に移行する。
【４２５５】
一方、Ｓ８２５の処理において、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過していなければ（Ｓ８２５：Ｎｏ）、Ｓ８２６の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図２１５）に戻る。
【４２５６】
Ｓ８２６の処理では、入球口切換弁ソレノイド７５ｃの駆動を停止して入球口切換弁７５を第１位置へ可動させ（Ｓ８２６）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図２１５）に戻る。
【４２５７】
このように構成することで、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ及び第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへの入球に基づいて入球口切換弁７５を可動させることができる。また、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球しなかった場合、又は、該普通電役ユニット７２内に入球した２の球のいずれかが第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、であっても、該普通電役ユニット７２の開放動作終了後に入球口切換弁７５の位置を第１位置にすることができ、次回の普通電役ユニット７２の開放時において、該普通電役ユニット７２内に入球した球を正常に処理することができる。
【４２５８】
図２１５の普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻って、説明を続ける。Ｓ８１９の入球口切換弁制御処理が終わると、次いで、普通電役ユニット７２がエンディング中であるか否かを判別し（Ｓ８２０）、普通電役ユニット７２がエンディング中でなければ（Ｓ８２０：Ｎｏ）、Ｓ８２１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。
【４２５９】
一方、Ｓ８２１の処理において、普通電役ユニット７２がエンディング中であると判別された場合（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普通電役終了処理を実行し（Ｓ８２１）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１９９参照）に戻る。
【４２６０】
ここで、図２１７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である普通電役終了処理（Ｓ８２１）について説明する。図２１７は、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を示したフローチャートである。

【４２６１】
この普通電役終了処理（Ｓ８２１）では、普通電役ユニット７２のエンディング時間の経過有無及び時短終了フラグ２０３ｊの判別を行い、判別結果によって時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を無効化する。
【４２６２】
この普通電役終了処理（Ｓ８２１）では、まず、普通電役ユニット７２のエンディング時間（第１４実施形態では、「２００秒」）が経過したか否かを判別し（Ｓ８３１）、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過していなければ（Ｓ８３１：Ｎｏ）、Ｓ８３２～Ｓ８３４の処理をスキップして、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。
【４２６３】
一方、Ｓ８３１の処理において、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過していると判別された場合（Ｓ８３１：Ｙｅｓ）、次いで、時短終了フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ８３２）、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていなければ（Ｓ８３２：Ｎｏ）、時短終了条件が成立していないため、Ｓ８３３及びＳ８３４の処理をスキップして、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。
【４２６４】
Ｓ８３２の判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（Ｓ８３２：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立している状態であるため、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ８３３）、時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を無効化し、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。
【４２６５】
このように構成することで、時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過した場合に「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行させることができる。
【４２６６】
その結果、普通電役ユニット７２がエンディング状態となっている期間においては「時間短縮状態」を維持させ、該エンディング期間における普通図柄の可変表示の実行を不可とし、遊技仕様通りに遊技を行った場合に、１の「時間短縮状態」への移行契機に対して、普通電役ユニット７２が複数回開放動作を実行し得ないようにすることができる。
【４２６７】
次いで、図２１８を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図２１８は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。
【４２６８】
このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。
【４２６９】
なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【４２７０】
次に、図２１９から図２２４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図２１９参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図２２０参照）とがある。
【４２７１】
まず、図２１９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図２１９は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。
【４２７２】
立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図２２０参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図２２０を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。
【４２７３】
電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。
【４２７４】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【４２７５】
なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【４２７６】
電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は

電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【４２７７】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「００ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【４２７８】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【４２７９】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図２２０のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【４２８０】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【４２８１】

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

【４２８２】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別

し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図２２０参照）へ移行する。

【４２８３】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図１９６参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図２２０参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【４２８４】

次に、図２２０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２２０は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【４２８５】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【４２８６】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図２１９に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【４２８７】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【４２８８】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０

６の処理へ移行する。なお、第１４実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【４２８９】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【４２９０】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【４２９１】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【４２９２】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図２２４を参照して後述する。

【４２９３】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図２２１を参照して後述する。

【４２９４】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【４２９５】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およ

びランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【４２９６】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【４２９７】

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

【４２９８】

次に、図２２１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図２２１は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【４２９９】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２０参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【４３００】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２０参照）に戻る。

【４３０１】

ここで、図２２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図２２２は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【４３０２】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【４３０３】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。

【４３０４】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図２２４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パ

ターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２２１参照）に戻る。

【４３０５】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【４３０６】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図２２４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２２１参照）に戻る。

【４３０７】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図２２７参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【４３０８】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２２１参照）に戻る。

【４３０９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【４３１０】
Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２２１参照）に戻る。
【４３１１】
図２２１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２０参照）に戻る。
【４３１２】
ここで、図２２３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図２２３は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。
【４３１３】
この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。
【４３１４】
特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。
【４３１５】
ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図２２４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２２１参照）に戻る。
【４３１６】
一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。
【４３１７】
ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図２２４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２２１参照）に戻る。
【４３１８】
なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動

開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図２２４参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【４３１９】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２２１参照）に戻る。

【４３２０】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【４３２１】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２２１参照）に戻る。

【４３２２】

図２２１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図１７５参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２０参照）に戻る

。
【４３２３】
ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。
【４３２４】
また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【４３２５】
Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図１７５参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２０参照）に戻る。
【４３２６】
ここで、第２保留球数コマンドは、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。
【４３２７】
また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【４３２８】
Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１６）

、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２０参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【４３２９】

次に、図２２４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図２２４は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【４３３０】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図２２０参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図１７３参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【４３３１】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【４３３２】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【４３３３】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【４３３４】
　Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。
【４３３５】
　ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。
【４３３６】
　次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。
【４３３７】
　ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【４３３８】
　次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３１７に移行する。
【４３３９】
　ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【４３４０】
　Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。
【４３４１】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【４３４２】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【４３４３】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【４３４４】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【４３４５】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【４３４６】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【４３４７】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１７に移行する。

【４３４８】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【４３４９】

Ｓ１３１７の処理では、可動役物２３の可動タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１３１７）、可動役物２３の可動タイミングでなければ（Ｓ１３１７：Ｎｏ）、Ｓ１３１８の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２２０参照）に戻る。

【４３５０】

一方、Ｓ１３１７の処理において、可動役物２３の可動タイミングであると判別された場合（Ｓ１３１７：Ｙｅｓ）、可動役物２３を可動させる役物可動コマンドおよび表示用役物可動エフェクトコマンドを設定して（Ｓ１３１８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２２０参照）に戻る。

【４３５１】

ここで設定された役物可動コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２０のＳ１１０２参照）により可動役物２３に対して送信される。可動役物２３では、この役物可動コマンドによって示される可動役物２３を駆動させる駆動モータの駆動パターンによって該可動役物２３を可動させるように駆動制御を開始する（図２２５（ｄ）参照）。

【４３５２】

また、ここで設定された表示用役物可動エフェクトコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用役物可動エフェクトコマンドによって示される表示制御パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに可動役物２３のエフェクト効果の表示が行われるように表示制御を開始する（図２２５（ｄ）参照）。

【４３５３】

次に、図２２５～図２３２を参照して、第１４実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図２２５～図２３２は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選してから「連荘」状態を消化するまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【４３５４】

より詳細には、図２２５（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示した図であり、図２２５（ｂ）は、図２２５（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、図２２５（ｃ）は、図２２５（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図２２５（ｄ）は、図２２５（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示した図である。

【４３５５】

また、図２２６（ａ）は、図２２５（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示した図であり、図２２６（ｂ）は、図２２５（ｂ）

の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図２２６（ｃ）は、図２２６（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示した図であり、図２２６（ｄ）は、図２２６（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示した図である。

【４３５６】

また、図２２７（ａ）は、図２２６（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可動役物２３が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であり、図２２７（ｂ）は、図２２７（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、図２２７（ｃ）は、図２２７（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示した図であり、図２２７（ｄ）は、図２２７（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【４３５７】

さらに、図２２８（ａ）は、図２２７（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、図２２８（ｂ）は、図２２８（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図２２８（ｃ）は、図２２８（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図２２８（ｄ）は、図２２８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図である。

【４３５８】

また、図２２９（ａ）は、図２２８（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図２２９（ｂ）は、図２２９（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、図２２９（ｃ）は、図２２９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図２２９（ｄ）は、図２２９（ｃ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりへと移行する状態を示した図である。

【４３５９】

さらに、図２３０（ａ）は、図２２９（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、図２３０（ｂ）は、図２３０（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図２３０（ｃ）は、図２３０（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、図２３０（ｄ）は、図２３０（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図である。

【４３６０】

また、図２３１（ａ）は、図２３０（ｄ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図２３１（ｂ）は、図２３１（ａ）の状態から、第２特別

図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、図２３１（ｃ）は、図２３１（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図２３１（ｄ）は、図２３１（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【４３６１】

さらに、図２３２（ａ）は、図２３１（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図２３２（ｂ）は、図２３２（ａ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図２３２（ｃ）は、図２３２（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、図２３２（ｄ）は、図２３２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４３６２】

図２２５（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示している。図２２５（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「５Ｒ」と表示されており、５Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【４３６３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「チャレンジバトル」と表示されており、これから行われる演出において、「時間短縮状態」に突入するか否かを報知する演出が実行されることを示している。

【４３６４】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとが対峙しており、これから２のキャラクタによる対決が開始されることを示唆している。

【４３６５】

即ち、この「チャレンジバトル」演出は、第１特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別が、実行中の大当たり遊技後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」、又は、実行中の大当たり遊技後に「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」、のいずれの大当たり種別に当選したのかを報知する演出となっている。

【４３６６】

次いで、図２２５（ｂ）は、図２２５（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「６Ｒ」と表示されており、６Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとがお互いに剣を振りかざして突進している状態を示しており、２のキャラクタによる対決が開始されたことを示唆している。

【４３６７】

次いで、図２２５（ｃ）は、図２２５（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【４３６８】
　また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｂの下部にはルーレット演出選択欄８１ｉが、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されている。そして、ルーレット演出選択欄８１ｉのうち、上段選択欄８１ｉ１には「大技」、中段選択欄８１ｉ２には「中技」、下段選択欄８１ｉ３には「×」が表示されており、遊技者が枠ボタン２２を操作することによって、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。
【４３６９】
　次いで、図２２５（ｄ）は、図２２５（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちの下段選択欄８１ｉ３が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン２２の操作によってルーレット演出選択欄８１ｉのうちの下段選択欄８１ｉ３が選択されたことを示唆している。
【４３７０】
　次いで、図２２６（ａ）は、図２２５（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「８Ｒ」と表示されており、８Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「残念」の文字が、主表示領域Ｄｍの左部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃの落胆している様子が、それぞれ表示されており、図２２５（ｄ）のルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となったことを示唆している。
【４３７１】
　次いで、図２２６（ｂ）は、図２２５（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。
【４３７２】
　また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｂの下部にはルーレット演出選択欄８１ｉが、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されている。そして、ルーレット演出選択欄８１ｉのうち、上段選択欄８１ｉ１には「大技」、中段選択欄８１ｉ２には「中技」、下段選択欄８１ｉ３には「小技」が表示されており、遊技者が枠ボタン２２を操作することによって、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。
【４３７３】
　次いで、図２２６（ｃ）は、図２２６（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちの中段選択欄８１ｉ２が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン２２の操作によってルーレット演出選択欄８１ｉのうちの中段選択欄８１ｉ２が選択されたことを示唆している。
【４３７４】
　次いで、図２２６（ｄ）は、図２２６（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラ

ウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとが剣を交えており、対決の決着が着く状態であることを示唆している。

【４３７５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されており、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「押せ」と表示されており、遊技者に枠ボタン２２の操作を示唆している。

【４３７６】

次いで、図２２７（ａ）は、図２２６（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可動役物２３が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「８Ｒ」と表示されており、８Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の前面に傾倒しており、さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には役物用エフェクト８１ｆが表示されており、遊技者が枠ボタン２２を押下したことによって可動役物２３が可動し、「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。

【４３７７】

次いで、図２２７（ｂ）は、図２２７（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「９Ｒ」と表示されており、９Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「勝利」と表示されており、また、主表示領域Ｄｍの中央部分には敵キャラクタ図柄８１ｄが倒れており、メインキャラクタ図柄８１ｃの勝ち誇った様子が表示されており、「チャレンジバトル」演出において成功結果となったことを報知している。

【４３７８】

次いで、図２２７（ｃ）は、図２２７（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、１０Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」と表示されており、実行中の大当たり終了後に「連荘」状態が継続可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇに「右打ち継続」と表示されており、遊技者に対して、実行中の大当たり終了後にも右打ち遊技を継続することを示唆している。

【４３７９】

次いで、図２２７（ｄ）は、図２２７（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図１８７参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇに「右打ち継続」の文字が引き続き表示された状態となっている。

【４３８０】

次いで、図２２８（ａ）は、図２２７（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。図２２８（ａ）では、図２２７（ｄ）の状態から右打ち遊技を継続したことに

よってスルーゲート６７に入球し、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、さらに、該普通電役ユニット７２内に球が入球して第１非電動役物始動口７６に入球したことによって第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が下側第２始動口７１ａに入球したことによって第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態である。

【４３８１】

このスルーゲート６７への入球から、第２特別図柄の動的表示が実行を開始するまでの一連の動作は、右打ち遊技を継続することで非常に短時間で実行されるため（図１８９参照）、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４３８２】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａ及び特図２用保留数表示８８ａにはともに「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の保留球がいずれも「０個」であることを示している。

【４３８３】

次いで、図２２８（ｂ）は、図２２８（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、図２２７（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。

【４３８４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「３個」であることを示している。上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率（即ち、９９６５／１００００）で小当たりに当選するように構成されているため、第２特別図柄の動的表示の保留球「３個」は、高確率で小当たりに当選することになる。

【４３８５】

このため、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス×４獲得」と表示されており、図２２８（ｂ）において小当たりに当選した保留と、貯留されている「３個」の第２特別図柄の動的表示の保留球と、を合わせて、合計「４回」の小当たりに高確率で当選し得る状態であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４３８６】

次いで、図２２８（ｃ）は、図２２８（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図２２８（ｂ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４３８７】

次いで、図２２８（ｄ）は、図２２８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されて

おり、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「３個」と、を合わせて、残り「４回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４３８８】

次いで、図２２９（ａ）は、図２２８（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４３８９】

次いで、図２２９（ｂ）は、図２２９（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図１８７参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４３９０】

次いで、図２２９（ｃ）は、図２２９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図２２９（ｃ）の遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通図柄の可変表示は実行され得ず、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ないため普通電役ユニット７２が開放され得ない。

【４３９１】

このため、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放され得ず、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球し得ないため、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図２２９（ｂ）の大当たりエンディング終了後は普通電役ユニット７２が開放し得ない「時間短縮状態」であるため、図２２８（ｂ）において貯留されていた第２特別図柄の動的表示の「３個」の保留球のうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「２」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「２個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　残り３回」と表示されている。

【４３９２】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４３９３】

次いで、図２２９（ｄ）は、図２２９（ｃ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりへと

移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図２２９（ｃ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４３９４】

次いで、図２３０（ａ）は、図２２９（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「２個」と、を合わせて、残り「３回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４３９５】

次いで、図２３０（ｂ）は、図２３０（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４３９６】

次いで、図２３０（ｃ）は、図２３０（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図１８７参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４３９７】

次いで、図２３０（ｄ）は、図２３０（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図２３０（ｄ）においては、普通電役ユニット７２が開放され得ない「時間短縮状態」が継続しているか、又は、普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了して「通常遊技状態Ｂ」に移行しているか、のいずれかの遊技状態となっている。

【４３９８】

そして、いずれの遊技状態であっても普通電役ユニット７２は開放し得ない状態であるため、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図２２９（ｃ）において、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」となっていたうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「１個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　残り２回」と表示されている。

【４３９９】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４４００】

次いで、図２３１（ａ）は、図２３０（ｄ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図２３０（ｄ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４４０１】

次いで、図２３１（ｂ）は、図２３１（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「１個」と、を合わせて、残り「２回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４４０２】

次いで、図２３１（ｃ）は、図２３１（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４４０３】

次いで、図２３１（ｄ）は、図２３１（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図１８７参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４４０４】

次いで、図２３２（ａ）は、図２３１（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図２３２（ａ）においては、遊技仕様通りに右打ち遊技を継続している場合、「通常遊技状態Ｂ」に移行した状態となっている。

【４４０５】

このため、普通電役ユニット７２は開放し得ない状態であり、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって図２３０（ｄ）において、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」となっていたうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「０個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　ラスト」と表示されている。

【４４０６】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４４０７】

次いで、図２３２（ｂ）は、図２３２（ａ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図２３２（ａ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４４０８】

次いで、図２３２（ｃ）は、図２３２（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　ラスト」と表示されており、現在実行中の大当たりで「連荘」状態が終了することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【４４０９】

次いで、図２３２（ｄ）は、図２３２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナス　終了」の文字が表示されており、当該ラウンドが終了すると、「連荘」状態が終了することを示唆している。

【４４１０】

以上、説明したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【４４１１】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が

入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。
【４４１２】
　また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第２非電動役物ユニット５５を配設し、該第２非電動役物ユニット５５内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｂを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５が開放可能となるように構成する。
【４４１３】
　さらに、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に入球することで開放可能となる第１非電動役物ユニット５４よりも、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に入球することで開放可能となる第２非電動役物ユニット５５を、垂直方向の上方側に配設する。
【４４１４】
　このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４４１５】
　また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。
【４４１６】
　このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。
【４４１７】
その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４４１８】
　さらに、第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２における１の開放動作終了時のエンディング時間を「２００秒」に構成する。また、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了時であって、かつ、時短終了条件が成立している場合に時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を終了させるように構成する。
【４４１９】
　このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が当たりに当選する回数を「１回」とすることができ、普通電役ユニット７２の開放動作を「１回」とすることができる。その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、右打ち遊技で発射した球が下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂに入球して貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球の数を「４個」とすることができ、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球個数が「４個」以上となって、

仕様想定以上に第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選することを抑制することができる。

【４４２０】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、最も設定値の高い「３」における乱数の値を大当たり及び小当たりのみで設定し、ハズレとなる乱数の値が存在しないように設定し、設定値「３」のみにおいて、第２特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第１４実施形態では、設定値「１」及び「２」）では、ハズレが抽出され得るように構成する。

【４４２１】

このように構成することで、最も高い設定値（即ち、設定値「３」）以外の設定値（即ち、設定値「１」又は「２」）である場合のみにおいてハズレが現出し得るため、遊技者は、第２特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「３」）ではなく、設定値「１」又は「２」であることを確定することができる。

＜第１５実施形態＞

次いで、図２３３を参照して、本発明を適用した第１５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１５実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４４２２】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。

【４４２３】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【４４２４】

具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設位置を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【４４２５】

本目的を達成するために、第１５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。

【４４２６】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。
【４４２７】
なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。
【４４２８】
また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【４４２９】
さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄

の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【４４３０】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【４４３１】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【４４３２】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示

制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【４４３３】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【４４３４】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【４４３５】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【４４３６】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【４４３７】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄へ

の当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【４４３８】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【４４３９】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【４４４０】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【４４４１】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【４４４２】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状

態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【４４４３】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【４４４４】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【４４４５】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【４４４６】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【４４４７】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【４４４８】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【４４４９】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【４４５０】

ここで、図２３３を参照して、第１５実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図２３３に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工

した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【４４５１】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１６５参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。

【４４５２】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１６５参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【４４５３】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１７４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２３３の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２３３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１５実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２又はスルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２又はスルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【４４５４】

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

【４４５５】
遊技領域の正面視左側下部（図２３３の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【４４５６】
第１５実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。
【４４５７】
状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【４４５８】
なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１５実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【４４５９】
特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【４４６０】
具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１５実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１５実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【４４６１】
また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１５実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１５実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【４４６２】

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

【４４６３】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【４４６４】

第１５実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ｂ）参照）。

【４４６５】

また、第１５実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７９参照）。

【４４６６】

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

【４４６７】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【４４６８】

なお、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が

禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１８１参照）。

【４４６９】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１８１参照）。

【４４７０】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第１５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【４４７１】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【４４７２】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【４４７３】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【４４７４】

また、詳細は後述するが、第１５実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【４４７５】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図２２７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図１６８及び図１６９において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図２２５～図２３２において、それぞれ後述する。

【４４７６】

第１５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図１９２の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【４４７７】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【４４７８】

また、第１５実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【４４７９】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１５実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【４４８０】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１５実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【４４８１】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１５実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、

と移行するように構成されている。
【４４８２】
次に、小当たり種別について説明する。第１５実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。
【４４８３】
なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１７７にて後述）。
【４４８４】
一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【４４８５】
なお、第１５実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。
【４４８６】
ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【４４８７】
　また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。
【４４８８】
　特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【４４８９】
　なお、第１５実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。
【４４９０】
　具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１７７（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８２～図１８６参照））。
【４４９１】
　よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図２２７（ｄ）～図２２８（ｃ）参照）。
【４４９２】
　遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。
【４４９３】
　また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【４４９４】
　第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されてい

る。そして、後述する表示制御装置１１４（図１７４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）が表示される。

【４４９５】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１５実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【４４９６】

第１５実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【４４９７】

ここで、図１７３を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１７３は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図１７３（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１７３（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【４４９８】

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

【４４９９】

また、第１５実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【４５００】

さらに、第１５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技

価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５０１】

図１７３（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【４５０２】

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

【４５０３】

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

【４５０４】

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

【４５０５】

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

【４５０６】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【４５０７】

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

【４５０８】

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

【４５０９】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範

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

【４５１０】

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

【４５１１】

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

【４５１２】

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

【４５１３】

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

【４５１４】

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

【４５１５】

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

【４５１６】
特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【４５１７】
より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【４５１８】
主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。
【４５１９】
また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。
【４５２０】
第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図１７３（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。
【４５２１】
第１５実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。
【４５２２】
第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定され

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

【４５２３】

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

【４５２４】

なお、第１５実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【４５２５】

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

【４５２６】

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

【４５２７】

なお、第１５実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは

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

【４５２８】

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

【４５２９】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【４５３０】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【４５３１】

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

【４５３２】

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

【４５３３】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【４５３４】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めること

ができる。
【４５３５】
　また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。
【４５３６】
　図２３３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図２３３において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図２３３において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。
【４５３７】
　この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図２２７（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。
【４５３８】
　その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。
【４５３９】
　この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。
【４５４０】
　ここで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図１６７参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチ

ンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【４５４１】

一方、第１５実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４を球の流下方向のより下流側に配設することで、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【４５４２】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【４５４３】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視下方であって、第１始動口６４の下方には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【４５４４】

ここで、図１６８を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図１６８（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１６８（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図１６８（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【４５４５】

図１６８（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【４５４６】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図１６８（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【４５４７】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【４５４８】
次いで、図１６８（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【４５４９】
このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている可変入賞装置６５を通過して下流側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、アウト口６６側へと流下していく。
【４５５０】
一方、図１６８（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。
【４５５１】
また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図１６８（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【４５５２】
図２３３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、第１非電動役物ユニット５４の球の流下方向上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第１５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。
【４５５３】
ここで、図１６９を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図１６９（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１６９（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図１６９（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【４５５４】
図１６９（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５は、第２非電開閉板５５ａと、上側第２始動口通路７１ｂ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物である。
【４５５５】
第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５

度傾倒して開放される（図１６９（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｂに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【４５５６】

上側第２始動口通路７１ｂ１は、開放状態の第２非電開閉板５５ａ上を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｂ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｂ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｂ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｂ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【４５５７】

次いで、図１６９（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【４５５８】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５ａによって流下方向が変化することなく、普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【４５５９】

一方、図１６９（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合、第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｂ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５から排出される。

【４５６０】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第１５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されて図１６９（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【４５６１】

なお、詳細は後述するが、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【４５６２】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され易いように構成されている。

【４５６３】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４に

は２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。

【４５６４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【４５６５】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図２２９（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【４５６６】

図２３３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１７４参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【４５６７】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第１５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【４５６８】

ここで、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【４５６９】

詳細に説明すると、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図１９３参照）。

【４５７０】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図１７０～図１７２にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【４５７１】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【４５７２】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【４５７３】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【４５７４】

ここで、図１７０～図１７２を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図１７０は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１７１及び図１７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【４５７５】

図１７０に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。

【４５７６】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１７４参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図１７１（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【４５７７】

また、第１５実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図１９３（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図１９３（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【４５７８】

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

【４５７９】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１５実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第１５実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第１５実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。
【４５８０】
スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。
【４５８１】
なお、普通図柄の可変表示は、第１５実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。
【４５８２】
前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図１７４参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図１９３（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。
【４５８３】
ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【４５８４】
詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【４５８５】
　また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５は閉鎖する。
【４５８６】
　さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。
【４５８７】
　ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されて該第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。
【４５８８】
　従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。
【４５８９】
　即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。
【４５９０】
　詳細は後述するが、第１５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１７７（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【４５９１】
　従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設するこ

とにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【４５９２】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【４５９３】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図１７１（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図１７２（ａ）参照）ように構成されている。

【４５９４】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【４５９５】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図１７１（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【４５９６】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図１７２（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【４５９７】
作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。
【４５９８】
さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。
【４５９９】
流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。
【４６００】
さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。
【４６０１】
第１５実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。
【４６０２】
次いで、図１７１及び図１７２を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図１７１及び図１７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【４６０３】
より詳細には、図１７１（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図１７１（ｂ）は、図１７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図１７１（ｃ）は、図１７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図１７１（ｄ）は、図１７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示

した図であり、図１７２（ａ）は、図１７１（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図１７２（ｂ）は、図１７２（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【４６０４】

図１７１（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図１７１（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【４６０５】

よって、図１７１（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【４６０６】

次いで、図１７１（ｂ）は、図１７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【４６０７】

次いで、図１７１（ｃ）は、図１７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図１７１（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【４６０８】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【４６０９】

次いで、図１７１（ｄ）は、図１７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図１６８（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【４６１０】

次いで、図１７２（ａ）は、図１７１（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示してい

る。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【４６１１】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【４６１２】

次いで、図１７２（ｂ）は、図１７２（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【４６１３】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放された状態となる（図１６９（ｃ）参照）。

【４６１４】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【４６１５】

図２３３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７４参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【４６１６】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）と、特定領域

７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。
【４６１７】
小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。
【４６１８】
小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【４６１９】
第１５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図１８８参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図１８８参照）。
【４６２０】
小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１５実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。
【４６２１】
特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１５実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１７９参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。
【４６２２】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【４６２３】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【４６２４】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【４６２５】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａの下部（回転軸部）から第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【４６２６】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【４６２７】
さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して第１非電動役物ユニット５４方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【４６２８】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【４６２９】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。
【４６３０】
また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝

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

【４６３１】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【４６３２】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１６５参照）を通じて視認することができる。

【４６３３】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【４６３４】

以上、説明したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【４６３５】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。

【４６３６】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、球の流下方向最下流側に第２非電動役物ユニット５５を配設し、該第２非電動役物ユニット５５内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｂを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５が開放可能となるように構成する。

【４６３７】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。

【４６３８】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【４６３９】
その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４６４０】
また、第１５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に入球することで開放可能となる第１非電動役物ユニット５４よりも、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に入球することで開放可能となる第２非電動役物ユニット５５を、球の流下方向上方側に配設する。
【４６４１】
このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４６４２】
その他、第１５実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
＜第１６実施形態＞
次いで、図２３４～図２３７を参照して、本発明を適用した第１６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１６実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【４６４３】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。
【４６４４】
このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。
【４６４５】
具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５の構成を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。
【４６４６】
本目的を達成するために、第１６実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可

動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。

【４６４７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【４６４８】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【４６４９】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【４６５０】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【４６５１】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【４６５２】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【４６５３】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態

における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【４６５４】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【４６５５】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【４６５６】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【４６５７】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが

挙げられる。
【４６５８】
また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。
【４６５９】
さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。
【４６６０】
また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。
【４６６１】
さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。
【４６６２】
また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする

構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【４６６３】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【４６６４】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【４６６５】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【４６６６】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【４６６７】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【４６６８】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【４６６９】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【４６７０】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【４６７１】

ここで、図２３４を参照して、第１６実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図２３４に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｃ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｃへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５１、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【４６７２】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５１、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１６５参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２３４～図１７２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【４６７３】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１６５参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【４６７４】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１７４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２３４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２３４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１６実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側

第２始動口７１ｃ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｃ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【４６７５】

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

【４６７６】

遊技領域の正面視左側下部（図２３４の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【４６７７】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【４６７８】

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

【４６７９】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１６実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【４６８０】

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

【４６８１】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１６実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（

第１６実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【４６８２】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１６実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１６実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【４６８３】

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

【４６８４】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【４６８５】

第１６実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ｂ）参照）。

【４６８６】

また、第１６実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７９参照）。

【４６８７】

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

【４６８８】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易

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

【４６８９】

なお、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１８１参照）。

【４６９０】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１８１参照）。

【４６９１】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第１６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【４６９２】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【４６９３】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【４６９４】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部とし

ての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５１、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【４６９５】

また、詳細は後述するが、第１６実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５１への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【４６９６】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図２２７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１の詳細については図２３５～図２３７において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図２２５～図２３２において、それぞれ後述する。

【４６９７】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図１９２の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【４６９８】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【４６９９】

また、第１６実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【４７００】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【４７０１】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが

開放される大当たりである。第１６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【４７０２】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【４７０３】

次に、小当たり種別について説明する。第１６実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【４７０４】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１７７にて後述）。

【４７０５】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【４７０６】

なお、第１６実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【４７０７】
ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【４７０８】
また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。
【４７０９】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【４７１０】
なお、第１６実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。
【４７１１】
具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１７７（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８２～図１８６参照））。
【４７１２】
よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図２２７（ｄ）～図２２８（ｃ）参照）。
【４７１３】
遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。
【４７１４】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【４７１５】

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

【４７１６】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図１７４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）が表示される。

【４７１７】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１６実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【４７１８】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【４７１９】

ここで、図１７３を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１７３は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図１７３（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１７３（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【４７２０】

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

【４７２１】

また、第１６実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【４７２２】

さらに、第１６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４７２３】

図１７３（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【４７２４】

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

【４７２５】

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

【４７２６】

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

の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【４７２７】

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

【４７２８】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｃに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【４７２９】

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

【４７３０】

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

【４７３１】

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

【４７３２】

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

【４７３３】

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

【４７３４】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されて

いる。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【４７３５】

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

【４７３６】

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

【４７３７】

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

【４７３８】

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

【４７３９】

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

【４７４０】

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

【４７４１】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表

示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【４７４２】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図１７３（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【４７４３】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【４７４４】

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

【４７４５】

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

【４７４６】

なお、第１６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可

能に構成してもよい。

【４７４７】

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

【４７４８】

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

【４７４９】

なお、第１６実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｃへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【４７５０】

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

【４７５１】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【４７５２】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【４７５３】
さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。
【４７５４】
例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。
【４７５５】
また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。
【４７５６】
さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。
【４７５７】
また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。
【４７５８】
図２３４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図２３４において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図２３４において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。
【４７５９】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短

Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図２２７（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【４７６０】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【４７６１】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【４７６２】

ここで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図１６７参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【４７６３】

一方、詳細は後述するが、第１６実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５１を、第１非電動役物ユニット５４とは正面視奥行方向にずれた構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【４７６４】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【４７６５】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【４７６６】

ここで、図１６８を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図１６８（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１６８（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模

式的断面図であり、図１６８（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【４７６７】

図１６８（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【４７６８】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図１６８（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【４７６９】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【４７７０】

次いで、図１６８（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【４７７１】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５１（図２３４参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【４７７２】

一方、図１６８（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【４７７３】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図１６８（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【４７７４】

次いで、図２３５を参照して、第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図２３５（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を図２３４の拡大図Ａ（図２３４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図２３５（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４を図２３４の拡大図Ａ（図２３４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合において、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。なお、図２３５（ａ）及び図２３５（ｂ）に示す第１６実施形態の第１非電動役物ユニット５４の構成は、第１４実施形態における第１非電動役物ユニット５４と同様の構成であるが、第１６実施形態においては、後述する第２非電動役物ユニット５５１との相違点を明確にするために詳細を説明する。

【４７７５】

図２３５（ａ）に示すように、下側第２始動口通路７１ａ１は、第１非電開閉板５４ａから下側第２始動口スイッチ７１ａ２まで、遊技球を転動させるための通路であり、ベース板６０と平行方向、即ち、遊技盤１３を正面視した場合において、奥行き方向（又は手前方向）への曲折部を有しない形状で構成されている。

【４７７６】

従って、図２３５（ｂ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動し、遊技盤１３を正面視した場合において、奥行き方向（又は手前方向）に蛇行することなく、ベース板６０と平行に下側第２始動口通路７１ａ１上を転動して左側方向へと流下していき、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【４７７７】

このように、第１非電動役物ユニット５４を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。また、第１４実施形態における第２非電動役物ユニット５５も、第１非電動役物ユニット５４と同様に構成されており、すべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、ベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。

【４７７８】

図２３４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の鉛直方向上方側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５１は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５１内に所定数の遊技球（第１６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されるように構成されている。

【４７７９】

ここで、図２３６及び図２３７を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図２３６（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５１を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図２３６（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５１が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図２３６（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５１が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【４７８０】

また、図２３７（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５１を図２３４の拡大図Ａ（図２３４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩＩＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図２３７（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５１が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【４７８１】

図２３６（ａ）及び図２３７（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５１は、第２非電開閉板５５１ａと、上側第２始動口通路７１ｃ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２と、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５１は電気的に駆動制御されない役物である。

【４７８２】

第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図２３６（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５１ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｃに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５１内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されるように構成されている。

【４７８３】

上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、開放状態の第２非電開閉板５５１ａ上を転動してきた遊技球を、遊技盤１３の正面視奥行き方向へと転動させるための通路である。上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、ベース板６０の手前方向から奥行き方向へと約９０度屈折して形成されており、ベース板６０の手前側を転動する遊技球を、該ベース板６０の奥行き側へと誘導する（図２３７参照）。

【４７８４】

従って、第２非電動役物ユニット５５１のうち、第２非電開閉板５５１ａと、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、ベース板６０よりも手前側に配設されており、上側第２始動口通路７１ｃ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｃ２は、ベース板６０よりも奥行き側に配設されている（図２３７参照）。

【４７８５】

上側第２始動口通路７１ｃ１は、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｃ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｃ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｃ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｃ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【４７８６】

次いで、図２３６（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５１の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５１が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５１ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５１内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【４７８７】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５１ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側へと流下していく。

【４７８８】

一方、図２３６（ｃ）及び図２３７（ｂ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が開放状態である場合、第２非電開閉板５５１ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５１ａ上を転動して上側第２始動口屈曲部７１ｃ３側へと流下していく。

【４７８９】

そして、該球は上側第２始動口屈曲部７１ｃ３に到達すると、該上側第２始動口屈曲部７１ｃ３の形状に沿って、ベース板６０との平行方向から約９０度屈曲して奥行き方向へと転動していく（図２３７（ｂ）参照）。さらに、ベース板６０の奥行き側に到達すると、再度約９０度屈曲し、上側第２始動口通路７１ｃ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５１から排出される（図２３７（ｂ）参照）。

【４７９０】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５１内に所定数の遊技球（第１６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されて図１６９（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５１内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【４７９１】

ここで、上述したように、第１４実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【４７９２】

このため、第１４実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第１４実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【４７９３】

一方、第１６実施形態では、第２非電動役物ユニット５５１に上側第２始動口屈曲部７１ｃ３を設け、第１非電動役物ユニット５４と奥行き方向にずれた位置関係に配設することで、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【４７９４】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【４７９５】

また、詳細は後述するが、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５１を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【４７９６】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放

され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放され易いように構成されている。

【４７９７】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５１内の上側第２始動口７１ｃに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５１に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５１を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５１に入球させることができる。

【４７９８】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【４７９９】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図２２９（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【４８００】

図２３４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１７４参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【４８０１】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５１の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第１６実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１を開放させるように構成されている。

【４８０２】

ここで、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【４８０３】

詳細に説明すると、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図１９３参照）。

【４８０４】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２

の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図１７０～図１７２にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【４８０５】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【４８０６】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５１内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【４８０７】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【４８０８】

ここで、図１７０～図１７２を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図１７０は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１７１及び図１７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【４８０９】

図１７０に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。

【４８１０】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１７４参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図１７１（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【４８１１】

また、第１６実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図１９３（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図１９３（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【４８１２】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放

される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【４８１３】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１６実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第１６実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第１６実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【４８１４】

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

【４８１５】

なお、普通図柄の可変表示は、第１６実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【４８１６】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図１７４参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図１９３（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【４８１７】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【４８１８】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進

入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【４８１９】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放され、該第２非電動役物ユニット５５１に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５１は閉鎖する。

【４８２０】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【４８２１】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放されて該第２非電動役物ユニット５５１内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【４８２２】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【４８２３】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５１への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【４８２４】

詳細は後述するが、第１６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１７７（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加

してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【４８２５】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【４８２６】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【４８２７】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図１７１（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図１７２（ａ）参照）ように構成されている。

【４８２８】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【４８２９】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図１７１（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【４８３０】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始

動口７７へと誘導される（図１７２（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【４８３１】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【４８３２】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【４８３３】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５１の第２非電開閉板５５１ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【４８３４】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【４８３５】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【４８３６】

次いで、図１７１及び図１７２を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図１７１及び図１７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【４８３７】

より詳細には、図１７１（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図１７１（ｂ）は、図１７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図１７１（ｃ）は、図１７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落

下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図１７１（ｄ）は、図１７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図１７２（ａ）は、図１７１（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図１７２（ｂ）は、図１７２（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【４８３８】

図１７１（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図１７１（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【４８３９】

よって、図１７１（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【４８４０】

次いで、図１７１（ｂ）は、図１７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【４８４１】

次いで、図１７１（ｃ）は、図１７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図１７１（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【４８４２】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【４８４３】

次いで、図１７１（ｄ）は、図１７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板

５４ａが開放された状態となる（図１６８（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【４８４４】

次いで、図１７２（ａ）は、図１７１（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【４８４５】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【４８４６】

次いで、図１７２（ｂ）は、図１７２（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【４８４７】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５１の第２非電開閉板５５１ａが開放された状態となる（図１６９（ｃ）参照）。

【４８４８】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【４８４９】

図２３４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７４参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【４８５０】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３

ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【４８５１】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【４８５２】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【４８５３】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図１８８参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図１８８参照）。

【４８５４】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１６実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【４８５５】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１６実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１７９参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払

い出しは無いように構成されている。
【４８５６】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【４８５７】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【４８５８】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【４８５９】
可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【４８６０】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【４８６１】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【４８６２】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【４８６３】
さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【４８６４】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【４８６５】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。
【４８６６】
また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【４８６７】
さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【４８６８】
遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１６５参照）を通じて視認することができる。
【４８６９】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【４８７０】
以上、説明したように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。
【４８７１】
さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５

４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。

【４８７２】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第１非電動役物ユニット５４と奥行き方向にずれて構成された第２非電動役物ユニット５５１を配設し、該第２非電動役物ユニット５５１内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｃを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５１が開放可能となるように構成する。

【４８７３】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。

【４８７４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｃに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【４８７５】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８７６】

また、第１６実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５１を、第１非電動役物ユニット５４とは奥行き方向にずれた形状となるように構成する。

【４８７７】

このように構成することで、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。また、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【４８７８】

その他、第１６実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態及び第１５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第１７実施形態＞

次いで、図２３８及び図２３９を参照して、本発明を適用した第１７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１７実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４８７９】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２

非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。
【４８８０】
このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。
【４８８１】
具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５の構成を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。
【４８８２】
本目的を達成するために、第１７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。
【４８８３】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。
【４８８４】
なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。
【４８８５】
また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行

を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【４８８６】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【４８８７】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【４８８８】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の

実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【４８８９】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【４８９０】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【４８９１】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【４８９２】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テ

ーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【４８９３】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【４８９４】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【４８９５】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【４８９６】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進

入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【４８９７】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【４８９８】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【４８９９】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【４９００】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【４９０１】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【４９０２】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構

成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【４９０３】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【４９０４】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【４９０５】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【４９０６】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【４９０７】

ここで、図２３８を参照して、第１７実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図２３８に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【４９０８】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１６５参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２３８～図１７２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【４９０９】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２

が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１６５参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【４９１０】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１７４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２３８の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２３８の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１７実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【４９１１】

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

【４９１２】

遊技領域の正面視左側下部（図２３８の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【４９１３】

第１７実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【４９１４】

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

り、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【４９１５】
なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１７実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【４９１６】
特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【４９１７】
具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１７実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１７実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【４９１８】
また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１７実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１７実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【４９１９】
いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【４９２０】
本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。
【４９２１】
第１７実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８

（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ｂ）参照）。

【４９２２】

また、第１７実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７９参照）。

【４９２３】

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

【４９２４】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【４９２５】

なお、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１８１参照）。

【４９２６】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１８１参照）。

【４９２７】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第１７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【４９２８】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ

」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【４９２９】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【４９３０】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【４９３１】

また、詳細は後述するが、第１７実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【４９３２】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図２２７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図１６８及び図１６９において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図２２５～図２３２において、それぞれ後述する。

【４９３３】

第１７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図１９２の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【４９３４】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」

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

【４９３５】

また、第１７実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【４９３６】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１７実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【４９３７】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１７実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【４９３８】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１７実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【４９３９】

次に、小当たり種別について説明する。第１７実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【４９４０】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１７７にて後述）。

【４９４１】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラ

ウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【４９４２】

なお、第１７実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【４９４３】

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

【４９４４】

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

【４９４５】

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

【４９４６】

なお、第１７実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【４９４７】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１７７（ｂ）参照）。また、「

通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８２～図１８６参照））。

【４９４８】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図２２７（ｄ）～図２２８（ｃ）参照）。

【４９４９】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【４９５０】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【４９５１】

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

【４９５２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図１７４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）が表示される。

【４９５３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が

図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１７実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【４９５４】

第１７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【４９５５】

ここで、図１７３を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１７３は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図１７３（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１７３（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【４９５６】

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

【４９５７】

また、第１７実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【４９５８】

さらに、第１７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４９５９】

図１７３（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【４９６０】

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

【４９６１】

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

【４９６２】

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

【４９６３】

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

【４９６４】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【４９６５】

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

【４９６６】

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

【４９６７】

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

が「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【４９６８】

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

【４９６９】

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

【４９７０】

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

【４９７１】

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

【４９７２】

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

【４９７３】

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

【４９７４】

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

紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【４９７５】

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

【４９７６】

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

【４９７７】

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

【４９７８】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図１７３（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【４９７９】

第１７実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【４９８０】

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

【４９８１】
即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。
【４９８２】
なお、第１７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。
【４９８３】
コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。
【４９８４】
実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。
【４９８５】
なお、第１７実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色

や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【４９８６】

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

【４９８７】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【４９８８】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【４９８９】

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

【４９９０】

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

【４９９１】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【４９９２】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【４９９３】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべ

てが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【４９９４】

図２３８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図２３８において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図２３８において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【４９９５】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図２２７（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【４９９６】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【４９９７】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【４９９８】

ここで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図１６７参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【４９９９】

一方、詳細は後述するが、第１７実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にするこ

とにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。
【５０００】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。
【５００１】
次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【５００２】
ここで、図１６８を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図１６８（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１６８（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図１６８（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【５００３】
図１６８（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。
【５００４】
第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図１６８（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【５００５】
下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。
【５００６】
次いで、図１６８（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された

球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５００７】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図２３８参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【５００８】

一方、図１６８（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【５００９】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図１６８（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５０１０】

図２３８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第１７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【５０１１】

ここで、図２３９を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図２３９（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図２３８の拡大図Ｂ（図２３８の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図２３９（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図２３９（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【５０１２】

図２３９（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【５０１３】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図２３９（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図

２３９（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【５０１４】

上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図２３９（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図２３９（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【５０１５】

次いで、図２３９（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図２３９（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５０１６】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図２３８参照）へと流下していく。

【５０１７】

一方、図２３９（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図２３９（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図２３９（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【５０１８】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第１７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図２３９（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５０１９】

ここで、上述したように、第１４実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【５０２０】

このため、第１４実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第１４実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【５０２１】

一方、第１７実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【５０２２】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【５０２３】

また、詳細は後述するが、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【５０２４】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。

【５０２５】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。

【５０２６】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【５０２７】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図２２９（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【５０２８】

図２３８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１７４参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【５０２９】
スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第１７実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。
【５０３０】
ここで、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。
【５０３１】
詳細に説明すると、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図１９３参照）。
【５０３２】
従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図１７０～図１７２にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。
【５０３３】
また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【５０３４】
さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【５０３５】
このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【５０３６】
ここで、図１７０～図１７２を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図１７０は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１７１及び図１７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【５０３７】
図１７０に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。
【５０３８】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１７４参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図１７１（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【５０３９】

また、第１７実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図１９３（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図１９３（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【５０４０】

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

【５０４１】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１７実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第１７実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第１７実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【５０４２】

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

【５０４３】

なお、普通図柄の可変表示は、第１７実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【５０４４】
前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図１７４参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図１９３（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。
【５０４５】
ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【５０４６】
詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。
【５０４７】
また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。
【５０４８】
さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。
【５０４９】
ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に

２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【５０５０】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【５０５１】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【５０５２】

詳細は後述するが、第１７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１７７（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【５０５３】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【５０５４】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【５０５５】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図１７１（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図１７２（ａ）参照）ように構成されている。

【５０５６】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け

弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【５０５７】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図１７１（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【５０５８】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図１７２（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【５０５９】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【５０６０】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【５０６１】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【５０６２】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆

動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【５０６３】

第１７実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【５０６４】

次いで、図１７１及び図１７２を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図１７１及び図１７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【５０６５】

より詳細には、図１７１（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図１７１（ｂ）は、図１７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図１７１（ｃ）は、図１７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図１７１（ｄ）は、図１７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図１７２（ａ）は、図１７１（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図１７２（ｂ）は、図１７２（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【５０６６】

図１７１（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図１７１（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【５０６７】

よって、図１７１（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【５０６８】

次いで、図１７１（ｂ）は、図１７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【５０６９】

次いで、図１７１（ｃ）は、図１７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触す

る。図１７１（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【５０７０】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【５０７１】

次いで、図１７１（ｄ）は、図１７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図１６８（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【５０７２】

次いで、図１７２（ａ）は、図１７１（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【５０７３】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【５０７４】

次いで、図１７２（ｂ）は、図１７２（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【５０７５】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となる（図１６９（ｃ）参照）。

【５０７６】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【５０７７】

図２３８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７４参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【５０７８】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【５０７９】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【５０８０】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【５０８１】

第１７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図１８８参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図１８８参照）。

【５０８２】
小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１７実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。
【５０８３】
特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１７実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１７９参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。
【５０８４】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【５０８５】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【５０８６】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【５０８７】
可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【５０８８】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【５０８９】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【５０９０】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【５０９１】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【５０９２】

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

【５０９３】

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

【５０９４】

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

【５０９５】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【５０９６】
遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１６５参照）を通じて視認することができる。
【５０９７】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【５０９８】
以上、説明したように、第１７実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。
【５０９９】
さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。
【５１００】
また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第１非電動役物ユニット５４と異なる動作態様に構成された第２非電動役物ユニット５５２を配設し、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｄを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５２が開放可能となるように構成する。
【５１０１】
さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。
【５１０２】
このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。
【５１０３】
その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１０４】

また、第１７実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技盤１３に対して奥行き方向に配設し、ベース板６０よりも正面視奥側に配設する。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成する。

【５１０５】

このように構成することで、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。また、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【５１０６】

その他、第１７実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態乃至第１６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第１８実施形態＞

次いで、図２４０～図２４６を参照して、本発明を適用した第１８実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１８実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態及び第１７実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態及び第１７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態及び第１７実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【５１０７】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。

【５１０８】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。

【５１０９】

具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。

【５１１０】

第１８実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内における不測の事態を考慮し、想定通りに遊技球が入球し得ない場合における対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。

【５１１１】

より具体的には、例えば、第１８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内において、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し得ない場合を想定した球の流下経路及び排出口を設け、想定通りに遊技球が入球し得ない場合における対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。

【５１１２】

本目的を達成するために、第１８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。

【５１１３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、排出口としての放出部を備える。

【５１１４】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【５１１５】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること

、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【５１１６】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【５１１７】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【５１１８】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【５１１９】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であるこ

と、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【５１２０】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【５１２１】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【５１２２】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【５１２３】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、

大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【５１２４】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【５１２５】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【５１２６】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【５１２７】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【５１２８】
　また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。
【５１２９】
　さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。
【５１３０】
　また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。
【５１３１】
　さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。
【５１３２】
　また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。
【５１３３】
　さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。
【５１３４】
　また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【５１３５】
さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。
【５１３６】
また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【５１３７】
さらに、例えば、遊技球を排出するための排出口として、本実施形態では普通電役ユニット内排出口７８を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球可能な入球領域から遊技機外へ流出させる領域、賞球として払い出された遊技球を遊技機外へ流出させる領域、遊技領域内のいずれかの流入箇所から遊技機外へ流出させる領域などが挙げられる。
【５１３８】
ここで、図２４０を参照して、第１８実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図２４０に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。
【５１３９】
一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１６５参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２４０～図１７２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。
【５１４０】
遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１６５参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【５１４１】
２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１７４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２４０の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２４０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１８実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。
【５１４２】
また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。
【５１４３】
遊技領域の正面視左側下部（図２４０の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【５１４４】
第１８実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。
【５１４５】
状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【５１４６】
なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【５１４７】
特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【５１４８】
具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１８実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【５１４９】
また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１８実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【５１５０】
いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【５１５１】
本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。
【５１５２】
第１８実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ｂ）参照）。
【５１５３】
また、第１８実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞

口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７９参照）。

【５１５４】

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

【５１５５】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【５１５６】

なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１８１参照）。

【５１５７】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１８１参照）。

【５１５８】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【５１５９】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【５１６０】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするととも

に普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【５１６１】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【５１６２】

また、詳細は後述するが、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【５１６３】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図２２７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図１６８及び図１６９において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図２２５～図２３２において、それぞれ後述する。

【５１６４】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図１９２の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【５１６５】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【５１６６】

また、第１８実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに

、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【５１６７】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【５１６８】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【５１６９】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【５１７０】

次に、小当たり種別について説明する。第１８実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【５１７１】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１７７にて後述）。

【５１７２】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【５１７３】

なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球

の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【５１７４】

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

【５１７５】

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

【５１７６】

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

【５１７７】

なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【５１７８】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１７７（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８２～図１８６参照））。

【５１７９】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊

技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図２２７（ｄ）～図２２８（ｃ）参照）。

【５１８０】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【５１８１】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【５１８２】

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

【５１８３】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図１７４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）が表示される。

【５１８４】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１８実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【５１８５】
第１８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。
【５１８６】
ここで、図１７３を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１７３は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図１７３（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１７３（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【５１８７】
第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。
【５１８８】
また、第１８実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。
【５１８９】
さらに、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１９０】
図１７３（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【５１９１】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示さ

れ、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。
【５１９２】
　各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【５１９３】
　また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。
【５１９４】
　副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。
【５１９５】
　コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。
【５１９６】
　副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。
【５１９７】
　特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【５１９８】
　特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【５１９９】
　即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示

される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【５２００】

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

【５２０１】

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

【５２０２】

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

【５２０３】

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

【５２０４】

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

【５２０５】

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

【５２０６】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領

域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【５２０７】

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

【５２０８】

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

【５２０９】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図１７３（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【５２１０】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【５２１１】

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

【５２１２】

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

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

【５２１３】

なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【５２１４】

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

【５２１５】

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

【５２１６】

なお、第１８実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【５２１７】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スー

パーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【５２１８】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【５２１９】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【５２２０】

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

【５２２１】

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

【５２２２】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【５２２３】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【５２２４】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【５２２５】
図２４０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図２４０において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図２４０において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。
【５２２６】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図２２７（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。
【５２２７】
その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。
【５２２８】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。
【５２２９】
ここで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図１６７参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。
【５２３０】
一方、詳細は後述するが、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。
【５２３１】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。
【５２３２】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【５２３３】

ここで、図１６８を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図１６８（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１６８（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図１６８（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【５２３４】

図１６８（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【５２３５】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図１６８（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【５２３６】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【５２３７】

次いで、図１６８（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５２３８】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図２４０参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく

。
【５２３９】
一方、図１６８（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。
【５２４０】
また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図１６８（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【５２４１】
図２４０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第１８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。
【５２４２】
ここで、図２３９を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図２３９（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図２３８の拡大図Ｂ（図２３８の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図２３９（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図２３９（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【５２４３】
図２３９（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。
【５２４４】
実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図２３９（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図２３９（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。
【５２４５】
上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図２３９（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるため

の通路であり、奥側（図２３９（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【５２４６】

次いで、図２３９（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図２３９（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５２４７】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図２４０参照）へと流下していく。

【５２４８】

一方、図２３９（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図２３９（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図２３９（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【５２４９】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第１８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図２３９（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５２５０】

ここで、上述したように、第１４実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【５２５１】

このため、第１４実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第１４実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【５２５２】

一方、第１８実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【５２５３】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役

物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【５２５４】

また、詳細は後述するが、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【５２５５】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。

【５２５６】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。

【５２５７】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【５２５８】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図２２９（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【５２５９】

図２４０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１７４参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【５２６０】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第１８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物

始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【５２６１】

ここで、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【５２６２】

詳細に説明すると、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図１９３参照）。

【５２６３】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図１７０～図１７２にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【５２６４】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【５２６５】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【５２６６】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【５２６７】

ここで、図２４１～図２４３を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図２４１は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図２４２及び図２４３は、普通電役ユニット７２に入球した遊技球が左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する場合の流下態様を示した図である。

【５２６８】

なお、第１８実施形態のパチンコ機１０において、普通電役ユニット７２内に入球した２の球が想定通りに流下した場合の流下態様は、第１４実施形態の普通電役ユニット７２における流下態様（図１７１及び図１７２参照）と同様であり、図２４２及び図２４３は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図２４２及び図２４３は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット７２への入球から合流部７２ｇへ到達するまでの流下態様については省略する。

【５２６９】

図２４１に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７、左側排出経路７２ｈ及び右側排出経路７２ｉによって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側

傾斜部７５ｂによって構成されている。
【５２７０】
動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１７４参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図１７１（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。
【５２７１】
また、第１８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図１９３（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図１９３（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。
【５２７２】
なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。
【５２７３】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１８実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第１８実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第１８実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。
【５２７４】
スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。
【５２７５】
なお、普通図柄の可変表示は、第１８実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７に

より保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【５２７６】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図１７４参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図１９３（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【５２７７】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【５２７８】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【５２７９】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【５２８０】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【５２８１】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【５２８２】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【５２８３】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【５２８４】

詳細は後述するが、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１７７（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【５２８５】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【５２８６】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【５２８７】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図１７１（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図１７２（ａ）参照）ように構成されている。

【５２８８】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【５２８９】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図１７１（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【５２９０】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図１７２（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【５２９１】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【５２９２】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【５２９３】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【５２９４】
さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。
【５２９５】
第１８実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。
【５２９６】
左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、感知部としての普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図２４４参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。
【５２９７】
同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図２４４参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。
【５２９８】
次いで、図１７１及び図１７２を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図１７１及び図１７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【５２９９】
より詳細には、図１７１（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図１７１（ｂ）は、図１７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図１７１（ｃ）は、図１７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図１７１（ｄ）は、図１７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図１７２（ａ）は、図１７１（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図１７２（ｂ）は、図１７２（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【５３００】
図１７１（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図１７１（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され

、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【５３０１】

よって、図１７１（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【５３０２】

次いで、図１７１（ｂ）は、図１７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【５３０３】

次いで、図１７１（ｃ）は、図１７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図１７１（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【５３０４】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【５３０５】

次いで、図１７１（ｄ）は、図１７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図１６８（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【５３０６】

次いで、図１７２（ａ）は、図１７１（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【５３０７】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上

を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【５３０８】
次いで、図１７２（ｂ）は、図１７２（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【５３０９】
また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となる（図１６９（ｃ）参照）。
【５３１０】
このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【５３１１】
次に、図２４２及び図２４３を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する場合の流下態様について説明する。
【５３１２】
図２４２（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示した図であり、図２４２（ｂ）は、図２４２（ａ）の状態から、１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって所定態様である第１位置から特定態様である第２位置へと移動している途中で、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示した図であり、図２４２（ｃ）は、図２４２（ｂ）の状態から、第２位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｂ２が左側排出経路７２ｈを通過した状態を示した図である。
【５３１３】
また、図２４３（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示した図であり、図２４３（ｂ）は、図２４３（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示した図であり、図２４３（ｃ）は、図２４３（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路７２ｉを通過した状態を示した図である。
【５３１４】
なお、上述したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、進入部としての普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電

動役物始動口７７に入球させるように構成されているため、図２４２及び図２４３は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図２４２及び図２４３は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット７２への入球から切替弁落下点７２ｎへ到達するまでの流下態様については省略する。

【５３１５】

まず、図２４２（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示している。図２４２（ａ）において、１球目の球Ｂ１は、正に作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球するタイミングであり、この直後、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動することになる。

【５３１６】

一方、２球目の球Ｂ２は、切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下していく状態となっている。即ち、図２４２のケースでは、１球目の球Ｂ１と２球目の球Ｂ２とが、連続して普通電役ユニット７２内に入球し、該普通電役ユニット７２内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁７５側へと流下していくケースとなっている。

【５３１７】

次いで、図２４２（ｂ）は、図２４２（ａ）の状態から、１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって所定態様である第１位置から特定態様である第２位置へと移動している途中で、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示している。１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している最中となっている。

【５３１８】

一方、２球目の球Ｂ２は、入球口切換弁７５側へと流下して入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触する。２球目の球Ｂ２は左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動するが、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１位置から第２位置（図２４２（ｂ）の右側から左側）へと移動している最中であるため、該２球目の球Ｂ２は、入球口切換弁７５によって左側へ押されるように、左側傾斜部７５ａ上を転動していく。その結果、２球目の球Ｂ２が左側傾斜部７５ａ上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきっており、２球目の球Ｂ２は作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することができず、左側排出経路７２ｈへと進入していく。

【５３１９】

次いで、図２４２（ｃ）は、図２４２（ｂ）の状態から、第２位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｂ２が左側排出経路７２ｈを通過した状態を示している。作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することができなかった２球目の球Ｂ２は、左側排出経路７２ｈを通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する。普通電役ユニット内排出口７８に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図２４４参照）によって検知される。

【５３２０】

主制御装置１１０は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる普通電役ユニット内排出口７８への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球の少なくとも１の球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球せず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されない

ことで、第２特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留なれなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する（図２４５にて後述）。

【５３２１】

次いで、図２４３（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示している。図２４３（ａ）において、１球目の球Ｃ１は、正に流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球するタイミングであり、この直後、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動することになる。

【５３２２】

一方、２球目の球Ｃ２は、切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下していく状態となっている。即ち、図２４３のケースでは、１球目の球Ｃ１と２球目の球Ｃ２とが、連続して普通電役ユニット７２内に入球し、該普通電役ユニット７２内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁７５側へと流下していくケースとなっている。また、１球目の球Ｃ１が第２非電動役物始動口７７に入球することから、第１８実施形態において想定している通常の入球パターン（図１７１（ｃ）参照）と異なる、イレギュラーなケースとなっている。

【５３２３】

次いで、図２４３（ｂ）は、図２４３（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示している。１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している最中となっている。

【５３２４】

一方、２球目の球Ｃ２は、入球口切換弁７５側へと流下して入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触する。２球目の球Ｃ２は右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動するが、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置（図２４３（ｂ）の左側から右側）へと移動している最中であるため、該２球目の球Ｃ２は、入球口切換弁７５によって右側へ押されるように、右側傾斜部７５ｂ上を転動していく。その結果、２球目の球Ｃ２が右側傾斜部７５ｂ上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動しきっており、２球目の球Ｃ２は流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することができず、右側排出経路７２ｉへと進入していく。

【５３２５】

次いで、図２４３（ｃ）は、図２４３（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路７２ｉを通過した状態を示している。流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することができなかった２球目の球Ｃ２は、右側排出経路７２ｉを通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する。普通電役ユニット内排出口７８に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図２４４参照）によって検知される。

【５３２６】

主制御装置１１０は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる普通電役ユニット内排出口７８への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球の少なくとも１の球が第２非電動役物始動口７７又は第１非電動役物始動口７６へ入

球せず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、第２特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留なれなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する（図２４５にて後述）。

【５３２７】

ここで、第１４実施形態の普通電役ユニット７２のように、普通電役ユニット７２内に左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び放出部としての普通電役ユニット内排出口７８が配設されていなかった場合、図２４２又は図２４３に示すようなイレギュラーケースが発生して第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に正常に入球しなかった場合、入球口切換弁７５と普通電役ユニット７２の外壁部との間に遊技球が挟まれ、球詰まりを発生してしまい、正常に遊技が継続できなくなるおそれがある。

【５３２８】

また、普通電役ユニット７２内に２の球が入球したにもかかわらず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球が４つ貯留されず、遊技仕様で想定している出玉が払い出されないことにより、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがある。

【５３２９】

しかしながら、第１８実施形態のパチンコ機１０のように左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び放出部としての普通電役ユニット内排出口７８を配設することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、１球でも第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合であっても、トラブルを発生することなく正常に処理することができる。

【５３３０】

また、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる入球検知時において、貯留エラーコマンドを設定することで（図２４５にて後述）、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。

【５３３１】

図２４０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７４参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【５３３２】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための放出部としての排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【５３３３】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常

状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【５３３４】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【５３３５】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図１８８参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図１８８参照）。

【５３３６】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１８実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【５３３７】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた放出部としての排出口（図示せず）側へと流下する。第１８実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１７９参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【５３３８】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【５３３９】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入

賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【５３４０】

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

【５３４１】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【５３４２】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【５３４３】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【５３４４】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述する放出部としてのアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【５３４５】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【５３４６】

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

【５３４７】

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

【５３４８】

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

【５３４９】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【５３５０】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１６５参照）を通じて視認することができる。

【５３５１】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【５３５２】

次に、図２４５を参照して、第１８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）について説明する。図２４５は、第１８実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を示したフローチャートである。

【５３５３】

第１４実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）と、第１８実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）との異なる点は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａにおける入球検知の判別処理が追加されている点である。

【５３５４】

第１８実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、Ｓ８２２の処理において、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていなければ（Ｓ８２２：Ｎｏ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球していないため、Ｓ８２３の処理をスキップしてＳ８２７に移行する。

【５３５５】

また、Ｓ８２５の処理において、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過していなければ（Ｓ８２５：Ｎｏ）、Ｓ８２６の処理をスキップして、Ｓ８２７に移行する。さらに、Ｓ８２３の処理又はＳ８２６の処理を終えた場合もＳ８２７に移行する。

【５３５６】
Ｓ８２７の処理では、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされているか否かを判別し（Ｓ８２７）、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされていなければ（Ｓ８２７：Ｎｏ）、Ｓ８２８の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図２１５）に戻る。
【５３５７】
一方、Ｓ８２７の判別の結果、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされていれば（Ｓ８２７：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２内に入球した球が放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球しており、該普通電役ユニット７２内に入球した球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７のいずれにも入球しなかったことによって第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されず、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入球しなかったことによって第２特別図柄の動的表示の保留球が正常に貯留されていないため、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留エラーコマンドを設定し（Ｓ８２８）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図２１５）に戻る。
【５３５８】
Ｓ８２８の処理で設定された貯留エラーコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、貯留エラーコマンドを受信すると、貯留エラー報知演出を実行する（図２４６にて後述）。
【５３５９】
次に、図２４６を参照して、第１８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図２４６は、第１８実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。
【５３６０】
第１４実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）と、第１８実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、特図２保留貯留エラーコマンドの受信判別処理が追加されている点である。
【５３６１】
第１８実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２保留貯留エラーコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２１４）、特図２保留貯留エラーコマンドを受信していれば（Ｓ１２１４：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」において第２特別図柄の変動表示の保留球の貯留エラーが発生したことを報知する、表示用第２保留貯留エラーコマンドを設定し（Ｓ１２１５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２０参照）に戻る。
【５３６２】
一方、Ｓ１２１４の判別の結果、特図２保留貯留エラーコマンドを受信していなければ（Ｓ１２１４：Ｎｏ）、Ｓ１２１６の処理に移行する。
【５３６３】
以上、説明したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び普通電役ユニット内排出口７８を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合に、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを経由して普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成する。
【５３６４】
このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した球が正常に第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合であっても、球詰ま

り等の遊技トラブルを発生することなく、正常に動作を継続させることができる。
【５３６５】
また、第１８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによって入球が検知された場合に、貯留エラーコマンドを設定し、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知するように構成する。
【５３６６】
このように構成することで、遊技仕様通りに賞球の払い出しが行われなかった場合であっても、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。
【５３６７】
その他、第１８実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態乃至第１７実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
＜第１９実施形態＞
次いで、図２４７～図２５４を参照して、本発明を適用した第１９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１９実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態及び第１８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態及び第１８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態及び第１８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【５３６８】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。
【５３６９】
このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。
【５３７０】
具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。
【５３７１】
第１９実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内に入球する２の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。
【５３７２】
より具体的には、例えば、第１９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球を該経路振分装置７４によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。
【５３７３】
本目的を達成するために、第１９実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入

させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段を設けた。

【５３７４】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、減速手段としての抵抗部を備え、振分手段としての抵抗部を備え、第１流路としての進入流路を備え、可動部としての誘導部を備え、軸部としての支持部を備え、所定状態としての規定状態を備え、第１衝突部としての接触部を備え、特定状態としての可動状態を備え、第２衝突部としての当接部を備え、右側流路としての誘導流路を備え、左側流路としての案内流路を備える。

【５３７５】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【５３７６】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定

の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【５３７７】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【５３７８】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【５３７９】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【５３８０】

また、例えば、可動部が回動していない所定状態として、本実施形態では経路振分装置７４が非回動時の状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【５３８１】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【５３８２】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【５３８３】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【５３８４】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【５３８５】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が

交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【５３８６】

さらに、例えば、遊技球の流下速度を減速するための減速手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、流下してきた球の流路を少なくとも２の流路に振り分ける減速手段や、球が衝突することで流下速度を減速させる減速手段、一定間隔で駆動することで流下してきた球の流下速度を減速させる減速手段、略水平方向に構成され、なだらかな隆起部又は沈降部が存在し、球がその上部において滞留することで流下速度を減速させる減速手段などが挙げられる。

【５３８７】

また、例えば、所定状態と異なる特定状態として、本実施形態では経路振分装置７４が回動した状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【５３８８】

さらに、例えば、遊技球を流下可能な第１流路として、本実施形態では振分前経路７２ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【５３８９】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【５３９０】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【５３９１】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【５３９２】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【５３９３】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【５３９４】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【５３９５】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【５３９６】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【５３９７】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【５３９８】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【５３９９】

また、例えば、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【５４００】

さらに、例えば、遊技球が振分手段によって誘導され得る右側流路又は左側流路として、本実施形態では右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【５４０１】

また、例えば、遊技球の自重により回動可能な可動部として、本実施形態では経路振分装置７４の外周部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより流路が切り替わる可動部、球が衝突することにより流下速度を変化させる可動部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする可動部などが挙げられる。

【５４０２】

さらに、例えば、可動部を回動可能に軸支する軸部として、本実施形態では回転軸部７４ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部を軸支する軸部、可動部を支持する軸部などが挙げられる。

【５４０３】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【５４０４】

さらに、例えば、遊技球が衝突し得る第１衝突部及び第２衝突部して、本実施形態では突起部７４ｂ及び外周曲部７４ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる衝突部、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる衝突部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする衝突部、球が衝突することで球を静止さ

せる衝突部などが挙げられる。
【５４０５】
また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。
【５４０６】
さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。
【５４０７】
ここで、図２４７を参照して、第１９実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図２４７に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。
【５４０８】
一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１６５参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２４７～図２５４を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。
【５４０９】
遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２

が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１６５参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【５４１０】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１７４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２４７の左上部）には接触部としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２４７の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、抵抗部としての返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１９実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【５４１１】

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

【５４１２】

遊技領域の正面視左側下部（図２４７の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【５４１３】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【５４１４】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤ

の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【５４１５】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１９実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【５４１６】

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

【５４１７】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１９実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１９実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【５４１８】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１９実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１９実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【５４１９】

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

【５４２０】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【５４２１】

第１９実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、誘導部としての可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放す

る「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ｂ）参照）。

【５４２２】

また、第１９実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７９参照）。

【５４２３】

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

【５４２４】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【５４２５】

なお、第１９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１８１参照）。

【５４２６】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１８１参照）。

【５４２７】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第１９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【５４２８】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報

音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【５４２９】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【５４３０】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【５４３１】

また、詳細は後述するが、第１９実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【５４３２】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図２２７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図１６８及び図１６９において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図２２５～図２３２において、それぞれ後述する。

【５４３３】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図１９２の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【５４３４】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表

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

【５４３５】

また、第１９実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【５４３６】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１９実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【５４３７】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１９実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【５４３８】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１９実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【５４３９】

次に、小当たり種別について説明する。第１９実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【５４４０】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１７７にて後述）。

【５４４１】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド

目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【５４４２】

なお、第１９実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【５４４３】

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

【５４４４】

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

【５４４５】

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

【５４４６】

なお、第１９実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【５４４７】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小

当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１７７（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８２～図１８６参照））。

【５４４８】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図２２７（ｄ）～図２２８（ｃ）参照）。

【５４４９】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【５４５０】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【５４５１】

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

【５４５２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図１７４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）が表示される。

【５４５３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１９実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【５４５４】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【５４５５】

ここで、図１７３を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１７３は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図１７３（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１７３（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【５４５６】

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

【５４５７】

また、第１９実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【５４５８】

さらに、第１９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４５９】
図１７３（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【５４６０】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。
【５４６１】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【５４６２】
また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。
【５４６３】
副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。
【５４６４】
コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。
【５４６５】
副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。
【５４６６】
特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【５４６７】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は

、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【５４６８】

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

【５４６９】

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

【５４７０】

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

【５４７１】

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

【５４７２】

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

【５４７３】

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

【５４７４】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域

８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【５４７５】

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

【５４７６】

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

【５４７７】

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

【５４７８】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図１７３（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【５４７９】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【５４８０】

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

数が表示される。

【５４８１】

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

【５４８２】

なお、第１９実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【５４８３】

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

【５４８４】

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

【５４８５】

なお、第１９実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の

一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【５４８６】

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

【５４８７】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【５４８８】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【５４８９】

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

【５４９０】

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

【５４９１】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【５４９２】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【５４９３】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれ

かの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【５４９４】

図２４７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図２４７において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図２４７において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【５４９５】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図２２７（ａ）参照）、可動状態として該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【５４９６】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【５４９７】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【５４９８】

ここで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図１６７参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【５４９９】

一方、詳細は後述するが、第１９実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニ

ット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【５５００】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【５５０１】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【５５０２】

ここで、図１６８を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図１６８（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１６８（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図１６８（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【５５０３】

図１６８（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【５５０４】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図１６８（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【５５０５】

進入流路としての下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の当接部としての第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【５５０６】

次いで、図１６８（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第

１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５５０７】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図２４７参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【５５０８】

一方、図１６８（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【５５０９】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第１９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図１６８（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５５１０】

図２４７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第１９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【５５１１】

ここで、図２３９を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図２３９（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図２３８の拡大図Ｂ（図２３８の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図２３９（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図２３９（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【５５１２】

図２３９（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【５５１３】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（

図２３９（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図２３９（ｃ）参照）。この当接部としての第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【５５１４】

進入流路としての上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図２３９（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図２３９（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【５５１５】

次いで、図２３９（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図２３９（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５５１６】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図２４７参照）へと流下していく。

【５５１７】

一方、図２３９（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図２３９（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図２３９（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【５５１８】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第１９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図２３９（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５５１９】

ここで、上述したように、第１４実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【５５２０】

このため、第１４実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第１４実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較す

ると十分な大きさとは言い難い大きさであった。
【５５２１】
一方、第１９実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。
【５５２２】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。
【５５２３】
また、詳細は後述するが、第１９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。
【５５２４】
よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。
【５５２５】
このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。
【５５２６】
このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。
【５５２７】
その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図２２９（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。
【５５２８】
図２４７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１７４参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように

構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【５５２９】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第１９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【５５３０】

ここで、第１９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【５５３１】

詳細に説明すると、第１９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図１９３参照）。

【５５３２】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図２４９～図２５４にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【５５３３】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【５５３４】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【５５３５】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【５５３６】

ここで、図２４８～図２５４を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図２４８（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図２４８（ｂ）は、図２４８（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図２４８（ｃ）は、図２４８（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。

【５５３７】

図２４８（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成されている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。

【５５３８】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１８０参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図２４９（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【５５３９】

また、第１９実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図１９３（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図１９３（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【５５４０】

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

【５５４１】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１９実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第１９実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【５５４２】

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

【５５４３】

なお、普通図柄の可変表示は、第１９実施形態のように、普通図柄表示装置８３におい

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

【５５４４】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂによって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図１９３（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【５５４５】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第１９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【５５４６】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【５５４７】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【５５４８】

そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【５５４９】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側

第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【５５５０】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【５５５１】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【５５５２】

詳細は後述するが、第１９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１７７（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【５５５３】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第１９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【５５５４】

進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路７２ｃの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくよ

うに構成されている（図２４８（ｂ）及び図２４８（ｃ）参照）。
【５５５５】
次いで、図２４８（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図２４８（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。
【５５５６】
抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図２４８（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図２４８（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図２４８（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。
【５５５７】
また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する支持部としての回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図２４８（ｂ）に示す規定状態としての初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図２４８（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。
【５５５８】
凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。
【５５５９】
また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図２４９（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。
【５５６０】
さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図２４９（ｃ）の球Ｄ１参照）、誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきり、抵抗部としての経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【５５６１】
このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約９０度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約９０度回転することで、２の遊技球が連続して経路振分装置７４側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図２４９及び図２５０参照）。
【５５６２】
また、図２４８（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は誘導部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図２４８（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図２４８（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図２５１（ｃ）の球Ｅ２参照）。
【５５６３】
ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図２５１（ｃ）の球Ｅ２参照）。
【５５６４】
また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている（図２５３参照）。
【５５６５】
このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図２４８（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図２４８（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。
【５５６６】
図２４８（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。
【５５６７】
また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部としての経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、誘導流路としての右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図２４８（

ｃ）参照）。
【５５６８】
　このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が誘導流路としての右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。
【５５６９】
　このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。
【５５７０】
　案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。
【５５７１】
　また、左側経路上壁７２ｅ１は、左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図２５３（ｂ）の球Ｆ２参照）。
【５５７２】
　このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。
【５５７３】
　減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図２４９（ｂ）から図２４９（ｄ）までの遊技球Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図２５１（ｃ）から図２５２（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。
【５５７４】
　合流部７２ｇは、誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路である。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置してい

る場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図２５０（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図２５０（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【５５７５】

案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、パチンコ機１０の電源投入時においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【５５７６】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図２５０（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【５５７７】

また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図２５０（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【５５７８】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【５５７９】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【５５８０】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が

入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。

【５５８１】

さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【５５８２】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【５５８３】

一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図２４４参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【５５８４】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図２４４参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【５５８５】

次いで、図２４９～図２５４を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図２４９～図２５０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図２５１～図２５２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図２５３～図２５４は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【５５８６】

より詳細には、図２４９（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図２４９（ｂ）は、図２４９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図２４９（ｃ）は、図２４９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図２４９（ｄ）は、図２４９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図である。

【５５８７】

また、図２５０（ａ）は、図２４９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図２５０（ｂ）は、図２５０（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図２５０（ｃ）は、図２５０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図２５０（ｄ）は、図２５０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【５５８８】

さらに、図２５１（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図２５１（ｂ）は、図２５１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図２５１（ｃ）は、図２５１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図２５１（ｄ）は、図２５１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【５５８９】

また、図２５２（ａ）は、図２５１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図２５２（ｂ）は、図２５２（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図２５２（ｃ）は、図２５２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図２５２（ｄ）は、図２５２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【５５９０】

さらに、図２５３（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図２５３（ｂ）は、図２５３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図２５３（ｃ）は、図２５３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図２５３（ｄ）は、図２５３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【５５９１】

また、図２５４（ａ）は、図２５３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図２５４（ｂ）は、図２５４（ａ）の状

態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図２５４（ｃ）は、図２５４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図２５４（ｄ）は、図２５４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【５５９２】

図２４９（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図２４９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。

【５５９３】

よって、図２４９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【５５９４】

次いで、図２４９（ｂ）は、図２４９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図２４９及び図２５０では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。

【５５９５】

次いで、図２４９（ｃ）は、図２４９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図２４９（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【５５９６】

一方、図２４９（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態となっている。

【５５９７】

次いで、図２４９（ｄ）は、図２４９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の

凹部７４ｅへと進入した状態となっている。
【５５９８】
即ち、図２４９～図２５０の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。
【５５９９】
次いで、図２５０（ａ）は、図２４９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図２５０（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。
【５６００】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。
【５６０１】
一方、図２４９（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。
【５６０２】
次いで、図２５０（ｂ）は、図２５０（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。
【５６０３】
また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図１６８（ｃ）参照）。
【５６０４】
一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図２５０（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。
【５６０５】
次いで、図２５０（ｃ）は、図２５０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２

ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【５６０６】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【５６０７】

次いで、図２５０（ｄ）は、図２５０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【５６０８】

また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図２３９（ｃ）参照）。

【５６０９】

ここで、上述したように、図２４９～図２５０の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

【５６１０】

このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されている。

【５６１１】

このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【５６１２】

次に、図２５１～図２５２を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図２５１（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図２５１（

ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。

【５６１３】

よって、図２５１（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【５６１４】

次いで、図２５１（ｂ）は、図２５１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【５６１５】

ここで、図２５１（ｂ）と、上述した図２４９（ｂ）と、を比較すると、図２４９（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図２５１（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図２５１～図２５２に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【５６１６】

次いで、図２５１（ｃ）は、図２５１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図２５１（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【５６１７】

一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点である支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。

【５６１８】

よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図２４８（ｃ）参照）。

【５６１９】

また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１（図２４８（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動

して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【５６２０】

このように、図２５１～図２５２の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【５６２１】

次いで、図２５１（ｄ）は、図２５１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【５６２２】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【５６２３】

次いで、図２５２（ａ）は、図２５１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図２５２（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【５６２４】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【５６２５】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【５６２６】

次いで、図２５２（ｂ）は、図２５２（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更

手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【５６２７】

また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図１６８（ｃ）参照）。

【５６２８】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【５６２９】

次いで、図２５２（ｃ）は、図２５２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【５６３０】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【５６３１】

次いで、図２５２（ｄ）は、図２５２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【５６３２】

また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図２３９（ｃ）参照）。

【５６３３】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【５６３４】

このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は

作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【５６３５】

次に、図２５３～図２５４を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図２５３（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図２５３（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。

【５６３６】

よって、図２５３（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【５６３７】

次いで、図２５３（ｂ）は、図２５３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【５６３８】

また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図２４８（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図２４８（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置している（図２４８（ｂ）参照）。

【５６３９】

よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図２４８（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。

【５６４０】

次いで、図２５３（ｃ）は、図２５３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図２５３（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７

４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【５６４１】

一方、図２５３（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。

【５６４２】

次いで、図２５３（ｄ）は、図２５３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【５６４３】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【５６４４】

次いで、図２５４（ａ）は、図２５３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図２５４（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【５６４５】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【５６４６】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【５６４７】

次いで、図２５４（ｂ）は、図２５４（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【５６４８】

また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図１６８（ｃ）参照）。

【５６４９】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【５６５０】

次いで、図２５４（ｃ）は、図２５４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【５６５１】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【５６５２】

次いで、図２５４（ｄ）は、図２５４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【５６５３】

また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図１６９（ｃ）参照）。

【５６５４】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【５６５５】

このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【５６５６】
即ち、図２４９～図２５４において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【５６５７】
なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図２４２及び図２４３参照）。
【５６５８】
図２４７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７４参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【５６５９】
普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。
【５６６０】
小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、規定状態としての閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。
【５６６１】
小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【５６６２】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図１８８参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図１８８参照）。

【５６６３】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の誘導流路としての排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１９実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、案内流路としての特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【５６６４】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１９実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１７９参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【５６６５】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【５６６６】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【５６６７】

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

【５６６８】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側に

は、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【５６６９】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【５６７０】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【５６７１】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【５６７２】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【５６７３】

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

【５６７４】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【５６７５】
　また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、可動状態として羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が当接部としての羽根部の他面と衝突することにより、案内流路としての風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【５６７６】
　さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【５６７７】
　遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１６５参照）を通じて視認することができる。
【５６７８】
　さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の接触部としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【５６７９】
　以上、説明したように、第１９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔が一定以内である場合に、１球目の球を右側経路７２ｄへ、２球目の球を左側経路７２ｅへと誘導するように構成する。
【５６８０】
　そして、左側経路７２ｅ側に減速部７２ｆを配設し、該左側経路７２ｅ側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁７５へ流下するまでの期間が長くなるように構成する。
【５６８１】
　このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下してから、２球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。
【５６８２】
　そして、１球目の球を第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、それぞれの入球によって第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させることで、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【５６８３】
　その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【５６８４】
　その他、第１９実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態乃至第１８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
　＜第２０実施形態＞
　次いで、図２５５を参照して、本発明を適用した第２０実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２０実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態及び第

１９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態及び第１９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態及び第１９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【５６８５】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２が第１非電動役物ユニット５４の直上に配設されており、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２に入球するまでに一定の期間を要するように構成されていた。

【５６８６】

このため、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、普通電役ユニット７２への入球を経て第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれ２の球を入球させ、第２特別図柄の動的表示の保留球を４つ貯留させるまでに一定の期間を要し、この点において、さらなる向上が求められる。

【５６８７】

第２０実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、より迅速に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれの２の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【５６８８】

より具体的には、例えば、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２を、遊技球が遊技領域に進入する進入地点である戻り球防止部材６８により近い位置に配設し、より迅速に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれの２の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【５６８９】

本目的を達成するために、第２０実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。

【５６９０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、所定位置としての所定地点を備える。

【５６９１】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７

２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【５６９２】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【５６９３】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【５６９４】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【５６９５】
さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【５６９６】
また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【５６９７】
なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が

検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【５６９８】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【５６９９】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【５７００】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【５７０１】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【５７０２】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当た

り遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【５７０３】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【５７０４】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【５７０５】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【５７０６】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【５７０７】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれ

ば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【５７０８】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【５７０９】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【５７１０】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【５７１１】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【５７１２】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【５７１３】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【５７１４】

さらに、例えば、遊技球が遊技領域に進入し得る所定位置として、本実施形態では戻り球防止部材６８を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される場合の発射開始位置、遊技球が特定の領域に進入することとなる位置、遊技球が特定の入球口や入球装置に入球することとなる位置、遊技球が遊技盤１３から排出されることとなる位置、賞球が払い出される場合における払い出し開始位置、払い出された賞球を遊技機から排出することとなる位置などが挙げられる。

【５７１５】

ここで、図２５５を参照して、第２０実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図２５５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図

柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【５７１６】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１６５参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。

【５７１７】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１６５参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【５７１８】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１７４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２５５の左上部）には所定地点としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２５５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２０実施形態では、所定地点に近接した領域に球を打ち出すこととなる左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、所定地点から一定以上離れた領域に球を打ち出すこととなる右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【５７１９】

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

ち込んで固定されている。
【５７２０】
遊技領域の正面視左側下部（図２５５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【５７２１】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。
【５７２２】
状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【５７２３】
なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【５７２４】
特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【５７２５】
具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２０実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【５７２６】
また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２０実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【５７２７】
いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【５７２８】
本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。
【５７２９】
第２０実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ｂ）参照）。
【５７３０】
また、第２０実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７９参照）。
【５７３１】
ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。
【５７３２】
詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【５７３３】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１８１参照）。

【５７３４】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１８１参照）。

【５７３５】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【５７３６】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【５７３７】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【５７３８】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【５７３９】

また、詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【５７４０】
このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図２２７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図１６８及び図１６９において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図２２５～図２３２において、それぞれ後述する。
【５７４１】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図１９２の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【５７４２】
なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【５７４３】
また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。
【５７４４】
ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。
【５７４５】
次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【５７４６】
次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり

終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【５７４７】

次に、小当たり種別について説明する。第２０実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【５７４８】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１７７にて後述）。

【５７４９】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【５７５０】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【５７５１】

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

に構成されている。
【５７５２】
　また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。
【５７５３】
　特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【５７５４】
　なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。
【５７５５】
　具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１７７（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８２～図１８６参照））。
【５７５６】
　よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図２２７（ｄ）～図２２８（ｃ）参照）。
【５７５７】
　遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。
【５７５８】
　このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【５７５９】
　また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【５７６０】
　第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、普通電役ユニット７２や特別図柄表示装置３７、可変入賞装置６５などよりも所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図１７４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）が表示される。
【５７６１】
　各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２０実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【５７６２】
　第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。
【５７６３】
　ここで、図１７３を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１７３は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図１７３（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１７３（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【５７６４】
　第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。
【５７６５】
　また、第２０実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１

７４参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【５７６６】

さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７６７】

図１７３（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【５７６８】

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

【５７６９】

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

【５７７０】

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

【５７７１】

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

【５７７２】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【５７７３】

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

【５７７４】

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

【５７７５】

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

【５７７６】

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

【５７７７】

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

【５７７８】

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

【５７７９】

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

【５７８０】

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

【５７８１】

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

【５７８２】

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

【５７８３】

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

【５７８４】

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

【５７８５】

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

【５７８６】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図１７３（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別

な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【５７８７】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【５７８８】

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

【５７８９】

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

【５７９０】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【５７９１】

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

【５７９２】
実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。
【５７９３】
なお、第２０実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。
【５７９４】
また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。
【５７９５】
例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。
【５７９６】
このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【５７９７】
さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。
【５７９８】
例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パタ

ーンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【５７９９】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【５８００】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【５８０１】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【５８０２】

図２５５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図２５５において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図２５５において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【５８０３】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図２２７（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【５８０４】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出など

が実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【５８０５】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【５８０６】

ここで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図１６７参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【５８０７】

一方、詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【５８０８】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【５８０９】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２０実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【５８１０】

ここで、図１６８を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図１６８（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１６８（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図１６８（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【５８１１】

図１６８（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【５８１２】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユ

ニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図１６８（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【５８１３】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【５８１４】

次いで、図１６８（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５８１５】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図２５５参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【５８１６】

一方、図１６８（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【５８１７】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２０実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図１６８（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５８１８】

図２５５に戻って、説明を続ける。作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側であって、該第１非電動役物ユニット５４よりも所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊

技球（第２０実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【５８１９】

ここで、図２３９を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図２３９（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図２３８の拡大図Ｂ（図２３８の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図２３９（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図２３９（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【５８２０】

図２３９（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【５８２１】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図２３９（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図２３９（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【５８２２】

上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図２３９（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図２３９（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【５８２３】

次いで、図２３９（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図２３９（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５８２４】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図２５５参照）へと流下していく。

【５８２５】

一方、図２３９（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図２３９（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図２３９（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特

別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【５８２６】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第２０実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図２３９（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【５８２７】

ここで、上述したように、第１４実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【５８２８】

このため、第１４実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第１４実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【５８２９】

一方、第２０実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【５８３０】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【５８３１】

また、詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【５８３２】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。

【５８３３】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側であって、より所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に配設することで、

指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。

【５８３４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【５８３５】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図２２９（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【５８３６】

図２５５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１７４参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【５８３７】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第２０実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【５８３８】

ここで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【５８３９】

詳細に説明すると、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図１９３参照）。

【５８４０】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図２４９～図２５４にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【５８４１】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技

球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【５８４２】
さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【５８４３】
このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【５８４４】
ここで、図２４８～図２５４を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図２４８（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図２４８（ｂ）は、図２４８（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図２４８（ｃ）は、図２４８（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。
【５８４５】
図２４８（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成されている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。
【５８４６】
動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１８０参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図２４９（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。
【５８４７】
また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図１９３（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図１９３（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。
【５８４８】
なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長

時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【５８４９】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２０実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第２０実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【５８５０】

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

【５８５１】

なお、普通図柄の可変表示は、第２０実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【５８５２】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂによって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図１９３（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【５８５３】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【５８５４】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５

４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【５８５５】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【５８５６】

そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【５８５７】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【５８５８】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【５８５９】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【５８６０】

詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１７７（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれが

ある。
【５８６１】
従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。
【５８６２】
進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図２４８（ｂ）及び図２４８（ｃ）参照）。
【５８６３】
次いで、図２４８（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図２４８（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。
【５８６４】
抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図２４８（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図２４８（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図２４８（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。
【５８６５】
また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図２４８（ｂ）に示す初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図２４８（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。
【５８６６】
凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。
【５８６７】
また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態

としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図２４９（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。

【５８６８】

さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図２４９（ｃ）の球Ｄ１参照）、誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきり、経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【５８６９】

また、図２４８（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は当接部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図２４８（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図２４８（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は誘導部としての外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図２５１（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【５８７０】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図２５１（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【５８７１】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている（図２５３参照）。

【５８７２】

このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図２４８（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図２４８（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。

【５８７３】
図２４８（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。
【５８７４】
また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図２４８（ｃ）参照）。
【５８７５】
このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。
【５８７６】
このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。
【５８７７】
案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。
【５８７８】
また、左側経路上壁７２ｅ１は、案内流路としての左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図２５３（ｂ）の球Ｆ２参照）。
【５８７９】
このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。
【５８８０】
減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図２４９（ｂ）から図２４９（ｄ）までの遊技球Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が

案内流路としての左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図２５１（ｃ）から図２５２（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。

【５８８１】

合流部７２ｇは、右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路である。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図２５０（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図２５０（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【５８８２】

案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【５８８３】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図２５０（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【５８８４】

また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図２５０（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【５８８５】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称と

なる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【５８８６】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【５８８７】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。

【５８８８】

さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【５８８９】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【５８９０】

一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図２４４参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【５８９１】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図２４４参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【５８９２】

次いで、図２４９～図２５４を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図２４９～図２５０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図２５１～図２５２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図２５３～図２５４は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【５８９３】

より詳細には、図２４９（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図２４９（ｂ）は、図２４９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図２４９（ｃ）は、図２４９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図２４９（ｄ）は、図２４９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図である。

【５８９４】

また、図２５０（ａ）は、図２４９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図２５０（ｂ）は、図２５０（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図２５０（ｃ）は、図２５０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図２５０（ｄ）は、図２５０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【５８９５】

さらに、図２５１（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図２５１（ｂ）は、図２５１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図２５１（ｃ）は、図２５１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図２５１（ｄ）は、図２５１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【５８９６】

また、図２５２（ａ）は、図２５１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図２５２（ｂ）は、図２５２（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図２５２（ｃ）は、図２５２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図２５２（ｄ）は、図２５２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【５８９７】

さらに、図２５３（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図２５３（ｂ）は、図２５３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の

球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図２５３（ｃ）は、図２５３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図２５３（ｄ）は、図２５３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【５８９８】

また、図２５４（ａ）は、図２５３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図２５４（ｂ）は、図２５４（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図２５４（ｃ）は、図２５４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図２５４（ｄ）は、図２５４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【５８９９】

図２４９（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図２４９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。

【５９００】

よって、図２４９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【５９０１】

次いで、図２４９（ｂ）は、図２４９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図２４９及び図２５０では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。

【５９０２】

次いで、図２４９（ｃ）は、図２４９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図２４９（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【５９０３】

一方、図２４９（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前

経路７２ｃを通過する状態となっている。
【５９０４】
次いで、図２４９（ｄ）は、図２４９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入した状態となっている。
【５９０５】
即ち、図２４９～図２５０の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。
【５９０６】
次いで、図２５０（ａ）は、図２４９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図２５０（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。
【５９０７】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を案内流路としての左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。
【５９０８】
一方、図２４９（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。
【５９０９】
次いで、図２５０（ｂ）は、図２５０（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。
【５９１０】
また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによ

って、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図１６８（ｃ）参照）。

【５９１１】

一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図２５０（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【５９１２】

次いで、図２５０（ｃ）は、図２５０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【５９１３】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を誘導流路としての右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【５９１４】

次いで、図２５０（ｄ）は、図２５０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【５９１５】

また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図２３９（ｃ）参照）。

【５９１６】

ここで、上述したように、図２４９～図２５０の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

【５９１７】

このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されている。

【５９１８】

このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上

である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【５９１９】

次に、図２５１～図２５２を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図２５１（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図２５１（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。

【５９２０】

よって、図２５１（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は規定状態としての初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【５９２１】

次いで、図２５１（ｂ）は、図２５１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【５９２２】

ここで、図２５１（ｂ）と、上述した図２４９（ｂ）と、を比較すると、図２４９（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図２５１（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図２５１～図２５２に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【５９２３】

次いで、図２５１（ｃ）は、図２５１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図２５１（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【５９２４】

一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が可動状態としての回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点である支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。

【５９２５】
よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図２４８（ｃ）参照）。
【５９２６】
また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１（図２４８（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。
【５９２７】
このように、図２５１～図２５２の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。
【５９２８】
次いで、図２５１（ｄ）は、図２５１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。
【５９２９】
一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。
【５９３０】
次いで、図２５２（ａ）は、図２５１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図２５２（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。
【５９３１】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。
【５９３２】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【５９３３】

次いで、図２５２（ｂ）は、図２５２（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【５９３４】

また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図１６８（ｃ）参照）。

【５９３５】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【５９３６】

次いで、図２５２（ｃ）は、図２５２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【５９３７】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【５９３８】

次いで、図２５２（ｄ）は、図２５２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【５９３９】

また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図２３９（ｃ）参照）。

【５９４０】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下する

ことで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【５９４１】

このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【５９４２】

次に、図２５３～図２５４を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図２５３（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図２５３（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。

【５９４３】

よって、図２５３（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【５９４４】

次いで、図２５３（ｂ）は、図２５３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【５９４５】

また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図２４８（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図２４８（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置している（図２４８（ｂ）参照）。

【５９４６】

よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図２４８（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、

右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。

【５９４７】

次いで、図２５３（ｃ）は、図２５３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図２５３（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【５９４８】

一方、図２５３（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。

【５９４９】

次いで、図２５３（ｄ）は、図２５３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【５９５０】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【５９５１】

次いで、図２５４（ａ）は、図２５３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図２５４（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【５９５２】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【５９５３】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下してい

く。
【５９５４】
次いで、図２５４（ｂ）は、図２５４（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。
【５９５５】
また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図１６８（ｃ）参照）。
【５９５６】
一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。
【５９５７】
次いで、図２５４（ｃ）は、図２５４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【５９５８】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【５９５９】
次いで、図２５４（ｄ）は、図２５４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【５９６０】
また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図１６９（ｃ）参照）。
【５９６１】
このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７

５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【５９６２】

このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【５９６３】

即ち、図２４９～図２５４において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【５９６４】

なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図２４２及び図２４３参照）。

【５９６５】

図２５５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７４参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【５９６６】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【５９６７】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞

口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【５９６８】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【５９６９】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図１８８参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図１８８参照）。

【５９７０】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２０実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【５９７１】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２０実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１７９参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【５９７２】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【５９７３】

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

へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【５９７４】

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

【５９７５】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【５９７６】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【５９７７】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【５９７８】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【５９７９】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【５９８０】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成され

ており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【５９８１】

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

【５９８２】

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

【５９８３】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【５９８４】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１６５参照）を通じて視認することができる。

【５９８５】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【５９８６】

以上、説明したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が第１非電動役物始動口７６に、２球目の球が第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【５９８７】

また、第１非電動役物始動口７６に球が入球することで第１非電動役物ユニット５４が、第２非電動役物始動口７７に球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２が開放可能となるように構成する。さらに、第２非電動役物ユニット５５２を、第１非電動役物ユニット５４の上流側であって、該第１非電動役物ユニット５４よりも戻り球防止部材６８に近い位置に配設する。

【５９８８】

このように構成することで、「時間短縮状態」において、第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができ、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【５９８９】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる

。
【５９９０】
その他、第２０実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態乃至第１９実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
＜第２１実施形態＞
次いで、図２５６を参照して、本発明を適用した第２１実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２１実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【５９９１】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域に配設された普通電役ユニット７２を開閉駆動する普通電役ソレノイド７２ｊが、遊技球が流下し得る流下可能領域内に配設されている（図示なし）。
【５９９２】
このため、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド７２ｊとが緊密した領域内に配設されており、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の製造コスト増大を招いており、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。
【５９９３】
具体的には、例えば、普通電役ユニット７２を開閉駆動する普通電役ソレノイド７２ｊの配設位置を変更することで、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球した球の排出経路を簡素化し、効率的な配設によるコスト低減を実現可能な遊技機を提供することを目的としている。
【５９９４】
本目的を達成するために、第２１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第１可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。
【５９９５】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下可能領域としての流下可能範囲を備え

、流下不可領域としての流下不可範囲を備え、区画手段としての境界部を備え、駆動手段としての動力装置を備える。

【５９９６】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【５９９７】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【５９９８】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【５９９９】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御

や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【６０００】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【６００１】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【６００２】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７

ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【６００３】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【６００４】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【６００５】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【６００６】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【６００７】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であ

れば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【６００８】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【６００９】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【６０１０】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【６０１１】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいず

れかの状態にある場合などが挙げられる。
【６０１２】
　また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。
【６０１３】
　さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。
【６０１４】
　また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。
【６０１５】
　さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。
【６０１６】
　また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。
【６０１７】
　さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。
【６０１８】
　また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【６０１９】
　さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域として、本実施形態では内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された各遊技部材によって区画された球が流下し得る領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入球可能な入球口内の領域、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置内の領域、可変入賞装置内の特定の領域内の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット内の領域、小入賞口ユニット内の特定の領域内の領域、遊技球が発射されてから戻り球防止部材に到達するまでの領域、遊技球が発射されてから戻り球防止部材を通過してアウト口から排出されるまでの領域、特別図柄の抽選契機と

なる始動口内の領域、普通図柄の抽選契機となる入球口内の領域、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口部分の領域、釘等で限定された特定の領域内への進入口内の領域、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口部分の領域等でもよい。

【６０２０】

また、例えば、遊技球が流下し得ない流下不可領域として、本実施形態では球が流下し得ない領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、上皿から遊技機内に球が流入してから発射されるまでの領域以外の領域、球が発射されてから遊技領域に進入するまでの領域以外の領域、遊技盤内のうち、球が流下し得ない領域、或いは、遊技機のうち、遊技盤以外の領域等でもよい。

【６０２１】

さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段として、本実施形態では内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された各遊技部材を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が流下可能な領域の外形を構成する部材、特定の入球口の外形を構成する部材、可変入賞装置の外形を構成する部材、小入賞口ユニットの外形を構成する部材、可変表示装置の外形を構成する部材、発射レールの外形を構成する部材、或いは、球発射ユニットを構成する部材等でもよい。

【６０２２】

また、例えば、第１可動体を駆動させる駆動手段として、本実施形態では普通電役ソレノイド７２ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置を開放可能な駆動装置、小入賞口ユニットを開放可能な駆動装置、可動役物を駆動可能な駆動装置、遊技盤以外の領域に配設された可動物を駆動可能な駆動装置、遊技球を発射可能な駆動装置、遊技球を振り分け可能な振分装置を駆動可能な駆動装置、或いは、表示装置を駆動可能な駆動装置等でもよい。

【６０２３】

ここで、図２５６を参照して、第２１実施形態におけるパチンコ機１０の具体的構成について説明する。図２５６は、外枠１１及び内枠１２から前面枠１４を開放した状態のパチンコ機１０の正面図である。遊技ホールの管理者等によって外枠１１及び内枠１２に対する前面枠１４の施錠が解除（解錠）され、該前面枠１４が内枠１２に設けられたヒンジ１９（図１６５参照）を軸として正面手前側に開閉された場合に、図２５６で示す状態となる。

【６０２４】

前面枠１４が開放された内枠１２の正面視右側下部には、球発射ユニット１１２ａと、球送りユニット１１２ｂと、発射レール１１２ｃとがそれぞれ設けられている。これらの装置、球発射ユニット１１２ａ、球送りユニット１１２ｂ及び発射レール１１２ｃは、遊技球を発射するための装置であり、発射した球が流下可能な遊技領域（遊技盤１３内の領域）とは異なる領域に配設されている。

【６０２５】

球発射ユニット１１２ａは、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球を、遊技盤１３の後述する内レール６１及び外レール６２によって形成された遊技領域に向けて発射するための装置であり、発射ソレノイド１１２ａ１と、発射槌と、電磁石（ともに図示せず）とを備えている。この発射ソレノイド１１２ａ１及び電磁石は、所定条件（例えば、操作ハンドル５１の操作等）が整っている場合に、後述する発射制御装置１１２（図１７４参照）によって駆動制御され、電磁石によって発射ソレノイド１１２ａ１を励磁し、動力装置としての発射ソレノイド１１２ａ１の先端部に設けられた境界部としての発射槌を、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球と衝突させることで、該球を遊技盤１３の遊技領域に向けて発射するように構成されている。

【６０２６】

球送りユニット１１２ｂは、上皿１７（図１６５参照）に貯留された球を１球ずつ発射

レール１１２ｃの基端部（発射位置）に案内するためのものであり、球発射ユニット１１２ａ及び発射レール１１２ｃのパチンコ機１０正面側を被覆するように内枠１２に取着されている。この球送りユニット１１２ｂには、開閉板と、該開閉板を駆動する駆動ソレノイド（ともに図示せず）とが備えられ、上述した球発射ユニット１１２ａの発射ソレノイド１１２ａ１の駆動と連動して駆動ソレノイドを駆動させることで、発射レール１１２ｃの基端部に上皿１７に貯留されている球が１球ずつ案内される。

【６０２７】

発射レール１１２ｃは、該発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に球送りユニット１１２ｂから案内された球を１球貯留するとともに、球発射ユニット１１２ａにより発射された球を後述する内レール６１及び外レール６２に案内するためのものである。この発射レール１１２ｃは、該発射レール１１２ｃの先端部が内レール６１及び外レール６２で形成された案内流路へ向くように内枠１２に固定されている。第２１実施形態のパチンコ機１０では、操作ハンドル５１（図１６５参照）の操作に伴って球発射ユニット１１２ａ及び球送りユニット１１２ｂが駆動されることで、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球が、発射レール１１２ｃの先端部から後述する内レール６１及び外レール６２の案内流路を介して遊技領域へと発射される。

【６０２８】

次いで、第２１実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【６０２９】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１６５参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。

【６０３０】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した境界部としての外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の境界部としての内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１６５参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下可能な領域）である。

【６０３１】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１７４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（

図２５６の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２５６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２１実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【６０３２】

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

【６０３３】

遊技領域の正面視左側下部（図２５６の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【６０３４】

第２１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【６０３５】

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

【６０３６】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２１実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【６０３７】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。

上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【６０３８】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２１実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【６０３９】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２１実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【６０４０】

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

【６０４１】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する動力装置としての特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【６０４２】

第２１実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ｂ）参照）。

【６０４３】

また、第２１実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７９参照）。

【６０４４】
ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。
【６０４５】
詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【６０４６】
なお、第２１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１８１参照）。
【６０４７】
「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１８１参照）。
【６０４８】
「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第２１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。
【６０４９】
また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【６０５０】
次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射

された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【６０５１】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【６０５２】

また、詳細は後述するが、第２１実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【６０５３】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図２２７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図１６８及び図１６９において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図２２５～図２３２において、それぞれ後述する。

【６０５４】

第２１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図１９２の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【６０５５】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【６０５６】

また、第２１実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【６０５７】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【６０５８】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【６０５９】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【６０６０】

次に、小当たり種別について説明する。第２１実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【６０６１】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１７７にて後述）。

【６０６２】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【６０６３】

なお、第２１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３

ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【６０６４】

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

【６０６５】

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

【６０６６】

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

【６０６７】

なお、第２１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【６０６８】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１７７（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８２～図１８６参照））。

【６０６９】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている

（図２２７（ｄ）～図２２８（ｃ）参照）。
【６０７０】
遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。
【６０７１】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、進入部としての盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、作用口としての右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても遊技操作として球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【６０７２】
また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【６０７３】
第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図１７４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）が表示される。
【６０７４】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２１実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【６０７５】
第２１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の

動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【６０７６】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図２５６において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている動力装置としての役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図２５６において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【６０７７】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図２２７（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【６０７８】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【６０７９】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【６０８０】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【６０８１】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、第１非電動役物ユニット５４の球の流下方向上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２

非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第２１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【６０８２】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１７４参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【６０８３】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第２１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【６０８４】

ここで、第２１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【６０８５】

詳細に説明すると、第２１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図１９３参照）。

【６０８６】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図１７０～図１７２にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【６０８７】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【６０８８】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される

。
【６０８９】
このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【６０９０】
ここで、第２１実施形態のパチンコ機１０では、後述する普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊが図２５６に示す位置に配設されている。本実施形態における普通電役ソレノイド７２ｊは、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されており、遊技盤１３に配設されている他の可動物および球の流下経路とは隔離された位置に配設されている。
【６０９１】
一方、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域に配設された普通電役ユニット７２を開閉駆動する動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊが、遊技球が流下し得る流下可能領域内に配設されていた（図示なし）。
【６０９２】
このため、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド７２ｊとが緊密した領域内に配設されており、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の設計難度が増加してしまうとともに、該排出経路の製造コスト増大を招いていた。
【６０９３】
従って、第２１実施形態のパチンコ機１０のように、普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊを遊技球が流下不可又は困難な領域に配設することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、排出経路の設計容易化、及び、排出経路の製造コストを抑制することができる。
【６０９４】
なお、上述したように、普通電役ソレノイド７２ｊは、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されている（図２５６参照）。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。
【６０９５】
可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７４参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【６０９６】
普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３

内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【６０９７】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【６０９８】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【６０９９】

第２１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図１８８参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図１８８参照）。

【６１００】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２１実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【６１０１】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１７９参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【６１０２】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【６１０３】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【６１０４】

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

【６１０５】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａの下部（回転軸部）から第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【６１０６】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【６１０７】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して第１非電動役物ユニット５４方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【６１０８】

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

【６１０９】

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

技球を引導可能となる。
【６１１０】
　また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【６１１１】
　さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【６１１２】
　遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１６５参照）を通じて視認することができる。
【６１１３】
　さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【６１１４】
　以上、説明したように、第２１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な普通電役ソレノイド７２ｊを遊技球が流下不可又は困難な領域に配設する。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与え得ないようにすることができる。
【６１１５】
　その結果、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。
【６１１６】
　その他、第２１実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態乃至第２０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【６１１７】
　＜第２２実施形態＞
　次いで、図２５７を参照して、本発明を適用した第２２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２２実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態及び第１８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態及び第１８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態及び第１８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【６１１８】
　第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。
【６１１９】
　このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に

第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。

【６１２０】

具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。

【６１２１】

第２２実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内に入球する２の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【６１２２】

より具体的には、例えば、第２２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球を該経路振分装置７４によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【６１２３】

本目的を達成するために、第２２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。

【６１２４】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下経路としての流下通路を備え、第１経路としての誘導流路を備え、第２経路としての案内流路を備え、振分手段としての抵抗部を備える。

【６１２５】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成で

あってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【６１２６】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【６１２７】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【６１２８】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【６１２９】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【６１３０】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【６１３１】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで

確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【６１３２】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【６１３３】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【６１３４】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【６１３５】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【６１３６】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によ

って遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【６１３７】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【６１３８】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【６１３９】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【６１４０】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【６１４１】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種

別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【６１４２】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【６１４３】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【６１４４】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【６１４５】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【６１４６】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【６１４７】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【６１４８】

さらに、例えば、流入部から誘導手段までの流下経路として、本実施形態では普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。

【６１４９】

また、例えば、遊技球が流下可能な第１経路又は第２経路として、本実施形態では右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到

達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。

【６１５０】

さらに、例えば、遊技球を振り分け可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【６１５１】

ここで、図２５７を参照して、第２２実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図２５７に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【６１５２】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１６５参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２５７～図２５４を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【６１５３】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１６５参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【６１５４】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１７４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２５７の左上部）には接触部としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止され

る。外レール６２の先端部（図２５７の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、抵抗部としての返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２２実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【６１５５】

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

【６１５６】

遊技領域の正面視左側下部（図２５７の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１７４参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【６１５７】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【６１５８】

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

【６１５９】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２２実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【６１６０】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊

技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【６１６１】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２２実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【６１６２】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２２実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【６１６３】

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

【６１６４】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【６１６５】

第２２実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、誘導部としての可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７８（ｂ）参照）。

【６１６６】

また、第２２実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７９参照）。

【６１６７】

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

【６１６８】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【６１６９】

なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１８１参照）。

【６１７０】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１８１参照）。

【６１７１】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【６１７２】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【６１７３】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態と

なる。
【６１７４】
即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。
【６１７５】
また、詳細は後述するが、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。
【６１７６】
このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図２２７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図１６８及び図１６９において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図２２５～図２３２において、それぞれ後述する。
【６１７７】
第２２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図１９２の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【６１７８】
なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【６１７９】
また、第２２実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。
【６１８０】
ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウン

ド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【６１８１】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【６１８２】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【６１８３】

次に、小当たり種別について説明する。第２２実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１７４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【６１８４】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１７７にて後述）。

【６１８５】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【６１８６】

なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有

効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【６１８７】

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

【６１８８】

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

【６１８９】

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

【６１９０】

なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【６１９１】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１７７（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８２～図１８６参照））。

【６１９２】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図２２７（ｄ）～図２２８（ｃ）参照）。

【６１９３】
遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。
【６１９４】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【６１９５】
また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【６１９６】
第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図１７４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）が表示される。
【６１９７】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７３参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２２実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【６１９８】
第２２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１

特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【６１９９】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図２５７において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図２５７において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【６２００】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図２２７（ａ）参照）、可動状態として該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【６２０１】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【６２０２】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。

【６２０３】

ここで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図１６７参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【６２０４】

一方、詳細は後述するが、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【６２０５】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤

１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。
【６２０６】
次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右側側方には、右打ち用主経路５８及び右打ち用副経路５９が設けられている。右打ち用主経路５８及び右打ち用副経路５９は、右打ち遊技で発射された球が流下可能な経路である。右打ち遊技で発射された球は、遊技盤１３の右上部分に配設された抵抗部としての釘との衝突によって右打ち用主経路５８又は右打ち用副経路５９のいずれかの経路を流下し、下流側に配設された第２非電動役物ユニット５５２の上方で１の経路に合流して普通電役ユニット７２側へと流下していく。
【６２０７】
右打ち用主経路５８は、第２非電動役物ユニット５５の鉛直方向上方に配設されており、右打ち遊技で発射された球が誘導流路としての右打ち用主経路５８を流下する場合、該右打ち用主経路５８を鉛直方向下側へと流下し、第２非電動役物ユニット５５２や第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２側へと流下していく。
【６２０８】
一方、右打ち用副経路５９は、右打ち用主経路５８の左側に並列して配設されており、該右打ち用副経路５９を構成する左右の壁部には複数の減速部材が配設されている。このため、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路５９を流下する場合、案内流路としての右打ち用副経路５９の通路内を左右に蛇行して減速しながら下流側へと転動していき、第２非電動役物ユニット５５２や第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２側へと流下していく。
【６２０９】
従って、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路５９を流下して普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの時間は、右打ち遊技で発射された球が右打ち用主経路５８を流下して普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの時間よりも長くなるように構成されている。
【６２１０】
このように構成することで、右打ち遊技で発射された球が流下通路としての右打ちルートの入り口から普通電役ユニット７２までの経路を通過する場合に、右打ち用主経路５８又は右打ち用副経路５９のいずれの経路を流下していくかによって、普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの流下態様を異ならせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６２１１】
次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【６２１２】
可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放さ

れるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第２２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【６２１３】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１７４参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【６２１４】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第２２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【６２１５】

ここで、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【６２１６】

詳細に説明すると、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図１９３参照）。

【６２１７】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図２４９～図２５４にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【６２１８】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【６２１９】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【６２２０】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【６２２１】

ここで、図２４８～図２５４を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図２４８（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図２４８（ｂ）は、図２４８（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図２４８（ｃ）は、図２４８（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。

【６２２２】

図２４８（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成されている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。

【６２２３】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１８０参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図２４９（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【６２２４】

また、第２２実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図１９３（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図１９３（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【６２２５】

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

【６２２６】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２２実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第２２実施形態においては「×」の

図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【６２２７】

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

【６２２８】

なお、普通図柄の可変表示は、第２２実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【６２２９】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂによって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図１９３（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【６２３０】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【６２３１】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【６２３２】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２

非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【６２３３】

そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【６２３４】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【６２３５】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【６２３６】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【６２３７】

詳細は後述するが、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１７７（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【６２３８】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【６２３９】
進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路７２ｃの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図２４８（ｂ）及び図２４８（ｃ）参照）。
【６２４０】
次いで、図２４８（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図２４８（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。
【６２４１】
抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図２４８（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図２４８（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図２４８（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。
【６２４２】
また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する支持部としての回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図２４８（ｂ）に示す規定状態としての初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図２４８（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。
【６２４３】
凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。
【６２４４】
また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図２４９（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。
【６２４５】
さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重

よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図２４９（ｃ）の球Ｄ１参照）、誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきり、抵抗部としての経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【６２４６】

このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約９０度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約９０度回転することで、２の遊技球が連続して経路振分装置７４側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図２４９及び図２５０参照）。

【６２４７】

また、図２４８（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は誘導部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図２４８（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図２４８（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図２５１（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【６２４８】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図２５１（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【６２４９】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている（図２５３参照）。

【６２５０】

このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図２４８（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図２４８（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。

【６２５１】

図２４８（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、経路振

分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。

【６２５２】

また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部としての経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、誘導流路としての右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図２４８（ｃ）参照）。

【６２５３】

このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が誘導流路としての右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【６２５４】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。

【６２５５】

案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。

【６２５６】

また、左側経路上壁７２ｅ１は、左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図２５３（ｂ）の球Ｆ２参照）。

【６２５７】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。

【６２５８】

減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図２４９（ｂ）から図２４９（ｄ）までの遊技球

Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図２５１（ｃ）から図２５２（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。

【６２５９】

合流部７２ｇは、誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路である。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図２５０（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図２５０（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【６２６０】

案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、パチンコ機１０の電源投入時においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【６２６１】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図２５０（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【６２６２】

また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図２５０（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【６２６３】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称と

なる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【６２６４】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【６２６５】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。

【６２６６】

さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【６２６７】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【６２６８】

一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図２４４参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【６２６９】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図２４４参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【６２７０】

次いで、図２４９～図２５４を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図２４９～図２５０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図２５１～図２５２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図２５３～図２５４は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【６２７１】

より詳細には、図２４９（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図２４９（ｂ）は、図２４９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図２４９（ｃ）は、図２４９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図２４９（ｄ）は、図２４９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図である。

【６２７２】

また、図２５０（ａ）は、図２４９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図２５０（ｂ）は、図２５０（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図２５０（ｃ）は、図２５０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図２５０（ｄ）は、図２５０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【６２７３】

さらに、図２５１（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図２５１（ｂ）は、図２５１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図２５１（ｃ）は、図２５１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図２５１（ｄ）は、図２５１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【６２７４】

また、図２５２（ａ）は、図２５１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図２５２（ｂ）は、図２５２（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図２５２（ｃ）は、図２５２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図２５２（ｄ）は、図２５２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【６２７５】

さらに、図２５３（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図２５３（ｂ）は、図２５３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の

球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図２５３（ｃ）は、図２５３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図２５３（ｄ）は、図２５３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【６２７６】

また、図２５４（ａ）は、図２５３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図２５４（ｂ）は、図２５４（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図２５４（ｃ）は、図２５４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図２５４（ｄ）は、図２５４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【６２７７】

図２４９（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図２４９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。

【６２７８】

よって、図２４９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【６２７９】

次いで、図２４９（ｂ）は、図２４９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図２４９及び図２５０では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。

【６２８０】

次いで、図２４９（ｃ）は、図２４９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図２４９（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【６２８１】

一方、図２４９（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態となっている。

【６２８２】

次いで、図２４９（ｄ）は、図２４９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入した状態となっている。

【６２８３】

即ち、図２４９～図２５０の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【６２８４】

次いで、図２５０（ａ）は、図２４９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図２５０（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【６２８５】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【６２８６】

一方、図２４９（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【６２８７】

次いで、図２５０（ｂ）は、図２５０（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【６２８８】

また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図１６８（ｃ）参照）。

【６２８９】

一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図２５０（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【６２９０】

次いで、図２５０（ｃ）は、図２５０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【６２９１】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【６２９２】

次いで、図２５０（ｄ）は、図２５０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【６２９３】

また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図２３９（ｃ）参照）。

【６２９４】

ここで、上述したように、図２４９～図２５０の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

【６２９５】

このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されている。

【６２９６】

このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【６２９７】

次に、図２５１～図２５２を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図２５１（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図２５１（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。

【６２９８】

よって、図２５１（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【６２９９】

次いで、図２５１（ｂ）は、図２５１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【６３００】

ここで、図２５１（ｂ）と、上述した図２４９（ｂ）と、を比較すると、図２４９（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図２５１（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図２５１～図２５２に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【６３０１】

次いで、図２５１（ｃ）は、図２５１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図２５１（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【６３０２】

一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点である支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。

【６３０３】
よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図２４８（ｃ）参照）。
【６３０４】
また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１（図２４８（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。
【６３０５】
このように、図２５１～図２５２の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。
【６３０６】
次いで、図２５１（ｄ）は、図２５１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。
【６３０７】
一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。
【６３０８】
次いで、図２５２（ａ）は、図２５１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図２５２（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。
【６３０９】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。
【６３１０】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【６３１１】

次いで、図２５２（ｂ）は、図２５２（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【６３１２】

また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図１６８（ｃ）参照）。

【６３１３】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【６３１４】

次いで、図２５２（ｃ）は、図２５２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【６３１５】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【６３１６】

次いで、図２５２（ｄ）は、図２５２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【６３１７】

また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図２３９（ｃ）参照）。

【６３１８】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路に２の経路を配設することで、２の球が入球口

切換弁７５に到達するまでの期間を異ならせることができる。
【６３１９】
より詳細には、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。
【６３２０】
このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【６３２１】
次に、図２５３～図２５４を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図２５３（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図２５３（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。
【６３２２】
よって、図２５３（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。
【６３２３】
次いで、図２５３（ｂ）は、図２５３（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。
【６３２４】
また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図２４８（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図２４８（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置している（図２４８（ｂ）参照）。
【６３２５】
よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流

路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図２４８（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。

【６３２６】

次いで、図２５３（ｃ）は、図２５３（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図２５３（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【６３２７】

一方、図２５３（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。

【６３２８】

次いで、図２５３（ｄ）は、図２５３（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【６３２９】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【６３３０】

次いで、図２５４（ａ）は、図２５３（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図２５４（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【６３３１】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【６３３２】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【６３３３】

次いで、図２５４（ｂ）は、図２５４（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【６３３４】

また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図１６８（ｃ）参照）。

【６３３５】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【６３３６】

次いで、図２５４（ｃ）は、図２５４（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【６３３７】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【６３３８】

次いで、図２５４（ｄ）は、図２５４（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【６３３９】

また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図１６９（ｃ）参照）。

【６３４０】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路に２の経路を配設することで、２の球が入球口切換弁７５に到達するま

での期間を異ならせることができる。
【６３４１】
より詳細には、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１７４参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。
【６３４２】
このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【６３４３】
即ち、図２４９～図２５４において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【６３４４】
なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図２４２及び図２４３参照）。
【６３４５】
図２５７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７４参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【６３４６】
普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域

開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）と、誘導流路としての特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【６３４７】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、規定状態としての閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【６３４８】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、流下通路としての小入賞口ユニット７３内の通路を転動し、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【６３４９】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図１８８参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図１８８参照）。

【６３５０】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の誘導流路としての排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２２実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、案内流路としての特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【６３５１】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２２実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１７９参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【６３５２】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【６３５３】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【６３５４】

可変入賞装置６５内に流入した球は、案内流路としての可変入賞装置６５内の通路を転動し、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【６３５５】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【６３５６】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【６３５７】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。抵抗部としての壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【６３５８】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【６３５９】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット

７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【６３６０】

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

【６３６１】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【６３６２】

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

【６３６３】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【６３６４】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１６５参照）を通じて視認することができる。

【６３６５】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の接触部としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【６３６６】

以上、説明したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔が一定以内である場合に、１球目の球を右側経路７２ｄへ、２球目の球を左側経路７２ｅへと誘導するように構成する。

【６３６７】

そして、左側経路７２ｅ側に減速部７２ｆを配設し、該左側経路７２ｅ側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁７５へ流下するまでの期間が長くなるよう

に構成する。
【６３６８】
このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下してから、２球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。
【６３６９】
そして、１球目の球を第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、それぞれの入球によって第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させることで、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【６３７０】
その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【６３７１】
その他、第２２実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態及び第２１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【６３７２】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である
【６３７３】
＜変形例１＞
上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３７４】
＜変形例２＞
上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。
【６３７５】
＜変形例３＞
上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当

選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３７６】

＜変形例４＞

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【６３７７】

＜変形例５＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【６３７８】

＜変形例６＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【６３７９】

＜変形例７＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が可動し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、低確率（例えば、５０／１００）当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態においても普通電役ユニット７２が可動し、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３８０】

＜変形例８＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においては大当たり、小当たり又はハズレの中か

ら当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【６３８１】

＜変形例９＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【６３８２】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【６３８３】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成している。これに対し、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成してもよい。

【６３８４】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５の可動条件として、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６若しくは第２非電動役物始動口７７への入球時、又は、該普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒後に可動するように構成している。これに対し、普通電役ユニット７２の開放動作開始を契機として、一定の可動を行うように構成してもよい。

【６３８５】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、普通電役ユニット７２が普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合の開放態様として、遊技状態や普通図柄の可変表示の当たり図柄等によらず、一定の開放態様となるように構成している。これに対し、遊技状態によって開放態様が異なるように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよいし、遊技状態及び特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよい。

【６３８６】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、経路振分装置７４を普通電役ユニット７２内に配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球を左右の経路に振り分けるように構成している。これに対し、経路振分装置７４を普通電役ユニット７２外であって、左打ち遊技又は右打ち遊技で発射された球が該経路振分装置７４と接触可能な位置に配設し、遊技領域内を流下する球を該経路振分装置７４によって左右に振り分けるように構成してもよい。

【６３８７】

＜変形例１５＞
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、設定値を「１」～「３」の範囲で設定し、それぞれの設定値によって大当たり乱数の取り得る値が異なるように構成している。これに対し、設定値を１の値のみで設定し、大当たり乱数の取り得る値が一定となるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり乱数値、小当たり乱数値及びハズレ乱数値の各個数を常に一定とすることができ、上記実施形態の設定値「３」のように、ハズレ乱数値の個数を「０」となるように設定することができる。
【６３８８】
＜変形例１６＞
上記実施形態では、普通電役ユニット７２内に第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口を配設せず、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球することで開放される第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５内に下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂを配設するように構成している。これに対し、普通電役７２内に第２始動口７１を配設し、該普通電役７２に球が入球することで第２特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成してもよい。
【６３８９】
＜変形例１７＞
上記実施形態では、「通常遊技状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成している。これに対し、「時間短縮状態」や「確率変動状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成してもよい。
【６３９０】
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３９１】
上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。
【６３９２】
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時

間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３９３】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【６３９４】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【６３９５】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【６３９６】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【６３９７】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【６３９８】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【６３９９】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【６４００】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【６４０１】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【６４０２】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【６４０３】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【６４０４】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【６４０５】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【６４０６】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【６４０７】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ

１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【６４０８】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【６４０９】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【６４１０】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４１１】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【６４１２】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【６４１３】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値

を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【６４１４】

上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【６４１５】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４１６】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役ユニット７２を用い、普通電役ユニット７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役ユニット７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【６４１７】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このよう

に構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４１８】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４１９】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役ユニット７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【６４２０】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４２１】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４２２】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役ユニット７２が１回開放される１回開放当たりと、開閉板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役ユニット７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４２３】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役ユニット７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役ユニット７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役ユニット７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４２４】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【６４２５】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【６４２６】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数

が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。
【６４２７】
上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。
【６４２８】
また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。
【６４２９】
上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。
【６４３０】
上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。
【６４３１】
これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・

点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【６４３２】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【６４３３】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【６４３４】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【６４３５】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に

伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【６４３６】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【６４３７】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【６４３８】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【６４３９】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【６４４０】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、い

わゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【６４４１】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【６４４２】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【６４４３】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【６４４４】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【６４４５】

＜Ａ群：明瞭な遊技性で大量出玉を獲得＞

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

【６４４６】

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

特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【６４４７】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【６４４８】
Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【６４４９】
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【６４５０】
遊技機Ａ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に

設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

【６４５１】

＜Ｂ群：第２非電を上流側に配設＞

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、

当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【６４５２】

遊技機Ｂ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

【６４５３】
＜Ｃ群：複数可動体を限られた領域に配置＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【６４５４】
遊技機Ｃ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。
【６４５５】
＜Ｄ群：複数可動体の動作態様を異ならせる＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流

入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【６４５６】
遊技機Ｄ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。
【６４５７】
＜Ｅ群：異例事象を想定した排出口の配設＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役

物始動口７６）と、
　前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
　前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
　本遊技機は、
　前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
　前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口（例えば、普通電役ユニット内排出口７８）を備えた
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【６４５８】
　遊技機Ｅ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。これにより、流入部から流入した遊技球が第１入球部にも第２入球部にも入球しなかった場合であっても、該遊技球が排出口に入球することで、異常状態となることなく遊技機を正常動作させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【６４５９】
　＜Ｆ群：入球した遊技球を効果的に減速＞
　遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
　所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
　前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段（例えば、経路振分装置７４）を設けた
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【６４６０】
遊技機Ｆ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段を設けた。これにより、流入部から流入する複数の遊技球を適切に流下させることができる、という効果がある。
【６４６１】
＜Ｇ群：入球手段に効率的に入球させる配設位置＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
発射された遊技球が所定位置（例えば、戻り球防止部材６８）を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【６４６２】
遊技機Ｇ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。
【６４６３】
＜Ｈ群：遊技領域外に駆動手段＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【６４６４】
昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【６４６５】
上記例示したような遊技機等に対して、多様な遊技部材が設けられることからそれらの配置を工夫する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【６４６６】
Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、各遊技部材の好適な配置を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【６４６７】
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、
遊技球が流下し得る流下可能領域（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域内の流下領域）と流下し得ない流下不可領域（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）とを区画する区画手段（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等）と、
前記第１可動体を駆動させる駆動手段（例えば、普通電役ソレノイド７２ｊ）と、を備え、
前記駆動手段は、
前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置（例えば、普通電役ソレノイドを内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）される
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【６４６８】
遊技機Ｈ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への

入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第１可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。これにより、多くの遊技部材や該遊技部材の駆動源等が配置され得る流下可能領域ではない流下不可領域に駆動手段を配置することで、流下可能領域における遊技部材の配置スペースを確保することができるので、各遊技部材を好適に配置することができる、という効果がある。

【６４６９】

＜Ｉ群：遊技領域外に駆動手段＞

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

【６４７０】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【６４７１】

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

【６４７２】

Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【６４７３】

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、

前記流入部から前記誘導手段までの流下経路（例えば、振分前経路７２ｃ）に、流下し

てきた第１の遊技球を第１経路（例えば、右側経路７２ｄ）に振り分けた場合に、該第１の遊技球の次に流下してきた第２の遊技球を前記第１経路とは異なる第２経路（例えば、左側経路７２ｅ）に振り分け得る振分手段（例えば、経路振分装置７４）と、を備え、
前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【６４７４】
遊技機Ｉ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。これにより、第１経路に振り分けられた遊技球と、第２経路に振り分けられた遊技球とが、仮に同時に振り分けられたとしても、各遊技球が誘導手段まで到達する時間を異ならせることができるので、誘導手段周辺における球詰まり等の発生を抑制することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【６４７５】
＜Ｊ群：経路振分装置＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【６４７６】
昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【６４７７】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【６４７８】
Ｊ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【６４７９】
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役

物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、経路振分装置７４）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分前経路７２ｃ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、経路振分装置７４の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、回転軸部７４ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部が回動していない所定状態（例えば、経路振分装置７４の非回動状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突起部７４ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、経路振分装置７４の回動状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、外周曲部７４ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入した場合に、前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、右側経路７２ｄ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、左側経路７２ｅ）に前記後の遊技球を案内可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【６４８０】
遊技機Ｊ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出する

ための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部が回動していない所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入した場合に、前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。これにより、第１流路から振分手段に向けて遊技球が連続して流下する場合に、それぞれの遊技球が振分手段と衝突することで、該それぞれの遊技球を異なる流路に案内することができる。その結果、例えば、振分手段に２の球が隣接した状態で到達した場合に、１球目の球を右側流路へ案内し、２球目の球を左側流路に案内するように構成することで、該２の球が隣接した状態のまま流下することを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６４８１】

遊技機Ｊ１において、

前記可動部は、

前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ２。

【６４８２】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される。これにより、２の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該２の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６４８３】

遊技機Ｊ１又はＪ２において、

前記可動部は、

前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰するように構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｊ３。

【６４８４】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１又はＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰する

ように構成されている。これにより、２の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該２の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６４８５】

＜Ｋ群：設定差によるハズレの出現有無＞

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

【６４８６】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【６４８７】

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

【６４８８】

Ｋ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【６４８９】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段（例えば、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ）と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理）と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、変動開始処理）と、

前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、

前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者に所定の遊技価値（例えば、大当たり遊技又は賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理）と、を備えた遊技機において、

少なくとも２以上の選択要素（例えば、大当たり、小当たり又はハズレ）の選択割合が異なる複数種類の所定一覧（例えば、大当たり乱数テーブル２０２ａ）から、１の所定一覧を設定可能な設定手段（例えば、設定変更処理）と、

前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から１の前記選択要素を抽出可能な抽出手段（例えば、始動入賞処理）と、

前記抽出手段から抽出された１の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する進行手段（例えば、変動開始処理）と、

遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）に変更可能な遊技状態変更手段（例えば、時短フラグ２０３ｋ）と、を備え、

前記選択要素は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素（例えば、ハズレ）と、

前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素（例えば、小当たり）と、を有し、

前記所定一覧は、

いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、
前記設定手段は、
前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ１。
【６４９０】
遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機において、少なくとも２以上の選択要素の選択割合が異なる複数種類の所定一覧から、１の所定一覧を設定可能な設定手段と、前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から１の前記選択要素を抽出可能な抽出手段と、前記抽出手段から抽出された１の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する進行手段と、遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態に変更可能な遊技状態変更手段と、を備え、前記選択要素は、少なくとも、前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素と、前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素と、を有し、前記所定一覧は、いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、前記設定手段は、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、現在設定されている所定一覧が、所定選択要素が含まれない所定一覧でないことを遊技者が判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【６４９１】
遊技機Ｋ１において、
前記選択要素は、
遊技者による所定操作（例えば、遊技球の発射）によって選択可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ２。
【６４９２】
遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記選択要素は、遊技者による所定操作によって選択可能に構成される。これにより、遊技者は所定操作を実行することで、現在設定されている所定一覧の状況を判別可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【６４９３】
遊技機Ｋ１又はＫ２において、
前記遊技機は、
前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判別可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ３。
【６４９４】
遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１又はＫ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判

別可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、遊技者は、現在設定されている設定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る所定一覧ではないことを判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６４９５】

なお、上記遊技機Ａ１の構成に対して、上記遊技機Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【６４９６】

なお、上記遊技機Ｂ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【６４９７】

なお、上記遊技機Ｃ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【６４９８】

なお、上記遊技機Ｄ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【６４９９】

なお、上記遊技機Ｅ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【６５００】

なお、上記遊技機Ｆ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【６５０１】

なお、上記遊技機Ｇ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【６５０２】

なお、上記遊技機Ｈ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【６５０３】

なお、上記遊技機Ｉ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

なお、上記遊技機Ｊ１～Ｊ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【６５０４】

なお、上記遊技機Ｋ１～Ｋ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【６５０５】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【６５０６】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として

、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【６５０７】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【６５０８】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【６５０９】

＜第２３実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２５８～図３４０を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第２３実施形態について説明する。図２５８は、第２３実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２５９はパチンコ機１０の背面図であり、図２６０はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【６５１０】

パチンコ機１０は、図２５８に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図２５８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【６５１１】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（図２６０参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２６４参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図２６０において後述する。

【６５１２】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図２５８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可

能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【６５１３】

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

【６５１４】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図２５８参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図２６４参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【６５１５】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図２６０参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【６５１６】

さらに、枠ボタン２２は、「スペシャルリーチ」の変動要素など、大当たり期待度の高い変動演出において、大当たりに当選したか否かを報知するタイミングで、遊技者によって押下操作されることで結果報知するように構成してもよい。そして、このように大当たりへの当選可否を報知するタイミングで枠ボタン２２を遊技者に操作するように示唆する場合、第３図柄表示装置８１において、枠ボタン２２が操作可能となることを事前に示唆するとより効果的となる。

【６５１７】

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

【６５１８】

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

【６５１９】

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

【６５２０】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図２６０参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図２６０参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者

に提示する演出である。
【６５２１】
さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図２６０参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。
【６５２２】
また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図２６０参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図２６３参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図２６３参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。
【６５２３】
本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。
【６５２４】
ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。
【６５２５】
また、後述する第３図柄表示装置８１（図２６０参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。
【６５２６】
具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。
【６５２７】
なお、第２３実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。
【６５２８】
また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボ

タン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。

【６５２９】

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

【６５３０】

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

【６５３１】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図２６０参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【６５３２】

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

【６５３３】

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

【６５３４】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図２６４参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【６５３５】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａが

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

【６５３６】

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

【６５３７】

次に、図２５９に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【６５３８】

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

【６５３９】

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

【６５４０】

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

【６５４１】

主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示

される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【６５４２】

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

【６５４３】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２６４参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【６５４４】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２６４参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【６５４５】

次に、図２６０を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図２６０に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる左側一般入賞口６３および右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【６５４６】

左側一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図２５８参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２６０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【６５４７】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図２５８参照）とにより

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

【６５４８】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２６４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２６０の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２６０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２３実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４、左側一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７、右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７、右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４、左側一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【６５４９】

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

【６５５０】

遊技領域の正面視右側上部（図２６０の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図２６４参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【６５５１】

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

【６５５２】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２３実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【６５５３】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊

技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【６５５４】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２３実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２３実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【６５５５】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２３実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２３実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【６５５６】

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

【６５５７】

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

【６５５８】

第２３実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が３回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短壱」と称する場合がある）」、及び、同じく可変入賞装置６５が３回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短弐」と称する場合がある）」が用意されている（図２６８（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短参」と称する場合がある）」が用意されている（図２６８（ｂ）参照）。

【６５５９】

また、第２３実施形態において判定される小当たり種別としては、第２始動口７１への入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が２回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」、同じく小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｃ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が２回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｄ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７

３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｅ」と称する場合がある）」、同じく小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｆ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が９回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｇ」と称する場合がある）」が用意されている（図２６９参照）。

【６５６０】

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

【６５６１】

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

【６５６２】

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

【６５６３】

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

【６５６４】

なお、第２３実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技を実行した場合に入賞し得る入賞口（普通電役７２、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３及び右側一般入賞口６３ａ）のうち、普通電役７２が最も上流側に配設されているため、「時間短縮状態」中に右打ち遊技を実行した場合、発射されたほぼ全ての球が開放状態の普通電役７２に入賞可能となるように構成されている。

【６５６５】

このため、「時間短縮状態」中に第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選して後述する小入賞口ユニット７３が開放された場合であっても、該小入賞口ユニット７３は普通電役７２の下流側に配設されているため、発射されたほぼ全ての球が普通電役７２に入賞し

、開放状態となっている小入賞口ユニット７３まで遊技球が到達し難くなり、該小入賞口ユニット７３には入賞し難くなるように構成されている。

【６５６６】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図２７４の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が異なる複数の状態（第２３実施形態では、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）が発生可能に構成されている。そして、いずれかの時短終了条件が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立した場合は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【６５６７】

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

【６５６８】

なお、詳細は後述するが、第２３実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件、及び、該時短終了条件を成立させることとなる動的表示の種類（小当たりか否か）によって「時短機能」を終了させるタイミングが異なるように構成されている。

【６５６９】

具体的には、時短回数（第１特別図柄の動的表示の実行回数、第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件の成立時で、該当の動的表示が小当たりに当選していない場合（即ち、ハズレ又は大当たりの場合）、該動的表示の終了時に「時短機能」が終了するように構成されている。

【６５７０】

一方、時短回数（第１特別図柄の動的表示の実行回数、第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件の成立時で、該当の動的表示が小当たりに当選している場合、該動的表示の終了時には「時短機能」は終了せず、小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了するように構成されている。

【６５７１】

また、小当たり当選回数（小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」の、それぞれの小当たり種別の当選回数）に基づく時短終了条件が成立している場合は、小当たりに当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了するように構成されている（図２７４参照）。

【６５７２】

このため、例えば、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目に小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、この動的表示の実行によって時短回数（第２特別図柄の動的表示の実行回数）に基づく時短終了条件が成立し、小当たり当選回数（小当たり種別「時短Ａ」への当選回数）に基づく時短終了条件は成立していない（図２７４参照）。

【６５７３】

よって、この場合、１回転目の第２特別図柄の動的表示が終了し、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了

し、「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【６５７４】
従って、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作中は「時間短縮状態」となる。このため、上述したように、「時間短縮状態」において右打ち遊技によって発射されたほぼ全ての球が普通電役７２に入賞し、該開放動作中の小入賞口ユニット７３には入賞し難い状態となる。
【６５７５】
その結果、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知され難くなり、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たり状態が発生し難くなる。そして、該小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」へと移行するように構成されている。
【６５７６】
また、２つ目の例として、「第２時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目に小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、この動的表示において、時短回数（第１特別図柄の動的表示の実行回数、第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件は成立せず、小当たり当選回数（小当たり種別「時短Ａ」への当選回数）に基づく時短終了条件が成立する（図２７４参照）。
【６５７７】
よって、この場合、１回転目の第２特別図柄の動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【６５７８】
従って、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作中においては「通常遊技状態」となっており、普通電役７２へは入賞不可又は入賞し難い状態となっているため、右打ち遊技によって発射された球は普通電役７２の下流側へと流下していく。
【６５７９】
また、「通常遊技状態」において、可変入賞装置６５は閉鎖状態となっており、該可変入賞装置６５へも入賞不可又は入賞し難い状態となっているため、右打ち遊技によって発射された球は可変入賞装置６５の下流側へと流下していき、開放中の小入賞口ユニット７３へ入賞し得る又は入賞し易い状態となる。
【６５８０】
これにより、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知され易くなり、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たり状態が発生し易くなる。
【６５８１】
このように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件、及び、該時短終了条件を成立させることとなる動的表示の種類（小当たりか否か）によって「時短機能」を終了させるタイミングを異ならせることにより、成立した小当たり種別毎に小入賞口ユニット７３へ入賞不可又は入賞し難い状態と、入賞可能又は入賞し易い状態と、を発生させられるように構成されている。
【６５８２】
その結果、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過不可又は通過し難く、大当たりが発生し得ない又は発生し難い状態と、特定領域７３ｄを球が通過可能又は通過し易く、大当たりが発生し得る又は発生し易い状態と、を発生させ、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を構

成することができる（以下、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別を「特定領域通過可能な小当たり種別」と称する場合がある）。

【６５８３】

次いで、「第２時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に１回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第２時間短縮状態」は、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行された場合、小当たり種別「時短Ｄ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｅ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｆ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｇ」に１００回当選した場合に、「第２時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

【６５８４】

なお、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「第２時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行されるか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に１００回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第２時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

【６５８５】

次いで、「第３時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短Ｃ」に２回当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に１回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第３時間短縮状態」は、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行された場合、小当たり種別「時短Ａ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｂ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｇ」に１００回当選した場合に、「第３時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

【６５８６】

なお、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「第３時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行されるか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｇ」に１００回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第３時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

【６５８７】

次いで、「第４時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短Ｇ」に１回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第４時間短縮状態」は、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行された場合、小当たり種別「時短Ａ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短

Ｂ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｃ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｄ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｅ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｆ」に１００回当選した場合に、「第４時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

【６５８８】

なお、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「第４時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行されるか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に１００回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第４時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

【６５８９】

また、「時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【６５９０】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短壱」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２３実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短壱」が選択され得て、該大当たり終了後に「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【６５９１】

次いで、大当たり種別「時短弐」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２３実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短弐」が選択され得て、該大当たり終了後に「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【６５９２】

次いで、大当たり種別「時短参」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２３実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短参」が選択され得て、該大当たり終了後に「第４時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【６５９３】

次に、小当たり種別について説明する。第２３実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「時短Ａ」とは、最大合計ラウンド数が３ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図２６４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図２６４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ａ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【６５９４】
一方、この小当たり種別「時短Ａ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から３ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【６５９５】
このように構成することで、小当たり種別「時短Ａ」への当選時において、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させるか否かによって大当たり遊技の発生有無を制御することができる。
【６５９６】
よって、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して、該小当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）に「時短機能」が終了するため、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域７３ｄに球を通過可能又は通過し易くなり、該特定領域７３ｄに球を通過させることで大当たり遊技へと移行する。
【６５９７】
一方、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）に「時短機能」が終了せず、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行しても、ほぼ全ての球が開放状態の普通電役７２に入賞し、特定領域７３ｄに球を通過不可又は通過困難な状態となり、大当たり遊技へと移行することなく、「第３時間短縮状態」に戻る。
【６５９８】
次いで、小当たり種別「時短Ｂ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図２６４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図２６４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｂ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第３時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【６５９９】
次いで、小当たり種別「時短Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図２６４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図２６４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第３時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【６６００】
次いで、小当たり種別「時短Ｄ」とは、最大合計ラウンド数が３ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図２６４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図２６４参照）によって球

が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【６６０１】

次いで、小当たり種別「時短Ｅ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図２６４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図２６４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｅ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第４時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【６６０２】

次いで、小当たり種別「時短Ｆ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図２６４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図２６４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｆ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第４時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【６６０３】

次いで、小当たり種別「時短Ｇ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図２６４参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図２６４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｇ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【６６０４】

なお、第２３実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。

【６６０５】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短壱」に対応する表示パターンは３１種類、大当たり種別「時短弐」に対応する表示パターンは３２種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方

ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【６６０６】

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

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

【６６０７】

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

【６６０８】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより３個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【６６０９】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【６６１０】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、

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

【６６１１】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図２６４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２６３参照）が表示される。

【６６１２】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２６３参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２３実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【６６１３】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の１の始動入賞に対応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有しているのに対し、第２特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していない。このため、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれかの動的表示が実行中の場合や、第１特別図柄の動的表示が保留されている場合において第２始動口７１に始動入賞した場合、該入賞に伴って第２特別図柄の動的表示は実行されず、記憶（保留）もされない。

【６６１４】

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

【６６１５】

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

【６６１６】

より詳細には、第２３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図２６７（ｂ）参照）。また、仮に、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示と同様に４つの保留球数を有している場合、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後のタイミングにおいて、第２特別図柄の動的表示を最大で４回実行可能となる。

【６６１７】

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

７３ｄを通過して大当たりを発生可能な状態となる。
【６６１８】
よって、第２特別図柄の動的表示が保留球数を有している場合、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後において、該第２特別図柄の動的表示の残保留の実行によって容易に小当たり当選に基づいて大当たりを発生可能となってしまい、当初の想定以上に遊技者が出玉を獲得してしまうおそれがある。
【６６１９】
従って、第２３実施形態のパチンコ機１０では、このような事象を避けるために、第２特別図柄の動的表示の保留エリアを設けないように構成されている。
【６６２０】
ここで、図２６３を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図２６３は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図２６３（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図２６３（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【６６２１】
第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。
【６６２２】
また、第２３実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図２６４参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合、又は、特定領域通過可能な小当たり種別であった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する、大当たり種別「時短壱」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「第２時間短縮状態」へ移行する、大当たり種別「時短弐」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。
【６６２３】
なお、第２３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短弐」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短弐」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６６２４】
図２６３（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【６６２５】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。
【６６２６】

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

【６６２７】

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

【６６２８】

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

【６６２９】

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

【６６３０】

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

【６６３１】

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

【６６３２】

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

【６６３３】

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

【６６３４】

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

【６６３５】

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

【６６３６】

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

【６６３７】

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

【６６３８】

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

【６６３９】

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

【６６４０】

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

【６６４１】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図２６３（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射

態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【６６４２】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、その入球回数（保留球数）は最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【６６４３】

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

【６６４４】

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

【６６４５】

なお、第２３実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第１特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【６６４６】

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

【６６４７】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」に

おいて第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【６６４８】

なお、第２３実施形態においては、第１始動口６４への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数を最大４回まで保留されるように構成してもよいし、３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。さらに、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【６６４９】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様（所定状態）を実行する場合、左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３の第３図柄を同一図柄で停止させ、中図柄列Ｚ２の第３図柄を昇順に（又は降順に）スクロール又は１の図柄を順に表示させていき、大当たりとなる図柄が表示された状態（所定高価値示唆態様）と、ハズレとなる図柄が表示された状態（所定低価値示唆態様）とが周期的に実行されるように構成してもよい。

【６６５０】

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

【６６５１】

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

【６６５２】

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

【６６５３】

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

【６６５４】
例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出（移行先示唆表示）などで煽るように構成してもよい。
【６６５５】
このように構成することで、「ノーマルリーチ」演出態様の大当たり期待度が十分に高くない場合であっても、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、ハズレではない成功演出を遊技者に体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【６６５６】
さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。
【６６５７】
例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆することができる。
【６６５８】
また、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様において、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、ルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを用意するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定（移行後価値付与手段）するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。
【６６５９】
さらに、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ（移行確定示唆手段）、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。
【６６６０】
また、ルーレット演出において、キャラクタ図柄が矢を放ち、該矢がいずれのアイコンに刺さるかを見せるように構成する場合、キャラクタ図柄の纏っているオーラのエフェクト色にバリエーションを用意することで、ルーレット演出の期待度を高めることができる（期待度示唆表示）。例えば、基本となるオーラのエフェクト色を白にしておき、「ハズレ」アイコン以外のアイコンが選択される場合に表示するエフェクト色として、赤やレインボーを表示させることで、いずれかの発展先への発展を効果的に示唆することができる。
【６６６１】
図２６０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役ユニット５９が配設されている。この普通電役ユニット５９は、主に、スルーゲート６７と、出没板７２ａを有する出没式普通電役７２と、減速部５９ａ（図２６１（ａ）参照）と、により構成されている。また、減速部５９ａは、奥側減速部５９ａ１，５９

ａ３，５９ａ５及び手前側減速部５９ａ２，５９ａ４によって構成されている（図２６１（ａ）参照）。

【６６６２】

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

【６６６３】

ここで、図２６１を参照して、普通電役ユニット５９の構成について具体的に説明する。図２６１（ａ）は、普通電役ユニット５９周辺の模式的斜視図であり、図２６１（ｂ）は、図２６１（ａ）をＩＶｂ方向（遊技盤１３の正面視方向）から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図であり、図２６１（ｃ）は、図２６１（ｂ）をＩＶｃ方向から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図である。なお、説明の便宜上、図２６１（ｂ）においては、普通電役ユニット５９の正面視手前側の部品（後述する手前側カバー部５９ｃ（図２６１（ａ）参照））を除外した構図であって、図２６１（ｃ）においては、普通電役ユニット５９の上面の部品（後述する上面カバー部５９ｂ（図２６１（ａ）参照））を除外した構図となっており、普通電役ユニット５９の内部構造を表した模式的断面図で該普通電役ユニット５９を表現し、構成する各部材（部位）についてそれぞれ説明する。

【６６６４】

図２６１（ａ）に示すように、普通電役ユニット５９は、球が普通電役ユニット５９内に入球し得る唯一のルートを構成するスルーゲート６７と、突出状態又は没入状態に変位可能に構成された出没板７２ａを備えた出没式普通電役７２と、出没板７２ａの上面を球が転動する場合に該球が衝突する複数の減速部５９ａ（奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５及び手前側減速部５９ａ２，５９ａ４）と、上面カバー部５９ｂと、手前側カバー部５９ｃと、基部５９ｄと、で構成されている。

【６６６５】

なお、第２３実施形態のパチンコ機１０では、該普通電役ユニット５９の上方位置に植設された釘（図２６０参照）、及び、普通電役ユニット５９の上面を覆う上面カバー部５９ｂ（図２６１（ａ）参照）によって、スルーゲート６７に入球するルート以外からは該普通電役ユニット５９内部に球が入球し得ないように構成されている。

【６６６６】

また、右打ち遊技で球を発射した場合、普通電役ユニット５９の上方位置に植設された釘（図２６０参照）により、すべての球がスルーゲート６７を通過して普通電役ユニット５９内へと流下するように構成されているため、該普通電役７２が開放状態であれば、該普通電役７２内の第２始動口７１へと入球し、該普通電役７２が閉鎖状態であれば、出没板７２ａの上面を球が転動して可変入賞装置６５（図２６０参照）側へと流下するように構成されている。

【６６６７】

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

【６６６８】

なお、第２３実施形態において、スルーゲート６７は、「通常遊技状態」において右打ちされた場合における警報機能を有している。具体的には、「通常遊技状態」においてス

ルーゲート６７によって球の通過を検知した場合に、右打ち遊技が実行されていると判別し、音声出力装置２２６（図２６４参照）から警報音を出力するように構成されている。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において遊技者による右打ち遊技の実行を抑制することができ、本発明の遊技性を維持することができる。

【６６６９】

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

【６６７０】

この出没板７２ａは、横幅５５ｍｍ、奥行き幅２０ｍｍで形成されると共に、全長にわたって一定幅の厚み（例えば、１ｍｍ）で形成され、通常時（非作動時）は出没板７２ａが遊技盤１３の盤面からパチンコ機１０手前側に突出した状態となっている（図２６２（ａ）参照）。そして、普通図柄の可変表示に当選することで出没板用ソレノイドが駆動して遊技盤１３に設けられた貫通孔（図示せず）内に収納される（図２６２（ｂ）参照）。そして、該出没板７２ａが突出状態の場合に、普通電役ユニット５９の下部を塞ぎ、上流側から流下した球を右方向（可変入賞装置６５側へと流下していく方向）へ誘導するように配設されている。

【６６７１】

第２３実施形態の主制御装置１１０は、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記出没板用ソレノイドを所定時間駆動し、出没板７２ａを該所定時間の間、普通電役ユニット５９の基部５９ｄに没入した状態（図２６２（ｂ）参照）を維持する。普通電役ユニット５９内に流入した球は、出没板７２ａが突出状態の場合（図２６２（ａ）参照）には、該出没板７２ａの上面を傾斜に沿って転動して、可変入賞装置６５側に案内される。一方、出没板７２ａが基部５９ｄに没入した状態（図２６２（ｂ）参照）の場合には、没入状態の出没板７２ａの上面を転動せず、該球が普通電役ユニット５９の下方側へ流下していき、第２始動口７１へと入球する（図２６１（ｂ）参照）。

【６６７２】

普通電役ユニット５９の減速部５９ａは、普通電役ユニット５９が遊技盤１３と接する基部５９ｄ（図２６１（ｃ）参照）に設けられたリブ形状の複数の奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５（図２６１（ｃ）参照）と、該基部５９ｄの対面側に位置する手前側カバー部５９ｃ（図２６１（ｃ）参照）の裏面側（基部５９ｄ側）に設けられたリブ形状の複数の手前側減速部５９ａ２，５９ａ４（図２６１（ｃ）参照）とにより構成されている。

【６６７３】

この奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５及び手前側減速部５９ａ２，５９ａ４は、交互に均等に配置され、出没板７２ａの上面を球が転動する際に、球が各減速部５９ａと衝突を繰り返して蛇行して減速しながら転動するように構成されている。このように構成することで、出没板７２ａ上を転動する球の転動速度を効率よく減速させることができ、球詰まり等が発生することを抑制できる。

【６６７４】

次いで、図２６１（ｃ）、図２６２（ａ）及び図２６２（ｂ）を参照して、普通電役ユニット５９における出没板７２ａの変位態様と、該出没板７２ａの上面を転動する球の挙動について説明する。図２６１（ｃ）は、上述したように、図２６１（ｂ）をＩＶｃ方向から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図であり、図２６２（ａ）は、出没板７２ａが突出状態（閉鎖状態）である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット５９の模式的斜視図であり、図２６２（ｂ）は、出没板７２ａが没入状態（開放状

態）である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット５９の模式的斜視図である。なお、説明の便宜上、図２６２（ｂ）及び図２６２（ｂ）においては、普通電役ユニット５９の上面の部品（上面カバー部５９ｂ（図２６１（ｂ）参照））を除外した構図となっている。

【６６７５】

図２６１（ｃ）及び図２６２（ａ）で示すように、出没板７２ａが突出状態である場合には、スルーゲート６７から普通電役ユニット５９内に流入した球は、突出状態の出没板７２ａの左端部と衝突し、該出没板７２ａの傾斜によって該出没板７２ａの上面を遊技盤１３（図２６０参照）の正面視右側、即ち、可変入賞装置６５側へと転動する。

【６６７６】

具体的には、出没板７２ａの左端部から該出没板７２ａの上面を右端方向へ転動する球は、まず、普通電役ユニット５９の基部５９ｄ側に設けられた第１奥側減速部５９ａ１と衝突して、その衝突によって進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を手前側カバー部５９ｃ側へと転動する。そして、次に、普通電役ユニット５９の手前側カバー部５９ｃ側に設けられた第１手前側減速部５９ａ２と衝突して、その衝突によって再び進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を基部５９ｄ側へと転動する。その後、普通電役ユニット５９の基部５９ｄ側に設けられた第２奥側減速部５９ａ３と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を手前側カバー部５９ｃ側へと転動する。そして、次に、普通電役ユニット５９の手前側カバー部５９ｃ側に設けられた第２手前側減速部５９ａ４と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を基部５９ｄ側へと転動する。その後、普通電役ユニット５９の基部５９ｄ側に設けられた第３奥側減速部５９ａ５と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を手前側カバー部５９ｃ側へと転動しながら、出没板７２ａの右端部から流出する。

【６６７７】

なお、出没板７２ａの右端部から流出した球は、植設された複数の釘と衝突しながら、可変入賞装置６５側へと流下するように構成されている（図２６０参照）。

【６６７８】

よって、出没板７２ａの上面を転動する球は、複数の奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５と複数の手前側減速部５９ａ２，５９ａ４との衝突を繰り返しながら、出没板７２ａの上面を所謂ジグザグに転動する。従って、第２３実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が閉鎖状態（出没板７２ａが突出状態）の場合において、出没板７２ａの上面に存在（滞留）している時間が約２秒かかるように構成されている。

【６６７９】

この減速部５９ａの構成により、出没板７２ａの上面を転動する球の流下速度を減速しつつ、出没板７２ａの上面を転動する時間を一定にすることができる。これにより、球が出没板７２ａの上面に滞留する時間を一定かつ長時間化することができる。

【６６８０】

さらに、減速部５９ａによる球の流下速度を遅らせれば遅らせるほど、出没板７２ａ上を転動する球の転動時間を長くすることができるので、出没板７２ａの全長を短くすることができ、その分、普通電役ユニット５９全体をコンパクト化することができる。よって、パチンコ機１０の左右方向（横方向）での出没板７２ａの占有領域を小さくすることができる。その結果、パチンコ機１０の設計自由度の向上に貢献することができる。

【６６８１】

また、「時間短縮状態」のように、普通図柄の可変表示のほとんどが当たりに当選し（即ち、９９／１００（図２８６（ａ）参照））、該普通図柄の可変表示時間が０．１秒に構成されている状態（図２８６（ｂ）参照）では、普通電役７２の開放状態、即ち、出没板７２ａが基部５９ｄに没入した状態（図２６２（ｂ）参照）の場合には、普通電役ユニット５９内に流入した球は没入状態の出没板７２ａの上面を転動せず、該球が普通電役ユニット５９の下方側へ流下していき、第２始動口７１へと入球する。

【６６８２】
そして、普通電役７２の開放時間（即ち、５．８秒（図２８６（ｃ）参照））が経過するか、普通電役７２の１の開放における所定の入球数に達した場合（第２３実施形態のパチンコ機１０では、１０個（図示せず））には、普通電役７２は開放動作を終了して出没板７２ａが突出状態となり、普通電役ユニット５９内に流入した球は該出没板７２ａの上面を減速部５９ａとの衝突を繰り返しながら、可変入賞装置６５側へと転動していく。
【６６８３】
その後、閉鎖状態となった普通電役７２は、新たな普通図柄の可変表示の実行（即ち、０．１秒）によって高確率（即ち、９９／１００）で当たりに当選し、再度開放状態となる。
【６６８４】
上述したように、遊技球が出没板７２ａの左端から右端まで転動しきるのに約２秒かかるため、「時間短縮状態」において、普通電役７２が開放状態から閉鎖状態となった場合、出没板７２ａの上面を転動している球が該出没板７２ａの右端まで転動しきる前に、普通電役７２が再度開放状態となるため、該出没板７２ａの上面を転動していた球は、出没板７２ａが没入状態となることで、該出没板７２ａの右端まで転動しきって可変入賞装置６５側へ流下することなく、出没板７２ａの下方側へ流下し、第２始動口７１へと入球する。
【６６８５】
また、上述したように、右打ち遊技で球を発射した場合、普通電役ユニット５９の上方位置に植設された釘（図２６０参照）により、すべての球がスルーゲート６７を通過して普通電役ユニット５９内へと流下するように構成されている。
【６６８６】
即ち、「時間短縮状態」においては、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入球し、普通電役ユニット５９の下流側へは流下し得ないように構成されている。従って、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選し、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立していない場合、小入賞口ユニット７３の開放中は「時間短縮状態」となり、該小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、ほぼ全ての球が該小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へ入球するため、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となるように構成されている。
【６６８７】
一方、「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず（図２８６（ａ）参照）、普通電役７２が閉鎖状態となり、出没板７２ａが突出状態を維持するため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている出没板７２ａの上面を転動しきり、可変入賞装置６５側へと流下していく。
【６６８８】
即ち、例えば、「第２時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するため（図２７４参照）、小当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行し、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放時には「通常遊技状態」となっているため、右打ち遊技で発射された球は普通電役ユニット５９及び可変入賞装置６５を通過して小入賞口ユニット７３側へと流下していき、開放状態となっている小入賞口ユニット７３へと入球可能となる。
【６６８９】
このように構成することで、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合、開放状態となっている小入賞口ユニット７３への入球を不可又は困難とし、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行した場合、同じく開放状態となっている小入賞口ユニット７３への入球を可能又は容易とすることができる。

【６６９０】
よって、小当たり種別毎に時短終了条件を設定することで（図２７４参照）、「時間短縮状態」において、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されても「時間短縮状態」のままとなり、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となる。一方、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放中は「通常遊技状態」となり、右打ち遊技で発射した球は普通電役７２へは入球不可又は困難となり、小入賞口ユニット７３への入球を可能として特定領域７３ｄへの通過も可能とすることができる。
【６６９１】
その結果、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、該当選した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生可能とする小当たり種別と、特定領域７３ｄを通過困難にさせて大当たり状態を発生困難とする小当たり種別と、を設定することができる。
【６６９２】
なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）時間や、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役７２の出没板７２ａが没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役７２の出没板７２ａの没入時間の長時間化と、普通電役７２の出没板７２ａの没入回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。
【６６９３】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２３実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視上側に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第２３実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。
【６６９４】
スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。
【６６９５】
なお、普通図柄の可変表示は、第２３実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【６６９６】
可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２６４参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【６６９７】
可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。上述したように、この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９５個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第２始動口７１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２６４参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【６６９８】
遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【６６９９】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図２６４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【６７００】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【６７０１】
普通電役７２の球の流下方向下流側であって、可変入賞装置６５の正面視下方には、小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図２６４参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅ

を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆと、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【６７０２】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から没入した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（可変入賞装置６５側）から流下する球が没入状態の小入賞口開閉板７３ａを通過し、右側一般入賞口６３ａ側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図２６４参照）によって遊技盤１３盤面から出没駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（可変入賞装置６５側）から流下する球は、小入賞口開閉板７３ａの上面を正面視左側から右側へと転動し、小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【６７０３】

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

【６７０４】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図２７３参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図２７３参照）。

【６７０５】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視左側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２３実施形態では、第２特別図柄の動的表示の１の小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放において、小入賞口スイッチ７３ｃによる５個目の入賞検出時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図２６４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【６７０６】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２３実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図２６５参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【６７０７】

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

【６７０８】

しかしながら、第２３実施形態のパチンコ機１０のように、小入賞口ユニット７３を普通電役７２の球の流下方向下流側に配設することで、「時間短縮状態」において、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が普通電役７２内の第２始動口７１へと入球するため、小入賞口ユニット７３に球が５個入球することが困難となり、特定領域７３ｄが閉鎖された状態のまま（即ち、大当たり状態を発生させずに）、該小入賞口ユニット７３の開放動作を終了する。

【６７０９】

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

【６７１０】

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

【６７１１】

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

【６７１２】

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

【６７１３】

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

【６７１４】

第２３実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図２６４参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。また、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選して、該小当たりに基づく小入賞口ユニット７３の開放中に該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過した場合、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させるとともに、第３図柄表示装置８１に特定領域７３ｄを通過した旨を示す表示（例えば、「Ｖ獲得」等）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別（小当たりに基づく大当たりの場合は、小当たり種別）に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放（遊技盤１３盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤１３盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【６７１５】

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

【６７１６】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図２５８参照）を通じて視認することができる。

【６７１７】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【６７１８】

次に、図２６４及び図２６５を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２６４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図であり、図２６５は、主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【６７１９】

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

【６７２０】

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

【６７２１】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【６７２２】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【６７２３】

ここで、図２６５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図２６６から図２８６を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【６７２４】

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

【６７２５】

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

【６７２６】

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

【６７２７】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２９２参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図２９１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納され

る。
【６７２８】
各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。
【６７２９】
第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２９２参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２９１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【６７３０】
大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第２３実施形態では、タイマ割込処理（図２９２参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。
【６７３１】
大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。
【６７３２】
ここで、図２６７を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図２６７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図２６７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。
【６７３３】
第２３実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。
【６７３４】

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

【６７３５】

このように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第２特別図柄の設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【６７３６】

また、第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【６７３７】

さらに、第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【６７３８】

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

【６７３９】

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

【６７４０】

図２６７（ａ）で示すように、第２３実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「０～１００」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。

【６７４１】

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

【６７４２】

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

【６７４３】

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

【６７４４】

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

【６７４５】

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

【６７４６】

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

【６７４７】

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

【６７４８】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％→１．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【６７４９】

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

【６７５０】
　また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【６７５１】
　従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９５個で、その値「１０５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９５／１００００＝９８．９５／１００（即ち、９８．９５％）となるように設定されている。
【６７５２】
　即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【６７５３】
　よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【６７５４】
　次に、図２６７（ｂ）で示すように、第２３実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０１個で、その値「０～１００」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。
【６７５５】
　ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、４５７０個で、その値「１０１～４６７０」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、４５７０／１００００＝４５．７０／１００（即ち、４５．７０％）となるように設定されている。
【６７５６】
　従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３２９個で、その値「４６７１～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、５３２９／１００００＝５３．２９／１００（即ち、５３．２９％）となるように設定されている。
【６７５７】
　即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【６７５８】
　このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。
【６７５９】

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

【６７６０】

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

【６７６１】

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

【６７６２】

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

【６７６３】

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

【６７６４】

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

【６７６５】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、４５７０個で、その値「１０５～４６７４」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、４５７０／１００００＝４５．７０／１００（即ち、４５．７０％）となるように設定されている。

【６７６６】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３２５個で、その値「４６７５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、５３２５／１００００＝５３．２５／１００（即ち、５３．２５％）となるように設定されている。

【６７６７】
即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【６７６８】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに４５．７０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【６７６９】
図２６５に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第２３実施形態では、タイマ割込処理（図２９２参照）毎に１回）更新される。
【６７７０】
そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅのうち、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。
【６７７１】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）及び小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンおよび停止種別は、小当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。
【６７７２】
上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。
【６７７３】
ここで、図２６８を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図２６８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図２６８（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【６７７４】

図２６８（ａ）及び図２６８（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられたテーブルである。

【６７７５】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に特別図柄が規定回数（第２３実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が１回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に小当たりへの当選回数が規定回数（第２３実施形態では、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に１回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に小当たりへの当選回数が規定回数（第２３実施形態では、小当たり種別「時短Ｇ」に１回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第４時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

【６７７６】

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

【６７７７】

図２６８（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。

【６７７８】

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

【６７７９】

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

【６７８０】

また、第２３実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【６７８１】

次いで、図２６８（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【６７８２】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エ

リア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短参」が選定され得る。

【６７８３】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短参」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短参」のみが選定され得るように構成されている。

【６７８４】

図２６５に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～２９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～２９９」の値を取り得るカウンタの場合は「２９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第２３実施形態では、タイマ割込処理（図２９２参照）毎に１回）更新される。

【６７８５】

そして、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅ内の小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【６７８６】

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

【６７８７】

上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～２９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃが設けられている。

【６７８８】

ここで、図２６９を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図２６９は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【６７８９】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、各特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３（図２６０参照）を開放駆動するとともに、所定条件の成立（第２３実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放において、小入賞口スイッチ７３ｃによる５個目の入賞検出時）に基づいて、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定

領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【６７９０】

図２６９に示すように、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【６７９１】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｆ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｇ」と、が設けられている。

【６７９２】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｃ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｆ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｇ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【６７９３】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【６７９４】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【６７９５】

図２６９で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～４４」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「４５～８９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「９０～９９」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１００～１１９」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２０～１８９」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１９０～１９９」が対応付けられ、「時短Ｇ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２００～２９９」が対応付けられている。

【６７９６】

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

Ｋの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｇ」が決定される。

【６７９７】

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

【６７９８】

ここで、上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図２７４参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【６７９９】

よって、例えば、「第２時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図２７４参照）、該小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【６８００】

一方、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図２７４参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合であっても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が開放状態の普通電役７２へと入球し、小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【６８０１】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図２６９に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図２７０及び図２７４において後述する。

【６８０２】

ここで、図２７０及び図２７１を参照して、第２３実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図２７０は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図２７１は、各遊技状態における発射態様と、

当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図２７０及び図２７１に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件の詳細については図２７４において後述する。

【６８０３】

図２７０で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、又は、各「時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「時短機能」が終了した場合、となる。

【６８０４】

また、図２７０で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率は低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図２７９～図２８５参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、また、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図２６４参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【６８０５】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図２７１参照）。

【６８０６】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「７０秒」又は「８０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図２７９～図２８５参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる（図２７４参照）。なお、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が設定されていないため（図２７４参照）、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第１時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【６８０７】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図２７１参照）。

【６８０８】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態

である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図２７９～図２８５参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる（図２７４参照）。なお、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されており（図２７４参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第２時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【６８０９】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図２７１参照）。

【６８１０】

この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図２７９～図２８５参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる（図２７４参照）。なお、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されており（図２７４参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第３時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【６８１１】

次いで、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第１時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図２７１参照）。

【６８１２】

この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図

柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図２７９～図２８５参照）。さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｇ」となる（図２７４参照）。なお、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されており（図２７４参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第４時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【６８１３】

このように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）毎に、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別が異なるように構成されている。

【６８１４】

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

【６８１５】

その結果、例えば、「第１時間短縮状態」においては、第２特別図柄の時短回数が「１回」に設定されているため、該第２特別図柄の動的表示の１回転目において、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選しなければ、「通常遊技状態」に移行し、所謂連荘が終了してしまうおそれがある（図２７１参照）。

【６８１６】

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

【６８１７】

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

【６８１８】

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

【６８１９】

このように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」をさらに４つの遊技状態に分割し、それぞれの遊技状態毎に時短終了条件と特定領域通過可能な小当たり種別を異ならせることで、より複雑で多彩な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上すること

ができる。
【６８２０】
なお、第２３実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄（所定事象）の当選確率が低確率状態（特定遊技状態）である場合に、動的表示において所定回数（特定回数）連続して大当たりに当選しなかった（特定事象）とき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２（特定入球手段）の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」（所定遊技状態）を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。
【６８２１】
この機能を搭載する場合、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合において大当たりに当選しなかった回数を計数するカウンタ（特定事象計数手段）を用意し、該カウンタが所定回数に達したか否かで「普図低確時間短縮状態」に移行させるか否かを判別するように構成する。また、このカウンタは、大当たり状態（特別遊技価値）に移行した場合には該カウンタの値を「０」クリアするように構成する。
【６８２２】
次に、図２７２を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図２７２は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。
【６８２３】
上述したように、この大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。
【６８２４】
図２７２で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【６８２５】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【６８２６】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７

３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【６８２７】

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

【６８２８】

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

【６８２９】

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

【６８３０】

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

【６８３１】

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

【６８３２】

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

【６８３３】

なお、小当たり当選時に特定領域７３ｄへ球を通過させた場合の大当たりのＯＰ時間は、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放動作の終了後から、２ラウンド目の可変入

賞装置６５の開放動作の開始時までの時間を意味する。
【６８３４】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が７ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【６８３５】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【６８３６】
このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。
【６８３７】
さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。
【６８３８】
なお、「通常遊技状態」における、いずれかの小当たり種別への当選に基づく大当たりＯＰ時間（１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放動作の終了後から、２ラウンド目の可変入賞装置６５の開放動作の開始時までの時間）は、「時間短縮状態」における、いずれかの大当たり種別への当選に基づく大当たりＯＰ時間と同様に短く設定している。これは、上述したように、「時間短縮状態」においていずれかの小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生する場合、該小当たり種別への当選に基づいて時短終了条件が成立し、動的表示の終了タイミングで「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行した状態で小入賞口ユニット７３が開放され、その後、特定領域７３ｄへの通過によって大当たり状態が発生するためである。即ち、「時間短縮状態」において小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生する場合、「通常遊技状態」に移行した後に大当たり状態が発生するためである。
【６８３９】

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

【６８４０】

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

【６８４１】

次に、図２７３を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図２７３は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、第２特別図柄の小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【６８４２】

図２７３に示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈにおいて、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３（小入賞口）が１のラウンド中に１０回開放され、その小当たりのＯＰ時間が「９秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。そして、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。

【６８４３】

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

【６８４４】

ここで、仮に、小当たりのＯＰ時間が「０．１秒」に設定されている場合を想定する。第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役７２の１の開放時間が「５．８秒」となるように構成されている（図２８６（ｃ）参照）。従って、「時間短縮状態」において小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選しても、該小当たりに当選する動的表示の終了直前（即ち、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行して小入賞口ユニット７３が開放動作を開始する直前）に普通電役７２が開放動作を開始した場合、該普通電役７２の開放時間は「５．８秒」となる。そして、該普通電役７２の開放直後において、小当たりに当選した動的表示が終了し、小当たりのオープニングが「０．１秒」で実行され、小入賞口ユニット７３の開放動作が開

始されることになる。
【６８４５】
しかしながら、該小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、普通電役７２も開放動作の開始直後であるため、該小入賞口ユニット７３の開放開始から約５秒間は普通電役７２が開放状態となり、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球は普通電役７２に入球容易となるため、この間において小入賞口ユニット７３へは入球困難又は不可な状態となる。そして、普通電役７２が開放動作を終了すると、以降は「通常遊技状態」となって普通電役７２が閉鎖状態となり、小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能な状態となるが、この時点において、該小入賞口ユニット７３の開放動作開始から５秒以上が経過しており、該小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、「１０回」）の約半分程度が実行済みとなっているため、該小入賞口ユニット７３に５個以上の球を入球させて特定領域７３ｄを開放させ、該特定領域７３ｄに球を通過させることが困難となってしまう可能性がある。
【６８４６】
即ち、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合のＯＰ時間が普通電役７２の開放時間よりも短く設定されている場合、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選しても、普通電役７２及び小入賞口ユニット７３の開放タイミングによっては、該小入賞口ユニット７３の開放期間において該小入賞口ユニット７３への入球が困難又は不可となる期間が発生してしまい、大当たりの発生が困難となってしまうおそれがある。
【６８４７】
一方、第２３実施形態のパチンコ機１０のように、小当たりのＯＰ時間を「９秒」とし、「時間短縮状態」における普通電役７２の１の開放時間である「５．８秒」よりも長く設定することで、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合に、小入賞口ユニット７３の開放動作の開始タイミング（即ち、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行してから「９秒」経過後）においては、該小入賞口ユニット７３よりも球の流下方向上流側に配設された普通電役７２を閉鎖状態とすることができ、該小入賞口ユニット７３の開放動作の開始時から、右打ち遊技で発射された球を入球容易又は可能とすることができ、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生させることができる。
【６８４８】
次に、図２７４を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図２７４は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技、又は、小当たりへの当選に基づいて発生した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、該大当たりに当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。
【６８４９】
第２３実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たりの抽選結果が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別への当選回数を示す「小当たり当選回数」と、が規定されている。
【６８５０】
なお、上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、によって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成されている。
【６８５１】

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

【６８５２】

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

【６８５３】

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

【６８５４】

このように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件と、該時短終了条件が成立することとなる動的表示の抽選結果と、によって「時短機能」の終了タイミングを異ならせることで、小入賞口ユニット７３の開放動作中の遊技状態を「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」とし、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３開放時に右打ち遊技で発射した球が入球容易状態か、又は、入球困難状態か、のいずれかの状態を作り出し、特定領域７３ｄを通過させて大当たり発生が可能な状態か、特定領域７３ｄを通過させられず大当たり発生が困難な状態か、とすることができる。

【６８５５】

まず、図２７４で示すように、大当たり種別「時短壱」当選時又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「５回」、「特図２時短回数」が「１回」、「合計時短回数」が「５回」に設定され、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に設定される。

【６８５６】

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

【６８５７】

よって、詳細は後述するが、「第１時間短縮状態」に移行する場合（例えば、大当たり種別「時短壱」に当選した場合）、大当たり終了時において、後述する時短終了判定フラグ２０３ｐをオンに設定し（図３２２参照）、該「第１時間短縮状態」における変動停止時に行われる小当たり用時短計数処理において、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンに設定されている場合は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件を判定しないように構成されている（図３０７のＳ５３２１：Ｙｅｓ参照）。

【６８５８】

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

【６８５９】

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

【６８６０】
　また、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目が大当たりであった場合、「特図２時短回数」が「１回」に達しているが、大当たり種別「時短参」に当選しているため（図２６８参照）、大当たり状態へと移行し、該大当たり終了後に「第４時間短縮状態」へと移行する。
【６８６１】
　さらに、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目が小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」であった場合、上述したように、「第１時間短縮状態」においては、上記小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないように構成されているため、該小当たりとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）には「時短機能」が終了されず、小入賞口ユニット７３の開放動作時に右打ち遊技を行っても、ほぼ全ての球が普通電役７２内の第２始動口７１へと入球し、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となって特定領域７３ｄを通過させることができず、大当たりを発生させられずに小入賞口ユニット７３の開放動作が終了する。そして、「特図２時短回数」が「１回」に達しているため、該小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行する。
【６８６２】
　また、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目が小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」であった場合、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」の当選回数が「１回」に達しているため、該小当たりとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）に「時短機能」が終了する。そして、小入賞口ユニット７３の開放動作時には「通常遊技状態」となっているため、右打ち遊技で発射された球は普通電役７２内に入球せず、小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となって、特定領域７３ｄを通過させることで大当たりを発生可能となる。
【６８６３】
　即ち、「第１時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示の１回転目において大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選することで、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生可能となり、所謂連荘を継続可能となる。
【６８６４】
　一方、第２特別図柄の動的表示の１回転目がハズレであるか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」であった場合、特定領域７３ｄを通過させることができずに大当たり状態を発生不可又は困難となり、「通常遊技状態」に戻るように構成されている。
【６８６５】
　次いで、大当たり種別「時短弐」当選時又は小当たり種別「時短Ｇ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【６８６６】
　よって、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」に達することによる時短終了条件が成立し易く、該小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【６８６７】
　ここで、上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図２６７（ｂ）参照）。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種

別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」が選択され得る割合は約３３％となる（図２６９参照）。従って、第２特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」が選択され得る確率は約１５％（約４６％×約３３％）となる。

【６８６８】

よって、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率（即ち、約１％（図２６７参照））と、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりの発生確率（即ち、約１５％）とを合計すると、約１６％（即ち、約６回転に１回）の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。

【６８６９】

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

【６８７０】

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

【６８７１】

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

【６８７２】

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

【６８７３】

次いで、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１０００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」「時短Ｂ」又は「時短Ｇ」への当選回数が「１００回」、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に設定される。

【６８７４】

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

【６８７５】

ここで、上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図２６７（ｂ）参照）。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」に達するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に達する確率は約３３％となる（図２６９参照）。従って、「第３時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」に達するか、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に達する確率は約１５％（約４６％×約３３％）となる。

【６８７６】

よって、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率（即ち、約１％（図

２６７参照））と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりの発生確率（即ち、約１５％）とを合計すると、約１６％（即ち、約６回転に１回）の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。

【６８７７】

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

【６８７８】

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

【６８７９】

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

【６８８０】

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

【６８８１】

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

【６８８２】

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

【６８８３】

一方、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」に「１回」当選した後は、該小当たり種別「時短Ｃ」当選によって時短終了条件が成立し得るため、該小当たり種別「時短Ｃ」当選時にも大当たりが導出可能となる。そして、該小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後は、再度「第３時間短縮状態」に移行するように構成されている（図２７１参照）。

【６８８４】

また、「第３時間短縮状態」において大当たりを導出可能な大当たり種別又は小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のみ、該小当たり種別当選に基づく大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行するため（図２７１参照）、「連荘」状態が終了してしまうおそれがある。よって、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって大当たりが導出可能となることで、「連荘」状態を継続可能な小当たり種別（この場合、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）の当選割合が高くなるように構成されている。

【６８８５】

即ち、「第３時間短縮状態」への移行直後よりも、該「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」に「１回」当選した場合の方が、大当たりの導出確率が高くなっており、かつ、「連荘」状態を継続する確率が高くなるように構成されている。なお、「第

３時間短縮状態」における小当たり種別「時短Ｃ」への当選に関する詳細については図３３８及び図３３９において後述する。

【６８８６】

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

【６８８７】

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

【６８８８】

ここで、上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図２６７（ｂ）参照）。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種別「時短Ｇ」が選択され得る割合は約３３％となる（図２６９参照）。従って、「第４時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短Ｇ」が選択され得る確率は約１５％（約４６％×約３３％）となる。

【６８８９】

よって、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率（即ち、約１％（図２６７参照））と、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりの発生確率（即ち、約１５％）とを合計すると、約１６％（即ち、約６回転に１回）の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。

【６８９０】

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

【６８９１】

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

【６８９２】

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

【６８９３】

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

【６８９４】

このように構成することで、１の小当たり種別へ当選した場合に、該小当たり種別へ当選した動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）において「時短機能」が終了する場合と終了しない場合とを設定することができる。よって、該小当たり種別への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放時に、右打ち遊技で発射した球が小入賞口ユニット７３に入球可能又は容易な状態と、入球不可又は困難な状態と、を設定することができる。その結果、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄ

を球が通過不可又は通過し難く、大当たりが発生し得ない又は発生し難い状態と、特定領域７３ｄを球が通過可能又は通過し易く、大当たりが発生し得る又は発生し易い状態と、を発生させ、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を設定することができ、各「時間短縮状態」において大当たりが発生した場合の大当たりラウンド割合および該大当たり後に移行する遊技状態、即ち、「連荘」の継続率を変化させることができる。

【６８９５】

次に、図２７５～図２７８を参照して、「時間短縮状態」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート６７における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役７２の駆動態様、第２始動口７１における球の検出態様、第２特別図柄の変動表示の実行態様、第２特別図柄での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド７３ｂによる小入賞口開閉板７３ａの開閉態様、小入賞口スイッチ７３ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド７３ｆによる特定領域開閉板７３ｅの開閉態様、特定領域スイッチ７３ｇにおける球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ７３ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｑ（図２６５参照）の設定態様等を説明する。

【６８９６】

図２７５は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のタイミングチャートである。

【６８９７】

また、図２７６は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。

【６８９８】

さらに、図２７７は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。

【６８９９】

また、図２７８は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態でハズレとなる変動表示が実行された場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮状態」においてハズレとなる変動表示が実行された場合のタイミングチャートである。

【６９００】

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

【６９０１】
図２７５で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役７２が閉鎖状態であっても、該普通電役７２の出没板７２ａ上を転動している間に普通電役７２が開放状態となり得るため、出没板７２ａ上を転動していた球は左端から右端まで転動しきることができず、普通電役７２の下方側に配置された第２始動口７１へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入賞するように構成されている。
【６９０２】
「時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。
【６９０３】
そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５は開放されない一方、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが９秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。
【６９０４】
ここで、図２７５の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、いずれの時短終了条件も成立していない。よって、この場合、小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が該小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へ入球するため、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となるように構成されている。
【６９０５】
従って、小入賞口ユニット７３内の小入賞口スイッチ７３ｃによって検出される球の数は５個に達せず、特定領域ソレノイド７３ｆはオフのままとなる。従って、特定領域スイッチ７３ｇによって球が通過検知されず、大当たりフラグ２０３ｑもオフのままとなり、大当たり状態は発生しない。そして、小入賞口ソレノイド７３ｂによる１０回の開放動作の終了後、小当たりエンディングが５秒間実行され、「時間短縮状態」のまま、次の変動表示が実行される。
【６９０６】
このように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示が小当たりに当選した場合であっても、該変動表示においていずれの時短終了条件も成立していなければ、小入賞口ユニット７３へ入賞し難く、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生し難くなるように構成されている。
【６９０７】
次いで、図２７６で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるよ

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

【６９０８】

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

【６９０９】

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

【６９１０】

ここで、図２７６の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、時短回数に基づく時短終了条件が成立しているが、上述したように、時短回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ、該当の変動が小当たりに当選している場合、「時短機能」の終了タイミングは小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後となる。よって、この場合、小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、ほぼ全ての遊技球が該小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へ入球するため、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となるように構成されている。

【６９１１】

従って、小入賞口ユニット７３内の小入賞口スイッチ７３ｃによって検出される球の数は５個に達せず、特定領域ソレノイド７３ｆはオフのままとなる。その結果、特定領域スイッチ７３ｇによって球が通過検知されず、大当たりフラグ２０３ｑもオフのままとなり、大当たり状態は発生しない。そして、小入賞口ソレノイド７３ｂによる１０回の開放動作の終了後、小当たりエンディングが５秒間実行されたタイミングで「時短機能」が終了して「通常遊技状態」へ移行する。

【６９１２】

このように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示が小当たりに当選した場合であっても、該変動表示において時短回数に基づく時短終了条件が成立している場合は、小入賞口ユニット７３へ入賞し難く、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生し難くなるように構成されている。

【６９１３】

次いで、図２７７で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役７２が閉鎖状態であっても、該普通電役７２上を転動している間に普通電役７２が開放状態となり得るため、

普通電役７２上を左端から右端まで転動しきることができず、普通電役７２の下方側に配置された第２始動口７１へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほとんどの球が第２始動口７１へと入賞するように構成されている。

【６９１４】

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

【６９１５】

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

【６９１６】

ここで、図２７７の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立している。上述したように、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立している場合、「時短機能」の終了タイミングは変動表示の終了タイミング（小入賞口ユニット７３の開放動作前）となる。

【６９１７】

また、図２７７に示すように、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングが「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前であった場合、該当の可変表示は普通図柄の高確率状態において実行されているため、抽選結果は当たりとなり易く、該抽選結果が当たりの場合は普通電役７２が「５．８秒」の間、開放されることになる。このように、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した状態であっても、未だ普通電役７２が開放動作を実行中となっている状態で小入賞口ユニット７３が開放動作を開始すると、該普通電役７２の開放動作の間（即ち、「５．８秒間」）は右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入賞し、小入賞口ユニット７３へはほとんど入賞し得ない状態となってしまう。

【６９１８】

しかしながら、小当たりオープニング時間を普通電役７２の開放時間（即ち、「５．８秒間」）よりも長い「９秒」とすることで、該小当たりオープニング時間中に普通電役７２の開放動作が終了し、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出されるため（図２８６参照）、普通電役７２は閉鎖状態を維持する。よって、右打ち遊技で発射された球は第２始動口７１へは入賞せず、開放動作中の小入賞口ユニット７３へ入賞容易状態となり、該小入賞口ユニット７３内に入賞した球が小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。

【６９１９】

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

【６９２０】

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

【６９２１】

このように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該変動表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していれば、小入賞口ユニット７３へ入賞し易く、特定領域７

３ｄを通過させて大当たり状態を発生し易くなるように構成されている。
【６９２２】
次いで、図２７８で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役７２が閉鎖状態であっても、該普通電役７２上を転動している間に普通電役７２が開放状態となり得るため、普通電役７２上を左端から右端まで転動しきることができず、普通電役７２の下方側に配置された第２始動口７１へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほとんどの球が第２始動口７１へと入賞するように構成されている。
【６９２３】
「時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。
【６９２４】
ここで、図２７８において実行された特別図柄２のハズレとなる変動表示では、時短回数に基づく時短終了条件が成立している。上述したように、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で、該当の変動が小当たりでない（即ち、ハズレ又は大当たりである）場合、「時短機能」の終了タイミングは変動表示の終了タイミングとなる。よって、時短終了条件の成立する変動表示の終了と同時に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」に移行する。
【６９２５】
また、詳細は後述するが、第２３実施形態のパチンコ機１０では、特定の変動パターン（後述する「特殊変動」演出態様）が実行された場合に、該変動終了時の図柄確定時間を延長（即ち、「０．５秒」から「９秒」に延長）するように構成されている。そして、該特定の変動パターンは、時短終了条件が成立する、ハズレとなる変動表示において選択されるように構成されている（図３０５にて後述）。よって、図２７８において実行された特別図柄２のハズレとなる変動表示は、時短終了条件が成立するため、特定の変動パターンで実行され、図柄確定時間が「９秒」となる。
【６９２６】
ここで、図２７８に示すように、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングが「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前であった場合、該当の可変表示は普通図柄の高確率状態において実行されているため、抽選結果は当たりとなり易く、普通電役７２が「５．８秒」の間、開放されることになる。このように、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した状態であっても、未だ普通電役７２が開放動作を実行中となっている状態で右打ち遊技を実行した場合、発射された球は第２始動口７１へと入賞可能となるため、仮に、普通電役７２が開放中の状態において、前記ハズレとなる特別図柄２の変動表示の図柄確定が終了し、普通電役７２に入賞して次の特別図柄２の変動表示が実行可能となった場合、「通常遊技状態」において特別図柄２の変動表示が実行を開始することになる。
【６９２７】
上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄２の変動表示は高確率（即ち、約４６％）で小当たりに当選するように構成されている。そして、いずれかの小当たり種別に当選すると、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が

開放され、「通常遊技状態」においては普通電役７２が閉鎖状態となっているため、該小入賞口ユニット７３に入賞容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過させて大当たりを発生可能となってしまい、当初の想定以上に遊技者が出玉を獲得してしまうおそれがある。

【６９２８】

しかしながら、時短終了条件が成立する場合に選択され得るハズレの変動パターンを特定の変動パターンとし、該当の変動表示の図柄確定時間を普通電役７２の開放動作期間よりも長い「９秒」とすることで、該図柄確定時間中に普通電役７２の開放動作が終了することになる。そして、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出され（図２８６参照）、普通電役７２は閉鎖状態を維持する。よって、時短終了条件が成立するハズレとなる変動演出の終了後であり、図柄確定時間も経過した状態においては、右打ち遊技で発射した球は第２始動口７１へは入球不可又は入球困難な状態となる。

【６９２９】

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

【６９３０】

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

【６９３１】

図２６６に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【６９３２】

第２３実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第２３実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【６９３３】

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

【６９３４】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１に

て、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【６９３５】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２６３参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【６９３６】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【６９３７】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図２６３参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【６９３８】

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

【６９３９】

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

【６９４０】

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

【６９４１】

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

【６９４２】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立する、ハズレとなる第２特別図柄の動的表示、即ち、「時間短縮状態」における最後の第２特別図柄の動的表示がハズレとなる場合に選択され得る演出態様であり、この演出態様に基づいて選択される変動パターンの実行時には、該動的表示の実行終了時の図柄確定時間が「９秒」に変更されるように構成されている（図３０５参照）。

【６９４３】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第２３実施形態では、タイマ割込処理（図２９２参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅ内の停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【６９４４】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄においては、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、第１特別図柄の動的表示において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の第１特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【６９４５】

また、第２特別図柄においては、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、該遊技状態における動的表示の実行回数とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、第２特別図柄の動的表示において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、動的表示の実行回数等によって選択されるように構成されている。

【６９４６】

また、第２３実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）又は現在の変動演出の実行回数とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【６９４７】

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

【６９４８】

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

大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【６９４９】

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

【６９５０】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【６９５１】

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

【６９５２】

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

【６９５３】

そこで、第２３実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４の入球を抑制することができる。

【６９５４】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めして

しまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【６９５５】

そこで、第２３実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【６９５６】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間が短くするためである。上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

【６９５７】

一方、右打ち遊技中において、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が約２回転に１回の割合で大当たり又は小当たりが発生し得るように構成されているのに対し、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約１００回転に１回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たり（小当たり）が発生し難い動的表示であるため、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【６９５８】

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

【６９５９】

また、第５の理由として、特定の変動パターン（演出態様）が選択されている場合において、特定の図柄確定時間を設定するためである。上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した場合における、残保留による第２特別図柄の動的表示の実行をなくすために、第２特別図柄の始動入賞に対する保留エリアを設けていない。

【６９６０】

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

【６９６１】

そこで、時短終了条件が成立する場合に選択され得るハズレの変動パターンを特定の変

動パターンとし、該当の変動表示の図柄確定時間を「９秒」とすることで、該図柄確定時間中に普通電役７２の開放動作が終了することになる。そして、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出され（図２８６参照）、普通電役７２は閉鎖状態を維持する。よって、時短終了条件が成立するハズレとなる変動演出の終了後であり、図柄確定時間も経過した状態においては、右打ち遊技で発射した球は第２始動口７１へは入球不可又は入球困難な状態となる。

【６９６２】

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

【６９６３】

ここで、図２７９及び図２８０を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図２７９は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図２８０は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【６９６４】

上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ７を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の実行回数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ７を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ７のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【６９６５】

具体的には、図２７９の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２８１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図２８１（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２８１（ｃ）参照）が選択される。

【６９６６】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図２８２（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２８２（ｂ）参照）が選択される。

【６９６７】

次に、図２７９の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２８１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２８１（ｃ）参照）が選択される。

【６９６８】

次いで、「第１時間短縮状態」の第２特別図柄の動的表示の１回転目、又は、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」における第２特別図

柄の動的表示の１００００回転目、即ち、「時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の実行時には、いずれの抽選結果でも、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図２８２（ｃ）参照）が選択される。また、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」の１～９９９９回転目のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図２８３（ａ）参照）が選択される。一方、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」の１～９９９９回転目の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２８２（ｂ）参照）が選択される。

【６９６９】

なお、「通常遊技状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【６９７０】

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

【６９７１】

次に、図２８１から図２８３を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図２８１（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図２８１（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図２８１（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図２８２（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図２８２（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図２８２（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。さらに、図２８３（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７の一例を模式的に示した図である。

【６９７２】

図２８１（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【６９７３】

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

【６９７４】
次に、図２８１（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。
【６９７５】
なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。
【６９７６】
即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。
【６９７７】
つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。
【６９７８】
従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いといえる。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。
【６９７９】
このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。
【６９８０】
また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。
【６９８１】
なお、第２３実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動

演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【６９８２】

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

【６９８３】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【６９８４】

次に、図２８１（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【６９８５】

なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、「通常遊技状態」における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【６９８６】

次に、図２８２（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時には、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【６９８７】

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

【６９８８】

次に、図２８２（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「スーパーリーチ」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、

「スペシャルリーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第１特別図柄の大当たり抽出時、及び、「時間短縮状態」における第２特別図柄の１～９９９９回転目の大当たり又は小当たり抽出時は、必ず「スーパーリーチ」演出態様となるように設定されている。

【６９８９】

次に、図２８２（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様および「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目、又は、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１００００回転目（即ち、「時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示）には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

【６９９０】

次に、図２８３（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７では、「非リーチ（ロング）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７９」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「８０」～「９９」に設定され、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様および「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。

【６９９１】

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

【６９９２】

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

【６９９３】

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

整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。
【６９９４】
図２６６に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図２９２参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図２９１参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅ内の変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。
【６９９５】
この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。
【６９９６】
このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。
【６９９７】
また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。
【６９９８】
ここで、図２８４及び図２８５を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、第２特別図柄の小当たり時に用いられる特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５と、が用意されている。
【６９９９】
図２８４（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図２８４（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図２８５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブ

ル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図２８５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図であり、図２８５（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５の一例を模式的に示した図である。図２８４及び図２８５に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｅ５は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【７０００】

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

【７００１】

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

【７００２】

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

【７００３】

第２３実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【７００４】

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

【７００５】

図２８４（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【７００６】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテー

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

【７００７】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第２３実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。

【７００８】

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

【７００９】

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

【７０１０】

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

【７０１１】

従って、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【７０１２】

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

【７０１３】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【７０１４】

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

【７０１５】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【７０１６】

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

【７０１７】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【７０１８】

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

【７０１９】

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

【７０２０】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【７０２１】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２，２０２ｆ４（図２８４（ｂ）及び図２８５（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図２８４（ａ）及び図２８５（ａ）参照）及び小

当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５（図２８５（ｃ）参照）では選定されないように構成されている。

【７０２２】

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

【７０２３】

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

【７０２４】

よって、この場合には、第２特別図柄の動的表示に基づいて第３図柄表示装置８１において実行される変動演出は、特定領域７３ｄを通過容易又は可能な変動演出（即ち、大当たり状態を発生可能な変動演出）を実行するように構成されている（図３３７（ａ）参照）。

【７０２５】

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

【７０２６】

よって、この場合には、第２特別図柄の動的表示に基づいて第３図柄表示装置８１において実行される変動演出は、特定領域７３ｄを通過不可又は困難な変動演出（即ち、大当たり状態を発生困難な変動演出）を実行するように構成されている（図３３７（ｃ）参照）。

【７０２７】

このように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１の小当たり種別に当選した場合に、該動的表示における時短終了条件の成立有無により、遊技者に対して「当たり」となる結果を示唆する場合と、「ハズレ」となる結果を示唆する場合と、が存在する。

【７０２８】

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

【７０２９】

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

【７０３０】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、「特殊変動」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり・小当たり表示」の成功パターンを現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【７０３１】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【７０３２】

図２８４（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【７０３３】

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

【７０３４】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【７０３５】

図２８４（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【７０３６】

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

【７０３７】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【７０３８】

図２８４（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７０３９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウン

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

【７０４０】

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

【７０４１】

図２８４（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７０４２】

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

【７０４３】

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

【７０４４】

図２８４（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７０４５】

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

【７０４６】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するよう

に構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【７０４７】

次に、図２８４（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第２３実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【７０４８】

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

【７０４９】

図２８４（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【７０５０】

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

【７０５１】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【７０５２】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７０５３】
図２８４（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【７０５４】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【７０５５】
従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【７０５６】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【７０５７】
図２８４（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【７０５８】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【７０５９】
従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動

要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【７０６０】

次に、図２８５（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。

【７０６１】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【７０６２】

図２８５（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【７０６３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【７０６４】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【７０６５】

図２８５（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７０６６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウン

タＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【７０６７】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【７０６８】

図２８５（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７０６９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【７０７０】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【７０７１】

図２８５（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７０７２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【７０７３】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パ

ターンが用意されている。
【７０７４】
図２８５（ａ）で示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【７０７５】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。
【７０７６】
次に、図２８５（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第２３実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での第２特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。
【７０７７】
特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【７０７８】
図２８５（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【７０７９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【７０８０】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パタ

ーンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【７０８１】
次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【７０８２】
図２８５（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【７０８３】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【７０８４】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【７０８５】
次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【７０８６】
図２８５（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【７０８７】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変

動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７０８８】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【７０８９】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』と、全体の変動時間が「８０秒」の『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７０９０】

図２８５（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～４」、『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【７０９１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンが５０％、『「特殊変動」の変動要素「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７０９２】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンと『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【７０９３】

次に、図２８５（ｃ）を参照して、第２特別図柄の小当たり時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５について説明する。第２３実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での第２特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５のグループ（群）において、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。

【７０９４】

特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」

の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【７０９５】
図２８５（ｃ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【７０９６】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【７０９７】
次いで、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【７０９８】
図２８５（ｃ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【７０９９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【７１００】
次いで、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【７１０１】
図２８５（ｃ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【７１０２】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテ

ーブル２０２ｆ５において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【７１０３】

次いで、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【７１０４】

図２８５（ｃ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、該『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【７１０５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【７１０６】

このように構成することで、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無にかかわらず、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５を参照して変動パターンを決定することができる。そして、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無によって後述する特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定し（図２９８参照）、音声ランプ制御装置１１３において該コマンドを判別することで、第３図柄表示装置８１において実行する変動演出として、特定領域７３ｄを通過容易又は可能な変動演出（即ち、大当たり状態を発生可能な変動演出）と、特定領域７３ｄを通過不可又は困難な変動演出（即ち、大当たり状態を発生困難な変動演出）と、を設定することができる。

【７１０７】

なお、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小当たり当選時に選択され得る変動パターンが異なるように構成してもよい。具体的には、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に参照されるテーブルとして、特図２小当たり（特定領域通過困難）用変動パターンテーブル２０２ｆ５と、特図２小当たり（特定領域通過可能）用変動パターンテーブル２０２ｆ６と、の２のテーブルで構成し、小当たり当選時であって、該動的表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない場合には、該小当たりに基づく小入賞口ユニット７３の開放時には入球困難であり、特定領域７３ｄへの通過も困難であるため、特図２小当たり（特定領域通過困難）用変動パターンテーブル２０２ｆ５を参照し、小当たり当選時であって、該動的表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合には、該小当たりに基づく小入賞口ユニット７３の開放時に入球容易であり、特定領域７３ｄへの通過も可能であるため、特図２小当たり（特定領域通過可能）用変動パターンテーブル２０２ｆ６を参照するように構成してもよい。

【７１０８】

このように構成することで、ハズレ用変動パターンテーブル及び大当たり用変動パターンテーブルと同様に、音声ランプ制御装置１１３において変動演出を決定する場合に、該変動パターンコマンドを受信することで、ハズレ用の変動演出を実行するのか、又は、大当たり用の変動演出を実行するのか、を判別することができる。

【７１０９】
図２６６に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。
【７１１０】
なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図２９２参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２９１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【７１１１】
普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第２３実施形態では、タイマ割込処理（図２９２参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。
【７１１２】
普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態で当たりなし、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は当たりなし、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。
【７１１３】
一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図２８６において後述する。
【７１１４】
図２６５に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２６６に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【７１１５】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２９１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２８９参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３２５参照）が即座に実行される。

【７１１６】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短フラグ２０３ｊ、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ、合計時短カウンタ２０３ｎ、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７、時短終了判定フラグ２０３ｐ、大当たりフラグ２０３ｑを少なくとも有している。

【７１１７】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２９２参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【７１１８】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２９３のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図２９５のＳ５０６参照）。

【７１１９】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２９３のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【７１２０】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく第１特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される第１特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【７１２１】
　また、第２３実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図２６６参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。
【７１２２】
　つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。
【７１２３】
　音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。
【７１２４】
　なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４への球の入球タイミングで第１保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。
【７１２５】
　第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２９２参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図２６６参照）。
【７１２６】
　第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ保留球実行エリア２０３ｆへシフトするためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２９２参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと異なり、第２特別図

柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）の保留エリアを有していない（図２６６参照）。

【７１２７】

保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【７１２８】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第２３実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【７１２９】

ここで、再び図２６６を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【７１３０】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。

【７１３１】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【７１３２】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄとは異なり、保留エリアを有しておらず、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当た

り種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５との格納エリアがそれぞれ直接格納される。
【７１３３】
なお、第２３実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。
【７１３４】
上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【７１３５】
また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が直ちに特図変動を開始する１回分のみ記憶される。
【７１３６】
一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５と、が設けられている。
【７１３７】
ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第２始動口７１への入賞があったと判別された場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。
【７１３８】
そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図２９６参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選又は小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。
【７１３９】
また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知され

た変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。
【７１４０】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。
【７１４１】
そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２３実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【７１４２】
ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。
【７１４３】
また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２３実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【７１４４】
なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【７１４５】
一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第２始動口７１への入賞があったか否かを判別する。判別の結果、第２始動口７１への入賞があった場合、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留球格納エリア２０３ｅの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３

ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留球格納エリア２０３ｅの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留球格納エリア２０３ｅの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【７１４６】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第１特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第１特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第２始動口７１への入賞があった場合は、該始動入賞に基づいて第２特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【７１４７】

図２６５に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２９２参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【７１４８】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２９４のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図３２３のＳ７０５参照）。

【７１４９】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２９２参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図２６６参照）。

【７１５０】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【７１５１】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第２３実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【７１５２】

ここで、再び図２６６を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の

設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【７１５３】
上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。
【７１５４】
普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【７１５５】
この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。
【７１５６】
一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【７１５７】
ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。
【７１５８】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図２３参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。
【７１５９】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。
【７１６０】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２３実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【７１６１】
ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータ

が、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【７１６２】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２３実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【７１６３】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【７１６４】

図２６５に戻り、説明を続ける。時短フラグ２０３ｊは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２８９のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第２３実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別にかかわらず、時短フラグ２０３ｊがオンに設定される（図３２２のＳ６６０１参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったときであって、かつ、該当の動的表示が小当たりに当選していない場合にオフに設定される（図３０６のＳ５３１２参照）。

【７１６５】

また、第２特別図柄の動的表示がいずれかの小当たり種別に当選している場合は、小当たり種別毎に設定された時短カウンタ（時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６又は時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）の値を判別し、当選した小当たり種別に対応する時短カウンタの値が「０」より大きい値でなければ、時短フラグ２０３ｊがオフに設定される（図３０８～図３１４参照）。

【７１６６】

さらに、小当たりに当選した場合の小当たり終了処理においても、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったときには時短フラグ２０３ｊがオフに設定される（図３１９のＳ６３０７参照）。

【７１６７】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、時短フラグ２０３ｊがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【７１６８】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｋは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【７１６９】

この特図１時短カウンタ２０３ｋは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて特図１時短カウンタ２０３ｋの値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｋの値は、「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３０６のＳ５３０２参照）。

【７１７０】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」となった場合に（図３０６のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３０６のＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【７１７１】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【７１７２】

この特図２時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて特図２時短カウンタ２０３ｍの値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｍの値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３０６のＳ５３０６参照）。

【７１７３】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合であって、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選していない場合は、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて（図３０６のＳ５３１０：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３０６のＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【７１７４】

また、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合であって、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選している場合は、小当たり終了処理、即ち、動的表示の終了後の小入賞口ユニット７３の開放動作終了時において（図３１９のＳ６３０５：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３１９のＳ６３０７参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【７１７５】

次いで、合計時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するための

カウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【７１７６】

この合計時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて合計時短カウンタ２０３ｎの値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３０６のＳ５３０４及びＳ５３０７参照）。

【７１７７】

そして、停止した動的表示が第１特別図柄であって、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合（図３０６のＳ５３０５参照）、又は、停止した動的表示が小当たり以外（即ち、ハズレ又は大当たり）の第２特別図柄であって、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合（図３０６のＳ５３１１参照）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３０６のＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【７１７８】

また、停止した動的表示が小当たりに当選した第２特別図柄であって、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合、この場合においても特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、小当たり終了処理、即ち、動的表示の終了後の小入賞口ユニット７３の開放動作終了時において（図３１９のＳ６３０６：Ｎｏ）、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３１９のＳ６３０７参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【７１７９】

次いで、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【７１８０】

この時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に１回当選するごとに、１減算される（図３０８のＳ５３４１参照）。

【７１８１】

そして、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」となった場合（図３０８のＳ５３４２：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３０８のＳ５３４３参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【７１８２】
次いで、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【７１８３】
この時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に１回当選するごとに、１減算される（図３０９のＳ５３４４参照）。
【７１８４】
そして、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」となった場合（図３０９のＳ５３４５：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３０９のＳ５３４６参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【７１８５】
次いで、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【７１８６】
この時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に１回当選するごとに、１減算される（図３１０のＳ５３４７参照）。
【７１８７】
そして、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」となった場合（図３１０のＳ５３４８：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３１０のＳ５３４９参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【７１８８】
次いで、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように

構成されている。
【７１８９】
この時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に１回当選するごとに、１減算される（図３１１のＳ５３５０参照）。
【７１９０】
そして、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」となった場合（図３１１のＳ５３５１：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３１１のＳ５３５２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【７１９１】
次いで、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｅ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【７１９２】
この時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｅ」に１回当選するごとに、１減算される（図３１３のＳ５３５６参照）。
【７１９３】
そして、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」となった場合（図３１３のＳ５３５７：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３１３のＳ５３５８参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【７１９４】
次いで、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｆ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【７１９５】
この時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終

了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｆ」に１回当選するごとに、１減算される（図３１４のＳ５３５９参照）。

【７１９６】

そして、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」となった場合（図３１４のＳ５３６０：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３１４のＳ５３６１参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【７１９７】

次いで、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｇ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２３実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【７１９８】

この時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｇ」に１回当選するごとに、１減算される（図３１２のＳ５３５３参照）。

【７１９９】

そして、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」となった場合（図３１２のＳ５３５４：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３１２のＳ５３５５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【７２００】

次いで、時短終了判定フラグ２０３ｐは、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の判別処理を実行するか否かを判別するためのフラグである。

【７２０１】

この時短終了判定フラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフが設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短終了判定フラグ２０３ｐがオフに設定される（図３１５のＳ６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短壱」、又は、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」、即ち、第１時間短縮状態へ移行することとなる大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合に、時短終了判定フラグ２０３ｐはオンに設定される（図３２２のＳ６６０７参照）。

【７２０２】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、時短計数処理内で実行される小当たり用時短計数処理において、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別し（図３０７のＳ５３２１参照）、オンされている場合には、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」及び「時短Ｇ」への当選に基づく時短終了条件の判別処理を実行しないように構成されている。

【７２０３】
大当たりフラグ２０３ｑは、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。
【７２０４】
この大当たりフラグ２０３ｑは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｑがオンに設定される（図３１８のＳ６２０９参照）。一方、当たり処理において、大当たりフラグ２０３ｑがオンに設定されていると判別された場合（図３１５のＳ６０８：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｑがオフに設定される（図３１５のＳ６０９参照）。大当たりフラグ２０３ｑがオンからオフに設定された後は、小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。
【７２０５】
次に、図２８６（ａ）から図２８６（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図２８６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。
【７２０６】
上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。
【７２０７】
図２８６（ａ）で示すように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は０個であり、当たりとなる乱数値は普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されていない。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）における普通図柄の当たり確率は、０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出されないように設定されている。
【７２０８】
一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【７２０９】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、開放し得ない状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し得ない状況であることで球が第２始動口７１へ入賞不可又は入賞困難な状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【７２１０】
特に、第２３実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が小入賞口ユニット７３よ

りも球の流下方向上流側に配設されているため、「時間短縮状態」において右打ち遊技した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって小入賞口ユニット７３へ入球困難な状況とし、反対に、「通常遊技状態」において右打ち遊技した場合（「時間短縮状態」において小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合）に、普通電役７２が開放し得ない状況であることによって小入賞口ユニット７３へ入球可能な状況とすることができる。

【７２１１】

その結果、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット７３へ入球可能であって、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な場合と、小入賞口ユニット７３へ入球困難であって、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態発生困難な場合と、を作り出すことができる。

【７２１２】

また、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第２始動口７１へ入賞し難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【７２１３】

次いで、図２８６（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図２８６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【７２１４】

普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【７２１５】

図２８６（ｂ）で示すように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「５秒」となるように設定されている。

【７２１６】

また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【７２１７】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができ

る。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口７１へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口７１への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【７２１８】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。

【７２１９】

また、上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技を実行した場合に、普通電役７２の出没板７２ａの左端に到達した球が、該出没板７２ａの上面を右端方向へ転動し、該出没板７２ａの右端まで到達するまでに約２秒の時間を要するように構成されている。よって、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」とすることで、普通電役７２が閉鎖状態となった場合でも、球が出没板７２ａの上面を転動している間に普通図柄の可変表示時間が経過し、高確率（即ち、９９／１００）で当たりに当選することで再度普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａの上面を転動していた球を流下させて第２始動口７１へと入球させることができる。

【７２２０】

その結果、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球を第２始動口７１へと入球させることができ、普通電役７２の下流側に配設された小入賞口ユニット７３が開放状態であっても、右打ち遊技で発射された球が該小入賞口ユニット７３まで到達し得ず、該小入賞口ユニット７３へ入球不可又は困難とし、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生させることが困難とすることができる。

【７２２１】

次いで、図２８６（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図２８６（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【７２２２】

普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【７２２３】

図２８６（ｃ）で示すように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」においては普通図柄に当選し得ないため、普通電役７２は開放されず、開放回数、開放時間及びインターバル時間は普通電役開放テーブル２０２ｋに設定されていない。

【７２２４】

また、「時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。

【７２２５】

これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって第２始動口７１へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放し得ないことによって球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【７２２６】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。

【７２２７】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【７２２８】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【７２２９】

また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。

【７２３０】

このように、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度とし、該「通常遊技状態」における普通電役７２の開放時間を「１秒」程度とすることで、「通常遊技状態」において普通図柄の当たりに当選した場合に、普通電役７２に入球させられるか否かのチャンス状態（入球可能状態）とすることができ、該普通電役７２への入球が容易となる「時間短縮状態」（入球容易状態）と、該普通電役７２への入球が不可又は困難となる「通常遊技状態」とは異なる遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【７２３１】

図２６４に戻り、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７３に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並

びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【７２３２】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【７２３３】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【７２３４】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３２４参照）が即座に実行される。

【７２３５】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【７２３６】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【７２３７】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する「時間短縮状態」における変動演出や小

当たり当選時の右打ち報知演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【７２３８】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【７２３９】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第２３実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【７２４０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【７２４１】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する「時間短縮状態」における変動演出や小当たり当選時の右打ち報知演出の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、表示制御装置１１４の詳細については、図２８７を、「時間短縮状態」における変動演出や小当たり当選時の右打ち報知演出の表示内容の詳細については、図３３１～図３４０を、それぞれ参照して後述する。

【７２４２】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【７２４３】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図３２５参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び

払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。
【７２４４】
ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図２５９参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。
【７２４５】
ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第２３実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。
【７２４６】
そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。
【７２４７】
ここで、図２８７を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図２８７は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。
【７２４８】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。
【７２４９】
そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図２６３参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。
【７２５０】
なお、「保留変化予告」など、音声ランプ制御装置１１３における制御によって実行される演出の頻度は、遊技者によってある程度調整可能となるように構成してもよい。具体

的には、例えば、「保留変化予告」演出を実装する場合、適度な頻度で「保留変化予告」が出現する「通常モード」と、「保留変化予告」が出現しない「出現なしモード」と、「ノーマルモード」よりも「保留変化予告」の出現頻度が多くなる「頻出モード」と、の３の出現頻度の異なる制御テーブルを用意する。

【７２５１】

また、この３つのモードを遊技者が選択可能となるように構成する。例えば、変動演出が実行されていない待機状態や、変動演出の実行中において、遊技者が演出ボタンを操作することで３つのモードのうちから１つを選択可能となるように構成してもよい。

【７２５２】

そして、「通常モード」を選択した場合には、「保留変化予告」が出現すれば、適度に大当たりへの期待度を持たせることができ、かつ、適度な頻度で出現するため、バランスよく「保留変化予告」を楽しむことができる。

【７２５３】

また、「保留変化予告」が出現しない「出現なしモード」を選択した場合には、該「保留変化予告」が出現しないため、第１始動口６４や第２始動口７１への入球によって保留が貯留された場合であっても予告演出が出現しないため、該当の保留の変動演出が実行されるまで、該保留の期待度は未知数とすることができ、「通常モード」を選択した場合よりも、変動演出に対して注目して楽しむことができる。

【７２５４】

さらに、「ノーマルモード」よりも「保留変化予告」の出現頻度が多くなる「頻出モード」を選択した場合には、該「保留変化予告」の出現頻度が多くなるため、変動演出が賑やかになり、該変動演出をより楽しむことができる。

【７２５５】

このように構成することで、遊技者の嗜好に合わせた変動演出を構成することができ、多彩な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【７２５６】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、特定領域通過可否フラグ２２３ｈが少なくとも設けられている。

【７２５７】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図３２９のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図３３１のＳ１３０２参照）。

【７２５８】

そして、第２３実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図３３１のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【７２５９】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図３３０のＳ１２５６参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図３３１のＳ１３１０参照）。

【７２６０】

そして、第２３実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２

２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図３３１のＳ１３１２及びＳ１３１３参照）を行う。

【７２６１】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【７２６２】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【７２６３】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図３２８のＳ１２０７参照）。

【７２６４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図３３１のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【７２６５】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値は、第１特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納したり（図３２８のＳ１２０７参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新したりするタイミングで（図３３１のＳ１３０５参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【７２６６】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図２６３（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【７２６７】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留

球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図２６３（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【７２６８】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【７２６９】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【７２７０】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【７２７１】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【７２７２】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は変動パターンコマンド及び停止種別コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【７２７３】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【７２７４】

特定領域通過可否フラグ２２３ｈは、第２特別図柄の動的表示でいずれかの小当たり種別に当選した場合に設定されるフラグであり、オン状態で、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり、即ち、該当の動的表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立することを示すフラグである。

【７２７５】

この特定領域通過可否フラグ２２３ｈは、電源投入時及び大当たり開始時に初期値としてオフに設定される。また、主制御装置１１０から出力された特定領域通過不可コマンド

を受信した場合にもオフに設定され（図３３０のＳ１２６２参照）、主制御装置１１０から出力された特定領域通過可能コマンドを受信した場合にオンされる（図３３０のＳ１２６０）。

【７２７６】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選した場合にこの特定領域通過可否フラグ２２３ｈが参照され、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンに設定されている場合は、特定領域７３ｄを通過可能な小当たりに当選しているため、特定領域通過可能時の表示用変動パターンコマンドを設定し（図３３２のＳ１３５４参照）、反対に、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフに設定されている場合は、特定領域７３ｄを通過不可又は困難な小当たりに当選しているため、特定領域通過不可時の表示変動パターンコマンドを設定する（図３３２のＳ１３５５参照）。

【７２７７】

このように、特定領域通過可否フラグ２２３ｈは、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合に、第３図柄表示装置８１において、大当たりに相当する成功演出又はハズレに相当する失敗演出のいずれの演出を実行するかを判断する重要なフラグであるため、該特定領域通過可否フラグ２２３ｈを設定する場合、主制御装置１１０から特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドのいずれかのコマンド受信に基づいて設定するように構成されている。

【７２７８】

ここで、図２８８を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図２８８は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【７２７９】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【７２８０】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅとは異なり、４つのエリアを有しておらず、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５と、が該第２保留情報格納エリア２２３ｆに直接格納される。

【７２８１】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。

【７２８２】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別

図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【７２８３】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、これから実行を開始する第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【７２８４】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【７２８５】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【７２８６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留情報格納エリア２２３ｆ内の大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【７２８７】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を

、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。
【７２８８】
そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。
【７２８９】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。
【７２９０】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。
【７２９１】
音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃから保留されている第１特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。
【７２９２】
パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【７２９３】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【７２９４】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【７２９５】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【７２９６】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【７２９７】

図２８７に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【７２９８】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図３２８参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【７２９９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【７３００】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると

共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

【７３０１】

また、例えば、「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている場合の「ノーマルリーチ」中の演出において、発展先を示唆する「ルーレット演出」を実行する場合、最初にルーレット演出が停止し得る発展先の候補を見せておき、その後、ルーレットを高速変動させてから、最終的に発展先を表示するように構成する。

【７３０２】

この場合、発展先の候補を表示する段階では、遊技者に対して、いずれの発展先に停止すれば大当たりの期待度が高くなるのかを認識させるため、時間をかけて発展先の候補を１つずつ注目させる。例えば、４つの候補を見せる場合であれば、１の候補に対して、周囲に停止エフェクトを付けるなどして遊技者が注目しやすいように構成し、さらに、他の３つの候補は黒フィルターをかけるなど、注目させたい候補表示よりも暗くして表示する。このように構成することで、１の選択候補に対して、遊技者をより注目させることができる。

【７３０３】

このように、４つの候補を１つずつ時間をかけて遊技者に認識させた後は、いずれかの発展先が１つだけ決定されることを示唆するため、４つの候補を高速で変動させてルーレット風の演出を実行する。この場合、１つずつの発展先が遊技者に認識できる必要がないため、各候補を高速に変動させる。

【７３０４】

そして、最終的に発展先候補を停止させる段階では、遊技者に対して、これから実行される「スーパーリーチ」演出態様の演出内容をしっかりと示唆するため、４つの候補を高速で変動させてルーレット風の演出を実行していた時よりも時間をかけて、遊技者が発展先を認識し易いように構成する。

【７３０５】

このように構成することで、発展先の候補を表示する段階では、遊技者に対して、いずれの発展先に停止すればより大当たりの期待度が高くなるのかを認識させ、停止してほしい発展先候補を認識させることができ、さらに、最終的に発展先候補を停止させる段階では、時間をかけて発展先候補を表示することで、遊技者が発展先を認識し易くすることができる。

【７３０６】

次に、図２８９から図３２５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【７３０７】

図２８９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【７３０８】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装

置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【７３０９】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図２６４参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【７３１０】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【７３１１】

なお、図２９１のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【７３１２】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【７３１３】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【７３１４】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１１４に移行する。

【７３１５】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図３２６のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【７３１６】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【７３１７】

Ｓ１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１５）、後述するメイン処理（図２９１参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【７３１８】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１６）。

【７３１９】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１７へ移行する。

【７３２０】

Ｓ１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【７３２１】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【７３２２】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１８）、処理をＳ１１３へ移行する。

【７３２３】

なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【７３２４】

一方、Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１６：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理

を行う（Ｓ１１９）。
【７３２５】
ここで、図２９０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１９）について説明する。図２９０は、この設定変更処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。
【７３２６】
この設定変更処理（Ｓ１１９）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。
【７３２７】
この設定変更処理（Ｓ１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。
【７３２８】
なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。
【７３２９】
一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。
【７３３０】
また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。
【７３３１】
次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲

内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【７３３２】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【７３３３】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【７３３４】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【７３３５】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【７３３６】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【７３３７】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【７３３８】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図２８９参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１７及びＳ１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【７３３９】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【７３４０】

次に、図２９１を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２

０１により実行されるメイン処理について説明する。図２９１は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【７３４１】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【７３４２】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図２９２参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【７３４３】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図２９２参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【７３４４】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【７３４５】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図３２５において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【７３４６】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、

その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【７３４７】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図２９２参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【７３４８】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【７３４９】

次に、図２９２を参照して、第２３実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図２９２は、第２３実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【７３５０】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図２９１参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【７３５１】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図３１５において後述する。

【７３５２】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図３２４を参照して後述する。

【７３５３】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと

共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【７３５４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２３実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２３実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【７３５５】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第２３実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「２９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【７３５６】

次に、第１始動口６４への入賞に伴う特図１始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図２９３を参照して後述する。

【７３５７】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図２６６参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図２９４を参照して後述する。

【７３５８】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図２９５を参照して後述する。

【７３５９】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基

づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図３２３を参照して後述する。

【７３６０】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【７３６１】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【７３６２】

また、ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【７３６３】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図２９２参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【７３６４】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【７３６５】

次に、図２９３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９２参照）の一処理である特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図２９３は、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【７３６６】

特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【７３６７】

ＭＰＵ２０１は、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２９２のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図２９２参照）にわたって検出する。

【７３６８】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図２６４参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【７３６９】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【７３７０】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【７３７１】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第２３実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図２９２参照）へ戻る。

【７３７２】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【７３７３】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図２６４参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【７３７４】
具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【７３７５】
次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。
【７３７６】
なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。
【７３７７】
次に、図２９４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９２参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図２９４は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。
【７３７８】
このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２９２のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図２９２参照）にわたって検出する。
【７３７９】
Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、次いで、小当たり遊技中か否か、即ち、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選し、小当たり当選回数に基づいて時短終了条件が成立して、「通常遊技状態」に移行してから小入賞口ユニット７３の開放動作が実行中の状態であるか否かを判別する（Ｓ４０３）。判別の結果、小当たり遊技中でない場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図２６４参照）から警報音を出力するとと

もに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。

【７３８０】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【７３８１】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」であるので、Ｓ４０４の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３及びＳ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【７３８２】

また、Ｓ４０３の判別の結果、小当たり遊技中であれば（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選し、小当たり当選回数に基づいて時短終了条件が成立して、「通常遊技状態」に移行してから小入賞口ユニット７３の開放動作が実行中の状態であるので、この場合も、Ｓ４０４の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【７３８３】

Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第２３実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）へ戻る。

【７３８４】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図２６４参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。

【７３８５】

具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。

【７３８６】

なお、第２３実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【７３８７】

次に、図２９５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９２参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する

。図２９５は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。
【７３８８】
この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。
【７３８９】
ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。
【７３９０】
Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第２特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０２）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０２における判別の結果、第２特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。
【７３９１】
Ｓ５０２の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０３）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０４：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。また、実行の終了した動的表示が特定の変動パターンであれば、図柄確定時間が延長（即ち、「０．５秒」から「９秒」に延長）されるため、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へと移行した直後において、普通電役７２の開放動作に伴う想定外の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。
【７３９２】
一方、Ｓ５０４の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０５）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０６）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１１）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第１特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。
【７３９３】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０７）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【７３９４】

一方、Ｓ５０５の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０５：Ｎｏ）、次に、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ５０８）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２９２のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図２９２参照）にわたって検出する。

【７３９５】

Ｓ５０８の判別の結果、球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ５０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図２６４参照）から読み出し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（Ｓ５０９）。

【７３９６】

上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、第１保留球格納エリア２０３ｄと異なり、第２保留球格納エリア２０３ｅに保留エリアを有していないため、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図２６４参照）から読み出された各値は第２保留球格納エリア２０３ｅに直接格納される。

【７３９７】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータを保留球実行エリア２０３ｆにシフトし（Ｓ５１０）、処理をＳ５１１に移行する。

【７３９８】

Ｓ５０７又はＳ５１０のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１１）、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。

【７３９９】

ここで、図２９６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１１）について説明する。図２９６は、この変動開始処理（Ｓ５１１）を示したフローチャートである。

【７４００】

この変動開始処理（Ｓ５１１）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。また、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選している場合は、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【７４０１】

この変動開始処理（Ｓ５１１）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。

【７４０２】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納され

ている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【７４０３】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図２６８参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。

【７４０４】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短壱」か、同じく最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短弐」か、又は、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第４時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短参」かが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【７４０５】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図２６８（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図２６８（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【７４０６】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１１０の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図２８１～図２８３参照）を選択する。

【７４０７】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【７４０８】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽

選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。
【７４０９】
第２３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で４５７０／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。
【７４１０】
Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図２６９参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。
【７４１１】
この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する「時短Ａ」か、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第３時間短縮状態」へ移行する「時短Ｂ」か、同じく最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第３時間短縮状態」へ移行する「時短Ｃ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する「時短Ｄ」か、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第４時間短縮状態」へ移行する「時短Ｅ」か、同じく最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第４時間短縮状態」へ移行する「時短Ｆ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」へ移行する「時短Ｇ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【７４１２】
具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２（図２６９参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。
【７４１３】
次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０７の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図２８１～図２８３参照）を選択する。
【７４１４】
そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【７４１５】
次いで、Ｓ５１０７の処理では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条

件の成立有無を判別し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するためのコマンドを設定すべく、小当たり用時短終了条件判定処理を実行し（Ｓ５１０７）、処理をＳ５１１０に移行する。

【７４１６】

ここで、図２９７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動開始処理（図２９６参照）の一処理である小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を説明する。図２９７は、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を示すフローチャートである。小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）は、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【７４１７】

この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）では、まず、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別し（Ｓ５１３１）、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされていない、即ち、時短終了判定フラグ２０３ｐがオフであれば（Ｓ５１３１：Ｎｏ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」ではなく、いずれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件も成立し得るため（図２７４参照）、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５１３２）。

【７４１８】

Ｓ５１３２の判別の結果、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ５１３２：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ａ判定処理を実行し（Ｓ５１３３）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。

【７４１９】

ここで、図２９８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）の一処理である時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を説明する。図２９８は、この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を示すフローチャートである。この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【７４２０】

この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）では、まず、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ａ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１５１）。

【７４２１】

Ｓ５１５１の判別の結果、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１５１：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ａ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【７４２２】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１５３）、この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４２３】

一方、Ｓ５１５１の処理において、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１以下であれば（Ｓ５１５１：Ｎ

ｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ａ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【７４２４】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１５２）、この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４２５】

なお、Ｓ５１５２又はＳ５１５３の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７４２６】

音声ランプ制御装置１１３では、特定領域通過不可コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１においてハズレに相当する変動演出を実行するように構成されている（図３３７（ｃ）参照）。一方、特定領域通過可能コマンド受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりに相当する変動演出を実行するように構成されている（図３３７（ａ）参照）。

【７４２７】

このように構成することで、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に選択され得る１の変動パターン（例えば、「スーパーリーチ」演出態様）に対して、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無によって、ハズレに相当する演出又は大当たりに相当する演出を実行することができる。

【７４２８】

図２９７の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であるか否かを判別し（Ｓ５１３４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であれば（Ｓ５１３４：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｂ判定処理を実行し（Ｓ５１３５）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。

【７４２９】

ここで、図２９９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）の一処理である時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を説明する。図２９９は、この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を示すフローチャートである。この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【７４３０】

この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）では、まず、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｂ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１５４）。

【７４３１】

Ｓ５１５４の判別の結果、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１５４：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｂ」に当選した動的

表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【７４３２】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１５６）、この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４３３】

一方、Ｓ５１５４の処理において、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１以下であれば（Ｓ５１５４：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｂ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【７４３４】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１５５）、この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４３５】

なお、Ｓ５１５５又はＳ５１５６の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７４３６】

図２９７の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であるか否かを判別し（Ｓ５１３６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であれば（Ｓ５１３６：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｃ判定処理を実行し（Ｓ５１３７）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。

【７４３７】

ここで、図３００を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）の一処理である時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を説明する。図３００は、この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を示すフローチャートである。この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【７４３８】

この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）では、まず、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１５７）。

【７４３９】

Ｓ５１５７の判別の結果、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１より大きい値であれ

ば（Ｓ５１５７：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【７４４０】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１５９）、この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４４１】

一方、Ｓ５１５７の処理において、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１以下であれば（Ｓ５１５７：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【７４４２】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１５８）、この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４４３】

なお、Ｓ５１５８又はＳ５１５９の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７４４４】

図２９７の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３６の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３６：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であるか否かを判別し（Ｓ５１３８）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であれば（Ｓ５１３８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｄ判定処理を実行し（Ｓ５１３９）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。

【７４４５】

ここで、図３０１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）の一処理である時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を説明する。図３０１は、この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を示すフローチャートである。この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【７４４６】

この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）では、まず、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｄ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６０）。

【７４４７】

Ｓ５１６０の判別の結果、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６０：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｄ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【７４４８】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１６２）、この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４４９】

一方、Ｓ５１６０の処理において、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１以下であれば（Ｓ５１６０：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｄ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【７４５０】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１６１）、この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４５１】

なお、Ｓ５１６１又はＳ５１６２の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７４５２】

図２９７の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３８の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３８：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であるか否かを判別し（Ｓ５１４０）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であれば（Ｓ５１４０：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｇ判定処理を実行し（Ｓ５１４１）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。

【７４５３】

ここで、図３０２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）の一処理である時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を説明する。図３０２は、この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を示すフローチャートである。この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【７４５４】

この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）では、まず、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｇ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６３）。

【７４５５】
Ｓ５１６３の判別の結果、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６３：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｇ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。
【７４５６】
よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１６５）、この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。
【７４５７】
一方、Ｓ５１６３の処理において、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１以下であれば（Ｓ５１６３：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｇ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。
【７４５８】
よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１６４）、この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。
【７４５９】
なお、Ｓ５１６４又はＳ５１６５の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【７４６０】
図２９７の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１４０の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４０：Ｎｏ）、処理をＳ５１４２に移行する。また、Ｓ５１３１の判別の結果、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンであった場合（Ｓ５１３１：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」であり、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないため（図２７４参照）、Ｓ５１３２～Ｓ５１４１の処理をスキップし、Ｓ５１４２に移行する。
【７４６１】
Ｓ５１４２の処理では、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であるか否かを判別し（Ｓ５１４２）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であれば（Ｓ５１４２：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｅ判定処理を実行し（Ｓ５１４３）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。
【７４６２】
ここで、図３０３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）の一処理である時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を説明する。図３０３は、この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を示すフローチャートで

ある。この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【７４６３】

この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）では、まず、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｅ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６６）。

【７４６４】

Ｓ５１６６の判別の結果、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６６：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｅ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【７４６５】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１６８）、この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４６６】

一方、Ｓ５１６６の処理において、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１以下であれば（Ｓ５１６６：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｅ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【７４６７】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１６７）、この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４６８】

なお、Ｓ５１６７又はＳ５１６８の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７４６９】

図２９７の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１４２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であるか否かを判別し（Ｓ５１４４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であれば（Ｓ５１４４：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｆ判定処理を実行し（Ｓ５１４５）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。

【７４７０】

ここで、図３０４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）の一処理である時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５

）を説明する。図３０４は、この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）を示すフローチャートである。この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【７４７１】

この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）では、まず、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｆ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６９）。

【７４７２】

Ｓ５１６９の判別の結果、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６９：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｆ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【７４７３】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１７１）、この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４７４】

一方、Ｓ５１６９の処理において、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１以下であれば（Ｓ５１６９：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｆ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【７４７５】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１７０）、この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図２９７）に戻る。

【７４７６】

なお、Ｓ５１７０又はＳ５１７１の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７４７７】

図２９７の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１４４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４４：Ｎｏ）、特定領域通過可能な小当たり種別には当選していないと判断し、特定領域通過不可コマンドを設定して（Ｓ５１４６）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。

【７４７８】

図２９６の変動開始処理（Ｓ５１１）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０８）。Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定する

と共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第２３実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【７４７９】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０９）、Ｓ５１１０の処理へ移行する。

【７４８０】

Ｓ５１０９の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【７４８１】

Ｓ５１１０の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０９の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１１０）。

【７４８２】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短壱」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短壱」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【７４８３】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【７４８４】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０８の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１１）、この変動開始処理（Ｓ５１１）を終了して特図変動処理（図２９５）へ戻る。

【７４８５】

図２９５に戻って、説明を続ける。Ｓ５０８の処理において、第２始動口７１に入賞していない（始動入賞がない）と判別された場合（Ｓ５０８：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１２）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数

Ｎ１）が「０」より大きいと判断されるか、第２始動口７１に入賞があったと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【７４８６】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１２：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１３）、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１２：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。Ｓ５１３の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７４８７】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【７４８８】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【７４８９】

なお、Ｓ５１２の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１２：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１３の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【７４９０】

Ｓ５０３の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１４）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。

【７４９１】

ここで、図３０５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図２９５参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１４）について説明する。図３０５は、この変動停止処理（Ｓ５１４）を示すフローチャートである。

【７４９２】

この変動停止処理（Ｓ５１４）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果又は各小当たり種別への当選回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。

【７４９３】

変動停止処理（Ｓ５１４）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）

が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図２９５参照）に戻る。

【７４９４】

第２３実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【７４９５】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図２９６参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０８の処理によって予め設定される。

【７４９６】

第２３実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【７４９７】

Ｓ５２０３の処理が終わると、次いで、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０４）、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０４：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０５）、その後、処理をＳ５２０６へ移行する。また、Ｓ５２０４の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０４：Ｎｏ）、Ｓ５２０５～Ｓ５２０８の処理をスキップし、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図２９５参照）に戻る。

【７４９８】

ここで、図３０６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３０５参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０５）について説明する。図３０６は、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を示すフローチャートである。

【７４９９】

この時短計数処理（Ｓ５２０５）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）及び各小当たり種別の当選回数を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【７５００】

この時短計数処理（Ｓ５２０５）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｋの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判

別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図３０５参照）に戻る。

【７５０１】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。

【７５０２】

また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｍの値から１減算し（Ｓ５３０６）、続けて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算する（Ｓ５３０７）。

【７５０３】

次いで、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ５３０８）、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選していれば（Ｓ５３０８：Ｙｅｓ）、各小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、小当たり用時短計数処理を実行し（Ｓ５３０９）、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図３０５参照）に戻る。

【７５０４】

ここで、図３０７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短計数処理（図３０６参照）の一処理である小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）について説明する。図３０７は、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を示すフローチャートである。

【７５０５】

この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）では、当選した小当たり種別の当選回数を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【７５０６】

この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）では、まず、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別し（Ｓ５３２１）、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされていない、即ち、時短終了判定フラグ２０３ｐがオフに設定されていれば（Ｓ５３２１：Ｎｏ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」ではなく、いずれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件も成立し得るため（図２７４参照）、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５３２２）。

【７５０７】

Ｓ５３２２の判別の結果、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ５３２２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ａ計数処理を実行し（Ｓ５３２３）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。

【７５０８】

ここで、図３０８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図３０７）の一処理である時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を説明する。図３０８は、この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を示すフローチャートである。この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終

了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【７５０９】

この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）では、まず、小当たり種別「時短Ａ」に当選しているため、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値から１減算し（Ｓ５３４１）、減算した時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３４２）。判別の結果、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３４２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３４３の処理をスキップして、この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。

【７５１０】

一方、Ｓ５３４２の処理において、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３４２：Ｎｏ）、即ち、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３４３）、この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。

【７５１１】

図３０７の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」でないと判別された場合（Ｓ５３２２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であるか否かを判別し（Ｓ５３２４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であれば（Ｓ５３２２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｂ計数処理を実行し（Ｓ５３２５）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。

【７５１２】

ここで、図３０９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図３０７）の一処理である時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を説明する。図３０９は、この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を示すフローチャートである。この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【７５１３】

この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）では、まず、小当たり種別「時短Ｂ」に当選しているため、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値から１減算し（Ｓ５３４４）、減算した時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３４５）。判別の結果、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３４５：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３４６の処理をスキップして、この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。

【７５１４】

一方、Ｓ５３４５の処理において、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３４５：Ｎｏ）、即ち、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリ

アし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３４６）、この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。

【７５１５】

図３０７の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」でないと判別された場合（Ｓ５３２４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であるか否かを判別し（Ｓ５３２６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であれば（Ｓ５３２６：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｃ計数処理を実行し（Ｓ５３２７）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。

【７５１６】

ここで、図３１０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図３０７）の一処理である時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を説明する。図３１０は、この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を示すフローチャートである。この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【７５１７】

この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）では、まず、小当たり種別「時短Ｃ」に当選しているため、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値から１減算し（Ｓ５３４７）、減算した時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３４８）。判別の結果、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３４８：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３４９の処理をスキップして、この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。

【７５１８】

一方、Ｓ５３４８の処理において、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３４８：Ｎｏ）、即ち、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３４９）、この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。

【７５１９】

図３０７の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２６の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」でないと判別された場合（Ｓ５３２６：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であるか否かを判別し（Ｓ５３２８）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であれば（Ｓ５３２８：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｄ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｄ計数処理を実行し（Ｓ５３２９）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。

【７５２０】

ここで、図３１１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図３０７）の一処理である時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を説明する。図３１１は、この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を示すフローチャートである。この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる

。
【７５２１】
この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）では、まず、小当たり種別「時短Ｄ」に当選しているため、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値から１減算し（Ｓ５３５０）、減算した時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３５１）。判別の結果、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３５１：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｄ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３５２の処理をスキップして、この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。
【７５２２】
一方、Ｓ５３５１の処理において、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３５１：Ｎｏ）、即ち、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｄ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３５２）、この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。
【７５２３】
図３０７の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２８の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」でないと判別された場合（Ｓ５３２８：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であるか否かを判別し（Ｓ５３３０）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であれば（Ｓ５３３０：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｇ計数処理を実行し（Ｓ５３３１）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。
【７５２４】
ここで、図３１２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図３０７）の一処理である時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を説明する。図３１２は、この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を示すフローチャートである。この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる
。
【７５２５】
この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）では、まず、小当たり種別「時短Ｇ」に当選しているため、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値から１減算し（Ｓ５３５３）、減算した時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３５４）。判別の結果、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３５４：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３５５の処理をスキップして、この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。
【７５２６】
一方、Ｓ５３５４の処理において、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３５４：Ｎｏ）、即ち、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリ

アし（Ｓ５３５５）、この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。

【７５２７】

図３０７の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３３０の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」でないと判別された場合（Ｓ５３３０：Ｎｏ）、処理をＳ５３３２に移行する。また、Ｓ５３２１の判別の結果、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンであった場合（Ｓ５３２１：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」であり、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないため（図２７４参照）、Ｓ５３２２～Ｓ５３３１の処理をスキップし、Ｓ５３３２に移行する。

【７５２８】

Ｓ５３３２の処理では、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であるか否かを判別し（Ｓ５３３２）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であれば（Ｓ５３３２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｅ計数処理を実行し（Ｓ５３３３）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。

【７５２９】

ここで、図３１３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図３０７）の一処理である時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を説明する。図３１３は、この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を示すフローチャートである。この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【７５３０】

この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）では、まず、小当たり種別「時短Ｅ」に当選しているため、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値から１減算し（Ｓ５３５６）、減算した時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３５７）。判別の結果、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３５７：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３５８の処理をスキップして、この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。

【７５３１】

一方、Ｓ５３５７の処理において、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３５７：Ｎｏ）、即ち、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３５８）、この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。

【７５３２】

図３０７の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３３２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」でないと判別された場合（Ｓ５３３２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であるか否かを判別し（Ｓ５３３４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であれば（Ｓ５３３４：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｆ計数処理を実行し（Ｓ５３３５）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。

【７５３３】
ここで、図３１４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図３０７）の一処理である時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を説明する。図３１４は、この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を示すフローチャートである。この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。
【７５３４】
この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）では、まず、小当たり種別「時短Ｆ」に当選しているため、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値から１減算し（Ｓ５３５９）、減算した時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３６０）。判別の結果、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３６０：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３６１の処理をスキップして、この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。
【７５３５】
一方、Ｓ５３６０の処理において、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３６０：Ｎｏ）、即ち、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３６１）、この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３０７参照）に戻る。
【７５３６】
図３０７の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３３４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」でないと判別された場合（Ｓ５３３４：Ｎｏ）、当選した小当たりでは、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立しないと判断し、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。
【７５３７】
図３０６の時短計数処理（Ｓ５２０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３０８の処理において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選していないと判別された場合（Ｓ５３０８：Ｎｏ）、次いで、Ｓ５３０６の処理で減算した特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５３１０）、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。
【７５３８】
一方、Ｓ５３１０の判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、Ｓ５３０７の処理で減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３１１）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３１１：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。
【７５３９】
また、Ｓ５３１１の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい

値であると判別された場合（Ｓ５３１１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図３０５参照）に戻る。

【７５４０】

Ｓ５３１２の処理では、「時間短縮状態」を終了させるために、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３１２）、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図３０５参照）に戻る。

【７５４１】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５４２】

また、成立する時短終了条件の種類（即ち、時短回数に基づく時短終了条件か、小当たり当選回数に基づく時短終了条件か）と、該時短終了条件が成立することとなる動的表示の種類（即ち、小当たりに当選しているか否か）によって、「時短機能」を終了させるタイミング（即ち、小入賞口ユニット７３の開放動作前か開放動作後か）を変化させることで、小当たりへの当選による小入賞口ユニット７３の開放時に「時間短縮状態」が継続されており、該小入賞口ユニット７３に入球困難又は不可とすることで特定領域７３ｄに入球困難な状態とし、大当たり状態を発生困難とするか、又は、小当たりへの当選による小入賞口ユニット７３の開放時に「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行しており、該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能とすることで特定領域７３ｄに入球可能な状態とし、大当たり状態を発生可能とするか、小入賞口ユニット７３への入球態様を変化させて大当たり状態の発生可否を変化させることができる。

【７５４３】

その結果、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を構成することができる。

【７５４４】

図３０５に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０５の時短計数処理が終わると、次いで、変動開始処理（図２９６参照）のＳ５１０９の処理で設定されたハズレとなる変動パターンが「特殊変動」演出態様であるか否かを判別し（Ｓ５２０６）、ハズレとなる変動パターンが「特殊変動」演出態様であれば（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、図柄確定時間を「９秒」に設定し（Ｓ５２０７）、処理をＳ５２０８へ移行する。

【７５４５】

このように構成することで、ハズレとなる「特殊変動」演出態様が実行された場合、即ち、「時間短縮状態」における最後の動的表示における図柄確定時間を「９秒」に延長することができる。

【７５４６】

その結果、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へと移行した直後において、普通電役７２の開放動作に伴う該普通電役７２への入球による、「通常遊技状態」移行後の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。

【７５４７】

次いで、Ｓ５２０８の処理では、Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３

７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０８）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図２９５参照）に戻る。

【７５４８】

第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【７５４９】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【７５５０】

次に、図３１５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９２参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図３１５は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【７５５１】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。

【７５５２】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、小入賞口ユニット７３を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１８）を実行する。

【７５５３】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域７３ｄ通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。

【７５５４】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短フラグ２０３ｊ、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する（Ｓ６０２）。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ

、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次いで、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ６０４）、次に、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０５）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０６）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６０７）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７５５５】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【７５５６】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０８）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０９）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりに当選した場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０５）等を行う。

【７５５７】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｑはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【７５５８】

Ｓ６０８の処理において、大当たりフラグ２０３ｑがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０８：Ｎｏ）、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６１０）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６１０：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット７３の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６１１）。

【７５５９】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１２）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「９秒」）を設定する（Ｓ６１３）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１４）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）によって、

小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【７５６０】
音声ランプ制御装置１１３では、該小当たりオープニングコマンドを受信すると、特定領域通過可否フラグ２２３ｈの内容に基づいて、特定領域通過不可時又は特定領域通過可能時の小当たり中演出処理を実行し、オープニング時間において行う演出内容を決定して実行する（図３３３にて後述）。
【７５６１】
なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じ小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。
【７５６２】
また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ７３ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。
【７５６３】
Ｓ６１５の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１６）。
【７５６４】
ここで、図３１６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）について説明する。図３１６は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。
【７５６５】
この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する。
【７５６６】
この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了して、当たり処理（図３１５参照）に戻る。
【７５６７】
一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１３で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。
【７５６８】
一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミ

ングなので、まず、小入賞口ユニット７３の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、小入賞口ユニット７３における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【７５６９】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて小入賞口ユニット７３が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図３１５参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域７３ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【７５７０】

ここで、図３１７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（図３１６）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図３１７は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【７５７１】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域７３ｄの開閉制御を行う。

【７５７２】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域７３ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域７３ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域７３ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット７３が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域７３ｄの開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口スイッチ７３ｃによる５個目の入賞検出時に（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド７３ｆをオフからオンに設定して、特定領域７３ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【７５７３】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域７３ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域７３ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図３１６参照）に戻る。

【７５７４】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合や特定領域７３ｄの開放時間（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂの動作終了からから「５秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域７３ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド７３ｆをオンからオフに設定して、特定領域７３ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３１６参照）に戻る。

【７５７５】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域７３ｄの開閉制御処

理を行い、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【７５７６】

図３１６に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図３１５参照）に戻る。

【７５７７】

ここで、図３１８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図３１８は、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。

【７５７８】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【７５７９】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）のＳ６００４において設定された小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット７３内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【７５８０】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検出され小入賞口ユニット７３内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口ユニット７３に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（小入賞口ユニット７３の閉鎖条件）が成立しているので、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【７５８１】

Ｓ６２０５からの小入賞口ユニット７３の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット７３の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７５８２】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３１６参照）に戻る。

【７５８３】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ７３ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域７３ｄの開放中に球が特定領域７３ｄを通

過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｑをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図３１６参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図３１６参照）に戻る。

【７５８４】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域７３ｄが開放されているタイミングで球が特定領域７３ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｑはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【７５８５】

Ｓ６２０１の処理において、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット７３の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【７５８６】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の小入賞口ユニット７３を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド７３ｂをオンからオフにして、小入賞口ユニット７３の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３の１の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７５８７】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット７３が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット７３の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット７３の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【７５８８】

Ｓ６２１１の処理の後は、小入賞口ユニット７３の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３１６参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット７３を開放させることができる。

【７５８９】

図３１５の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１６の小当たり開閉制御処理（図３１６参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１８の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【７５９０】

一方、Ｓ６１７の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１７：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット７３の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１８）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終

了する。
【７５９１】
ここで、図３１９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１８）について説明する。図３１９は、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を示したフローチャートである。
【７５９２】
この小当たり終了処理（Ｓ６１８）では、まず、小当たりエンディング時間（例えば、「５秒」）が経過したか否かを判別し（Ｓ６３０１）、小当たりエンディング時間が経過していなければ（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、小当たりエンディングを実行中であるため、Ｓ６３０２～Ｓ６３０８の処理をスキップして、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図３１５参照）に戻る。
【７５９３】
一方、Ｓ６３０１の判別の結果、小当たりエンディング時間が経過していれば（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０２）、次いで、特定領域７３ｄが開放されている場合は、特定領域７３ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０３）。そして、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ６３０４）、「時間短縮状態」でなければ（Ｓ６３０４：Ｎｏ）、Ｓ６３０５～Ｓ６３０７の処理をスキップしてＳ６３０８に移行する。
【７５９４】
Ｓ６３０４の処理において、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ６３０４：Ｙｅｓ）、次いで、時短計数処理（図３０６参照）のＳ５３０６の処理で減算した特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ６３０５）、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６３０５：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ６３０７へ移行する。
【７５９５】
一方、Ｓ６３０５の判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ６３０５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、時短計数処理（図３０６参照）のＳ５３０７の処理で減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６３０６）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６３０６：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ６３０７へ移行する。
【７５９６】
また、Ｓ６３０６の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ６３０６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ６３０７の処理をスキップして、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図３１５参照）に戻る。
【７５９７】
Ｓ６３０７の処理では、「時間短縮状態」を終了させるために、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ６３０７）、処理をＳ６３０８に移行する。
【７５９８】
このように構成することで、時短回数に基づく時短終了条件の成立時であって、該当の動的表示が小当たりに当選している場合、小入賞口ユニット７３の開放動作の終了後に「

時短機能」を終了させることができる。その結果、例えば、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目に小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合（図２７４参照）、該小当たり種別への当選によって小入賞口ユニット７３が開放動作を実行中の間は「時間短縮状態」となり、該小入賞口ユニット７３へ入賞困難又は不可の状態となり、特定領域７３ｄを通過困難として大当たり状態を発生困難とすることができる。そして、小入賞口ユニット７３の開放動作終了後に「時短機能」を終了させ、「通常遊技状態」に移行させることができる。

【７５９９】

次いで、Ｓ６３０８の処理では、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０８）、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図３１５参照）に戻る。

【７６００】

図３１５に戻って、説明を続ける。Ｓ６１５の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１５：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１９
）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６２０）。

【７６０１】

ここで、図３２０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）について説明する。図３２０は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を示したフローチャートである。

【７６０２】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【７６０３】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０７で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図３２１参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。

【７６０４】

一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第２３実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【７６０５】

Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図３１５参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５

が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図３１５参照）に戻る。

【７６０６】

ここで、６４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図３２１は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。

【７６０７】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【７６０８】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【７６０９】

一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでないと判別された場合（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。

【７６１０】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３２０参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【７６１１】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図３２０参照）へ戻る。

【７６１２】

Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７６１３】

次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことか

ら、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３２０参照）に戻る。

【７６１４】

一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３２０参照）に戻る。

【７６１５】

図３１５の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０の大当たり開閉制御処理（図３２０参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２１）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６２１：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２２の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【７６１６】

一方、Ｓ６２１の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２２）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【７６１７】

ここで、図３２２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２２）について説明する。図３２２は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【７６１８】

この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【７６１９】

この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、まず、「時短機能」を発動させるために、時短フラグ２０３ｊをオンに設定する（Ｓ６６０１）。次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」であったか否かを判別し（Ｓ６６０２）、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」であれば（Ｓ６６０２：Ｙｅｓ）、時短終了判定フラグ２０３ｐをオンに設定し（Ｓ６６０３）、処理をＳ６６０４に移行する。

【７６２０】

一方、Ｓ６６０２の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」でなければ（Ｓ６６０２：Ｎｏ）Ｓ６６０３の処理をスキップしてＳ６６０４に移行する。

【７６２１】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」に移行した場合に、時短終了判定フラグ２０３ｐを判別し、該時短終了判定フラグ２０３ｐがオンに設定されていれば、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」への当選に基づく時短終了条件の判別処理を不要とすることができ（図３０７のＳ５３２１：Ｙｅｓ参

照）、処理負荷の軽減を図ることができる。
【７６２２】
　Ｓ６６０４の処理では、時短終了条件テーブル２０２ｍに基づいて各時短カウンタの値をセットし（Ｓ６６０４）、処理をＳ６６１０に移行する。
【７６２３】
　Ｓ６６０５の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６０５）。Ｓ６６０５の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。
【７６２４】
　Ｓ６６０５の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６６０６）、次いで、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６６０７）、この大当たり終了処理（Ｓ６２２）を終了して、当たり処理（図３１５参照）に戻る。
【７６２５】
　次に、図３２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９２参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図３２３は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。
【７６２６】
　この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【７６２７】
　この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が没入状態（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が没入状態であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）へ戻る。
【７６２８】
　一方、普通電役７２が没入状態でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。
【７６２９】
　一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。
【７６３０】
　Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に

関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【７６３１】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【７６３２】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１１へ移行する。一方、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１２へ移行する。

【７６３３】

Ｓ７１１の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、Ｓ７１２の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。

【７６３４】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役７２の上面を左端から右端まで転動しきり、可変入賞装置６５側へ流下し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【７６３５】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。

【７６３６】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設

定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。

【７６３７】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【７６３８】

次に、図３２４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２９２参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図３２４は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【７６３９】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した没入時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役７２を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【７６４０】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【７６４１】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【７６４２】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【７６４３】

Ｓ８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、該「通常遊技状態」においては普通図柄が当たりに当選し得ないため（図２８６（ａ）参照）、開放処理を行わずにこの普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。

【７６４４】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０７へ移行する。

【７６４５】

Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：

Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８０８）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８０９～Ｓ８１１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。

【７６４６】

一方、Ｓ８０８の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８０９）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１０）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１１）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０７へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１１：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。

【７６４７】

Ｓ８０７の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０７）、閉鎖（突出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９２参照）に戻る。

【７６４８】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か開放し得ない状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の上面を左端から右端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【７６４９】

次いで、図３２５を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図３２５は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【７６５０】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【７６５１】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【７６５２】
次に、図３２６から図３３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図３２６参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図３２７参照）とがある。
【７６５３】
まず、図３２６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３２６は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。
【７６５４】
立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図３２７参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図３２７を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。
【７６５５】
電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。
【７６５６】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【７６５７】
なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【７６５８】
電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は

電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【７６５９】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「００ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【７６６０】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【７６６１】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図３２７のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【７６６２】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【７６６３】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【７６６４】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別

し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図３２７参照）へ移行する。

【７６６５】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図２８９参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図３２７参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【７６６６】

次に、図３２７を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３２７は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【７６６７】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【７６６８】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図３２６に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【７６６９】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【７６７０】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０

６の処理へ移行する。なお、第２３実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図３３３を参照して後述する。

【７６７１】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【７６７２】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【７６７３】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【７６７４】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図３３１を参照して後述する。

【７６７５】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図３２８を参照して後述する。

【７６７６】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【７６７７】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では

、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【７６７８】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【７６７９】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【７６８０】

次に、図３２８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図３２８は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【７６８１】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３２７参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【７６８２】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３２７参照）に戻る。

【７６８３】

ここで、図３２９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図３２９は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【７６８４】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【７６８５】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。

【７６８６】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図３３１参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じ

て第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図３２８参照）に戻る。

【７６８７】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【７６８８】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図３３１参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図３２８参照）に戻る。

【７６８９】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図３３１参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【７６９０】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図３２８参照）に戻る。

【７６９１】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されて

いる。
【７６９２】
　Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図３２８参照）に戻る。
【７６９３】
　図３２８に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３２７参照）に戻る。
【７６９４】
　ここで、図３３０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図３３０は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。
【７６９５】
　この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。
【７６９６】
　特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。
【７６９７】
　ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図３３１参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３２８参照）に戻る。
【７６９８】
　一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。
【７６９９】
　ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図３３１参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。次いで、特図２停止種別コマンド、及び、Ｓ１２５２の処理で受信した特図２変動パターンコマンドより、特図２の変動演出に関する各情報（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）を第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納し（Ｓ１２５５）、その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５６）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３２８参照）に戻る。

【７７００】
なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５６の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図３３１参照）において、先に各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。
【７７０１】
Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５７）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５７：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３２８参照）に戻る。
【７７０２】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。
【７７０３】
Ｓ１２５７の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特定領域通過可能コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５９）。特定領域通過可能コマンドは、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立する場合に設定されるコマンドである。この特定領域通過可能コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５９：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈをオンに設定し（Ｓ１２６０）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３２８参照）に戻る。
【７７０４】
Ｓ１２５９の判別の結果、特定領域通過可能コマンドを受信していない場合（Ｓ１２５９：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特定領域通過不可コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２６１）。特定領域通過不可コマンドは、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立しない場合に設定されるコマンドである。この特定領域通過不可コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２６１：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈをオフに

設定し、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３２８参照）に戻る。

【７７０５】

音声ランプ制御装置１１３では、小当たりに当選時に第３図柄表示装置８１において変動演出を実行する場合に、Ｓ１２６０で設定されたように特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンであれば、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、小入賞口ユニット７３の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口ユニット７３に入球可能な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出において大当たりに相当する変動演出を実行するようにコマンドを設定する（図３３７（ａ）参照）。

【７７０６】

一方、小当たりに当選時に第３図柄表示装置８１において変動演出を実行する場合に、Ｓ１２６２で設定されたように特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、開放中の小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する変動演出を実行するようにコマンドを設定する（図３３７（ｃ）参照）。なお、この変動演出に関するコマンド設定処理の詳細は図３３２において後述する。

【７７０７】

Ｓ１２６１の処理の結果、特定領域通過不可コマンドを受信していない場合（Ｓ１２６１：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２６３）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３２８参照）に戻る。

【７７０８】

図３２８に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図２６４参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３２７参照）に戻る。

【７７０９】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【７７１０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【７７１１】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１０）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３２７参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１０の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【７７１２】

次に、図３３１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図３３１は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【７７１３】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図３２７参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図２６３参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【７７１４】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【７７１５】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリア

の各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【７７１６】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【７７１７】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【７７１８】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３２７のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【７７１９】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【７７２０】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３２７のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【７７２１】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図３２７参照）に戻る。

【７７２２】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３２７のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【７７２３】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２

３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、処理をＳ１３１２へ移行する。

【７７２４】

次いで、Ｓ１３１２の処理では、これから実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンコマンドを設定すべく、表示用特図２変動パターンコマンド設定処理を実行し（Ｓ１３１２）、処理をＳ１３１３へ移行する。

【７７２５】

ここで、図３３２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）について説明する。図３３２は、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）を示したフローチャートである。

【７７２６】

この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）は、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定する。

【７７２７】

また、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選している場合に、特図２コマンド処理（図３３０参照）のＳ１２６０又はＳ１２６２の処理で設定した特定領域通過可否フラグ２２３ｈの内容を判別し、特定領域通過可能時、又は、特定領域通過不可時の表示用変動パターンコマンドを設定する。

【７７２８】

この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）では、まず、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３５１）、小当たりに当選している場合は（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別する（Ｓ１３５３）。

【７７２９】

Ｓ１３５３の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１３５３：Ｙｅｓ）、これから実行する小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、小入賞口ユニット７３の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口ユニット７３に入球可能な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、該変動演出において大当たりに相当する変動演出を実行するように特定領域通過可能時の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５４。図３３７（ａ）参照。）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）を終了して変動演出処理（図３３１参照）に戻る。

【７７３０】

一方、Ｓ１３５３の処理の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１３５３：Ｎｏ）、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する変動演出を実行するように特定領域通過不可時の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５５。図３３７（ｃ）参照。）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）を終了して変動演出処理（図３３１参照）に戻る。

【７７３１】

また、Ｓ１３５１の処理において、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選していないと判別された場合（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、その他の表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５２）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）を終了して変動演出処理（図３３１参照）に戻る。

【７７３２】

このように構成することで、主制御装置１１０から送信された小当たり用変動パターンコマンドに基づいて変動演出を実行する場合に、特定領域通過可能時であれば大当たりに相当する変動演出を実行し、反対に、特定領域通過不可時であればハズレに相当する変動演出を実行することができる。

【７７３３】

なお、ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３２７のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【７７３４】

図３３１の変動演出処理に戻って、説明を続ける。Ｓ１３１２の表示用特図２変動パターンコマンド設定処理が終了すると、次いで、Ｓ１３１３の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１３）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図３２７参照）に戻る。

【７７３５】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３２７のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【７７３６】

次に、図３３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図３３３は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。

【７７３７】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３２７参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。また、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、主制御装置１１０の小当たり遊技の実行中において、特定領域通過可否フラグ２２３ｈの設定内容に基づいて特定領域通過可能時用の演出又は特定領域通過不可時用の演出を実行する。

【７７３８】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、特定領域通過可否フラグ２２３ｈをオフに設定し（Ｓ１４０２）、その他初期化処理を実行する（Ｓ１４０３）。

【７７３９】

次いで、大当たりオープニングに関する処理を実行し（Ｓ１４０４）、表示用大当たり時右打ち報知コマンドを設定して（Ｓ１４０５）、処理をＳ１４１１に移行する。

【７７４０】
　一方、Ｓ１４０１の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、次いで、小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１４０６）、小当たりに当選していれば（Ｓ１４０６：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４０７）。
【７７４１】
　Ｓ１４０７の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１４０７：Ｙｅｓ）、小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、これから実行される小入賞口ユニット７３の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口ユニット７３に入球可能な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、遊技者に右打ち遊技を示唆すべく、表示用右打ち報知コマンドを設定し（Ｓ１４０８。図３３７（ｂ）参照。）、処理をＳ１４１０に移行する。
【７７４２】
　一方、Ｓ１４０７の処理において、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１４０７：Ｎｏ）、小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、これから実行される小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、特定領域通過不可時用の演出コマンドを設定し（Ｓ１４０９。図３３７（ｄ）参照。）、処理をＳ１４１０に移行する。
【７７４３】
　Ｓ１４１０の処理では、その他小当たり当選時処理を実行し（Ｓ１４１０）、Ｓ１４１１に移行する。
【７７４４】
　Ｓ１４１１の処理では、大当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１１）、大当たり中であれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、大当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１２）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図３２７参照）に戻る。
【７７４５】
　一方、Ｓ１４１１の判別の結果、大当たり中でなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、次いで小当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１３）、小当たり中であれば（Ｓ１４１３：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４１４）。
【７７４６】
　Ｓ１４１４の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１４１４：Ｙｅｓ）、特定領域通過可能時の小当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１５）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図３２７参照）に戻る。
【７７４７】
　一方、Ｓ１４１４の処理において、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１４１４：Ｎｏ）、特定領域通過不可時の小当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１６）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図３２７参照）に戻る。
【７７４８】
　なお、大当たりラウンド中に音声ランプ制御装置１１３によって第３図柄表示装置８１における大当たりラウンドの表示制御を行う場合、例えば「５Ｒ」のように、現在の大当たりの実行中のラウンドを示唆するように構成してもよいし、残りの大当たりラウンド数（所定識別情報）を特定の記号などの数で示唆（所定表示態様）し、大当たりラウンドの進行に基づいて該当の記号を減らしていくように構成してもよい。
【７７４９】
　また、上記いずれの大当たりラウンドの表示制御を行う場合であって、該大当たりの最後の大当たりラウンドにおいて、「最終」、「最後」、「ラスト」、「ＬＡＳＴ」、「Ｅ

ＮＤ」などのラウンド示唆表示（特別表示態様）を行うように構成してもよい。
【７７５０】
さらに、残りの大当たりラウンド数を特定の記号などの数で示唆表示を行う場合、例えば、「第３時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｅ」に当選した場合に、本来であれば最大８ラウンド分の大当たり出玉を獲得可能となるが、該大当たりの開始時に３ラウンド分の記号を表示し、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したような表示を行っておき、該大当たりラウンドの実行中に、本来の大当たりラウンド数分の残りラウンドを表示（所謂、ラウンド中昇格演出）するように構成してもよい。
【７７５１】
次に、図３３４～図３４０を参照して、第２３実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図３３４～図３４０は、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。
【７７５２】
より詳細には、図３３４（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図３３４（ｂ）は、図３３４（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図３３４（ｃ）は、図３３４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものと思われるシルエットが出現した状態を示しており、図３３４（ｄ）は、図３３４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。
【７７５３】
また、図３３５（ａ）は、図３３４（ｄ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図３３５（ｂ）は、図３３５（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示しており、図３３５（ｃ）は、図３３５（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが敗北してハズレとなる動的表示の結果が表示された状態を示している。
【７７５４】
さらに、図３３６（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図３３６（ｂ）は、図３３６（ａ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図３３６（ｃ）は、図３３６（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示しており、図３３６（ｄ）は、図３３６（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。
【７７５５】
また、図３３７（ａ）は、図３３６（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示しており、図３３７（ｂ）は、図３３７（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示しており、図３３７（ｃ）は、図３３６（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示しており、図３３７（ｄ）は、図３３７（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。
【７７５６】
さらに、図３３８（ａ）は、図３３７（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」に当

選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図３３８（ｂ）は、図３３８（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図３３８（ｃ）は、図３３８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示しており、図３３８（ｄ）は、図３３８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。

【７７５７】

また、図３３９（ａ）は、図３３８（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示しており、図３３９（ｂ）は、図３３９（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示しており、図３３９（ｃ）は、図３３９（ｂ）の状態から、小当たり遊技が終了して次の第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。

【７７５８】

さらに、図３４０（ａ）は、図３３９（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示しており、図３４０（ｂ）は、図３４０（ａ）の状態から、「第４時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図３４０（ｃ）は、図３４０（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した状態を示しており、図３４０（ｄ）は、図３４０（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。

【７７５９】

図３３４（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図３３４（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「対決モード突入」と表示されており、大当たり種別「時短壱」への当選によって「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【７７６０】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【７７６１】

図３３４（ａ）の大当たり情報８１ｅには、大きく２種類の大当たり情報が左右に分かれる形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示された敵キャラクタに勝利することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち、大当たりラウンド数が最大８ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「◎」が表示されている。

【７７６２】

この第１報酬対象８１ｂ１は、「第１時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」を示しており（図２７０参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、８ラウンド）を示している（図２６９参照）。

【７７６３】

また、「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」であり（図２７０参照）、詳細な説明は省略するが、「第１時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選

する確率よりも、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなるように構成されている。よって、「第１時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。

【７７６４】

さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示された敵キャラクタに勝利することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「△」が表示されている。

【７７６５】

この第２報酬対象８１ｂ２は、「第１時間短縮状態」において当選し得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図２７０参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図２６８参照）。

【７７６６】

また、上述したとおり、「第１時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなるように構成されている。よって、「第１時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【７７６７】

次いで、図３３４（ｂ）は、図３３４（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　１回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が１回であることを示している。

【７７６８】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【７７６９】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。

【７７７０】

次いで、図３３４（ｃ）は、図３３４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものと思われるシルエットが出現した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【７７７１】

そして、主表示領域Ｄｍの上部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが、下部分には敵シルエット８１ｉが表示されており、メインキャラクタ図柄８１ｈが、いずれかの敵キャラ

クタと遭遇したことを示唆している。
【７７７２】
次いで、図３３４（ｄ）は、図３３４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。
【７７７３】
主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首　発見」と表示されており、図３３４（ａ）及び図３３４（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、いずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発見キャラクタ図柄８１ｋが表示されており、図３３４（ａ）及び図３３４（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、左側部分に表示されていた第１報酬対象８１ｂ１と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄８１ｋとの勝負に勝利することで、図３３４（ａ）の第１報酬ラウンド数８１ｃ１に表示されていた、最大８ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。
【７７７４】
次いで、図３３５（ａ）は、図３３４（ｄ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。
【７７７５】
主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「一発勝負」と表示されており、さらに主表示領域Ｄｍの右部分に発見キャラクタ図柄８１ｋが、主表示領域Ｄｍの左部分にメインキャラクタ図柄８１ｈが、それぞれ対峙する形で表示されており、これから勝負が開始されることを示唆している。
【７７７６】
次いで、図３３５（ｂ）は、図３３５（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、大当たり状態を発生可能な大当たり又は小当たりのうち、図３３４（ａ）の大当たり情報８１ｅに表示されていた第１報酬対象８１ｂ１に勝利した場合の小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。
【７７７７】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが勝ち誇った様子で表示されており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「勝利」と表示されている。
【７７７８】
次いで、図３３５（ｃ）は、図３３５（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが敗北してハズレとなる動的表示の結果が表示された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、第２特別図柄の動的表示においてハズレとなる結果が表示されたことを示している。
【７７７９】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が白で停止しており、ハズレとなる結果が表示されたことを示している。主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが倒れており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆

メッセージ８１ｏに「敗北」と表示されている。
【７７８０】
次いで、図３３６（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図３３６（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「ブロンズラッシュ突入」と表示されており、大当たり種別「時短弐」への当選によって「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【７７８１】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。
【７７８２】
図３３６（ａ）の大当たり情報８１ｅには大きく３種類の大当たり情報が左部分、中央部分および右部分に分かれる形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示された敵キャラクタに勝利することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち、大当たりラウンド数が最大３ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「◎」が表示されている。
【７７８３】
この第１報酬対象８１ｂ１は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ａ」を示しており（図２７０参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、３ラウンド）を示している（図２６９参照）。
【７７８４】
また、「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」であり（図２７０参照）、詳細な説明は省略するが、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ４：５：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。
【７７８５】
さらに、大当たり情報８１ｅの中央部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示された敵キャラクタに勝利することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当たりラウンド数が最大８ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「◎」が表示されている。
【７７８６】
この第２報酬対象８１ｂ２は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」を示しており（図２７０参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、８ラウンド）を示している（図２６９参照）。
【７７８７】
また、上述したとおり、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選

して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ４：５：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。

【７７８８】

さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第３報酬対象８１ｂ３、第３報酬ラウンド数８１ｃ３及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。そして、第３報酬対象８１ｂ３に示された敵キャラクタに勝利することで、第３報酬ラウンド数８１ｃ３、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第３報酬確率８１ｄ３には「△」が表示されている。

【７７８９】

この第３報酬対象８１ｂ３は、「第２時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図２７０参照）、第３報酬ラウンド数８１ｃ３は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図２６８参照）。

【７７９０】

また、上述したとおり、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ４：５：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第２時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第３報酬確率８１ｄ３において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【７７９１】

次いで、図３３６（ｂ）は、図３３６（ａ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回であることを示している。

【７７９２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【７７９３】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。

【７７９４】

次いで、図３３６（ｃ）は、図３３６（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。

【７７９５】
主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首　発見」と表示されており、図３３６（ａ）及び図３３６（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのいずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発見キャラクタ図柄８１ｋが表示されており、図３３４（ａ）及び図３３４（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、中央部分に表示されていた第２報酬対象８１ｂ２と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄８１ｋとの勝負に勝利することで、図３３６（ａ）の第２報酬ラウンド数８１ｃ２に表示されていた、最大ラウンドで８ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。
【７７９６】
次いで、図３３６（ｄ）は、図３３６（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。
【７７９７】
主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首を捕まえろ」と表示されており、さらに主表示領域Ｄｍの中央部分にメインキャラクタ図柄８１ｈが投げ縄を投げようとしている様子が表示されており、図３３６（ｃ）において発見した敵キャラクタ捕まえようとしている様子を示唆している。
【７７９８】
次いで、図３３７（ａ）は、図３３６（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、大当たり状態を発生可能な大当たり又は小当たりのうち、図３３６（ａ）の大当たり情報８１ｅに表示されていた第２報酬対象８１ｂ２に勝利した場合の小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」）に当選したことを示している。
【７７９９】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には発見キャラクタ図柄８１ｋが投げ縄に捕まった様子が表示されており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「成功」と表示されている。
【７８００】
次いで、図３３７（ｂ）は、図３３７（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側にはメインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜しており、主表示領域Ｄｍの右上部分には右打ち示唆表示８１ｍに「右打ち」の文字が、主表示領域Ｄｍの右下には遊技内容メッセージ８１ｊに「Ｖを狙え」の文字が、それぞれ表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させて特定領域７３ｄへ球を通過させるよう促す表示が行われている。
【７８０１】
次いで、図３３７（ｃ）は、図３３６（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、「第２時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」）に当選したことを示している。
【７８０２】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には発見キャラクタ図柄８１ｋが逃げていく様子が表示されており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「失敗」と表示されている。

【７８０３】
次いで、図３３７（ｄ）は、図３３７（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側にはメインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「めんぼくねえ」の文字が、それぞれ表示されており、これから小入賞口ユニット７３の開放動作が行われる状態ではあるものの、該小入賞口ユニット７３に入球困難な小当たりであるため、図３３６（ｄ）で行われていたスーパーリーチの失敗結果となる演出が継続して行われている。
【７８０４】
次いで、図３３８（ａ）は、図３３７（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図３３８（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「シルバーラッシュ突入」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりによって「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【７８０５】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。
【７８０６】
図３３８（ａ）の大当たり情報８１ｅには大きく３種類の大当たり情報が左部分、中央部分および右部分に分かれる形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示された敵キャラクタに勝利することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち、大当たりラウンド数が最大３ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「△」が表示されている。
【７８０７】
この第１報酬対象８１ｂ１は、「第３時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」を示しており（図２７０参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、３ラウンド）を示している（図２６９参照）。
【７８０８】
また、「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」であり（図２７０参照）、詳細な説明は省略するが、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ２：７：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。
【７８０９】
さらに、大当たり情報８１ｅの中央部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示された敵キャラクタに勝利することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当たりラウンド数が最大８ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「◎」が表示されている。
【７８１０】
この第２報酬対象８１ｂ２は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域

７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」を示しており（図２７０参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、８ラウンド）を示している（図２６９参照）。

【７８１１】

また、上述したとおり、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ２：７：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。

【７８１２】

さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第３報酬対象８１ｂ３、第３報酬ラウンド数８１ｃ３及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。そして、第３報酬対象８１ｂ３に示された敵キャラクタに勝利することで、第３報酬ラウンド数８１ｃ３、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第３報酬確率８１ｄ３には「△」が表示されている。

【７８１３】

この第３報酬対象８１ｂ３は、「第３時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図２７０参照）、第３報酬ラウンド数８１ｃ３は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図２６８参照）。

【７８１４】

また、上述したとおり、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ２：７：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第３時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第３報酬確率８１ｄ３において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【７８１５】

次いで、図３３８（ｂ）は、図３３８（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回であることを示している。

【７８１６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【７８１７】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。

【７８１８】
次いで、図３３８（ｃ）は、図３３８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。
【７８１９】
主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首　発見」と表示されており、図３３８（ａ）及び図３３８（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのいずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発見キャラクタ図柄８１ｋが表示されており、図３３８（ａ）及び図３３８（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、中央部分に表示されていた第２報酬対象８１ｂ２と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄８１ｋとの勝負に勝利することで、図３３８（ａ）の第２報酬ラウンド数８１ｃ２に表示されていた、最大ラウンドで８ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。
【７８２０】
次いで、図３３８（ｄ）は、図３３８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。
【７８２１】
主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首を捕まえろ」と表示されており、さらに主表示領域Ｄｍの中央部分にメインキャラクタ図柄８１ｈが投げ縄を投げようとしている様子が表示されており、図３３８（ｃ）において発見した敵キャラクタ捕まえようとしている様子を示唆している。
【７８２２】
次いで、図３３９（ａ）は、図３３８（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、「第３時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たりに当選（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」への１回目の当選（図２７４参照））したことを示している。
【７８２３】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には発見キャラクタ図柄８１ｋが逃げていく様子が表示されており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「失敗」と表示されている。
【７８２４】
ここで、上述したとおり、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」に「２回」当選することで小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立するように構成されている（図２７４参照）。そのため、図３３９（ａ）は、「第３時間短縮状態」における小当たり種別「時短Ｃ」への１回目の当選であったため、特定領域通過不可な小当たり当選時の演出、即ち、失敗結果となる演出が行われているが、次回の小当たり種別「時短Ｃ」への当選では、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」に達し、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立して大当たり状態を発生可能となる。
【７８２５】
よって、主表示領域Ｄｍの右上部分では、発見キャラクタ図柄８１ｋが身につけていた装着物８１ｎ（帽子及びマスク）が外れたことを示す演出が行われており、次回の小当たり種別「時短Ｃ」への当選で大当たり状態を発生可能となることを示唆している。

【７８２６】
次いで、図３３９（ｂ）は、図３３９（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側にはメインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「次は捕まえるぜ」の文字が、それぞれ表示されており、これから小入賞口ユニット７３の開放動作が行われる状態ではあるものの、該小入賞口ユニット７３に入球困難な小当たりであるため、図３３８（ｄ）で行われていたスーパーリーチの失敗結果となる演出が継続して行われている。
【７８２７】
次いで、図３３９（ｃ）は、図３３９（ｂ）の状態から、小当たり遊技が終了して次の第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９８回」が表示されており、図３３８（ｂ）の状態から第２特別図柄の動的表示が１度実行されたため、残りの時短回数が１減算された状態となっている。
【７８２８】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。
【７８２９】
さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。
【７８３０】
この大当たり情報８１ｅの中央部分に表示されている第２報酬対象８１ｂ２は、図３３８（ｂ）の大当たり情報８１ｅの中央部分に表示されている第２報酬対象８１ｂ２と同一の敵キャラクタであるが、図３３９（ａ）において小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、再度小当たり種別「時短Ｃ」に当選すれば大当たり状態を発生可能であるため、該第２報酬対象８１ｂ２のキャラクタの帽子及びマスクが外れた状態となっており、図３３８（ｂ）の遊技状態よりも大当たり状態を発生し易くなっていることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。
【７８３１】
次いで、図３４０（ａ）は、図３３９（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示している。図３４０（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「ゴールドラッシュ突入」と表示されており、「第３時間短縮状態」における小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりによって「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【７８３２】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。
【７８３３】
図３４０（ａ）の大当たり情報８１ｅには大きく２種類の大当たり情報が左右に分かれ

る形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示されたアイテム（金貨）を発見することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「◎」が表示されている。

【７８３４】

この第１報酬対象８１ｂ１は、「第４時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｇ」を示しており（図２７０参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図２６９参照）。

【７８３５】

また、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短Ｇ」であり（図２７０参照）、詳細な説明は省略するが、「第４時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなっている。よって、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。

【７８３６】

さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示されたアイテム（ダイヤモンド）を発見することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「△」が表示されている。

【７８３７】

この第２報酬対象８１ｂ２は、「第４時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図２７０参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図２６８参照）。

【７８３８】

また、上述したとおり、「第４時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなっている。よって、「第４時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【７８３９】

さらに、大当たり情報８１ｅの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「どちらかの報酬確定」と表示されており、該大当たり情報８１ｅに示されている第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第２報酬ラウンド数８１ｃ２がいずれも１０ラウンドであり、かつ、いずれの大当たりを導出した場合であっても、該大当たり後に実質的に次回大当たりが確定する遊技状態（即ち、「第２時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）に移行するため、これから移行する「第４時間短縮状態」が特別な遊技状態であることを示唆している。

【７８４０】

次いで、図３４０（ｂ）は、図３４０（ａ）の状態から、「第４時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回であることを示している。

【７８４１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用

変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【７８４２】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれのアイテムを発見した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｈがアイテムの発掘作業をしている状態が表示されている。

【７８４３】

次いで、図３４０（ｃ）は、図３４０（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｇ」）に当選したことを示している。

【７８４４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが図３４０（ａ）に表示されていた第１報酬対象８１ｂ１である金貨を発掘した様子が表示されている。

【７８４５】

次いで、図３４０（ｄ）は、図３４０（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【７８４６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが図３４０（ａ）に表示されていた第２報酬対象８１ｂ２であるダイヤモンドを発掘した様子が表示されている。

【７８４７】

以上、説明したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に開放される小入賞口ユニット７３を、普通電役７２よりも球の流下方向下流側に配設する。また、普通電役ユニット５９内に減速部５９ａを配設することで、出没板７２ａ上を転動する球の転動速度を効率よく減速させ、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２に入球可能となるように構成する。

【７８４８】

また、時短終了条件テーブル２０２ｍでは、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、によって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成する。

【７８４９】

このように構成することで、「時間短縮状態」において、右打ち遊技を実行して第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合には、該小当たりに当選する動的表示の終了時に「通常遊技状態」へと移行し、該小当たりへの当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放によって該小入賞口ユニット７３へ入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄへの球の通過も容易又は可能となるため、大当たり状態を発生させることが可能となる。

【７８５０】
一方、「時間短縮状態」において、右打ち遊技を実行して第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立していない場合には、小入賞口ユニット７３の開放中も「時間短縮状態」であって、該小当たりへの当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放中であっても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、小入賞口ユニット７３へ入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄへの球の通過も困難又は不可となるため、大当たり状態を発生させることが困難とすることができる。
【７８５１】
よって、小当たり種別毎に、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件を設定することで、「時間短縮状態」において、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難とし、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３への入球を可能として特定領域７３ｄへの通過も可能とすることができる。
【７８５２】
その結果、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、該当選した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生可能とする小当たり種別と、特定領域７３ｄを通過困難にさせて大当たり状態を発生困難とする小当たり種別と、を設定することができ、同じ「時間短縮状態」であっても、時短終了条件を異ならせることで、小当たり当選に基づく大当たりの大当たりラウンド割合および該大当たり後に移行する遊技状態（所謂、継続率）を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【７８５３】
また、第２３実施形態のパチンコ機１０では、小当たり当選時のＯＰ時間を、「時間短縮状態」における普通電役７２の１の開放時間よりも長時間に構成する。
【７８５４】
このように構成することで、「時間短縮状態」において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合に、普通電役７２及び小入賞口ユニット７３の開放動作の開始タイミングが如何様な場合であっても、該小当たりのＯＰ時間中に普通電役７２の開放動作を終了させ、小入賞口ユニット７３の開放動作開始時には普通電役７２を閉鎖状態とすることができる。
【７８５５】
その結果、「時間短縮状態」において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３の開放動作開始時から右打ち遊技で発射した球を入球可能とすることができ、特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態を発生させることができる。
【７８５６】
さらに、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、時短終了条件の成立する場合の特別図柄の動的表示を特定の変動パターン（「特殊変動」演出態様）となるように構成する。また、「時間短縮状態」において特定の変動パターン（「特殊変動」演出態様）が実行された場合に、該変動終了時の図柄確定時間を延長（即ち、「０．５秒」から「９秒」に延長）するように構成する。
【７８５７】
このように構成することで、「時間短縮状態」における時短終了条件の成立する特別図柄の動的表示の図柄確定時間中に普通電役７２の開放動作を終了させ、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後における普通電役７２への入球を抑制することができる。

【７８５８】
その結果、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後における想定外の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。
【７８５９】
また、第２３実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の小当たり当選時において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信するコマンドを異ならせるように構成する。
【７８６０】
このように構成することで、特別図柄の動的表示の小当たり当選時において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、第３図柄表示装置８１において実行する変動演出を異ならせることができる。
【７８６１】
その結果、「時間短縮状態」において１の小当たり種別に当選した場合であっても、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、成功結果となる演出または失敗結果となる演出を実行することができ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【７８６２】
さらに、第２３実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍにおいて、１の遊技状態における各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件として、該時短終了条件が成立し易い当選回数（即ち、「１回」）と、該時短終了条件が成立し難い当選回数（即ち、「１００回」）と、該成立し易い当選回数（即ち、「１回」）とは異なる成立し易い当選回数（即ち、「２回」）と、を構成する。
【７８６３】
このように構成することで、「時間短縮状態」中に小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たりに当選し、大当たりを導出困難な場合であっても、該小当たり種別への当選後において、再度、該小当たり種別に当選することで、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件を成立可能とすることができる。
【７８６４】
その結果、「時間短縮状態」中に小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり、即ち、失敗結果（ハズレ）に相当する小当たり種別に当選した場合であっても、これ以降の小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立確率を上昇させることができ、小当たり当選に基づく大当たりの導出確率、大当たり導出時の大当たりラウンド割合及び大当たり導出後の遊技状態の移行割合を変化させることができ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【７８６５】
＜第２４実施形態＞
次いで、図３４１～図３５８を参照して、本発明を適用した第２４実施形態のパチンコ機１０について説明する。第２３実施形態のパチンコ機１０では、所謂連荘状態である「時間短縮状態」の終了する契機は、「第１時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の１変動目に大当たりに当選せず、かつ、大当たり状態を発生可能な小当たり種別にも当選しなかった場合であり、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」においては、いずれの大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合であっても「時間短縮状態」が継続可能となるように構成されていた。
【７８６６】
これに対し、第２４実施形態のパチンコ機１０では、所謂連荘状態である「時間短縮状態」の終了する契機が、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」のすべての「時間短縮状態」において存在し、特定の小当たり種別への当選によって終了し得るように構成されている。また、「第１時間短縮状態」においていずれかの大当たり又は小当たりへの当選に基づいて「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）よりも、「第２時間

短縮状態」においていずれかの大当たり又は小当たりへの当選に基づいて「時間短縮状態」が継続し得る割合の方が高くなるように構成されており、同様に、「第２時間短縮状態」よりも「第３時間短縮状態」の方が、「第３時間短縮状態」よりも「第４時間短縮状態」の方が、「時間短縮状態」が継続し得る割合が高くなるように構成されている。

【７８６７】

以下、第２４実施形態のパチンコ機１０について、第２３実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２３実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【７８６８】

まず、図３４１を参照して、第２４実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３４１は、第２４実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【７８６９】

第２３実施形態のブロック図と、第２４実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７及び時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点である。

【７８７０】

次に、図３４２を参照して、第２４実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図３４２（ａ）は、第２４実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図３４２（ｂ）は、同じく第２４実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【７８７１】

第２３実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第２４実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１において、大当たり種別「時短壱」及び「時短弐」の大当たり種別カウンタＣ２が取り得る値が異なる点と、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【７８７２】

第２４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第４時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第４時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

【７８７３】

図３４２（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～８９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９０～９９」が対応付けられている。

【７８７４】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり

種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

【７８７５】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が９０％、大当たり種別「時短弐」が１０％、の割合で当選することとなる。

【７８７６】

なお、図３４２（ｂ）で示す第２４実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２については、第２３実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２と同様であるため、説明を省略する。

【７８７７】

次に、図３４３を参照して、第２４実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図３４３は、第２４実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【７８７８】

第２３実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第２４実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【７８７９】

図３４３に示すように、第２４実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【７８８０】

第２４実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｆ」と、が設けられている。

【７８８１】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｆ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【７８８２】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【７８８３】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【７８８４】

図３４３で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～４３」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「４４～１０４」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１０５～２０２」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０３～２１２」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２１３～２４６」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２４７～２９９」が対応付けられている。

【７８８５】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｆ」が決定される。

【７８８６】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が１４．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が２０．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が３２．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｅ」が１１．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｆ」が１７．７％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【７８８７】

ここで、詳細は後述するが、第２４実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図３４８参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合において、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【７８８８】

よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図３４８参照）、該小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【７８８９】

一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図３４８参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技

球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【７８９０】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図３４３に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図３４４及び図３４８において後述する。

【７８９１】

次に、図３４４及び図３４５を参照して、第２４実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図３４４は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図３４５は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図３４５において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図３４４及び図３４５に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図３４８で詳細を後述する。

【７８９２】

図３４４で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、又は、各「時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「時短機能」が終了した場合（即ち、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合）、となる（図３４５参照）。

【７８９３】

また、図３４４で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図２６４参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【７８９４】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、となる（図３４５参照）。

【７８９５】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５

参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」となる（図３４８参照）。

【７８９６】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約６０％となるように構成されている。

【７８９７】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である。よって、「第１時間短縮状態」においては、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には「時間短縮状態」が継続される一方、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図３４５参照）。

【７８９８】

なお、第２４実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１００００回」に設定されているため、第２３実施形態の「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【７８９９】

ここで、大当たり種別「時短参」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図３４２（ｂ）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図２６７参照）。

【７９００】

また、第２特別図柄の動的表示がいずれかの小当たり種別に当選する確率は、第２３実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図２６７参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が１４．７％であり、小当たり種別「時短Ｂ」が選択され得る割合が２０．３％となるように構成されている（図３４３参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約６７２／１００００となり、小当たり種別「時短Ｂ」の当選確率は、約９２８／１００００となる。

【７９０１】

従って、大当たり種別「時短参」または小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１７０１／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」に当選する割合（設定値「１」で約１０２９／１００００））は約６０％となる。

【７９０２】

また、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」のうち、大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」であるため、「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約６０％となる（図３４４参照）。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【７９０３】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３４５参照）。

【７９０４】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」となる（図３４８参照）。

【７９０５】

また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｃ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約７０％となるように構成されている。

【７９０６】

同様に、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｃ」であるため、「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約７０％となる（図３４４参照）。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【７９０７】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３４５参照）。

【７９０８】

この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」となる（図３４８参照）。

【７９０９】

また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約８０％となるように構成されている。

【７９１０】

同様に、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約８０％となる（図３４４参照）。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【７９１１】

次いで、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」において「時短参」に当選した場合、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、又は、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３４５参照）。

【７９１２】

この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～３０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５及び図３４９～図３５１参照）。さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる（図３４５参照）。

【７９１３】

また、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約９０％となるように構成されている。

【７９１４】

同様に、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」であるため、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約９０％となる（図３４４参照）。なお、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【７９１５】

このように、第２４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において主に実行され得る第１特別図柄の動的表示で大当たりした場合の大半（即ち、９０％）において「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第１時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、７０％）の「第２時間短縮状態」に移行するように構成されている。同様に、「第２時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第２時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、８０％）の「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第３時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、９０％）の「第４時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【７９１６】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が６０％であるため、所謂連荘する可能性が格別には高くはないが、「時間短縮状態」を継続可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選し続けることで、より「時間短縮状態」を継続し易くなる遊技状態に移行することになり、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【７９１７】

また、詳細は後述するが、第２４実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」において、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われるのに対して、「第４時間短縮状態」においては、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～３０秒」の範囲で行わ

れるように構成されている（図３４９～図３５１にて後述）。
【７９１８】
このように構成することで、「第１時間短縮状態」や「第２時間短縮状態」に滞在している間は、継続率がそれほど高くはなく、かつ、第２特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が高く、かつ、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。
【７９１９】
次に、図３４６を参照して、第２４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図３４６は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第２４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。
【７９２０】
第２４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。
【７９２１】
図３４６で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【７９２２】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【７９２３】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の

入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【７９２４】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【７９２５】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【７９２６】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【７９２７】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【７９２８】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【７９２９】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【７９３０】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７

３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【７９３１】

このように、第２４実施形態のパチンコ機では、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間が、その他の大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合におけるＯＰ時間及びＥＤ時間よりも短くなるように構成している。

【７９３２】

即ち、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生し得る大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間を、その他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）において大当たり状態を発生し得る大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合におけるＯＰ時間及びＥＤ時間よりも短く構成している。

【７９３３】

このように構成することで、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が高く、かつ、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【７９３４】

次に、図３４７を参照して、第２４実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図３４７は、第２４実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第２４実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点である。

【７９３５】

次に、図３４８を参照して、第２４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図３４８は、第２４実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第２４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【７９３６】

図３４８で示すように、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【７９３７】

次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【７９３８】

よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であ

り、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【７９３９】
次いで、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【７９４０】
よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【７９４１】
次いで、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【７９４２】
よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」若しくは「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【７９４３】
次いで、大当たり種別「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第４時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【７９４４】
よって、「第４時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【７９４５】
このように構成することで、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第４時間短縮状態」に移行し、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には再度「第４時間短縮状態」に移行させることができる。
【７９４６】
その結果、「通常遊技状態」で大当たりに当選した場合に主に移行する「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に、該「第１時間短縮状態」よりも継続率の高い「第２時間短縮状態」に移行し、それ以降においても、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、より継続率の高い遊技状態に移行させることができ、最終的に最も継続率の高い「第４時間短縮状態」への移行（ループ）を繰り返すことがで

きる。
【７９４７】
次に、図３４９を参照して、第２４実施形態の保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図３４９（ａ）は、第２４実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図３４９（ｂ）は、第２４実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。
【７９４８】
第２３実施形態の保留数テーブル２０２ｄと、第２４実施形態の保留数テーブル２０２ｄとの異なる点は、主に、遊技状態のグループの区分けが異なる点と、各グループにおいて参照される停止パターンテーブル２０２ｅが異なる点と、である。
【７９４９】
第２４実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ８を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ８を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ８のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【７９５０】
なお、図３４９（ａ）に示すように、第２４実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１は、第２３実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１と同様のため、説明を省略する。
【７９５１】
次に、図３４９（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２８１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２８１（ｃ）参照）が選択される。
【７９５２】
次いで、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図２８３（ａ）参照）が選択される。また、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２８２（ｂ）参照）が選択される。
【７９５３】
さらに、「第４時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図２８２（ａ）参照）が選択される。また、「第４時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８（図３５０参照）が選択される。
【７９５４】
なお、第２３実施形態の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２と同様に、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の実行となる、１００００回転目に選択され得る停止パターンテーブルをＦテーブル２０２ｅ６（図２８２（ｃ）参照）とし、該動的表示の終了後の図柄確定時間が９秒となるように構成してもよい。
【７９５５】
ただし、第２４実施形態のパチンコ機１０では、すべての「時間短縮状態」において１００００回転の時短回数が付与され、実質的に次回の大当たりが確定し得るように構成さ

れているため、「時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が大当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選することなく１００００回実行され得る確率は極めて僅少であり、その効果は特段に高くは認められない。

【７９５６】

次に、図３５０を参照して、第２４実施形態の停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図３５０は、第２４実施形態の停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８の一例を模式的に示した図である。

【７９５７】

図３５０で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８では、「ノーマルリーチ」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、各「非リーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「第４時間短縮状態」における第２特別図柄の大当たり又は小当たり抽出時には、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となるように設定されている。

【７９５８】

よって、「第４時間短縮状態」において、大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合には、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となり、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも短期間で大当たり状態を発生させることができる。

【７９５９】

また、「第４時間短縮状態」におけるハズレ抽出時には、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるため（図３４９及び図２８２参照）、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも短期間でより多くの動的表示を実行することができる。

【７９６０】

ここで、従来のパチンコ機の場合、１の遊技状態において選択され得る停止パターンテーブルは、該遊技状態に移行する契機となる大当たり種別又は小当たり種別と、該大当たり種別又は小当たり種別に当選したときの遊技状態と、によって決定される。従って、特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に基づく大当たりの発生後に、第２４実施形態の「第４時間短縮状態」のように、ハズレ、大当たり又は小当たりが抽選された場合に選択され得る停止パターンテーブルを、短時間の変動時間が選択され得るように構成することは可能となるが、この「第４時間短縮状態」のような遊技状態に移行することとなる特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に当選するタイミングを意図的に任意のタイミングとする（例えば、「時間短縮状態」における３回目の大当たり時に特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に当選させるなど）ことは不可又は困難となる。よって、従来のパチンコ機の場合、所謂「連荘」状態（例えば、「確率変動状態」や「時間短縮状態」など）における特定の大当たり回数後の「連荘」状態で選択され得る停止パターンテーブルを、それまでの「連荘」状態で選択され得る停止パターンテーブルと異なるように構成することは不可又は困難となる。

【７９６１】

一方、第２４実施形態のパチンコ機１０のように、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）において当選可能な小当たり種別をそれぞれ異なるように構成することで、特定の小当たり種別（第２４実施形態の場合、小当たり種別「時短Ｅ」）に当選するタイミングを、意図的に「時間短縮状態」における３回目の大当たり時、とすることができ、該小当たり種別に基づく大当たり後の遊技状態（「第４時間短縮状態」）を、他の遊技状態（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と異なる遊技状態とすることができる。

【７９６２】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、１の動的表示の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【７９６３】

次に、図３５１を参照して、第２４実施形態の変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、第２特別図柄の小当たり時に用いられる特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５と、が用意されている。

【７９６４】

図３５１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図３５１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図であり、図３５１（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５の一例を模式的に示した図である。図３５１に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ３～２０２ｅ５は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【７９６５】

第２３実施形態の変動パターンテーブル２０２ｆと、第２４実施形態の変動パターンテーブル２０２ｆとの異なる点は、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」の変動パターンが追加されている点である。

【７９６６】

図２８４（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」のみの変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【７９６７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素』が選択される。

【７９６８】

次に、図３５２～図３５８を参照して、第２４実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図３５２～図３５８は、第２４実施形態の「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【７９６９】

より詳細には、図３５２（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」

に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図３５２（ｂ）は、図３５２（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図３５２（ｃ）は、図３５２（ｂ）の状態から、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示しており、図３５２（ｄ）は、図３５２（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。

【７９７０】

また、図３５３（ａ）は、図３５２（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図３５３（ｂ）は、図３５２（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示しており、図３５３（ｃ）は、図３５３（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図３５３（ｄ）は、図３５２（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。

【７９７１】

さらに、図３５４（ａ）は、図３５３（ｄ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図３５４（ｂ）は、図３５３（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図３５４（ｃ）は、図３５４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示しており、図３５４（ｄ）は、図３５４（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【７９７２】

また、図３５５（ａ）は、図３５４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示しており、図３５５（ｂ）は、図３５５（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図３５５（ｃ）は、図３５４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図３５５（ｄ）は、図３５５（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【７９７３】

さらに、図３５６（ａ）は、図３５５（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図３５６（ｂ）は、図３５６（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示しており、図３５６（ｃ）は、図３５６（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図３５６（ｄ）は、図３５６（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示している。

【７９７４】

また、図３５７（ａ）は、図３５６（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図３５７（ｂ）は、図３５７（ａ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図３５７（ｃ）は、図３５７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示しており、図３５７（ｄ）は、図３５７（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【７９７５】
さらに、図３５８（ａ）は、図３５７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示しており、図３５８（ｂ）は、図３５８（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。
【７９７６】
図３５２（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図３５２（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「ルーレット　第１会場　到着」と表示されており、大当たり種別「時短壱」への当選によって「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【７９７７】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。
【７９７８】
図３５２（ａ）の大当たり情報８１ｅには、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて４種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第４報酬対象８１ｂ４）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図３４２参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。
【７９７９】
また、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２は、「第１時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図３４３参照）。そして、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「第１時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、７０％）「第２時間短縮状態」に移行するため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「１等賞」と表示されている。
【７９８０】
さらに、第３報酬対象８１ｂ３は、「第１時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図３４３参照）。そして、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「残念賞」と表示されている。
【７９８１】
また、第４報酬対象８１ｂ４は、「第１時間短縮状態」において当選しても特定領域７３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第４報酬対象８１ｂ４の当選領域には「もう１回」と表示されている。
【７９８２】
この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第１時間短縮状態」においては、第

４報酬対象８１ｂ４の小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に最も当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｂ」に当選し易く、次いで、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」に当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」に当選し易いことを示唆している。

【７９８３】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、報酬確率８１ｄ及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。報酬確率８１ｄは、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」又は第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」への当選割合、即ち、「第１時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「１等賞・特賞割合　６０％」と表示されている。

【７９８４】

一方、第３報酬確率８１ｄ３は、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」への当選割合、即ち、「第１時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　４０％」と表示されている。

【７９８５】

次いで、図３５２（ｂ）は、図３５２（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　１００００回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が１００００回であることを示している。

【７９８６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【７９８７】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｈが投擲物８１ｐを投擲した様子が表示されている。

【７９８８】

次いで、図３５２（ｃ）は、図３５２（ｂ）の状態から、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。

【７９８９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第４報酬対象８１ｂ４である「もう１回」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、特定領域通過不可ないずれかの小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。

【７９９０】

次いで、図３５２（ｄ）は、図３５２（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ａ」）に当選したことを示してい

る。
【７９９１】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。
【７９９２】
　次いで、図３５３（ａ）は、図３５２（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。
【７９９３】
　また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。
【７９９４】
　次いで、図３５３（ｂ）は、図３５２（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」）に当選したことを示している。
【７９９５】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。
【７９９６】
　次いで、図３５３（ｃ）は、図３５３（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１等賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。
【７９９７】
　また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第２会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。
【７９９８】
　次いで、図３５３（ｄ）は、図３５２（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各

図柄列に「７」が表示されており、「第１時間短縮状態」において大当たり（即ち、大当たり種別「時短参」）に当選したことを示している。
【７９９９】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。
【８０００】
　次いで、図３５４（ａ）は、図３５３（ｄ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。
【８００１】
　また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。
【８００２】
　次いで、図３５４（ｂ）は、図３５３（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図３５４（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａが「ルーレット　第２会場　到着」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりによって「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【８００３】
　さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。
【８００４】
　図３５４（ｂ）の大当たり情報８１ｅには、「第２時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて４種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第４報酬対象８１ｂ４）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図３４２参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。
【８００５】
　また、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図３４３参照）。そして、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「第２時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、８０％）「第３時間短縮状態」に移行するため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「１等賞」と表示されている。
【８００６】

さらに、第３報酬対象８１ｂ３は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図３４３参照）。そして、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「残念賞」と表示されている。

【８００７】

また、第４報酬対象８１ｂ４は、「第２時間短縮状態」において当選しても特定領域７３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第４報酬対象８１ｂ４の当選領域には「もう１回」と表示されている。

【８００８】

この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第２時間短縮状態」においては、第４報酬対象８１ｂ４の小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に最も当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｂ」に当選し易く、次いで、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」に当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」に当選し易いことを示唆している。

【８００９】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、報酬確率８１ｄ及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。報酬確率８１ｄは、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」又は第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」への当選割合、即ち、「第２時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「１等賞・特賞割合７０％」と表示されている。

【８０１０】

一方、第３報酬確率８１ｄ３は、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」への当選割合、即ち、「第２時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　３０％」と表示されている。

【８０１１】

次いで、図３５４（ｃ）は、図３５４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ａ」）に当選したことを示している。

【８０１２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【８０１３】

次いで、図３５４（ｄ）は、図３５４（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【８０１４】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されて

おり、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【８０１５】

次いで、図３５５（ａ）は、図３５４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」）に当選したことを示している。

【８０１６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。

【８０１７】

次いで、図３５５（ｂ）は、図３５５（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１等賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。

【８０１８】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第３会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【８０１９】

次いで、図３５５（ｃ）は、図３５４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第２時間短縮状態」において大当たり（即ち、大当たり種別「時短参」）に当選したことを示している。

【８０２０】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【８０２１】

次いで、図３５５（ｄ）は、図３５５（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【８０２２】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【８０２３】

次いで、図３５６（ａ）は、図３５５（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図３５６（ａ）では、主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａが「ルーレット　第３会場　到着」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりによって「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【８０２４】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【８０２５】

図３５６（ａ）の大当たり情報８１ｅには、「第３時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて３種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第３報酬対象８１ｂ３）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」、又は、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図３４２及び図３４３参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。

【８０２６】

また、第２報酬対象８１ｂ２は、「第３時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図３４３参照）。そして、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「残念賞」と表示されている。

【８０２７】

また、第３報酬対象８１ｂ３は、「第３時間短縮状態」において当選しても特定領域７３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」及び「時短Ｆ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「もう１回」と表示されている。

【８０２８】

この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第３時間短縮状態」においては、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｆ」に最も当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」に当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｄ」に当選し易いことを示唆している。

【８０２９】
　また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、第１報酬確率８１ｄ１及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。第１報酬確率８１ｄ１は、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」への当選割合、即ち、「第３時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「特賞割合　８０％」と表示されている。
【８０３０】
　一方、第２報酬確率８１ｄ２は、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」への当選割合、即ち、「第３時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　２０％」と表示されている。
【８０３１】
　次いで、図３５６（ｂ）は、図３５６（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」）に当選したことを示している。
【８０３２】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。
【８０３３】
　次いで、図３５６（ｃ）は、図３５６（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。
【８０３４】
　また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。
【８０３５】
　次いで、図３５６（ｄ）は、図３５６（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」）に当選したことを示している。
【８０３６】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示している。
【８０３７】
　次いで、図３５７（ａ）は、図３５６（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始

されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示している。

【８０３８】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【８０３９】

次いで、図３５７（ｂ）は、図３５７（ａ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図３５７（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａが「ルーレット　第４会場　到着」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりによって「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【８０４０】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【８０４１】

図３５７（ｂ）の大当たり情報８１ｅには、「第４時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて３種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第３報酬対象８１ｂ３）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」、又は、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図３４２及び図３４３参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に再度移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。

【８０４２】

また、第２報酬対象８１ｂ２は、「第４時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図３４３参照）。そして、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「残念賞」と表示されている。

【８０４３】

また、第３報酬対象８１ｂ３は、「第４時間短縮状態」において当選しても特定領域７３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「もう１回」と表示されている。

【８０４４】

この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当た

り種別への当選割合を示唆している。よって、この「第４時間短縮状態」においては、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に最も当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｄ」に当選し易いことを示唆している。

【８０４５】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、第１報酬確率８１ｄ１及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。第１報酬確率８１ｄ１は、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」への当選割合、即ち、「第４時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「特賞割合　９０％」と表示されている。

【８０４６】

一方、第２報酬確率８１ｄ２は、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」への当選割合、即ち、「第４時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　１０％」と表示されている。

【８０４７】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部には遊技内容メッセージ８１ｊに「スピードアップ」と表示されており、これから移行する「第４時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の変動秒数が、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも短くなって、次の大当たりが発生するまでの時間が短くなることを示唆している。

【８０４８】

次いで、図３５７（ｃ）は、図３５７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」）に当選したことを示している。

【８０４９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。

【８０５０】

次いで、図３５７（ｄ）は、図３５７（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。

【８０５１】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【８０５２】

次いで、図３５８（ａ）は、図３５７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実

行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。

【８０５３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選したことを示している。

【８０５４】

次いで、図３５８（ｂ）は、図３５８（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選したことを示している。

【８０５５】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場継続」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりの終了後に再度「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【８０５６】

以上、説明したように、第２４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たりした場合に、主に「第１時間短縮状態」に移行し、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第４時間短縮状態」に移行し、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、再度「第４時間短縮状態」に移行するように構成する。また、各「時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別への当選割合が徐々に高くなるように（「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別への当選割合が「第１時間短縮状態」＜「第２時間短縮状態」＜「第３時間短縮状態」＜「第４時間短縮状態」となるように）構成する。

【８０５７】

このように構成することで、各「時間短縮状態」毎に継続率の異なる遊技状態を作り出すことができる。

【８０５８】

その結果、「時間短縮状態」において、特定領域通過可能な小当たり種別であって、「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別に当選した場合に、該小当たり種別への当選の都度、「時間短縮状態」における継続率が徐々に上昇するように構成することができる。

【８０５９】

また、第２４実施形態のパチンコ機１０では、「第４時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも変動時間が短時間となる変動パターンが選択され易いように構成する。さらに、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合のオープニング時間及

びエンディング時間が、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）におけるオープニング時間及びエンディング時間よりも短時間となるように構成する。

【８０６０】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」や「第２時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、１の動的表示の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し易く、大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合のオープニング時間及びエンディング時間が短くなり、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くすることができる。

【８０６１】

その結果、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【８０６２】

その他、第２４実施形態におけるパチンコ機１０は、第２３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第２５実施形態＞

次いで、図３５９～図３７２を参照して、本発明を適用した第２５実施形態のパチンコ機１０について説明する。第２４実施形態のパチンコ機１０では、すべての「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」）において、特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいた大当たりが発生した場合に、「通常遊技状態」に移行することとなる小当たり種別への当選割合が存在している。

【８０６３】

また、第２４実施形態のパチンコ機１０では、最も継続率の高い「第４時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別への当選に基づく大当たり状態が発生した場合、該大当たり後に再度「第４時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【８０６４】

これに対し、第２５実施形態のパチンコ機１０では、一部の「時間短縮状態」（即ち、「第３時間短縮状態」）において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいた大当たりが発生した場合には、「通常遊技状態」に移行することとなる小当たり種別への当選割合が存在せず、必ず「時間短縮状態」を継続可能に構成されている。

【８０６５】

また、第２５実施形態のパチンコ機１０では、最も継続率の高い「第３時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別への当選に基づく大当たり状態が発生した場合、該大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行するように構成されて。

【８０６６】

以下、第２５実施形態のパチンコ機１０について、第２３実施形態又は第２４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２３実施形態又は第２４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２３実施形態又は第２４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【８０６７】

まず、図３５９を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３５９は、第２５実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【８０６８】

第２４実施形態のブロック図と、第２５実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６が削除されている点である。

【８０６９】

次に、図３６０を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図３６０（ａ）は、第２５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図３６０（ｂ）は、同じく第２５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【８０７０】

第２４実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第２５実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、大当たり種別「時短弐」及び「時短参」に当選した場合の移行先遊技状態が異なる点である。

【８０７１】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

【８０７２】

なお、図３６０（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び図３６０（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、移行先遊技状態以外の情報に関しては、第２遊技状態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２と同様のため、説明を省略する。

【８０７３】

次に、図３６１を参照して、第２５実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図３６１は、第２５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【８０７４】

第２４実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第２５実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【８０７５】

図３６１に示すように、第２５実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【８０７６】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋４ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋４ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋６ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋６ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｅ」と、が設けられている。

【８０７７】
具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。
【８０７８】
なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。
【８０７９】
特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。
【８０８０】
図３６１で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～５２」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「５３～９９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１００～１２５」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２６～１９９」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２００～２９９」が対応付けられている。
【８０８１】
即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｅ」が決定される。
【８０８２】
従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が１７．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が１５．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が８．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が２４．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｅ」が３３．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。
【８０８３】
ここで、詳細は後述するが、第２５実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図３６６参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【８０８４】

よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に「１回」当選した場合に小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立するように構成されているため（図３６６参照）、該小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【８０８５】

一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図３６６参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【８０８６】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図３６１に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図３６２及び図３６６において後述する。

【８０８７】

次に、図３６２及び図３６３を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図３６２は、第２５実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図３６３は、第２５実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図３６３において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図３６２及び図３６３に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図３６６で詳細を後述する。

【８０８８】

図３６２で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図３６３参照）。

【８０８９】

また、図３６２で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲ

ート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図２６４参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【８０９０】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３６３参照）。

【８０９１】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」となる（図３６３参照）。

【８０９２】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約５０％となるように構成されている。

【８０９３】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である。よって、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」及び「時短Ｅ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合にのみ、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図３６３参照）。

【８０９４】

なお、第２５実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１００００回」に設定されているため、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【８０９５】

ここで、大当たり種別「時短参」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図３６０参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図２６７参照）。

【８０９６】

また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第２３実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図２６７参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が１７．７％であり、小当たり種別「時短Ｂ」が選択され得る割合が１５．７％となるように構成されている（図３６１参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約８０９／１００００となり、小当たり種別「時短Ｂ」の当選確率は、約７１７／１００００となる。

【８０９７】

従って、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１６２７／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当た

り種別「時短Ｂ」に当選する割合（即ち、設定値「１」で約８１８／１００００））は約５０％となる。

【８０９８】

また、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは５ラウンドとなる（図３６１参照）。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８０９９】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３６３参照）。

【８１００】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」となる（図３６３参照）。

【８１０１】

また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約７５％となるように構成されている。

【８１０２】

さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」及び「時短Ｄ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは７ラウンドとなる（図３６１参照）。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８１０３】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」におおいて小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３６３参照）。

【８１０４】

この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｅ」となる（図３６３参照）。

【８１０５】

また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。

【８１０６】
即ち、「第３時間短縮状態」では、大当たり状態を導出可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合、該大当たり後には必ず「時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【８１０７】
さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは１０ラウンドとなる（図３６１参照）。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【８１０８】
このように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において主に実行され得る第１特別図柄の動的表示で大当たりした場合の大半（即ち、９０％）において「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選することで、徐々に継続率が高くなり（約５０％→約７５％→１００％）、特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドが徐々に上昇する（５Ｒ→７Ｒ→１０Ｒ）ように構成されている。
【８１０９】
このように構成することで、「第１時間短縮状態」に滞在している間は、継続率がそれほど高くはなく、かつ、特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドも高くはないが、「時間短縮状態」を継続可能な大当たり種別又は特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生することで、徐々に継続率及び獲得可能な出玉を多くすることができる。
【８１１０】
一方で、「第３時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に基づいて大当たり状態を発生した場合に「第１時間短縮状態」に移行するため、過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる。
【８１１１】
次に、図３６４を参照して、第２５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図３６４は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第２４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第２４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。
【８１１２】
第２５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。
【８１１３】
図３６４で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設

定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８１１４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８１１５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８１１６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８１１７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｅ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８１１８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８１１９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８１２０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７

３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８１２１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８１２２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｅ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８１２３】

次に、図３６５を参照して、第２５実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図３６５は、第２５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第２４実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第２５実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点である。

【８１２４】

次に、図３６６を参照して、第２５実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図３６６は、第２５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第２４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第２５実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【８１２５】

図３６６で示すように、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【８１２６】

次いで、大当たり種別「時短壱」当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【８１２７】

よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【８１２８】
次いで、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【８１２９】
よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【８１３０】
次いで、大当たり種別「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【８１３１】
よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【８１３２】
このように構成することで、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第１時間短縮状態」に移行させることができる。
【８１３３】
その結果、「時間短縮状態」において該「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選する度に、最大ラウンド及び継続率の異なる大当たり状態を発生可能となり、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【８１３４】
次に、図３６７を参照して、第２５実施形態の保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図３６７（ａ）は、第２５実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図３６７（ｂ）は、第２５実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。
【８１３５】
第２４実施形態の保留数テーブル２０２ｄと、第２５実施形態の保留数テーブル２０２ｄとの異なる点は、主に、遊技状態のグループの区分けが異なる点である。
【８１３６】
なお、図３６７（ａ）に示すように、第２５実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１は、第２４実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１と同様のため、説明を省略する。
【８１３７】
次に、図３６７（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２８１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２８１（ｃ）参照）

が選択される。
【８１３８】
次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図２８３（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２８２（ｂ）参照）が選択される。
【８１３９】
次に、図３６８～図３７２を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図３６８～図３７２は、第２５実施形態の「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。
【８１４０】
より詳細には、図３６８（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図３６８（ｂ）は、図３６８（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図３６８（ｃ）は、図３６８（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示しており、図３６８（ｄ）は、図３６８（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。
【８１４１】
また、図３６９（ａ）は、図３６８（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示しており、図３６９（ｂ）は、図３６９（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図３６９（ｃ）は、図３６８（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図３６９（ｄ）は、図３６９（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。
【８１４２】
さらに、図３７０（ａ）は、図３６９（ｂ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図３７０（ｂ）は、図３７０（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示しており、図３７０（ｃ）は、図３７０（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図３７０（ｄ）は、図３７０（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。
【８１４３】
また、図３７１（ａ）は、図３７０（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図３７１（ｂ）は、図３７０（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図３７１（ｃ）は、図３７１（ｂ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図３７１（ｄ）は、図３７１（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。
【８１４４】
また、図３７２（ａ）は、図３７１（ｄ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示しており、図３７２（ｂ）は、図３７２（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移

行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図３７２（ｃ）は、図３７２（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図３７２（ｄ）は、図３７２（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【８１４５】

図３６８（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図３６８（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部分に遊技内容メッセージ８１ｊが「大当たり毎に突破確率が変化」と表示されており、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）において大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選して大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合が変化することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【８１４６】

主表示領域Ｄｍの右部分には、１段目皿状役物８１ｑ１、２段目皿状役物８１ｑ２及び３段目皿状役物８１ｑ３が、上から順に並んでおり、それぞれの皿状役物が「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」に対応していることを示唆している。

【８１４７】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には、第１遊技状態示唆メッセージ８１ａ１に「１段目」、第２遊技状態示唆メッセージ８１ａ２に「２段目」、第３遊技状態示唆メッセージ８１ａ３に「３段目」、とそれぞれ表示されており、さらに、各遊技状態示唆メッセージ８１ａ間に表示される矢印により、１段目を突破すると２段目へ、２段目を突破すると３段目へ、３段目を突破すると１段目へシフトすることが表示されている。

【８１４８】

この各遊技状態示唆メッセージ８１ａは、「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【８１４９】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第１報酬確率８１ｄ１に「５０％」、第２報酬確率８１ｄ２に「７５％」、第３報酬確率８１ｄ３に「１００％」、とそれぞれ表示されており、１段目に相当する「第１時間短縮状態」における継続率（即ち、大当たりに当選するか、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選する割合）が「５０％」であり、２段目に相当する「第２時間短縮状態」における継続率が「７５％」であり、３段目に相当する「第３時間短縮状態」における継続率が「１００％」であることを示唆している。

【８１５０】

次いで、図３６８（ｂ）は、図３６８（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技状態示唆メッセージ８１ａに「１段目　挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」であることを示唆している。

【８１５１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示

は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【８１５２】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「５」が表示され、第２特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。

【８１５３】

また、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部左側には、報酬確率８１ｄに「突破確率　５０％」と表示されており、「第１時間短縮状態」における継続率が「５０％」であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部右側には、報酬ラウンド数８１ｃに「突破報酬　５Ｒ」と表示されており、「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選することで、最大５ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。

【８１５４】

主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部には４つの球体進入口８１ｓがあり、さらに、１つの球体８１ｒが転動している。４つの球体進入口８１ｓのうち、第１球体進入口８１ｓ１は、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第２球体進入口８１ｓ２及び第３球体進入口８１ｓ３は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に、第４球体進入口８１ｓ４は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に、それぞれ対応している。

【８１５５】

よって、１段目皿状役物８１ｑ１では、４つの球体進入口８１ｓのうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に対応する第１球体進入口８１ｓ１及び第４球体進入口８１ｓ４の２つの球体進入口８１ｓのいずれかに球体８１ｒが進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が５０％であることを示唆している。

【８１５６】

そして、主表示領域Ｄｍの右部分には、第１大当たり情報８１ｅ１及び第２大当たり情報８１ｅ２が表示されており、第１大当たり情報８１ｅ１は第１球体進入口８１ｓ１に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。

【８１５７】

また、第２大当たり情報８１ｅ２は第４球体進入口８１ｓ４に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に対応した大当たり情報であり、「突破ボーナス」と表記されている。

【８１５８】

次いで、図３６８（ｃ）は、図３６８（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ａ」）に当選したことを示している。

【８１５９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部では球体８１ｒが第２球体進入口８１ｓ２に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目　失敗」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり

種別「時短Ａ」への当選によって「時間短縮状態」が終了することを示唆している。
【８１６０】
次いで、図３６８（ｄ）は、図３６８（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。
【８１６１】
また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「５Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大５ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「チャンスモード終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。
【８１６２】
次いで、図３６９（ａ）は、図３６８（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「５」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」）に当選したことを示している。
【８１６３】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部では球体８１ｒが第４球体進入口８１ｓ４に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目　突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。
【８１６４】
次いで、図３６９（ｂ）は、図３６９（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。
【８１６５】
また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「５Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって最大５ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「２段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。
【８１６６】
次いで、図３６９（ｃ）は、図３６８（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第１時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。
【８１６７】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止し

ており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部では球体８１ｒが第１球体進入口８１ｓ１に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【８１６８】

次いで、図３６９（ｄ）は、図３６９（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【８１６９】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「３段目へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【８１７０】

次いで、図３７０（ａ）は、図３６９（ｂ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技状態示唆メッセージ８１ａに「２段目　挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第２時間短縮状態」であることを示唆している。

【８１７１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【８１７２】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「５」が表示され、第２特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。

【８１７３】

また、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部左側には、報酬確率８１ｄに「突破確率　７５％」と表示されており、「第２時間短縮状態」における継続率が「７５％」であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部右側には、報酬ラウンド数８１ｃに「突破報酬　７Ｒ」と表示されており、「第２時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選することで、最大７ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。

【８１７４】

主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部には４つの球体進入口８１ｓがあり、１つの球体８１ｒが転動している。４つの球体進入口８１ｓのうち、第１球体進入口８１ｓ１は、「第２時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第２球体進入口８１ｓ２及び第４球体

進入口８１ｓ４は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に、第３球体進入口８１ｓ３は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に、それぞれ対応している。

【８１７５】

よって、２段目皿状役物８１ｑ２では、４つの球体進入口８１ｓのうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に対応する第１球体進入口８１ｓ１、第２球体進入口８１ｓ２及び第４球体進入口８１ｓ４の３つの球体進入口８１ｓのいずれかに球体８１ｒが進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が７５％であることを示唆している。

【８１７６】

そして、主表示領域Ｄｍの右部分には、第１大当たり情報８１ｅ１及び第２大当たり情報８１ｅ２が表示されており、第１大当たり情報８１ｅ１は第１球体進入口８１ｓ１に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。

【８１７７】

また、第２大当たり情報８１ｅ２は第２球体進入口８１ｓ２又は第４球体進入口８１ｓ４に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に対応した大当たり情報であり、「突破ボーナス」と表記されている。

【８１７８】

次いで、図３７０（ｂ）は、図３７０（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」）に当選したことを示している。

【８１７９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部では球体８１ｒが第３球体進入口８１ｓ３に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目　失敗」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって「時間短縮状態」が終了することを示唆している。

【８１８０】

次いで、図３７０（ｃ）は、図３７０（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。

【８１８１】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「７Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって最大７ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「チャンスモード終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【８１８２】

次いで、図３７０（ｄ）は、図３７０（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第２時間短縮状態」において特

定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」）に当選したことを示している。

【８１８３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部では球体８１ｒが第４球体進入口８１ｓ４に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目　突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。

【８１８４】

次いで、図３７１（ａ）は、図３７０（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。

【８１８５】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「７Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって最大７ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「３段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【８１８６】

次いで、図３７１（ｂ）は、図３７０（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第２時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【８１８７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部では球体８１ｒが第１球体進入口８１ｓ１に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【８１８８】

次いで、図３７１（ｃ）は、図３７１（ｂ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【８１８９】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「３段目へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示

領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【８１９０】

次いで、図３７１（ｄ）は、図３７１（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技状態示唆メッセージ８１ａに「３段目　挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第３時間短縮状態」であることを示唆している。

【８１９１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【８１９２】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が表示され、第２特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。

【８１９３】

また、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部左側には、報酬確率８１ｄに「突破確率　１００％」と表示されており、「第３時間短縮状態」における継続率が「１００％」であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部右側には、報酬ラウンド数８１ｃに「突破報酬　１０Ｒ」と表示されており、「第３時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選することで、最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。

【８１９４】

主表示領域Ｄｍの中央部分には３段目皿状役物８１ｑ３が表示されており、該３段目皿状役物８１ｑ３の内部には４つの球体進入口８１ｓがあり、１つの球体８１ｒが転動している。４つの球体進入口８１ｓのうち、第１球体進入口８１ｓ１は、「第３時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第２球体進入口８１ｓ２、第３球体進入口８１ｓ３及び第４球体進入口８１ｓ４は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に、それぞれ対応している。

【８１９５】

よって、３段目皿状役物８１ｑ３では、４つの球体進入口８１ｓのうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に対応するすべての球体進入口８１ｓのうちのいずれかに球体８１ｒが進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が１００％であることを示唆している。

【８１９６】

そして、主表示領域Ｄｍの右部分には、第１大当たり情報８１ｅ１及び第２大当たり情報８１ｅ２が表示されており、第１大当たり情報８１ｅ１は第１球体進入口８１ｓ１に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。

【８１９７】

また、第２大当たり情報８１ｅ２は第２球体進入口８１ｓ２、第３球体進入口８１ｓ３又は第４球体進入口８１ｓ４に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に対応した大当たり情報であり、「突破ボーナス」と表記されている。

【８１９８】

次いで、図３７２（ａ）は、図３７１（ｄ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」）に当選したことを示している。

【８１９９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には３段目皿状役物８１ｑ３が表示されており、該３段目皿状役物８１ｑ３の内部では球体８１ｒが第２球体進入口８１ｓ２に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３段目　突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。

【８２００】

次いで、図３７２（ｂ）は、図３７２（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示している。

【８２０１】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「１段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【８２０２】

次いで、図３７２（ｃ）は、図３７２（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【８２０３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には３段目皿状役物８１ｑ３が表示されており、該３段目皿状役物８１ｑ３の内部では球体８１ｒが第１球体進入口８１ｓ１に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【８２０４】

次いで、図３７２（ｄ）は、図３７２（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【８２０５】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能

であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「３段目継続」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に再度移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【８２０６】

以上、説明したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たりした場合に、主に「第１時間短縮状態」に移行し、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第１時間短縮状態」に移行するように構成する。

【８２０７】

また、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大５ラウンド分の出玉が獲得可能とし、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大７ラウンド分の出玉が獲得可能とし、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大１０ラウンド分の出玉が獲得可能となるように構成する。

【８２０８】

このように構成することで、各「時間短縮状態」毎に継続率及び最大大当たりラウンドの異なる遊技状態を作り出すことができる。

【８２０９】

その結果、「時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に再度「時間短縮状態」に移行することとなる小当たり種別に当選した場合に、継続率及び最大大当たりラウンドの異なる複数の「時間短縮状態」を周期的に移行するように構成することができ、さらに、該「時間短縮状態」において、１周期分の大当たりを導出した場合に少なくとも１度は最大１０ラウンド分の出玉が獲得可能とすることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【８２１０】

その他、第２５実施形態におけるパチンコ機１０は、第２３実施形態又は第２４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第２６実施形態＞

次いで、図３７３～図３９０を参照して、本発明を適用した第２６実施形態のパチンコ機１０について説明する。第２３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」の、４の遊技状態によって構成されていた。また、この４の「時間短縮状態」は、それぞれ大当たりに当選または特定領域通過可能な小当たり当選に基づく大当たり状態の発生によって、各遊技状態を移行可能に構成されている。

【８２１１】

これに対し、第２６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は「第１時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」の、９の遊技状態によって構成されている。また、この９の「時間短縮状態」のうち、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」及び「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」は、それぞれ特定領域通過可能な小当たり当選に基づく大当たり状態の発生によって、各遊技状態を移行可能であるが、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」のいずれかの遊技状態から「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」のいずれかの遊技状態への移行は不可であり、同様に、「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」のいずれかの遊技状態から「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」のいずれかの遊技状態への移行は不可となるように構成されている。

【８２１２】
以下、第２６実施形態のパチンコ機１０について、第２３実施形態、第２４実施形態又は第２５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２３実施形態、第２４実施形態又は第２５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２３実施形態、第２４実施形態又は第２５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【８２１３】
まず、図３７３を参照して、第２６実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３７３は、第２６実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。
【８２１４】
第２３実施形態のブロック図と、第２６実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０及び時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１が追加されている点と、時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点である。
【８２１５】
時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｈ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２６実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【８２１６】
この時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｈ」に１回当選するごとに、１減算される（図３８７のＳ５３８１参照）。
【８２１７】
そして、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」となった場合（図３８７のＳ５３８２：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３８７のＳ５３８３参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【８２１８】
時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｉ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２６実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【８２１９】
この時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が設定される（図３

２２のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｉ」に１回当選するごとに、１減算される（図３８８のＳ５３８４参照）。

【８２２０】

そして、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」となった場合（図３８８のＳ５３８５：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３８８のＳ５３８６参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【８２２１】

時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｊ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２６実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【８２２２】

この時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｊ」に１回当選するごとに、１減算される（図３８９のＳ５３８７参照）。

【８２２３】

そして、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」となった場合（図３８９のＳ５３８８：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３８９のＳ５３８９参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【８２２４】

時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｋ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２６実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【８２２５】

この時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」クリアされる（図３１５のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が設定される（図３２２のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｋ」に１回当選するごとに、１減算される（図３９０のＳ５３９０参照）。

【８２２６】

そして、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」となった場合（図３９０のＳ５３９１：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断し

て、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３９０のＳ５３９２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【８２２７】

次に、図３７４を参照して、第２６実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図３７４（ａ）は、第２６実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図３７４（ｂ）は、同じく第２６実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【８２２８】

第２３実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第２６実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１において、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２において、大当たり種別「時短参」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【８２２９】

第２６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第６時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第５時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

【８２３０】

図３７４（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。

【８２３１】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

【８２３２】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が５０％、大当たり種別「時短弐」が５０％、の割合で当選することとなる。

【８２３３】

次いで、図３７４（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【８２３４】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短参」が選定され得る。

【８２３５】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短参」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短参」のみが選定され得るように構成されている。

【８２３６】

次に、図３７５を参照して、第２６実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図３７５は、第２６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【８２３７】

第２３実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第２６実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、小当たり種別「時短Ｉ」、小当たり種別「時短Ｊ」及び小当たり種別「時短Ｋ」が追加されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【８２３８】

図３７５に示すように、第２４実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【８２３９】

第２６実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｆ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｇ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｈ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｉ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｊ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｋ」と、が設けられている。

【８２４０】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｆ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｇ」の大当たり遊技後に「第５時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｈ」の大当たり遊技後に「第７時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｉ」の大当たり遊技後に「第８時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｊ」の大当たり遊技後に「第

９時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｋ」の大当たり遊技後に「第６時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【８２４１】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【８２４２】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【８２４３】

図３７５で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～３２」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「３３～５９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「６０～６７」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「６８～９３」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「９４～１２０」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２１～１２４」が対応付けられ、「時短Ｇ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２５～１８９」が対応付けられ、「時短Ｈ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１９０～２２５」が対応付けられ、「時短Ｉ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２２６～２６１」が対応付けられ、「時短Ｊ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２６２～２９７」が対応付けられ、「時短Ｋ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２９８～２９９」が対応付けられている。

【８２４４】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９８」である場合には小当たり種別として「時短Ｋ」が決定される。

【８２４５】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が１１．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が９．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が２．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が８．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｅ」が９．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｆ」が１．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｇ」が２１．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｈ」が１２．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｉ」が１２．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｊ」が１２．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｋ」が０．７％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【８２４６】

ここで、詳細は後述するが、第２６実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図３８０参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発

生させることが可能となる。
【８２４７】
よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図３８０参照）、該小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【８２４８】
一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」～「時短Ｋ」のいずれかに当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図３８０参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短Ｃ」～「時短Ｋ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。
【８２４９】
即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図３７５に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図３７６及び図３８０において後述する。
【８２５０】
次に、図３７６及び図３７７を参照して、第２６実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図３７６は、第２６実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図３７７は、第２６実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図３７７において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図３７６及び図３７７に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図３８０で詳細を後述する。
【８２５１】
図３７６で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第９時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第２時間短縮状態」若しくは「第５時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図３７７参照）。
【８２５２】
また、図３７６で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示

は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図２６４参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【８２５３】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生した場合、となる（図３７７参照）。

【８２５４】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」となる（図３８０参照）。

【８２５５】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約５０％となるように構成されている。

【８２５６】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である。よって、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」～「時短Ｋ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合にのみ、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図３７７参照）。

【８２５７】

なお、第２６実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１００００回」に設定されているため、第２３実施形態の「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【８２５８】

ここで、大当たり種別「時短参」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図３７４（ｂ）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図２６７参照）。

【８２５９】

また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第２３実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図２６７参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が１１．０％であり、小当たり種別「時短Ｂ」が選択され得る割合が９．０％となるように構成されている（図３７５参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約５０３／１００００となり、小当たり種別「時短Ｂ」の当選確率は、約４１１／１００００となる。

【８２６０】

従って、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１０１５／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」に当選する割合（設定値「１」で約５１２／１００００））は約５０％となる。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２６１】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３７７参照）。

【８２６２】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」及び「時短Ｄ」となる（図３８０参照）。

【８２６３】

また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｄ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約８０％となるように構成されている。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２６４】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３７７参照）。

【８２６５】

この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｅ」となる（図３７７参照）。

【８２６６】

また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約５０％となるように構成されている。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２６７】

次いで、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３７７参照）。

【８２６８】

この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態

である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｆ」となる（図３８０参照）。

【８２６９】

また、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｆ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２７０】

次いで、「第５時間短縮状態」への移行契機は、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」、「第４時間短縮状態」、「第５時間短縮状態」、「第６時間短縮状態」、「第７時間短縮状態」、「第８時間短縮状態」又は「第９時間短縮状態」）において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第５時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合となる（図３７７参照）。

【８２７１】

この「第５時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第５時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第５時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」及び「時短Ｇ」となる（図３８０参照）。

【８２７２】

また、この「第５時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｇ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約９０％となるように構成されている。なお、この「第５時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２７３】

次いで、「第６時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、「第９時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｋ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３７７参照）。

【８２７４】

この「第６時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第６時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第６時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｈ」となる（図３７７参照）。

【８２７５】

また、この「第６時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別へ

の当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｈ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第６時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２７６】

次いで、「第７時間短縮状態」への移行契機は、「第６時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｈ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３７７参照）。

【８２７７】

この「第７時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第７時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第７時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｉ」となる（図３８０参照）。

【８２７８】

また、この「第７時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｉ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第７時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２７９】

次いで、「第８時間短縮状態」への移行契機は、「第７時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｉ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３７７参照）。

【８２８０】

この「第８時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第８時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第８時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｊ」となる（図３８０参照）。

【８２８１】

また、この「第８時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｊ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第８時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２８２】

次いで、「第９時間短縮状態」への移行契機は、「第８時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｊ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図３７７参照）。

【８２８３】

この「第９時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第９時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別

図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第９時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｋ」となる（図３８０参照）。

【８２８４】

また、この「第９時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｋ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約２０％となるように構成されている。なお、この「第９時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２８５】

このように、第２６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選した場合に「第１時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第１時間短縮状態」→「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」→「第４時間短縮状態」→「第１時間短縮状態」）を繰り返すように構成されている。

【８２８６】

そして、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第１時間短縮状態」が約５０％、「第２時間短縮状態」が約８０％、「第３時間短縮状態」が約５０％、「第４時間短縮状態」が１００％となるように構成されている。

【８２８７】

よって、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選して「第１時間短縮状態」に移行した場合、継続率が比較的低い遊技状態（「第１時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と継続率の比較的高い遊技状態（「第２時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）とを交互に繰り返しながら「時間短縮状態」を継続していくように構成されている。

【８２８８】

一方、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選した場合に「第６時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第６時間短縮状態」→「第７時間短縮状態」→「第８時間短縮状態」→「第９時間短縮状態」→「第６時間短縮状態」）を繰り返すように構成されている。

【８２８９】

そして、「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」が１００％、「第９時間短縮状態」が約２０％となるように構成されている。

【８２９０】

よって、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選して「第６時間短縮状態」に移行した場合、「時間短縮状態」の継続が確定した遊技状態（「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」）を経由してから、継続率の比較的低い遊技状態（「第９時間短縮状態」）へ移行し、「時間短縮状態」を継続していくように構成されている。

【８２９１】

さらに、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」及び「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」の各「時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選して「

第５時間短縮状態」に移行した場合には、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり又は小当たりに当選すると、この「第５時間短縮状態」に再度移行し、その継続率が約９０％となるように構成されている。

【８２９２】

このように構成することで、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【８２９３】

次に、図３７８を参照して、第２６実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図３７８は、第２６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第２６実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」が追加されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。

【８２９４】

第２６実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【８２９５】

図３７８で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８２９６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８２９７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８２９８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ

」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８２９９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８３００】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８３０１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８３０２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８３０３】

次に、図３７９を参照して、第２６実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図３７９は、第２６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第２６実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」が追加されている点である。

【８３０４】

図３７９に示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈにおいて、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３（小入賞口）が１のラウンド中に１０回開放され、その小当たりのＯＰ時間が「９秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。そして、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞

個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。なお、各小当たり種別において、小入賞口ユニット７３内の小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入球が検知された場合に特定領域７３ｄが開放され、該特定領域７３ｄ内の特定領域スイッチ７３ｇを球が通過すると大当たり状態が発生するように構成されている。

【８３０５】

次に、図３８０を参照して、第２６実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図３８０は、第２６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第２６実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」が追加されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【８３０６】

図３８０で示すように、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【８３０７】

次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｆ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【８３０８】

よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【８３０９】

次いで、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【８３１０】

よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【８３１１】

次いで、小当たり種別「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【８３１２】

よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であ

り、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【８３１３】
次いで、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第４時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【８３１４】
よって、「第４時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【８３１５】
次いで、大当たり種別「時短参」当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｇ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第５時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｇ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【８３１６】
よって、「第５時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【８３１７】
次いで、大当たり種別「時短弐」当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｋ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第６時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【８３１８】
よって、「第６時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｈ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【８３１９】
次いで、小当たり種別「時短Ｈ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第７時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【８３２０】
よって、「第７時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｉ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【８３２１】
次いで、小当たり種別「時短Ｉ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第８

時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【８３２２】

よって、「第８時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｊ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【８３２３】

次いで、小当たり種別「時短Ｊ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第９時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」又は「時短Ｊ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【８３２４】

よって、「第９時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｋ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【８３２５】

このように構成することで、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選した場合に「第１時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」→「第４時間短縮状態」→「第１時間短縮状態」・・・を繰り返し移行させることができる。

【８３２６】

また、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選した場合に「第６時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、「第７時間短縮状態」→「第８時間短縮状態」→「第９時間短縮状態」→「第６時間短縮状態」・・・を繰り返し移行させることができる。

【８３２７】

さらに、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」及び「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」の各「時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選して「第５時間短縮状態」に移行した場合には、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり又は小当たりに当選すると、この「第５時間短縮状態」に繰り返し移行させることができる。

【８３２８】

その結果、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【８３２９】

なお、図３８０に示す時短終了条件テーブル２０２ｍに記載はないが、第２３実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍ（図２７４参照）の備考欄の記載と同様に、時短回数による時短終了条件成立時であって、該条件が成立することとなる動的表示が小当たりに当選していない場合（即ち、ハズレ又は大当たりの場合）、「時短機能」は該動的表示の終了時に終了するように構成されている。

【８３３０】

また、時短回数による時短終了条件成立時であって、該条件が成立することとなる動的

表示が小当たり当選している場合、該小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了するように構成されている。

【８３３１】

さらに、小当たり当選回数による時短終了条件成立時は、該条件が成立することとなる動的表示は小当たりとなり、この場合、該動的表示の終了時、即ち、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作開始前に「時短機能」が終了するように構成されている。

【８３３２】

次に、図３８１～図３９０を参照して、第２６実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第２３実施形態の各制御処理と第２６実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」、「時短Ｋ」が追加されている点である。

【８３３３】

まず、図３８１を参照して、第２６実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動開始処理（図２９６参照）の一処理である小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を説明する。図３８１は、第２６実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を示すフローチャートである。第２３実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）と、第２６実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）との異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」、「時短Ｋ」が追加されている点である。

【８３３４】

第２６実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）では、まず、時短終了判定フラグ２０３ｐの判定が不要のため、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５１３２）。

【８３３５】

また、Ｓ５１４４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であるか否かを判別し（Ｓ５１７６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であれば（Ｓ５１７６：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｈ判定処理を実行し（Ｓ５１７７）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。

【８３３６】

ここで、図３８２を参照して、第２６実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）の一処理である時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を説明する。図３８２は、第２６実施形態の時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を示すフローチャートである。この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【８３３７】

この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）では、まず、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｈ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１８５）。

【８３３８】

Ｓ５１８５の判別の結果、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１８５：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｈ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域

７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。
【８３３９】
よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１８７）、この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）に戻る。
【８３４０】
一方、Ｓ５１８５の処理において、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１以下であれば（Ｓ５１８５：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｈ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。
【８３４１】
よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１８６）、この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）に戻る。
【８３４２】
なお、Ｓ５１８６又はＳ５１８７の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【８３４３】
図３８１の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１７６の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」ではないと判別された場合（Ｓ５１７６：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であるか否かを判別し（Ｓ５１７８）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であれば（Ｓ５１７８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｉ判定処理を実行し（Ｓ５１７９）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。
【８３４４】
ここで、図３８３を参照して、第２６実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）の一処理である時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）を説明する。図３８３は、第２６実施形態の時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）を示すフローチャートである。この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。
【８３４５】
この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）では、まず、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｉ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１８８）。
【８３４６】
Ｓ５１８８の判別の結果、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１８８：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｉ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３

が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【８３４７】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１９０）、この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）に戻る。

【８３４８】

一方、Ｓ５１８８の処理において、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１以下であれば（Ｓ５１８８：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｉ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【８３４９】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１８９）、この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）に戻る。

【８３５０】

なお、Ｓ５１８９又はＳ５１９０の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８３５１】

図３８１の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１７８の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」ではないと判別された場合（Ｓ５１７８：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であるか否かを判別し（Ｓ５１８０）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であれば（Ｓ５１８０：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｊ判定処理を実行し（Ｓ５１８１）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。

【８３５２】

ここで、図３８４を参照して、第２６実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）の一処理である時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）を説明する。図３８４は、第２６実施形態の時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）を示すフローチャートである。この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【８３５３】

この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）では、まず、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｊ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１９１）。

【８３５４】

Ｓ５１９１の判別の結果、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１９１：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｊ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当

選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【８３５５】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１９３）、この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）に戻る。

【８３５６】

一方、Ｓ５１９１の処理において、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１以下であれば（Ｓ５１９１：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｊ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【８３５７】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１９２）、この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）に戻る。

【８３５８】

なお、Ｓ５１９２又はＳ５１９３の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８３５９】

図３８１の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１８０の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」ではないと判別された場合（Ｓ５１８０：Ｎｏ）、当選した小当たりは小当たり種別「時短Ｋ」であると判断し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｋ判定処理を実行し（Ｓ５１８２）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図２９６参照）に戻る。

【８３６０】

ここで、図３８５を参照して、第２６実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）の一処理である時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）を説明する。図３８５は、第２６実施形態の時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）を示すフローチャートである。この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【８３６１】

この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）では、まず、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｋ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１９４）。

【８３６２】

Ｓ５１９４の判別の結果、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１９４：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｋ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当

選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【８３６３】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１９６）、この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）に戻る。

【８３６４】

一方、Ｓ５１９４の処理において、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１以下であれば（Ｓ５１９４：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｋ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図３０６参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【８３６５】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１９５）、この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図３８１）に戻る。

【８３６６】

なお、Ｓ５１９５又はＳ５１９６の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８３６７】

次に、図３８６を参照して、第２６実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短計数処理（図３０６参照）の一処理である小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を説明する。図３８６は、第２６実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を示すフローチャートである。第２３実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）と、第２６実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）との異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」、「時短Ｋ」が追加されている点である。

【８３６８】

第２６実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）では、まず、時短終了判定フラグ２０３ｐの判定が不要のため、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５３２２）。

【８３６９】

また、Ｓ５３３４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」でないと判別された場合（Ｓ５３３４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であるか否かを判別し（Ｓ５３７２）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であれば（Ｓ５３７２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｈ計数処理を実行し（Ｓ５３７３）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。

【８３７０】

ここで、図３８７を参照して、第２６実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図３８６）の一処理である時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）を説明する。図３８７は、第２６実施形態の時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）を示すフローチャートである。この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）では、当選した小

当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【８３７１】

この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）では、まず、小当たり種別「時短Ｈ」に当選しているため、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値から１減算し（Ｓ５３８１）、減算した時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３８２）。判別の結果、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３８２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３８３の処理をスキップして、この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３８６参照）に戻る。

【８３７２】

一方、Ｓ５３８２の処理において、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３８２：Ｎｏ）、即ち、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３８３）、この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３８６参照）に戻る。

【８３７３】

図３８６の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３７２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」でないと判別された場合（Ｓ５３７２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であるか否かを判別し（Ｓ５３７４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であれば（Ｓ５３７４：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｉ計数処理を実行し（Ｓ５３７５）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。

【８３７４】

ここで、図３８８を参照して、第２６実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図３８６）の一処理である時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を説明する。図３８８は、第２６実施形態の時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を示すフローチャートである。この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【８３７５】

この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）では、まず、小当たり種別「時短Ｉ」に当選しているため、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値から１減算し（Ｓ５３８４）、減算した時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３８５）。判別の結果、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３８５：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３８６の処理をスキップして、この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３８６参照）に戻る。

【８３７６】

一方、Ｓ５３８５の処理において、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３８５：Ｎｏ）、即ち、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリ

アし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３８６）、この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３８６参照）に戻る。

【８３７７】

図３８６の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３７４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」でないと判別された場合（Ｓ５３７４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であるか否かを判別し（Ｓ５３７６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であれば（Ｓ５３７６：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｊ計数処理を実行し（Ｓ５３７７）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。

【８３７８】

ここで、図３８９を参照して、第２６実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図３８６）の一処理である時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を説明する。図３８９は、第２６実施形態の時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を示すフローチャートである。この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【８３７９】

この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）では、まず、小当たり種別「時短Ｊ」に当選しているため、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値から１減算し（Ｓ５３８７）、減算した時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３８８）。判別の結果、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３８８：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３８９の処理をスキップして、この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３８６参照）に戻る。

【８３８０】

一方、Ｓ５３８８の処理において、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３８８：Ｎｏ）、即ち、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３８９）、この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３８６参照）に戻る。

【８３８１】

図３８６の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３７２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」でないと判別された場合（Ｓ５３７６：Ｎｏ）、当選した小当たりは小当たり種別「時短Ｋ」であると判断し、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｋ計数処理を実行し（Ｓ５３７８）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図３０６参照）に戻る。

【８３８２】

ここで、図３９０を参照して、第２６実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図３８６）の一処理である時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を説明する。図３９０は、第２６実施形態の時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を示すフローチャートである。この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【８３８３】
この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）では、まず、小当たり種別「時短Ｋ」に当選しているため、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値から１減算し（Ｓ５３９０）、減算した時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３９１）。判別の結果、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３９１：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３９２の処理をスキップして、この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３８６参照）に戻る。
【８３８４】
一方、Ｓ５３９１の処理において、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３９１：Ｎｏ）、即ち、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３９２）、この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を終了して、小当たり用時短計数処理（図３８６参照）に戻る。
【８３８５】
以上、説明したように、第２６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選した場合に「第１時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第１時間短縮状態」→「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」→「第４時間短縮状態」→「第１時間短縮状態」）を繰り返すように構成する。
【８３８６】
そして、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第１時間短縮状態」が約５０％、「第２時間短縮状態」が約８０％、「第３時間短縮状態」が約５０％、「第４時間短縮状態」が１００％となるように構成する。
【８３８７】
一方、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選した場合に「第６時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第６時間短縮状態」→「第７時間短縮状態」→「第８時間短縮状態」→「第９時間短縮状態」→「第６時間短縮状態」）を繰り返すように構成する。
【８３８８】
そして、「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」が１００％、「第９時間短縮状態」が約２０％となるように構成する。
【８３８９】
このように構成することで、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選して「第１時間短縮状態」に移行した場合、継続率が比較的低い遊技状態（「第１時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と継続率の比較的高い遊技状態（「第２時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）とを交互に繰り返しながら「時間短縮状態」を継続させることができる。
【８３９０】
また、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に

当選して「第６時間短縮状態」に移行した場合、「時間短縮状態」の継続が確定した遊技状態（「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」）を経由してから、継続率の比較的低い遊技状態（「第９時間短縮状態」）へ移行し、「時間短縮状態」を継続させることができる。

【８３９１】

その結果、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【８３９２】

その他、第２６実施形態におけるパチンコ機１０は、第２３実施形態乃至第２５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第２７実施形態＞

次いで、図３９１～図４０３を参照して、本発明を適用した第２７実施形態のパチンコ機１０について説明する。第２３実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍの構成により、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる４つの「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」）で構成されていた。また、特定領域通過可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に複数存在し、当選した小当たり種別によって異なる遊技状態へ移行可能となるように構成されている。

【８３９３】

これに対し、第２７実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍの構成により、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる３つの「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」）で構成される。また、特定領域通過可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に１つのみ存在し、当選した小当たり種別によって１の遊技状態へ移行するように構成される。

【８３９４】

以下、第２７実施形態のパチンコ機１０について、第２３実施形態乃至第２６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２３実施形態乃至第２７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２３実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【８３９５】

まず、図３９１を参照して、第２７実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３９１は、第２７実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【８３９６】

第２３実施形態のブロック図と、第２７実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７及び時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点である。

【８３９７】

次に、図３９２を参照して、第２７実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図３９２（ａ）は、第２７実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図３９２（ｂ）は、同じく第２７実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【８３９８】

第２３実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第２７実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１に大当たり種別「時短参」が追加されている点と、各大当たり種別の割合が変更されている点と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の大当たり種別が大当たり種別「時短四」に変更されている点と、である。

【８３９９】
第２７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短四」と、がある。

【８４００】
図３９２（ａ）で示す第２７実施形態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３２」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３３～６５」が対応付けられ、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６６～９９」が対応付けられている。

【８４０１】
よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短参」が選定され得る。

【８４０２】
従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が３３％、大当たり種別「時短弐」が３３％、大当たり種別「時短参」が３４％の割合で当選することとなる。

【８４０３】
また、第２７実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【８４０４】
次いで、図３９２（ｂ）で示す第２７実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短四」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【８４０５】
即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア２

０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短四」が選定され得る。

【８４０６】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短四」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短四」のみが選定され得るように構成されている。

【８４０７】

次に、図３９３を参照して、第２７実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図３９３は、第２７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【８４０８】

第２３実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第２７実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【８４０９】

図３９３に示すように、第２７実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【８４１０】

第２７実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」と、が設けられている。

【８４１１】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【８４１２】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【８４１３】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【８４１４】

図３９３で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１００～１９９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２００～２９９」が対応付けられている。

【８４１５】
即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定される。
【８４１６】
従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が３３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が３３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が３３．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。
【８４１７】
ここで、詳細は後述するが、第２７実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図３９８参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【８４１８】
よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図３９８参照）、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【８４１９】
一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図３９８参照）、時短終了条件が成立する前の小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。
【８４２０】
即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図３９３に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図３９４及び図３９８において後述する。
【８４２１】
次に、図３９４及び図３９５を参照して、第２７実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図３９４は、第２７実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図３９５は、第２７実施形態の

各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図３９５において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図３９４及び図３９５に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図３９８で詳細を後述する。

【８４２２】

図３９４で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図３９５参照）。

【８４２３】

また、図３９４で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」又は「時短参」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図２６４参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【８４２４】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図３９５参照）。

【８４２５】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」となる（図３９８参照）。

【８４２６】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約６％となるように構成されている。

【８４２７】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」である。よって、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図３９５参照）。

【８４２８】

なお、第２７実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１００００回」に設定されているため、第２３実施形態の「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【８４２９】

ここで、大当たり種別「時短四」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図３９２（ｂ）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図２６７参照）。

【８４３０】

また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第２３実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図２６７参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が３３．３％となるように構成されている（図３９３参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約１５２３／１００００となる。

【８４３１】

従って、大当たり種別「時短四」、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１６２８／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短四」に当選する割合（設定値「１」で約１０１／１００００））は約６％となる。

【８４３２】

即ち、「第１時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短Ａ」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「通常遊技状態」に移行するように構成されている。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８４３３】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合となる（図３９５参照）。

【８４３４】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｂ」となる（図３９８参照）。

【８４３５】

また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短四」又は小当たり種別「時短Ｂ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。

【８４３６】

即ち、「第２時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短Ｂ」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「第１時間短縮状態」に移行するように構成されている。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８４３７】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種

別「時短参」に当選した場合、又は、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短四」に当選した場合、となる（図３９５参照）。

【８４３８】

この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」となる（図３９５参照）。

【８４３９】

また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短四」又は小当たり種別「時短Ｃ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。

【８４４０】

即ち、「第３時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短Ｃ」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「第２時間短縮状態」に移行するように構成されている。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８４４１】

このように、第２７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選することで「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」のみであり、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【８４４２】

よって、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ａ」への当選によって「連荘」状態が終了するように構成されている。

【８４４３】

一方、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選することで「第２時間短縮状態」に移行し、該「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｂ」のみであり、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第１時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【８４４４】

よって、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりと、の、少なくとも２回の大当たりを獲得可能となるように構成されている。

【８４４５】

さらに、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短参」に当選することで「第３時間短縮状態」に移行し、該「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」のみであり、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第２時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【８４４６】

よって、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に

当選した場合、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりと、の、少なくとも３回の大当たりを獲得可能となるように構成されている。

【８４４７】

即ち、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも１回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも２回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも３回の大当たりが獲得可能となるように構成されている。

【８４４８】

このように構成することで、「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合に、該当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別によって、該大当たり後に移行する「時間短縮状態」における最低限の大当たりの回数（所謂、連荘数）を決めることができる。

【８４４９】

その結果、「通常遊技状態」において当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別に基づいて第３図柄に表示する図柄を決定し、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を示唆表示することができる。例えば、「通常遊技状態」中の第３図柄表示装置８１での変動演出において、「３」の数字を付した第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「３回」の大当たりの獲得が可能となり、また、「１」の数字を付した第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「１回」の大当たりの獲得が可能となるように構成することができる。なお、この変動演出の詳細については図３９９から図４０３において後述する。

【８４５０】

また、本実施形態では、「通常遊技状態」において示唆可能な最大大当たり回数は「３回」となっているが、これ以上の回数を示唆できるように構成してもよい。例えば、第１特別図柄の動的表示の大当たり種別を大当たり種別「時短壱」から大当たり種別「時短九」までの９種類とし、第２特別図柄の動的表示の小当たりを小当たり種別「時短Ａ」から小当たり種別「時短Ｉ」までの９種類で構成し、大当たり種別「時短九」に当選した場合に「第９時間短縮状態」に移行させ、該「第９時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｉ」とし、該小当たり種別「時短Ｉ」当選に基づく大当たり後に「第８時間短縮状態」に移行させ、該「第８時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｈ」とし、該小当たり種別「時短Ｈ」当選に基づく大当たり後に「第７時間短縮状態」に移行させ、該「第７時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｇ」とし、該小当たり種別「時短Ｇ」当選に基づく大当たり後に「第６時間短縮状態」に移行させ、該「第６時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｆ」とし、該小当たり種別「時短Ｆ」当選に基づく大当たり後に「第５時間短縮状態」に移行させ、該「第５時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｅ」とし、該小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たり後に「第４時間短縮状態」に移行させ、該「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｄ」とし、該小当たり種別「時短Ｄ」当選に基づく大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行するように構成してもよい。

【８４５１】

このように構成することで、「通常遊技状態」中の第３図柄表示装置８１での変動演出において、「９」の数字の第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「９回」の大当たりの獲得が可能となり、また、「１

」の数字の第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「１回」の大当たりの獲得が可能となるように構成することができる。

【８４５２】

次に、図３９６を参照して、第２７実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図３９６は、第２７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第２７実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、大当たり種別「時短四」が追加されている点と、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。

【８４５３】

第２７実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【８４５４】

図３９６で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８４５５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８４５６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８４５７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個

数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８４５８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８４５９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８４６０】

次に、図３９７を参照して、第２７実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図３９７は、第２７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第２７実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点である。

【８４６１】

次に、図３９８を参照して、第２７実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図３９８は、第２７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第２７実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【８４６２】

図３９８で示すように、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【８４６３】

次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【８４６４】

よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【８４６５】

次いで、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は

、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【８４６６】

よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【８４６７】

次いで、大当たり種別「時短参」又は「時短四」に当選した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【８４６８】

よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【８４６９】

このように構成することで、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第１時間短縮状態」に移行し、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「通常遊技状態」に移行させることができる。

【８４７０】

その結果、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも１回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも２回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも３回の大当たりが獲得可能となるように構成することができ、「通常遊技状態」において当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別によって、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を第３図柄表示装置８１で示唆表示することができる。なお、詳細については図３９９から図４０３において後述する。

【８４７１】

次に、図３９９から図４０１を参照して、第２７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第２３実施形態の各制御処理と第２７実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、各特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じて、表示用の停止種別コマンドを設定する点である。

【８４７２】

まず、図３９９を参照して、第２７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図３９９は、第２７実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第２３実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）と第２７実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）との異なる点は、各特別図柄の停止種別コマンドの設定処理が関数になっている点である。

【８４７３】

第２７実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３０７の処理が終わると、第１特別図柄の動的表示の抽選結果に応じて停止種別を設定すべく、表示用特図１停止種別

コマンド設定処理を実行し（Ｓ１３２１）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図３２７参照）に戻る。

【８４７４】

ここで、図４００を参照して、第２７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）について説明する。図４００は、第２７実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を示したフローチャートである。

【８４７５】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の抽選結果に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定する。

【８４７６】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）では、まず、第１特別図柄の変動演出が大当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３６１）、大当たりに当選していなければ（Ｓ１３６１：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動演出はハズレとなる変動演出であるため、その他の表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６２）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図３９９参照）に戻る。

【８４７７】

一方、Ｓ１３６１の判別の結果、第１特別図柄の変動演出が大当たりに当選していれば（Ｓ１３６１：Ｙｅｓ）、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」であるか否かを判別し（Ｓ１３６３）、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」であれば（Ｓ１３６３：Ｙｅｓ）、該大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行することになり、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりすることで、少なくとも１回の大当たりを獲得可能となるため、表示用１連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６４。図４０３（ａ）参照。）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図３９９参照）に戻る。

【８４７８】

また、Ｓ１３６３の処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」でないと判別された場合（Ｓ１３６３：Ｎｏ）、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」であるか否かを判別し（Ｓ１３６５）、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」であれば（Ｓ１３６５：Ｙｅｓ）、該大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと２回の大当たりを獲得可能となるため、表示用２連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６６。図４０２（ｃ）参照。）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図３９９参照）に戻る。

【８４７９】

さらに、Ｓ１３６５の処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」でないと判別された場合（Ｓ１３６５：Ｎｏ）、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短参」であるか否かを判別し（Ｓ１３６７）、当選した大当たりが大当たり種別「時短参」であれば（Ｓ１３６７：Ｙｅｓ）、該大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと３回の大当たりを獲得可能となるため、表示用３連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６８。図４０２（ａ）参照。）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図３９９参照）に戻る。

【８４８０】

図３９９の変動演出処理（Ｓ１１１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１３１２の表示用特図２変動パターンコマンド設定処理が終わると、第２特別図柄の動的表示の抽選結果に

応じて停止種別を設定すべく、表示用特図２停止種別コマンド設定処理を実行し（Ｓ１３２２）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図３２７参照）に戻る。

【８４８１】

ここで、図４０１を参照して、第２７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）について説明する。図４０１は、第２７実施形態の表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を示したフローチャートである。

【８４８２】

この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の抽選結果に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定する。

【８４８３】

この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）では、まず、第２特別図柄の変動演出が大当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３７１）、第２特別図柄の変動演出が大当たりに当選していれば（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たり種別は大当たり種別「時短四」のみであり（図３９２（ｂ）参照）、該大当たり種別「時短四」への当選によって「第３時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと３回の大当たりを獲得可能となるため、表示用３連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７２。図４０２（ａ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図３９９参照）に戻る。

【８４８４】

一方、Ｓ１３７１の判別の結果、第２特別図柄の変動演出が大当たりに当選していなければ（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３７３）、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選していなければ（Ｓ１３７３：Ｎｏ）、処理をＳ１３８０に移行する。

【８４８５】

また、Ｓ１３７３の処理において、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選していると判別された場合（Ｓ１３７３：Ｙｅｓ）、次いで、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３７４）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する停止種別を設定すべく、処理をＳ１３８０に移行する。

【８４８６】

Ｓ１３８０の処理では、大当たり及び特定領域通過可能な小当たりに当選していないため、その他の表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３８０）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図３９９参照）に戻る。

【８４８７】

また、Ｓ１３７４の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１３７４：Ｙｅｓ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ１３７５）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ１３７５：Ｙｅｓ）、該小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たり後に「通常遊技状態」に移行するため、「連荘」状態の終了を示唆する表示用終了時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７６。図４０３（ｃ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処

理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図３９９参照）に戻る。
【８４８８】
一方、Ｓ１３７５の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」ではないと判別された場合（Ｓ１３７５：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であるか否かを判別し（Ｓ１３７７）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であれば（Ｓ１３７７：Ｙｅｓ）、該小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行することになり、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりすることで、少なくとも１回の大当たりを獲得可能となるため、表示用１連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７８。図４０３（ａ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図３９９参照）に戻る。
【８４８９】
さらに、Ｓ１３７７の判別の結果、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」でなければ（Ｓ１３７７：Ｎｏ）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であると判断し、該小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと２回の大当たりを獲得可能となるため、表示用２連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７９。図４０２（ｃ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図３９９参照）に戻る。
【８４９０】
このように構成することで、当選した大当たり種別又は特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて停止種別コマンドを設定することができる。
【８４９１】
その結果、大当たり当選時や特定領域通過可能な小当たり種別当選時に表示される第３図柄によって、該当選に基づく大当たり後に獲得可能な大当たりの回数を示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【８４９２】
次に、図４０２及び図４０３を参照して、第２７実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４０２及び図４０３は、第２７実施形態の「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、又は、特定領域通過可能な小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。
【８４９３】
より詳細には、図４０２（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、図４０２（ｂ）は、図４０２（ａ）の状態から、大当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、図４０２（ｃ）は、図４０２（ｂ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図４０２（ｄ）は、図４０２（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。
【８４９４】
また、図４０３（ａ）は、図４０２（ｄ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示した図であり、図４０３（ｂ）は、図４０３（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、図４０３（ｃ）は、図４０３（ｂ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図であり、図４０３（ｄ）は、図４０３（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。
【８４９５】
図４０２（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示が大当たり種別

「時短参」に当選した状態を示している。図４０２（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの中央部分において、第３図柄８１ｖの各図柄列に「３」が表示されており、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。

【８４９６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには赤の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示が大当たりとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【８４９７】

次いで、図４０２（ｂ）は、図４０２（ａ）の状態から、大当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３図柄ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【８４９８】

さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「あと３回継続」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって「第３時間短縮状態」に移行するため、該「第３時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと３回の大当たりを獲得可能であることを示している。

【８４９９】

次いで、図４０２（ｃ）は、図４０２（ｂ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｖの各図柄列に「２」が表示されており、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。

【８５００】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【８５０１】

次いで、図４０２（ｄ）は、図４０２（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２図柄ボーナス」と表示されており、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【８５０２】

さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「あと２回継続」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって「第２時間短縮状態」に移行するため、該「第２時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと２回の大当たりを獲得可能であることを示している。

【８５０３】
次いで、図４０３（ａ）は、図４０２（ｄ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｖの各図柄列に「１」が表示されており、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。
【８５０４】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【８５０５】
次いで、図４０３（ｂ）は、図４０３（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１図柄ボーナス」と表示されており、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【８５０６】
さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「あと１回継続」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって「第１時間短縮状態」に移行するため、該「第１時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと１回の大当たりを獲得可能であることを示している。
【８５０７】
次いで、図４０３（ｃ）は、図４０３（ｂ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｖの各図柄列に「０」が表示されており、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。
【８５０８】
なお、図４０３（ｃ）のように、これから実行する大当たりの終了後に「連荘」状態が終了する場合、第３図柄８１ｖに表示する表示形式を、「０」などのアラビア数字から、「終」、「終了」、「最後」、「ＬＡＳＴ」、「Ｅｎｄ」などの文字による表示を行うように構成してもよい。このように構成することで、「連荘」状態における最後の大当たりであることが強調され、遊技者が「連荘」状態が終了することを把握し易くなる。
【８５０９】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【８５１０】
次いで、図４０３（ｄ）は、図４０３（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「０図柄ボーナス」と表示されており、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「

時短Ａ」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【８５１１】

さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「連チャン終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって「通常遊技状態」に移行するため、「連荘」状態が終了することを示している。

【８５１２】

以上、説明したように、第２７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選することで「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短Ａ」のみとし、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「通常遊技状態」に移行するように構成する。

【８５１３】

また、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選することで「第２時間短縮状態」に移行し、該「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短Ｂ」のみとし、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第１時間短縮状態」に移行するように構成する。

【８５１４】

さらに、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短参」に当選することで「第３時間短縮状態」に移行し、該「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短Ｃ」のみとし、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第２時間短縮状態」に移行するように構成する。

【８５１５】

このように構成することで、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも１回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも２回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも３回の大当たりが獲得可能となる。

【８５１６】

その結果、「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合に、該当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別に基づいて第３図柄に表示する図柄を決定し、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を示唆表示することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【８５１７】

その他、第２７実施形態におけるパチンコ機１０は、第２３実施形態乃至第２６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【８５１８】

＜第２８実施形態＞

次いで、図４０４～図４１８を参照して、本発明を適用した第２８実施形態のパチンコ機１０について説明する。第２３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していなかった。また、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる、４つの「時間短縮状態」で構成されていた。さらに、「第１時間短縮状態」における時短終了条件として、第２特別図柄の動的表示の時短回数が「１回」に設定されていた。また、各「時間短縮状態」において、少なくとも１つの特定領域通過可能な小当たり種別が設定されていた。

【８５１９】

これに対し、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の１の始動入賞に対

応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有するように構成する。また、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる、３つの「時間短縮状態」で構成する。さらに、「第１時間短縮状態」における時短終了条件として、第２特別図柄の動的表示の時短回数が「１００回」に設定する。また、「第１時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が設定されないように構成する。

【８５２０】

以下、第２８実施形態のパチンコ機１０について、第２３実施形態乃至第２７実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２３実施形態乃至第２７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２３実施形態乃至第２７実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【８５２１】

まず、図４０４を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４０４は、第２８実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【８５２２】

第２３実施形態のブロック図と、第２８実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、第２保留球数カウンタ２０３ｂが追加されている点と、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７及び時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点と、である。

【８５２３】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４１５参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【８５２４】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４１６のＳ３２３参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４１７のＳ５２２参照）。

【８５２５】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図４１６のＳ３２６参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【８５２６】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響に

よって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【８５２７】

また、第２８実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図４０５参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【８５２８】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【８５２９】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【８５３０】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【８５３１】

次に、図４０５を参照して、第２８実施形態において、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【８５３２】

第２３実施形態のカウンタと、第２８実施形態のカウンタとの異なる点は、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している点である。

【８５３３】

各カウンタの値（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫ）は、球が

第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアに格納される。

【８５３４】

第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【８５３５】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。

【８５３６】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアのデータを保留球実行エリア２０３ｆへシフトする処理が終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２８実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【８５３７】

ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【８５３８】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２３実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【８５３９】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【８５４０】
ここで、図４０６を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図４０６（ａ）は、第２８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図４０６（ｂ）は、第２８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。
【８５４１】
第２３実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａと第２８実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａとの異なる点は、主に、各設定値における大当たり乱数値の取り得る値が異なる点と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２において小当たりとなる乱数値の取り得る値が異なる点と、である。
【８５４２】
図４０６（ａ）で示すように、第２８実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３２個で、その値「０～３１」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。
【８５４３】
また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【８５４４】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６８個で、その値「３２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６８／１００００＝９９．６８／１００（即ち、９９．６８％）となるように設定されている。
【８５４５】
即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【８５４６】
次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４で、その値「０～３３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。
【８５４７】
また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【８５４８】
従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定されている。

【８５４９】
即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【８５５０】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３２％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【８５５１】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３６個で、その値「０～３５」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、３６／１００００＝０．３６／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。
【８５５２】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【８５５３】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６４個で、その値「３６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６４／１００００＝９９．６４／１００（即ち、９９．６４％）となるように設定されている。
【８５５４】
即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【８５５５】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３６％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【８５５６】
次に、図４０６（ｂ）で示すように、第２８実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３２個で、その値「０～３１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。
【８５５７】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、２７０個で、その値「３２～３０１」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、２７０／１００００＝２．７０／１００（即ち、２．７０％）となるように設定されている。
【８５５８】
従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９６９８個で、その値「３０２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２

ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、９６９８／１００００＝９６．９８／１００（即ち、９６．９８％）となるように設定されている。

【８５５９】

即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【８５６０】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【８５６１】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３４個で、その値「０～３３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【８５６２】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、２７０個で、その値「３４～３０３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、２７０／１００００＝２．７０／１００（即ち、２．７０％）となるように設定されている。

【８５６３】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９６９６個で、その値「３０４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、９６９６／１００００＝９６．９６／１００（即ち、９６．９６％）となるように設定されている。

【８５６４】

即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【８５６５】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに２．７０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３２％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【８５６６】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３６個で、その値「０～３５」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３６／１００００＝０．３６／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。

【８５６７】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、２７０個で、その値「３６～３０５」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、２７０／１００００＝２．７０／１００（即ち、２．７０％）となるように設定されている。

【８５６８】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９６９４個で、その値「３０６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、９６９４／１００００＝９６．９４／１００（即ち、９６．９４％）となるように設定されている。

【８５６９】

即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【８５７０】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに２．７０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３６％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【８５７１】

次に、図４０７を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図４０７（ａ）は、第２８実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図４０７（ｂ）は、同じく第２８実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【８５７２】

第２３実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第２８実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１において、大当たり種別「時短壱」及び「時短弐」の大当たり種別カウンタＣ２が取り得る値が異なる点と、各大当たり種別の最大ラウンド数が異なる点と、大当たり種別「時短参」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【８５７３】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

【８５７４】

図４０７（ａ）で示す第２８実施形態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対

して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【８５７５】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

【８５７６】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が３０％、大当たり種別「時短弐」が７０％、の割合で当選することとなる。

【８５７７】

ここで、大当たり種別「時短壱」および大当たり種別「時短弐」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける、時短図柄と確変図柄に相当する役割となっている。

【８５７８】

具体的には、大当たり種別「時短壱」当選に基づく大当たり後に移行する「第１時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、「時間短縮状態」が継続するように構成されており、該「第１時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が設定されていない（図４０９及び図４１３にて後述）。

【８５７９】

よって、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間に大当たりに当選できなければ、時短回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行してしまう遊技性となっており、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」と同様の遊技性となっている。

【８５８０】

また、大当たり種別「時短弐」当選に基づく大当たり後に移行する「第２時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間、「時間短縮状態」が継続するように構成されている。さらに、該「第２時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別として、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」が設定されており（図４０９及び図４１３にて後述）、該「第２時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態を導出可能となっているため、大当たり状態を導出する確率が約３％となり、「通常遊技状態」における第２特別図柄の大当たり確率（設定値「１」で０．３２％）よりも約１０倍大当たりを導出し易いように構成されている。このため、「第２時間短縮状態」では、第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間に、大当たり状態を導出可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選する蓋然性が高くなっており、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

【８５８１】

よって、「第２時間短縮状態」では、「通常遊技状態」や「第１時間短縮状態」よりも大当たり状態を導出する確率が大幅に上昇しており、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であるため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」と同様の遊技性となっている。

【８５８２】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける時短図柄に相当する大当たり種別「時短壱」が３０％、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変図柄に相当する大当たり種別「時短弐」

が７０％、の割合で当選するように構成されている。
【８５８３】
次いで、図４０７（ｂ）で示す第２８実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。
【８５８４】
即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短参」が選定され得る。
【８５８５】
従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短参」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短参」のみが選定され得るように構成されている。
【８５８６】
また、大当たり種別「時短参」への当選により、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行するため、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変図柄に相当する大当たり種別「時短弐」が１００％の割合で当選するように構成されている。
【８５８７】
次に、図４０８を参照して、第２８実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図４０８は、第２８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。
【８５８８】
第２８実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第２３実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。
【８５８９】
図４０８に示すように、第２８実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。
【８５９０】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ａ」と、同じく最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、同じく最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」と、が設けられている。
【８５９１】
具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている

。
【８５９２】
なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。
【８５９３】
特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。
【８５９４】
図４０８で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１００～２６５」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２６６～２９９」が対応付けられている。
【８５９５】
即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定される。
【８５９６】
従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が３３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が５５．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が１１．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。
【８５９７】
ここで、詳細は後述するが、第２８実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図４１３参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【８５９８】
よって、例えば、「第３時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図４１３参照）、該小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【８５９９】
一方、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、時短終了条件は、小当たり種別「時短Ａ」に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図４１３参照）、時短終了条件が成立する前の小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊

技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【８６００】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図４０８に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図４０９及び図４１３において後述する。

【８６０１】

次に、図４０９及び図４１０を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図４０９は、第２８実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図４１０は、第２８実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図４１０において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図４０９及び図４１０に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図４１３で詳細を後述する。

【８６０２】

図４０９で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１００回実行された場合（所謂、電サポ終了。）、となる（図４１０参照）。

【８６０３】

また、図４０９で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図４１４及び図２８１～図２８５参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。

【８６０４】

また、この「通常遊技状態」では、上述したように、大当たり種別「時短弐」への当選によってのみ、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行するため、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約７０％となるように構成されている。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図２６４参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【８６０５】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図４１０参照）。

【８６０６】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～７０秒」の範囲で行われる（図４１４及び図２８１～図２８５参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は設定されていない（図４１３参照）。

【８６０７】

よって、「第１時間短縮状態」では、いずれの小当たり種別に当選しても大当たり状態の導出が困難となるように構成されており、大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能となっている。つまり、この「第１時間短縮状態」は、特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでに大当たりに当選（大当たり種別に当選）しなければ「通常遊技状態」に移行してしまうため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態である。

【８６０８】

また、この「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生し得るのは大当たり種別「時短参」に当選した場合のみであり、該大当たり種別「時短参」への当選によって、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行するため、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合）は１００％となるように構成されている。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８６０９】

ここで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が「１００回」実行されて「通常遊技状態」に移行した直後における第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）によって大当たりを導出する確率が、「第１時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の実行によって大当たりを導出する確率よりも上昇するように構成されている。

【８６１０】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示を実行した場合、いずれの小当たり種別においても、該小当たり種別への当選回数が１００回に到達するまでは大当たり状態の導出が困難となるように構成されているため、実質的に大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能となっている。

【８６１１】

これに対し、「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後において、第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合、遊技状態が「通常遊技状態」であるため、該残保留においていずれかの小当たり種別（小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」）に当選した場合、該小当たり種別のへの当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に入賞容易となり、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態の導出が可能となる。

【８６１２】

即ち、「第１時間短縮状態」中に第２特別図柄の動的表示を実行した場合、大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能であるため、大当たりを導出する確率は設定値「１」で約０．３％となるのに対し、「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態の導出が可能であるため、大当たりを導出する確率は設定値「１」で約３％と、「第１時間短縮状態」と比較して約１０倍となる。

【８６１３】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示を１００回実行する間に大当たりを導出することができずに「通常遊技状態」に移行してしまった場合であっても、第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）の大当たりを導出する確率が「第１時間短縮状態」よりも上昇していることで、期待感を喪失することなく遊技を継続することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【８６１４】

なお、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「時短機能」の終了タイミングとして、時短回数による時短終了条件成立時であって、該時短終了条件が成立することとなる動的表示が小当たり当選している場合、「時短機能」は該動的表示の終了時には終了せず、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に終了するように構成されているが、動的表示の終了時に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【８６１５】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」の１００回転目、即ち、時短回数に基づく時短終了条件が成立する動的表示の実行時において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合、該動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了するため、右打ち遊技で発射された球は小入賞口ユニット７３へ入球容易又は入球可能な状態となり、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを通過して大当たりを発生可能な状態とすることができる。

【８６１６】

即ち、「第１時間短縮状態」においては、該「第１時間短縮状態」中における第２特別図柄の動的表示よりも、「第１時間短縮状態」における最後の第２特別図柄の動的表示、及び、該「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）の方が大当たりを導出する確率を上昇させることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【８６１７】

また、このように、「時間短縮状態」（特定遊技状態）の終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）を実行する場合、「連荘」状態の終了を報知する演出中に該残保留を実行するように構成してもよい。

【８６１８】

具体的には、「第１時間短縮状態」における１００回転目の第２特別図柄の動的表示（所定事象）がハズレである場合、個別の変動パターンとなるように構成し、該変動パターンの前半部分で１００回転目の変動演出を実行し、後半部分で「連荘」状態の終了を報知するように構成する。この場合、変動パターンの前半部分で実行する変動演出の内容は、「第１時間短縮状態」における９９回転目までの変動演出と同様に構成してもよいし、「連荘」状態における最後の特別図柄の動的表示であるため、特別な変動演出を行うように構成してもよい。

【８６１９】

そして、該変動演出の終了後、後半部分において、「連荘」状態の終了を報知するエンディング画面（所定終了示唆手段）を表示する。このエンディング画面では、「連荘」状態中の大当たり回数や、獲得球数、「連荘」状態中の滞在時間などを表示する。これらの要素を表示することで、遊技者に対して「連荘」状態中の連荘数や獲得球数などをアピールすることができ、再度「連荘」状態に移行させる意欲を増幅させ、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【８６２０】

さらに、「第１時間短縮状態」における１００回転目の第２特別図柄の動的表示（特別事象）の終了後に実行される残保留分の４の第２特別図柄の動的表示（特定事象）がハズレであった場合、変動時間（特定動作期間）が短時間（例えば、「１秒」など）となるように構成し、この残保留分の変動演出もエンディング画面中に実行するように構成する。即ち、エンディング画面の表示中において、１００回転目の後半部分の変動演出と、残保

留分の４の第２特別図柄の動的表示と、が実行されるように構成する。
【８６２１】
一方、残保留分の４の第２特別図柄の動的表示のいずれかが大当たり又は小当たりに当選した場合は、大当たり又は小当たりに当選したことを報知できるような変動時間に構成し、該動的表示の開始時において、エンディング画面から復活演出に移行させ、大当たり又は小当たりに当選したことを報知するように構成する。
【８６２２】
このように構成することで、エンディング画面が表示されて「連荘」状態の終了が示唆された場合であっても、残保留分の４の第２特別図柄の動的表示のいずれかが大当たり又は小当たりに当選する可能性があるため、遊技者の期待感を継続させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【８６２３】
次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において「小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図４１０参照）。
【８６２４】
この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～７０秒」の範囲で行われる（図４１４及び図２８１～図２８５参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる（図４１０参照）。
【８６２５】
よって、この「第２時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間に大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態を導出できるため、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であり、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態である。
【８６２６】
また、この「第２時間短縮状態」において大当たり状態を導出可能な大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」のうち、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づく大当たり後には実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するため（図４１０参照）、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約７０％となるように構成されている。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【８６２７】
次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図４１０参照）。
【８６２８】
この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別

図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～７０秒」の範囲で行われる（図４１４及び図２８１～図２８５参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる（図４０９参照）。

【８６２９】

よって、この「第３時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間に大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態を導出できるため、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であり、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態である。

【８６３０】

また、この「第３時間短縮状態」において大当たり状態を導出可能な大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」のうち、すべての大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たり後に実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するため（図４１０参照）、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は１００％となるように構成されている。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８６３１】

このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当し、該「第１時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は１００％となるように構成されている。

【８６３２】

また、「第２時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当し、該「第２時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約７０％となるように構成されている。

【８６３３】

さらに、「第３時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当し、該「第３時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は１００％となるように構成されている。

【８６３４】

換言すれば、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する割合は一定の割合（例えば、７０％の割合など）となるが、第２８実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する「第１時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後において、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第２時間短縮状態」に移行する割合が１００％となる。

【８６３５】

また、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」で大当たりした場合も、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する割合は一定の割合（例えば、７

０％の割合など）となるが、第２８実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第３時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後において、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行する割合が１００％となる。

【８６３６】

即ち、第２８実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する「第１時間短縮状態」と、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第２時間短縮状態」を備えており、さらに、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」で大当たりした場合に、再度「確率変動状態」に移行することが濃厚となる「第３時間短縮状態」を備えている。

【８６３７】

このように構成することで、従来のパチンコ機にはない新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【８６３８】

次に、図４１１を参照して、第２８実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図４１１は、第２８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第２８実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数が変更されている点と、である。

【８６３９】

第２８実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【８６４０】

図４１１で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」「時短弐」、又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８６４１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８６４２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別

「時短壱」「時短弐」、又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そ
して、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８６４３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【８６４４】

次に、図４１２を参照して、第２８実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図４１２は、第２８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第２８実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点である。

【８６４５】

次に、図４１３を参照して、第２８実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図４１３は、第２８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第２３実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第２８実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【８６４６】

図４１３で示すように、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００回」、「特図２時短回数」が「１００回」、「合計時短回数」が「１００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【８６４７】

よって、「第１時間短縮状態」においては、時短回数に基づく時短終了条件が成立し易く、各小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し難く、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合にのみ、大当たり状態を導出可能となるように構成されている。

【８６４８】

次いで、大当たり種別「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」に設定される。

【８６４９】

よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは

「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【８６５０】
次いで、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数が「１００回」、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」に設定される。
【８６５１】
よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【８６５２】
このように構成することで、「第１時間短縮状態」は、特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでに大当たりに当選（大当たり種別に当選）しなければ「通常遊技状態」に移行してしまうため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態とすることができ、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」は、実質的に次回大当たりが確定し、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態とすることができる。
【８６５３】
さらに、「第３時間短縮状態」において大当たりした場合（大当たり種別「時短参」に当選するか、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合）、該大当たり後には実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するため、次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合）を１００％とすることができる。
【８６５４】
次に、図４１４を参照して、第２８実施形態の保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図４１４（ａ）は、第２８実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図４１４（ｂ）は、第２８実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。
【８６５５】
第２３実施形態の保留数テーブル２０２ｄと、第２４実施形態の保留数テーブル２０２ｄとの異なる点は、主に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１における「時間短縮状態」において参照される停止パターンテーブル２０２ｅが異なる点と、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２における各遊技状態において参照される停止パターンテーブル２０２ｅが異なる点と、である。
【８６５６】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ３を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ３を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ３のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【８６５７】
具体的には、図４１４（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２８１（ａ）参照）が

選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図２８１（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２８１（ｃ）参照）が選択される。

【８６５８】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２８１（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２８１（ｃ）参照）が選択される。

【８６５９】

次に、図４１４（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２８１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図２８１（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２８１（ｃ）参照）が選択される。

【８６６０】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２８１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図２８１（ｂ）参照）が選択される。一方、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２８１（ｃ）参照）が選択される。

【８６６１】

次に、図４１５～図４１７を参照して、第２８実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第２３実施形態の各制御処理と第２８実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、第２特別図柄の動的表示の保留球数が追加されている点である。

【８６６２】

まず、図４１５を参照して、第２８実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４１５は、第２８実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。第２８実施形態のタイマ割込処理と、第２８実施形態のタイマ割込処理との異なる点は、特図１始動入賞処理が削除され、始動入賞処理が追加されている点である。

【８６６３】

第２８実施形態のタイマ割込処理では、Ｓ２０７の処理が終了すると、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２２０）。

【８６６４】

ここで、図４１６のフローチャートを参照して、第２８実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４１５参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２２０）を説明する。図４１６は、第２８実施形態の始動入賞処理（Ｓ２２０）を示すフローチャートである。

【８６６５】

始動入賞処理（Ｓ２２０）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３

ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【８６６６】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２２０）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４１５のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図４１５参照）にわたって検出する。

【８６６７】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図２６４参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【８６６８】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【８６６９】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【８６７０】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第２８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４１５参照）へ戻る。

【８６７１】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３２５へ移行する。

【８６７２】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３２１）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図４１５のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図４１５参照）に亘って検出する。

【８６７３】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、処理をＳ３２２へ移行する。

【８６７４】

なお、Ｓ３２１の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【８６７５】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第２８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３２２）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３２１：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３２２：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２２０）を終了して、タイマ割込処理（図４１５参照）へ戻る。

【８６７６】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３２２：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３２３）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３２４）、処理をＳ３２５へ移行する。

【８６７７】

また、Ｓ３０１及びＳ３２１の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図４１５参照）における始動入賞処理（Ｓ２２０）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【８６７８】

Ｓ３２５の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図２６４参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３２５）。

【８６７９】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【８６８０】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウ

ンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【８６８１】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３２６）。また、Ｓ３２３の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３２４の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３２６）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１５のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３２６の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図４１５参照）に戻る。

【８６８２】

なお、Ｓ３２６の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３２６の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３２６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【８６８３】

次に、図４１７を参照して、第２８実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４１５参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図４１７は、第２８実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。第２３実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）と、第２８実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）との異なる点は、第２特別図柄の動的表示の保留球数が追加されたことに伴って処理が変更されている点である。

【８６８４】

第２８実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）では、Ｓ５０４の処理が終了すると、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５２１）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５２１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５２２）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【８６８５】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理を実行し（Ｓ５２３）、Ｓ５１１の変動開始処理に移行する。このデータシフト処理（Ｓ５２３）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エ

リア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【８６８６】

一方、Ｓ５２１の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５２１：Ｎｏ）、処理をＳ５０５に移行する。

【８６８７】

次に、図４１８を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４１８は、第２８実施形態の各遊技状態（「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での第３図柄の配列の一例を示した図である。

【８６８８】

より詳細には、図４１８（ａ）は、「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図であり、図４１８（ｂ）は、「第１時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図であり、図４１８（ｃ）は、「第２時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図であり、図４１８（ｄ）は、「第３時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図である。

【８６８９】

図４１８（ａ）は、「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。

【８６９０】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって時間帯が「日中」である様子が表示されており、遊技状態が「通常遊技状態」であることを示唆している。

【８６９１】

なお、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄は、「１」から「９」の数字を付した９種類の主図柄及び１種類の副図柄で構成されている。各主図柄は、各種の海の生物を模した図柄の上に「１」から「９」の数字を付して構成されている。具体的には、例えば、カメを模した図柄に対して「３」の数字が付され、サメを模した図柄に対して「４」の数字が付され、エビを模した図柄に対して「５」の数字が付され、アンコウを模した図柄に対して「６」の数字が付され、ジュゴンを模した図柄に対して「７」の数字が付され、エンゼルフィッシュを模した図柄に対して「８」の数字が付されている。また、副図柄は、貝殻を模した図柄となっており、ハズレ図柄に対応する。

【８６９２】

さらに、第２８実施形態のパチンコ機１０においては、いずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合、又は、特定領域通過可能な小当たり種別であった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。そして、大当たり後に「第１時間短縮状態」（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態）へ移行する場合は、主に、「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われ、大当たり後に「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態）へ移行する場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【８６９３】
　また、第３図柄は上、中、下の３つの図柄列８１ｕ１、８１ｕ２及び８１ｕ３に表示される。各図柄列８１ｕ１～８１ｕ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示され、各図柄列８１ｕ１～８１ｕ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列８１ｕ１～８１ｕ３毎に周期性をもって左右方向（右から左方向）へとスクロールして変動表示が行われる。そして、上図柄列８１ｕ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列８１ｕ２及び下図柄列８１ｕ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている
【８６９４】
　よって、図４１８（ａ）では、主表示領域Ｄｍの上図柄列８１ｕ１において、上段左図柄８１ｕ１Ｌにサメを模した４図柄が、上段中図柄８１ｕ１Ｃにハズレ図柄が、上段右図柄８１ｕ１Ｒにカメを模した３図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。
【８６９５】
　また、主表示領域Ｄｍの中図柄列８１ｕ２において、中段左図柄８１ｕ２Ｌにエビを模した５図柄が、中段中図柄８１ｕ２Ｃにハズレ図柄が、中段右図柄８１ｕ２Ｒにアンコウを模した６図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。
【８６９６】
　さらに、主表示領域Ｄｍの下図柄列８１ｕ３において、下段左図柄８１ｕ３Ｌにジュゴンを模した７図柄が、下段中図柄８１ｕ３Ｃにハズレ図柄が、下段右図柄８１ｕ３Ｒにエンゼルフィッシュを模した８図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。
【８６９７】
　このように、「通常遊技状態」においては、偶数の数字を付した主図柄および奇数の数字を付した主図柄がハズレ図柄を挟んで交互に配置されており、次回大当たりが確定し得ない「第１時間短縮状態」か、又は、大当たりすることで実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。
【８６９８】
　次いで、図４１８（ｂ）は、「第１時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【８６９９】
　また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって時間帯が「夕方」である様子が表示されており、遊技状態が「第１時間短縮状態」であることを示唆している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９回」が表示されており、「第１時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９回であることを示している。
【８７００】
　さらに、主表示領域Ｄｍの上部分、上図柄列８１ｕ１において、上段左図柄８１ｕ１Ｌにエビを模した５図柄が、上段中図柄８１ｕ１Ｃにハズレ図柄が、上段右図柄８１ｕ１Ｒにカメを模した３図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。
【８７０１】
　また、主表示領域Ｄｍの中図柄列８１ｕ２において、中段左図柄８１ｕ２Ｌにエビを模した５図柄が、中段中図柄８１ｕ２Ｃにハズレ図柄が、中段右図柄８１ｕ２Ｒにジュゴンを模した７図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。
【８７０２】

さらに、主表示領域Ｄｍの下図柄列８１ｕ３において、下段左図柄８１ｕ３Ｌにジュゴンを模した７図柄が、下段中図柄８１ｕ３Ｃにハズレ図柄が、下段右図柄８１ｕ３Ｒにカニを模した９図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【８７０３】

このように、「第１時間短縮状態」においては、偶数図柄の数字を付した主図柄が削除され、奇数図柄の数字を付した主図柄のみで各図柄列の配列が構成されており、該「第１時間短縮状態」において大当たりすることで、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」へ移行することを示唆している。

【８７０４】

次いで、図４１８（ｃ）は、「第２時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【８７０５】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって時間帯が「夜」である様子が表示されており、遊技状態が「第２時間短縮状態」であることを示唆している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「第２時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回、即ち、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であることを示している。

【８７０６】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、各図柄列８１ｕ１、８１ｕ２及び８１ｕ３に図４１８（ａ）の「通常遊技状態」と同様の第３図柄が表示されており、大当たりすることで次回大当たりが確定し得ない「第１時間短縮状態」か、又は、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」のいずれかに移行し得ることを示唆している。

【８７０７】

次いで、図４１８（ｄ）は、「第３時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【８７０８】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって虹が表示されており、遊技状態が「第３時間短縮状態」であることを示唆している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「第３時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回、即ち、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であることを示している。

【８７０９】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、各図柄列８１ｕ１、８１ｕ２及び８１ｕ３に図４１８（ｂ）の「第１時間短縮状態」と同様の第３図柄が表示されており、大当たりす

ることで実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」へ移行することを示唆している。

【８７１０】

以上、説明したように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」における時短終了条件として、主に、第２特別図柄の動的表示の時短回数を「１００回」に設定し、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」における時短終了条件として、主に、第２特別図柄の動的表示の時短回数を「１００００回」に設定する。

【８７１１】

また、「第１時間短縮状態」において、特定領域通過可能な小当たり種別が存在しないように構成し、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が存在するように構成する。

【８７１２】

さらに、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」のいずれかに移行するように構成し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するように構成する。

【８７１３】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技性とし、「第２時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技性とし、さらに、「第３時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技性として、かつ、該「第３時間短縮状態」における大当たり後も実質的に次回大当たりが確定する遊技性とすることができる。

【８７１４】

その結果、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプに相当する遊技性を備えつつ、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態であって、大当たり時に一定割合で所謂確変図柄に当選し得る遊技状態（「第２時間短縮状態」）と、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態であって、大当たり時に必ず所謂確変図柄に当選し得る遊技状態（「第３時間短縮状態」）と、を備えることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【８７１５】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の１の始動入賞に対応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有するように構成し、該「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）がいずれかの小当たり種別に当選した場合に大当たり状態の導出が可能となるように構成する。

【８７１６】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」中に第２特別図柄の動的表示を実行した場合よりも、該「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合の方が大当たりを導出する確率を上昇させることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【８７１７】

その他、第２８実施形態におけるパチンコ機１０は、第２３実施形態乃至第２７実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【８７１８】

＜第２９実施形態＞

次いで、図４１９～図４２２を参照して、本発明を適用した第２９実施形態のパチンコ機１０について説明する。第２５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役開放テーブル２０２ｋにおいて、「時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開

放回数は一律（「５．８秒」×１回＝「５．８秒」）となるように構成されていた。
【８７１９】
これに対し、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数と、「第４時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数とを異なるように構成する。
【８７２０】
以下、第２９実施形態のパチンコ機１０について、第２３実施形態乃至第２８実施形態（特に、第２５実施形態）のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２３実施形態乃至第２８実施形態（特に、第２５実施形態）のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２３実施形態乃至第２８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【８７２１】
まず、図４１９を参照して、第２９実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。図４１９は、第２９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。第２５実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋと、第２９実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋとの異なる点は、大当たり状態を導出したときの大当たり種別又は小当たり種別によって、「時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が異なる点である。
【８７２２】
図４１９に示すように、第２９実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。
【８７２３】
第２９実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」で参照される「第１～第３時間短縮状態」用と、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第４時間短縮状態」で参照される「第４時間短縮状態」用と、で、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。
【８７２４】
なお、「通常遊技状態」及び「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」において参照される開放態様は、第２５実施形態（即ち、第２３実施形態と同様）の「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」において参照される開放態様と同様のため、説明を省略する。
【８７２５】
次いで、「第４時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「０．５秒」、かつ、開放回数が１０回（開放と開放との間のインターバル時間は「３．０秒」）となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．５秒」×１０回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。
【８７２６】
ここで、上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で球を発射した場合、閉鎖状態の普通電役７２の出没板７２ａに到達した球が該出没板７２ａの上面に存在（滞留）している時間が約２秒かかるように構成されている。
【８７２７】
よって、「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」においては、第２５実施形態の「時間短縮状態」における開放形態と同様のため、普通電役７２が開放状態から閉鎖状態となったとしても、出没板７２ａの上面を球が転動している間に普通図柄の可変表示が当

たりに当選して再度開放状態となって、出没板７２ａの上面を転動していた球は開放状態となった普通電役７２へと入球可能となるように構成されており、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入球し、普通電役７２の下流側へは流下し難くなるように構成されている。

【８７２８】

これに対し、「第４時間短縮状態」においては、普通電役７２の開放と開放との間のインターバル時間が「３．０秒」に設定されているため、インターバル時間中の閉鎖状態では、普通電役７２の出没板７２ａに到達した球の一部が左端から右端まで転動しきり、普通電役ユニット５９の下流側へと流下可能となるように構成されている。

【８７２９】

従って、「第４時間短縮状態」において小当たりに当選した場合、右打ち遊技で発射された球の一部が普通電役ユニット５９の下流側に配設された小入賞口ユニット７３へと入球可能になる。

【８７３０】

即ち、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３に入球可能となり、該小入賞口ユニット７３への入球個数が５個に到達すれば、特定領域７３ｄが開放され、該特定領域７３ｄへの通過も可能となって、大当たり状態の発生が可能となるように構成されている。

【８７３１】

このように構成することで、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３へと入球可能となり、該小入賞口ユニット７３に５個以上入球させて特定領域７３ｄを開放させ、該特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態を導出できるか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【８７３２】

次に、図４２０を参照して、第２９実施形態の「第４時間短縮状態」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート６７における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役７２の駆動態様、第２始動口７１における球の検出態様、第２特別図柄の変動表示の実行態様、第２特別図柄での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド７３ｂによる小入賞口開閉板７３ａの開閉態様、小入賞口スイッチ７３ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド７３ｆによる特定領域開閉板７３ｅの開閉態様、特定領域スイッチ７３ｇにおける球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ７３ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｑの設定態様等を説明する。

【８７３３】

図４２０は、第２９実施形態の「第４時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合（図４２１参照）のタイミングチャートである。

【８７３４】

なお、詳細は後述するが、第２９実施形態の「第４時間短縮状態」は、第２５実施形態の「第１時間短縮状態」と同様の時短終了条件となるように構成されている（図４２１参照）。

【８７３５】

図４２０で示すように、「第４時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲ

ート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「第４時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「第４時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「０．５秒」、かつ、開放回数が１０回（開放と開放との間のインターバル時間は「３．０秒」）行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通電役７２が開放状態である場合、第２始動口７１へと入賞するものの、開放と開放との間のインターバル時間が「３．０秒」に設定されているため、インターバル時間中の閉鎖状態においては、普通電役７２の出没板７２ａに到達した球の一部が左端から右端まで転動しきり、普通電役ユニット５９の下流側へと流下していく。

【８７３６】

「第４時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【８７３７】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５は開放されない一方、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが９秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【８７３８】

ここで、図４２０の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、いずれの時短終了条件も成立していない。よって、右打ち遊技で発射された球の多くは小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へと入球するが、普通電役７２のインターバル時間において、一部の球は普通電役ユニット５９の下流側へと流下していき、開放動作中の小入賞口ユニット７３へ入賞可能となって小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。

【８７３９】

また、小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入賞が検知されると、特定領域７３ｄの開放条件が成立するため、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となる。その後、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｑがオンに設定される。

【８７４０】

小入賞口ユニット７３の開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｑがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。

【８７４１】

このように、第２９実施形態の「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別への当選時であっても、右打ち遊技で発射された球の流下態様（普通電役７２への入球態様及び小入賞口ユニット７３への入球態様）によっては、特定領域７３ｄを通過して大当たり状態の導出が可能となるように構成されている。

【８７４２】

次に、図４２１及び図４２２を参照して、第２９実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図４２１は、第２９実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当た

り種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図４２２は、第２９実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第２５実施形態の遊技態様（図３６２参照）と、第２９実施形態の遊技態様との異なる点は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合に「第４時間短縮状態」に移行する点である。

【８７４３】

図４２１で示すように、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図４２２参照）。

【８７４４】

この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２７９～図２８５参照）。

【８７４５】

さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し得る小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し難いものの、時短終了条件の非成立時であっても特定領域７３ｄへの通過が可能となり得る「時短Ｃ」、「時短Ｄ」若しくは「時短Ｅ」となる（図４２３参照）。

【８７４６】

また、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」若しくは「時短Ｅ」であり、その割合（所謂、継続率）が約６０％となるように構成されている。

【８７４７】

即ち、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「第３時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第１時間短縮状態」へと移行するため（図３６３参照）、所謂継続率が約５０％の遊技状態に移行するように構成されていたが、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「第３時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第４時間短縮状態」へと移行することで、所謂継続率を約６０％に向上させることができる。

【８７４８】

さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」～「時短Ｅ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは５～１０ラウンドとなる（図３６１参照）。なお、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８７４９】

次に、図４２３を参照して、第２９実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図４２３は、第２９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第２５実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第２９実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第４時間短縮状態」が追加されている点である。

【８７５０】

図４２３に示すように、第２９実施形態の「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、

「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、第２５実施形態の「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」における時短終了条件と同様に構成されているため、説明を省略する。

【８７５１】

次いで、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第４時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」への当選回数が「１回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」及び「時短Ｅ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【８７５２】

よって、「第４時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易く、さらに、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し得るように構成されている。

【８７５３】

なお、第２９実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍにおいて、当選した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて時短回数及び小当たり当選回数が設定されるように構成しているが（図４２３参照）、これに対し、遊技状態と、当選した大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて時短回数及び小当たり当選回数が設定されるように構成してもよい。

【８７５４】

具体的には、第２９実施形態のパチンコ機１０では、図４２３で示すように、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【８７５５】

これに対し、例えば、「通常遊技状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合と、「時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合と、において、時短回数及び小当たり当選回数が異なるように構成してもよい。

【８７５６】

より詳細には、「通常遊技状態」において、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、図４２３と同様に、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定し、「通常遊技状態」に移行するように構成する。

【８７５７】

一方、「時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合に、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定し、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１００回」に設定して、「第３時間短縮状態」に移行するように構成する。

【８７５８】

このように構成することで、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されているため、該時短終了条件に到達する前の小当たり種別「時短Ｃ」への当選時には「時短機能」がオンされたままとなり、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、上述したように、一定の割合で特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる（図４２０参照）。

【８７５９】
よって、この場合、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生する場合とは、即ち、「時間短縮状態」において大当たり状態を導出したことになる。従って、「第４時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行することになる。
【８７６０】
一方、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件が「１回」に設定されているため、該小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行するため、小入賞口ユニット７３が開放された場合に入賞が容易状態となり、「通常遊技状態」において特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生する。
【８７６１】
よって、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生する場合とは、即ち、「通常遊技状態」において大当たり状態を導出したことになる。従って、「第２時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後に「通常遊技状態」に移行することになり、第２９実施形態と同様の構成となる。
【８７６２】
このように、時短終了条件を、遊技状態と当選した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて設定するように構成することで、「第４時間短縮状態」において、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない小当たり種別において大当たりが発生した場合（即ち、「時間短縮状態」において大当たりした場合）に、より「連荘」状態を継続可能な遊技状態（即ち、実質的に次回大当たりが確定する「第３時間短縮状態」）に移行するように構成することができるため、該「第４時間短縮状態」における、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない小当たり種別への当選時の小入賞口ユニット７３への球の入球態様に、より注目させることができる。
【８７６３】
また、本実施形態では、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生した場合にのみ、他の大当たり種別又は小当たり種別と普通電役７２の開放態様が異なるように構成されているが、各大当たり種別及び小当たり種別ごとに開放態様が異なるように構成してもよい。
【８７６４】
例えば、普通図柄の抽選において、普通電役７２を開放することとなる図柄として複数の当たり図柄（例えば、「当たりＡ」、「当たりＢ」、「当たりＣ」）で構成し、特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別、又は、大当たり状態を導出したときの小当たり種別（所定事象）によって、各普通図柄（特定事象）の当たり図柄の当選時における開放態様が異なるように構成する。
【８７６５】
そして、各普通図柄の当たり図柄に当選（所定条件）した場合の普通電役７２の開放態様として、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターン、即ち、普通電役７２の開放状態において普通電役７２内の第２始動口スイッチで入球が検知された場合に即閉鎖状態にする開放パターンと、右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターン（極めて短時間の開放のみを実行）と、の２の開放パターンで構成する。
【８７６６】
さらに、普通電役７２への入球に基づいて実行される第２特別図柄の動的表示においては、大当たりとなる乱数値以外の乱数値をすべて小当たりとなる乱数値で構成し、すべての小当たり種別において特定領域（特定入球手段）通過可能とし、大当たり状態（所定の遊技価値）を発生可能となるように構成する。
【８７６７】

このように構成する場合、例えば、大当たり種別「時短壱」に当選した場合の「時間短縮状態」においては、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、「当たりＡ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとし、「当たりＢ」及び「当たりＣ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンとする。

【８７６８】

このように構成することで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、「当たりＡ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合のみにおいて普通電役７２への入球が可能となり、該入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示において、いずれかの大当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選し得るため、大当たり状態の導出が可能となる。

【８７６９】

また、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の「時間短縮状態」においては、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合にも、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとする。

【８７７０】

このように構成することで、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合においても普通電役７２への入球が可能となり、該入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示において、いずれかの大当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選し得るため、大当たり状態の導出が可能となる。

【８７７１】

このように、当選した大当たり種別、又は、大当たり状態を導出したときの小当たり種別によって、各普通図柄の当たり図柄の当選時における開放態様が異なるように構成することで、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率は同一であるものの、該普通図柄の当たりに伴って開放される普通電役７２の開放パターンが異なることで、該普通電役７２への入球率を変化させ、該入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行による大当たり状態の導出確率を変化させることができる。

【８７７２】

その結果、例えば、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の１の動的表示の変動時間を異ならせて、該変動中にできるだけ多くの普通図柄の可変表示を実行させて普通電役７２への入球が可能となる開放パターンの当たり図柄に当選させ、該当たりによって普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球数（即ち、大当たりを導出可能な保留球数）をできるだけ多く貯留させるという、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【８７７３】

さらに、上記例示のように、普通電役７２への入球が可能となる開放パターンの当たり図柄に当選させられるか否かの遊技性で構成する場合、第３図柄表示装置８１において、普通図柄の可変表示の当否に基づいて可変表示演出を行うように構成するとより興趣を得ることができる。

【８７７４】

具体的には、例えば、大当たり種別「時短壱」に当選した場合（特別遊技価値）の「時間短縮状態」において、普通図柄の３種類の当たり図柄（特定事象）のうち、「当たりＡ」への当選に基づいて普通電役７２（特定入球手段）が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能（特定遊技価値）な開放パターンとし、「当たりＢ」及び「当たりＣ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンとする状況を想定してみる。

【８７７５】

この状況で普通図柄の可変表示において、「ハズレ」又は「当たりＢ」若しくは「当たりＣ」が導出された場合、「ハズレ」であれば普通電役７２は開放されず、また、「当たりＢ」又は「当たりＣ」であれば、普通電役７２は開放されるものの右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンであるため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができない。よって、このような場合には普通電役７２への入球不可時の、ハズレ演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。

【８７７６】

一方、普通図柄の可変表示において、「当たりＡ」が導出された場合、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとなるため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能となる。よって、このような場合には普通電役７２への入球可能時の、当たり演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。その後、右打ち遊技を示唆して小入賞口ユニット７３へ入球させることで、特定領域７３ｄ（特別領域）に球を通過させて大当たり状態へと移行させる。

【８７７７】

次いで、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の「時間短縮状態」において、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合にも、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとする状況を想定してみる。

【８７７８】

この状況で普通図柄の可変表示において、「ハズレ」が導出された場合、普通電役７２は開放されないため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができない。よって、このような場合には普通電役７２への入球不可時の、ハズレ演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。

【８７７９】

一方、普通図柄の可変表示において、「当たりＡ」、「当たりＢ」又は「当たりＣ」が導出された場合、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとなるため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能となる。よって、このような場合には普通電役７２への入球可能時の、当たり演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。その後、右打ち遊技を示唆して小入賞口ユニット７３へ入球させることで、特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態へと移行させる。

【８７８０】

このように構成することで、普通図柄の可変表示において１の当たり図柄に当選した場合であっても、該当たりに基づいて普通電役７２への入球が困難又は不可な状況であるか、又は、入球が容易又は可能な状況であるかによって可変表示演出を変化させることができる。

【８７８１】

以上、説明したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合の開放態様を「５．８秒」×１回＝「５．８秒」とし、該遊技状態において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が普通電役７２へと入球するように構成する。一方、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第４時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合の開放態様を「０．５秒」×１０回＝「５．０秒（開放と開放との間のインターバル時間は「３．０秒」）」とし、該遊技状態において右打ち遊技で発射された球の一部が普通電役ユニット５９の下流側へと流下可能となるように構成する。

【８７８２】

このように構成することで、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選

回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない小当たり種別への当選時であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３に入球可能となり、特定領域７３ｄへの通過も可能となって、大当たり状態の発生が可能となるように構成することができる。

【８７８３】

その結果、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３へと入球可能となり、該小入賞口ユニット７３に５個以上入球させて特定領域７３ｄを開放させ、該特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態を導出できるか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【８７８４】

その他、第２９実施形態におけるパチンコ機１０は、第２３実施形態乃至第２８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【８７８５】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【８７８６】

＜変形例１＞

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８７８７】

なお、転落タイプで「確率変動状態」が終了するように構成する場合、大当たり乱数テーブル２０２ａとは異なる転落乱数テーブルにおいて、特別図柄の高確率状態から低確率状態に移行するか否かを抽選するように構成する。このように構成することで、該当の特別図柄の動的表示が実行される直前に遊技状態を移行させることができる。

【８７８８】

さらに、特別図柄が高確率である場合に、普通図柄が高確率（「確率変動状態」）である場合と、普通図柄が低確率（「潜伏確率変動状態」）である場合と、で構成し、特別図柄が低確率である場合に、普通図柄が高確率（「時間短縮状態」）である場合と、普通図柄が低確率（「通常遊技状態」）である場合と、で構成してもよい。そして、このように遊技状態を構成する場合であっても、普通電役７２を小入賞口ユニット７３よりも球の流下方向の上流側に配設するように構成する。

【８７８９】

また、この場合、小入賞口ユニット７３内には特定領域７３ｄを配設しなくてもよい。さらに、特別図柄の動的表示が小当たりに当選し易いように大当たり乱数テーブル２０２

ａを構成する。
【８７９０】
このように構成することで、「潜伏確率変動状態」（所定遊技状態）においては、普通図柄が低確率であるため、普通電役７２（特定入球手段）が開放困難又は不可となることで、該普通電役７２に入球困難又は不可となる一方、特別図柄の動的表示が小当たり（所定事象）に当選し易いことで小入賞口ユニット７３（所定入球手段）に入球容易又は可能となり、該小入賞口ユニット７３への入球に伴う賞球（特定遊技価値）が発生し易いことで、遊技者は持ち玉を増加させつつ大当たりへの当選を目指すことができる。
【８７９１】
さらに、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」（特定遊技状態）においては、普通図柄が高確率であるため、普通電役７２が開放容易又は可能となることで、該普通電役７２に入球容易又は可能となるため、該普通電役７２よりも球の流下方向下流側に配設されている小入賞口ユニット７３へは入球困難又は不可とすることができる。なお、このように構成する場合、「通常遊技状態」においては、小当たりに当選し得る特別図柄の動的表示の変動時間を長時間（例えば、「１０分」など）となるように構成することで、該「通常遊技状態」においては、小当たり当選に基づく賞球の獲得を困難とすることができる。
【８７９２】
＜変形例２＞
上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や小当たり当選回数、又は、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。
【８７９３】
＜変形例３＞
上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。
【８７９４】
＜変形例４＞
上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８７９５】
＜変形例５＞
上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が所定回数に到達した場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）機能を有していない。これに対し、動的表示の合計実行回数が所定回数に到達した場合に「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよし、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。
【８７９６】

＜変形例６＞
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。
【８７９７】
＜変形例７＞
上記実施形態では、第２特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していない。これに対し、第２特別図柄の１の始動入賞に対応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有するように構成してもよいし、最大保留球数を４以外の数字に構成してもよい。
【８７９８】
＜変形例８＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や小当たり当選回数、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。
【８７９９】
＜変形例９＞
上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において当たりに当選し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において一定の割合（例えば、５０％）で当たりに当選するように構成してもよい。また、普通図柄の高確率状態において必ず当たりに当選（即ち、１００％）するように構成してもよい。
【８８００】
＜変形例１０＞
上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。
【８８０１】
＜変形例１１＞
上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選において大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中

から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【８８０２】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、小当たり当選回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行）するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【８８０３】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【８８０４】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、によって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成している。これに対し、いずれの動的表示の抽選結果であっても所定のタイミング（例えば、図柄確定時）で「時短機能」が終了するように構成してもよい。

【８８０５】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄの開放条件として、小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入賞が検知された場合としている。これに対し、特定領域７３ｄの開放条件を、小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される入球個数を別の個数にしてもよいし、入賞検知個数ではなく、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域７３ｄを開放するように構成してもよい。

【８８０６】

＜変形例１６＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に選択され得る変動パターンとして、当選した小当たりにおける特定領域７３ｄの通過可否にかかわらず、特図２小当たり用変動パターンテーブルから選択され得るように構成している。これに対し、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄの通過可否（即ち、小当たり当選回数による時短終了条件の成立有無）によって、選択される変動パターンテーブルが異なるように構成してもよい。

【８８０７】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８０８】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励さ

れていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【８８０９】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８１０】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【８８１１】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【８８１２】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【８８１３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【８８１４】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【８８１５】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることに

よって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【８８１６】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【８８１７】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【８８１８】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【８８１９】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【８８２０】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【８８２１】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【８８２２】
ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【８８２３】
また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【８８２４】
上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。
【８８２５】
上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。
【８８２６】
上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。
【８８２７】
上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【８８２８】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」と

して、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【８８２９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【８８３０】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【８８３１】

上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【８８３２】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８３３】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成

してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【８８３４】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８３５】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８３６】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【８８３７】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第

１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８３８】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８３９】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８４０】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「時間短縮状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８８４１】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【８８４２】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演

出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【８８４３】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【８８４４】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【８８４５】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【８８４６】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【８８４７】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、

各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【８８４８】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。なお、特別図柄表示装置３７、特図１用変動領域８７ｂ又は／及び特図２用変動領域８８における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中（特定遊技状態）に、第３図柄表示装置８１において装飾図柄の変動演出を同時並列的に実行する中で、１の動的表示の実行中に２以上の装飾図柄の変動演出が行われたかのような演出（所謂、疑似連演出）を実行するように構成してもよい。具体的には、１の動的表示の実行中（所定期間）に、装飾図柄の変動演出において疑似連成功演出（例えば、疑似連専用の第３図柄が仮停止したり、図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に同一図柄以外の図柄が仮停止したりするなど（第２演出））の実行後に再び各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動を開始し、疑似連失敗演出（例えば、疑似連専用の第３図柄が仮停止しかなったり、図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に同一図柄が仮停止してノーマルリーチやスーパーリーチに発展するなど（第１演出））が導出されるまでの間、疑似連成功演出を所定回数繰り返すように構成してもよい。このように構成することで、１の動的表示の実行中に、疑似連失敗演出が導出されることなく疑似連成功演出が所定回数実行される間、疑似連成功演出が導出される都度、大当たり（所定の利益状態）の導出確率が上昇するように演出を構成できる。

【８８４９】

さらに、１の動的表示の実行中に、疑似連成功演出とは異なる特殊成功演出（例えば、疑似連成功演出を複数回導出した場合の最高期待度状態を示唆する演出）が導出されることで、疑似連成功演出が複数回導出して、疑似連演出における最高期待度の状態を示唆するように構成してもよい。

【８８５０】

このように構成することで、疑似連成功演出が複数回導出されていない状態であっても、特殊成功演出が導出されることで最高期待度の状態を示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【８８５１】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【８８５２】
尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【８８５３】
また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【８８５４】
上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【８８５５】
上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部

を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【８８５６】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【８８５７】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【８８５８】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【８８５９】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【８８６０】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【８８６１】
スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。
【８８６２】
また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。
【８８６３】
以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。
【８８６４】
＜Ａ群：大当たりした時の大当たり種別・小当たり種別によって、同じ時短状態でも継続率、大当たりラウンド割合（及び大当たり出現確率）が変化（第１実施例）＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【８８６５】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【８８６６】
Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【８８６７】
識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、
前記動的表示における所定結果（例えば、小当たり）の導出に基づいて、所定価値（例えば、小当たり状態）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、小入賞口７３）と、
前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況（例えば、小当たり中）において、特定条件（例えば、特定領域７３ｄの球の通過）が成立した場合に、前記所定

価値と異なる特定価値（例えば、大当たり状態）を付与可能な特定価値付与手段（例えば、大当たりフラグ２０３ｑ）と、を備え、
前記特定価値は、
第１所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ａ」）が導出した場合に付与可能な第１特定価値（例えば、最大ラウンド数が３Ｒ）と、
前記第１所定結果と異なる第２所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｇ」）が導出した場合に付与可能な第２特定価値（例えば、最大ラウンド数が１０Ｒ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第１所定結果又は前記第２所定結果のいずれが導出されるかにより、前記第１特定価値又は前記第２特定価値の付与状況が異なる（例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりラウンド割合が変化）ように構成され、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なる（例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりした場合の「時間短縮状態」の継続率が変化）ように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ａ０。
【８８６８】
遊技機Ａ０によれば、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記動的表示における所定結果の導出に基づいて、所定価値を付与可能な所定価値付与手段と、前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況において、特定条件が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値を付与可能な特定価値付与手段と、を備え、前記特定価値は、第１所定結果が導出した場合に付与可能な第１特定価値と、前記第１所定結果と異なる第２所定結果が導出した場合に付与可能な第２特定価値と、を備え、前記遊技機は、前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第１所定結果又は前記第２所定結果のいずれが導出されるかにより、前記第１特定価値又は前記第２特定価値の付与状況が異なるように構成され、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なるように構成されている。これにより、特定遊技状態において特定価値が導出された場合における遊技価値の付与状況が変化することにより、同じ特定遊技状態であっても、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８８６９】
遊技機Ａ０において、
前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂ）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット７３）、を備え、
前記特定条件は、
前記所定入球手段への遊技球の入球である
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【８８７０】
遊技機Ａ１によれば、遊技機Ａ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段、を備え、前記特定条件は、前記所定入球手段への遊技球の入球である。これにより、特定遊技状態において所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８８７１】
遊技機Ａ１において、

前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段（例えば、成立した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット７３への入球割合が変化）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ２。
【８８７２】
遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段、を備えている。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、所定入球手段に遊技球が入球可能となる割合を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８８７３】
遊技機Ａ１又はＡ２のいずれかにおいて、
前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材（例えば、普通電役ソレノイド）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段（例えば、普通電役７２）、を備え、
前記特定入球手段は、
前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される
ことを特徴とする遊技機Ａ３。
【８８７４】
遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又はＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段、を備え、前記特定入球手段は、前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、特定入球手段に遊技球が入球し易い若しくは入球し得る遊技状態と、入球し難い若しくは入球し得ない遊技状態とに異ならせることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８８７５】
遊技機Ａ２又はＡ３において、
前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象（例えば、各小当たり種別）の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数（例えば、時短終了条件の成立する回数）計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立）、を備え、
前記入球状況変化手段は、
前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる
ことを特徴とする遊技機Ａ４。
【８８７６】
遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ２又はＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態において、前記特

定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段、を備え、前記入球状況変化手段は、前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かによって遊技状態の移行有無を変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８８７７】

遊技機Ａ４において、

前記特定事象移行手段は、

前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段（例えば、大当たり種別又は小当たり種別によって、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が異なる）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ５。

【８８７８】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象移行手段は、前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段、を備えている。これにより、特定価値が付与された場合における所定事象の種類によって特定回数が変化するため、特定遊技状態において、特定価値を付与した場合の所定事象の種類によって、導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かを変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８８７９】

識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、

前記動的表示における所定結果（例えば、小当たり）の導出に基づいて、所定価値（例えば、小当たり状態）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、小入賞口７３）と、

前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況（例えば、小当たり中）において、特定条件（例えば、特定領域７３ｄの球の通過）が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値（例えば、大当たり状態）を付与可能な特定価値付与手段（例えば、大当たりフラグ２０３ｑ）と、を備え、

前記特定価値は、

第１所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ａ」）が導出した場合に付与可能な第１特定価値（例えば、最大ラウンド数が３Ｒ）と、

前記第１所定結果と異なる第２所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｇ」）が導出した場合に付与可能な第２特定価値（例えば、最大ラウンド数が１０Ｒ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第１所定結果又は前記第２所定結果のいずれが導出されるかにより、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なる（例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりした場合の「時間短縮状態」の継続率が変化）ように構成されている

ことを特徴とする遊技機Ａ５０。
【８８８０】
遊技機Ａ５０によれば、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記動的表示における所定結果の導出に基づいて、所定価値を付与可能な所定価値付与手段と、前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況において、特定条件が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値を付与可能な特定価値付与手段と、を備え、前記特定価値は、第１所定結果が導出した場合に付与可能な第１特定価値と、前記第１所定結果と異なる第２所定結果が導出した場合に付与可能な第２特定価値と、を備え、前記遊技機は、前記特定遊技状態において、少なくとも、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なるように構成されている。これにより、特定遊技状態において特定価値が導出された場合における遊技価値の付与状況が変化することにより、同じ特定遊技状態であっても、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８８８１】
遊技機Ａ５０において、
前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂ）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット７３）、を備え、
前記特定条件は、
前記所定入球手段への遊技球の入球である
ことを特徴とする遊技機Ａ５１。
【８８８２】
遊技機Ａ５１によれば、遊技機Ａ５０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段、を備え、前記特定条件は、前記所定入球手段への遊技球の入球である。これにより、特定遊技状態において所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８８８３】
遊技機Ａ５１において、
前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段（例えば、成立した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット７３への入球割合が変化）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ５２。
【８８８４】
遊技機Ａ５２によれば、遊技機Ａ５１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段、を備えている。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、所定入球手段に遊技球が入球可能となる割合を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８８８５】
遊技機Ａ５１又はＡ５２のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材（例えば、普通電役ソレノイド）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段（例えば、普通電役７２）、を備え、
前記特定入球手段は、
前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される
ことを特徴とする遊技機Ａ５３。
【８８８６】
遊技機Ａ５３によれば、遊技機Ａ５１又はＡ５２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段、を備え、前記特定入球手段は、前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、特定入球手段に遊技球が入球し易い若しくは入球し得る遊技状態と、入球し難い若しくは入球し得ない遊技状態とに異ならせることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８８８７】
遊技機Ａ５２又はＡ５３において、
前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象（例えば、各小当たり種別）の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数（例えば、時短終了条件の成立する回数）計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立）、を備え、
前記入球状況変化手段は、
前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる
ことを特徴とする遊技機Ａ５４。
【８８８８】
遊技機Ａ５４によれば、遊技機Ａ５２又はＡ５３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段、を備え、前記入球状況変化手段は、前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かによって遊技状態の移行有無を変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８８８９】
遊技機Ａ５４において、
前記特定事象移行手段は、
前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段（例えば、大当たり種別又は小当たり種別によって、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が異なる）、を備えて

いる
ことを特徴とする遊技機Ａ５５。
【８８９０】
遊技機Ａ５５によれば、遊技機Ａ５４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象移行手段は、前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段、を備えている。これにより、特定価値が付与された場合における所定事象の種類によって特定回数が変化するため、特定遊技状態において、特定価値を付与した場合の所定事象の種類によって、導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かを変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８８９１】
＜Ｂ群：継続率が徐々にランクアップ＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【８８９２】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【８８９３】
Ｂ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【８８９４】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
前記表示手段は、
特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）において実行可能な第１演出（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に「通常遊技状態」に移行することとなる場合の変動演出）と、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能な第２演出（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に再度「時間短縮状態」に移行することとなる場合の変動演出）と、を表示可能に構成され、
前記遊技機は、
所定期間（例えば、「第１時間短縮状態」から「第４時間短縮状態」に移行するまでの期間）において、前記第１演出が導出されることなく前記第２演出が導出されることで、所定の状態（例えば、「時短機能」）を発生させる期待度（例えば、継続率）が上昇される
ことを特徴とする遊技機Ｂ０。
【８８９５】
遊技機Ｂ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段は、特定遊技状態において実行可能な第１演出と、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能な第２演出と、を表示可能に構成され、前記遊技機は、所定期間において、前記第１演出が導出されることなく前記第２演出が導出されることで、所定の状態を発生させる期待度が上昇される。これにより、所定期間において、第１演出が導出されることなく第２演出が実行されることで、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、

という効果がある。
【８８９６】
遊技機Ｂ０において、
前記所定期間における前記第２演出の導出回数は、所定回数（例えば、「第４時間短縮状態」に達するまでの回数）が最大となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【８８９７】
遊技機Ｂ１によれば、遊技機Ｂ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定期間における前記第２演出の導出回数は、所定回数が最大となるように構成されている。これにより、所定期間において、第１演出が導出されることなく第２演出が所定回数実行されるまでの間、該第２演出が実行される都度、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８８９８】
遊技機Ｂ０又はＢ１において、
前記所定期間において前記第１演出が導出された場合に、該第１演出が導出されるまでの間に導出された前記第２演出の導出回数にかかわらず、前記所定期間を終了させる所定期間終了手段（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に「通常遊技状態」に移行することとなる場合の変動演出が実行された場合に、「時間短縮状態」を終了させて「通常遊技状態」に移行する処理）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ２。
【８８９９】
遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ０又はＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定期間において前記第１演出が導出された場合に、該第１演出が導出されるまでの間に導出された前記第２演出の導出回数にかかわらず、前記所定期間を終了させる所定期間終了手段、を備えている。これにより、所定期間において、第１演出が導出されることなく第２演出が所定回数実行されるまでの間であれば、該第２演出が実行されることにより、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９００】
遊技機Ｂ０からＢ２のいずれかにおいて、
前記第１演出及び／又は前記第２演出の導出期待度は、
前記第２演出が導出された回数ごとで異なる
ことを特徴とする遊技機Ｂ３。
【８９０１】
遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ０からＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出及び／又は前記第２演出の導出期待度は、前記第２演出が導出された回数ごとで異なる。これにより、所定期間において、第２演出が導出された場合に、該第２演出の導出回数によって、第１演出及び／又は第２演出の導出期待度が異なるため、第２演出の導出回数に応じた状況によって第１演出が導出される前に第２演出を導出することができるか否かという新たな遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９０２】
遊技機Ｂ０からＢ３のいずれかにおいて、
前記表示手段は、
前記特定遊技状態において実行可能であり、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能であって、前記第２演出と異なる第３演出（例えば、大当たり種別に当選することとなる変動演出）、を実行可能に構成され、
前記遊技機は、
前記所定期間において前記第３演出が導出されることで、前記所定の状態を発生させる

期待度が最も高い状態まで上昇される
ことを特徴とする遊技機Ｂ４。
【８９０３】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ０からＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記特定遊技状態において実行可能であり、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能であって、前記第２演出と異なる第３演出、を実行可能に構成され、前記遊技機は、前記所定期間において前記第３演出が導出されることで、前記所定の状態を発生させる期待度が最も高い状態まで上昇される。これにより、所定期間において、第２演出が所定回数導出されなくても、第３演出が導出されることによって所定の状態を発生させる期待度が最も高い状態まで上昇されるため、新たな遊技性を創出しつつ遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９０４】
＜Ｃ群：ある一定の周期で最大ラウンド確定＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【８９０５】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【８９０６】
Ｃ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【８９０７】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂ）が作動し易い若しくは作動し得ることで所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット７３）へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、前記所定遊技状態より前記所定作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記所定入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球し得ない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、
前記所定入球手段への入球期待度を変化可能な入球期待度変化手段（例えば、小当たり確率を変化）と、を備え、
前記遊技機は、
前記入球期待度変化手段によって前記所定入球手段への入球期待度を変化させることで、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る発生期待度が変化し得る
ことを特徴とする遊技機Ｃ０。
【８９０８】
遊技機Ｃ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで所定入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、前記所定遊技状態より前記所定作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記所定入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球し得ない特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定入球手段への入球期待度を変化可能な入球期待度変化手段と、を備え、前記遊技機は、前記入球期待度変化手段によって前記所定入球手段への入球期待度を変化させることで、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る発生期待度が変化し得るように構成されている。これにより、入球期待度変化手段によって所定入球手段への入球期待度を変化させることによって所定の遊技価値を遊技者に付与可能となる発生期待度を変化させることが

でき、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９０９】
遊技機Ｃ０において、
前記表示手段は、
前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る契機となり得る少なくとも所定事象と特定事象（例えば、２以上の大当たり種別又は２以上の小当たり種別）と、を実行可能に構成され、
前記入球期待度変化手段は、
前記所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された前記所定事象が実行された場合と、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において前記所定作動部材を作動させることとなる前記特定事象が実行された場合（例えば、小当たり種別）とで、前記所定入球手段への入球期待度が異なるように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【８９１０】
遊技機Ｃ１によれば、遊技機Ｃ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る契機となり得る少なくとも所定事象と特定事象と、を実行可能に構成され、前記入球期待度変化手段は、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された前記所定事象が実行された場合と、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において前記所定作動部材を作動させることとなる前記特定事象が実行された場合とで、前記所定入球手段への入球期待度が異なるように構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された所定事象が実行された場合と、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において所定作動部材を作動させることとなる特定事象が実行された場合とで、所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９１１】
遊技機Ｃ０又はＣ１において、
前記入球期待度変化手段は、
前記所定遊技状態において前記所定入球手段への入球期待度を変化可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｃ２。
【８９１２】
遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ０又はＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記入球期待度変化手段は、前記所定遊技状態において前記所定入球手段への入球期待度を変化可能に構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された所定事象が実行された場合と、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において所定作動部材を作動させることとなる特定事象が実行された場合とで、所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９１３】
遊技機Ｃ１又はＣ２において、
前記所定遊技状態における前記特定事象の導出期待度が一定となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｃ３。
【８９１４】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１又はＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における前記特定事象の導出期待度が一定となるように構成されている。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態における特定事象の導出期待度は一定であるものの、該所定遊技状態における所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９１５】
遊技機Ｃ０からＣ３のいずれかにおいて、
遊技球が入球可能な特定入球手段（例えば、特定領域７３ｄ）、を備え、
前記遊技機は、
前記所定入球手段への入球後、さらに前記特定入球手段への入球によって、前記所定の遊技価値が付与可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｃ４。
【８９１６】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ０からＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な特定入球手段、を備え、前記遊技機は、前記所定入球手段への入球後、さらに前記特定入球手段への入球によって、前記所定の遊技価値が付与可能に構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において、特定事象が導出された場合に所定入球手段へ入球させ、さらに特定入球手段へも入球させて所定の遊技価値を発生されられるか否かという遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９１７】
遊技機Ｃ０からＣ４のいずれかにおいて、
前記入球期待度変化手段は、
前記所定遊技状態における所定条件（例えば、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件）の成立に基づいて、前記所定入球手段への入球期待度を変化させる
ことを特徴とする遊技機Ｃ５。
【８９１８】
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ０からＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記入球期待度変化手段は、前記所定遊技状態における所定条件の成立に基づいて、前記所定入球手段への入球期待度を変化させる。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において、所定条件が成立するか否かによって、所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９１９】
＜Ｄ群：継続率シナリオ管理モンキーターン＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【８９２０】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【８９２１】
Ｄ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【８９２２】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
１の遊技状態において、所定状態（例えば、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」をループする「時間短縮状態」）と、前記所定状態と異なる特定状態（例えば、「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」をループする「時間短縮状態」）と、前記所定状態及び前記特定状態と異なる特別状態（例えば、「第５時間短縮状態」）と、を発生可能に構成され、
前記遊技機は、
前記所定状態と、前記特定状態と、前記特別状態とにおいて、前記所定の遊技価値を付

与可能な期待度がそれぞれ異なるように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｄ０。
【８９２３】
遊技機Ｄ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、１の遊技状態において、所定状態と、前記所定状態と異なる特定状態と、前記所定状態及び前記特定状態と異なる特別状態と、を発生可能に構成され、前記遊技機は、前記所定状態と、前記特定状態と、前記特別状態とにおいて、前記所定の遊技価値を付与可能な期待度がそれぞれ異なるように構成されている。これにより、１の遊技状態でありながら、それぞれの遊技価値を付与可能な期待度が異なるため、いずれの状態に移行させられるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９２４】
遊技機Ｄ０において、
前記遊技機は、
前記所定状態内で第１遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が１００％の状態）を付与可能な第１価値示唆態様（例えば、「第４時間短縮状態」）と、前記第１遊技価値示唆態様よりも遊技価値の低い第２遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が５０％の状態）を付与可能な第２価値示唆態様（例えば、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と、を備え、
前記所定状態において、前記第１価値示唆態様と前記第２価値示唆態様とを周期的に移行するように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【８９２５】
遊技機Ｄ１によれば、遊技機Ｄ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記所定状態内で第１遊技価値を付与可能な第１価値示唆態様と、前記第１遊技価値示唆態様よりも遊技価値の低い第２遊技価値を付与可能な第２価値示唆態様と、を備え、前記所定状態において、前記第１価値示唆態様と前記第２価値示唆態様とを周期的に移行するように構成される。これにより、１の遊技状態である所定状態、特定状態及び特別状態のうち、所定状態に移行した場合において、少なくとも２以上存在する第２価値示唆態様である遊技態様を如何にして継続させ、高い遊技価値を付与可能な第１価値示唆態様に移行させることができるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９２６】
遊技機Ｄ０又はＤ１において、
前記遊技機は、
前記特定状態内で最も高い遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が１００％の状態）を付与可能な特定高価値示唆態様（例えば、「第６時間短縮状態」、「第７時間短縮状態」及び「第８時間短縮状態」）と、前記特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い遊技価値を付与可能な特定低価値示唆態様（例えば、「第９時間短縮状態」）と、を備え、
前記特定高価値示唆態様は、
前記特定状態において、前記特定低価値示唆態様よりも強調示唆される
ことを特徴とする遊技機Ｄ２。
【８９２７】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ０又はＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定状態内で最も高い遊技価値を付与可能な特定高価値示唆態様と、前記特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い遊技価値を付与可能な特定低価値示唆態様と、を備え、前記特定高価値示唆態様は、前記特定状態において、前記特定低価値示唆態様よりも強調示唆される。これにより、１の遊技状態である所定状態、特定状態及び特別状態のうち

、特定遊技状態に移行した場合において、特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い所定低価値示唆態様である遊技態様をいかにして継続させ、最も高い遊技価値を付与可能な所定高価値示唆態様に移行させることができるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９２８】

なお、「強調示唆される」とは、該当の示唆態様への移行回数が多い、該当の示唆態様における滞在期間が長い、該当の示唆態様の表示回数が多い、該当の示唆態様の表示個数が多い、該当の示唆態様の表示面積が広い、該当の示唆態様の長さが長いなどが例示される。

【８９２９】

遊技機Ｄ０からＤ２のいずれかにおいて、

少なくとも、前記所定状態又は前記特定状態において、前記表示手段による特別示唆演出（例えば、大当たり種別「時短参」当選に基づく変動演出）の導出により、前記所定状態及び前記特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い前記特別状態に移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ３。

【８９３０】

遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ０からＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定状態又は前記特定状態において、前記表示手段による特別示唆演出の導出により、前記所定状態及び前記特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い前記特別状態に移行可能に構成される。これにより、所定状態又は特定状態において連荘状態を継続している間に、特別示唆演出を導出することで、所定状態及び特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９３１】

遊技機Ｄ０からＤ３のいずれかにおいて、

前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態において、所定演出（例えば、小当たり種別「時短Ａ」又は小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく変動演出）が導出されることより、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態を終了させる終了手段（例えば、「通常遊技状態」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ４。

【８９３２】

遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ０からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態において、所定演出が導出されることにより、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態を終了させる終了手段、を備えている。これにより、所定状態、特定状態又は特別状態において、所定演出が導出されるまでに、遊技価値を付与する示唆演出を導出させつつ、より遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９３３】

遊技機Ｄ４において、

前記終了手段により前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態が終了した後に、所定条件が成立することにより、少なくとも前記所定状態又は前記特定状態に移行可能な移行手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ５。

【８９３４】

遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記終了手段により前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態が終了した後に、所定条件が成立することにより、少なくとも前記所定状態又は前記特定状態に移行可能な移行手段、を備えている。これにより、所定状態、特定状態又は特別状態が終了した後に、所定条

件が成立したことにより、所定状態又は特定状態に移行し、所定状態、特定状態又は特別状態を終了させることとなる所定演出を導出するまでに、遊技価値を付与する示唆演出を導出させつつ、より遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９３５】

＜Ｅ群：台湾パチンコ＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【８９３６】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【８９３７】

Ｅ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【８９３８】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

前記所定の遊技価値が付与される場合に、前記表示手段において表示可能な所定識別情報（例えば、大当たり開始時に表示される第３図柄（図４０２の８１ｖ参照））、を備え、

前記所定識別情報は、

所定期間（例えば、「時間短縮状態」が継続される期間）において付与され得る前記所定の遊技価値の付与可能回数を示唆可能に構成され、

前記遊技価値付与手段は、

前記所定期間において、前記所定識別情報によって示唆された回数以上の前記所定の遊技価値を付与可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ０。

【８９３９】

遊技機Ｅ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記所定の遊技価値が付与される場合に、前記表示手段において表示可能な所定識別情報、を備え、前記所定識別情報は、所定期間において付与され得る前記所定の遊技価値の付与可能回数を示唆可能に構成され、前記遊技価値付与手段は、前記所定期間において、前記所定識別情報によって示唆された回数以上の前記所定の遊技価値を付与可能に構成される。これにより、所定の遊技価値が付与される場合に、表示手段に表示された所定識別情報により、所定期間において遊技者が獲得可能な所定の遊技価値の付与回数を把握することができ、得られる遊技価値を事前に把握して安心しながら所定期間における遊技を堪能することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９４０】

遊技機Ｅ０において、

前記所定識別情報は、

前記所定の遊技価値の付与実行中においても表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ１。

【８９４１】

遊技機Ｅ１によれば、遊技機Ｅ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定の遊技価値の付与実行中においても表示可能に構成される。こ

れにより、所定期間において遊技者が獲得可能な所定の遊技価値の付与回数を、所定の遊技価値が付与される場合のみならず、所定の遊技価値の付与実行中においても把握することができ、所定の遊技価値の付与回数を遊技者に的確に示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９４２】

遊技機Ｅ０又はＥ１において、

前記所定識別情報は、

前記所定期間の開始時において示唆した前記所定の遊技価値の付与回数から、前記所定の遊技価値を付与する度に、前記所定の遊技価値の付与回数を減少して示唆表示される

ことを特徴とする遊技機Ｅ２。

【８９４３】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ０又はＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定期間の開始時において示唆した前記所定の遊技価値の付与回数から、前記所定の遊技価値を付与する度に、前記所定の遊技価値の付与回数を減少して示唆表示される。これにより、所定の遊技価値が付与される度に、所定識別情報によって、所定期間における所定の遊技価値のおおよその残りの付与回数を把握することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９４４】

遊技機Ｅ０からＥ２のいずれかにおいて、

前記所定識別情報は、

前記所定期間における最後の前記所定の遊技価値の付与を実行する場合に、それ以前の所定表示態様（例えば、「３」などのアラビア数字での表示）と異なる特別表示態様（例えば、「終」などの漢字での表示態様に変化）で表示可能である

ことを特徴とする遊技機Ｅ３。

【８９４５】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ０からＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定期間における最後の前記所定の遊技価値の付与を実行する場合に、それ以前の表示態様と異なる表示態様で表示可能である。これにより、所定期間において、特別表示態様によって所定識別情報が表示されるまでの間、所定の遊技価値を付与可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９４６】

遊技機Ｅ０からＥ３のいずれかにおいて、

前記所定識別情報は、

前記所定識別情報が表示された際に示唆表示された前記所定の遊技価値の付与回数よりも大きな回数の示唆表示が表示され得るように構成される（例えば、「第２時間短縮状態」中の小当たり種別「時短Ｂ」当選時において第３図柄に「２２２」を表示し、次いで、「第１時間短縮状態」中の大当たり種別「時短四」当選時において第３図柄に「３３３」を表示）

ことを特徴とする遊技機Ｅ４。

【８９４７】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ０からＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定識別情報は、前記所定識別情報が表示された際に示唆表示された前記所定の遊技価値の付与回数よりも大きな回数の示唆表示が表示され得るように構成される。これにより、所定期間において遊技を実行中の場合に、所定識別情報によって示唆される所定の遊技価値の付与回数が徐々に減少している状態であっても、前回の所定の遊技価値の付与回数の示唆表示よりも大きな回数の示唆表示が行われることがあるため、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９４８】

＜Ｆ群：確変大当たりしたときに、次回の確変大当たりも確定する海ループ機＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【８９４９】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【８９５０】
Ｆ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【８９５１】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、を備えた遊技機において、
前記所定遊技状態からの移行先を示唆可能な移行先示唆表示手段（例えば、第３図柄の配列（図４１８（ａ）～（ｄ）の８１ｕ１～８１ｕ３））と、
前記所定遊技状態からいずれかの移行先へ移行する期待度を示唆可能な期待度示唆表示手段（例えば、時短回数（図４１８（ｂ）の８１ｆ）と、を備え、
前記表示手段は、
前記移行先示唆表示手段による移行先の示唆と、前記期待度示唆表示手段による移行期待度の示唆と、を組み合わせで表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ０。
【８９５２】
遊技機Ｆ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定遊技状態からの移行先を示唆可能な移行先示唆表示手段と、前記所定遊技状態からいずれかの移行先へ移行する期待度を示唆可能な期待度示唆表示手段と、を備え、前記表示手段は、前記移行先示唆表示手段による移行先の示唆と、前記期待度示唆表示手段による移行期待度の示唆と、を組み合わせで表示可能に構成される。これにより、移行先の示唆表示と、移行先への移行期待度を示唆する表示とにより、所定遊技状態から移行する期待度と、所定遊技状態から移行した場合における移行先の期待度と、を組み合わせで示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９５３】
遊技機Ｆ０において、
前記移行先示唆表示手段は、
少なくとも２以上の移行先の示唆表示（例えば、次回大当たりが一定確率となる偶数図柄と、次回大当たりが確定する奇数図柄（図４１８（ａ）の８１ｕ１Ｌ及び８１ｕ１Ｒ）を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【８９５４】
遊技機Ｆ１によれば、遊技機Ｆ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行先示唆表示手段は、少なくとも２以上の移行先の示唆表示を表示可能に構成される。これにより、遊技状態が移行した場合に、移行先示唆表示手段によって示唆されている移行先のうち、いずれの移行先に移行するのか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９５５】
遊技機Ｆ０又はＦ１において、
前記期待度示唆表示手段は、
少なくとも２以上の移行期待度の示唆表示（例えば、大当たり確率が一定確率となる時短回数（図４１８（ｂ）の８１ｆ）と、大当たりが確定する時短回数（図４１８（ｃ）の８１ｆ）を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ２。
【８９５６】
遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ０又はＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期待度示唆表示手段は、少なくとも２以上の移行期待度の示唆表示を表示可能に構成される。これにより、期待度示唆表示手段によって示唆されている移行期待度の表示内容により、現在の遊技状態から移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９５７】
遊技機Ｆ０からＦ２のいずれかにおいて、
前記移行先示唆表示手段によって示唆された１の移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定される状況へ移行可能な移行後価値付与手段（例えば、「第２時間短縮状態」において奇数図柄（小当たり種別「時短Ｃ」）で大当たりした場合に、いずれかの大当たりが確定する「第３時間短縮状態」に移行）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ３。
【８９５８】
遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ０からＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行先示唆表示手段によって示唆された１の移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定される状況へ移行可能な移行後価値付与手段、を備えている。これにより、移行先示唆表示手段によって複数の移行先が示唆されている場合に、移行後に遊技価値の付与が確定される状況へ移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９５９】
遊技機Ｆ０からＦ３のいずれかにおいて、
前記期待度示唆表示手段によって前記所定遊技状態からの移行期待度が示唆されている状態において、いずれかの移行先への移行確定を示唆する移行確定示唆手段（例えば、「第２時間短縮状態」における時短回数１００００回）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ４。
【８９６０】
遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ０からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期待度示唆表示手段によって前記所定遊技状態から移行期待度が示唆されている状態において、いずれかの移行先への移行確定を示唆する移行確定示唆手段、を備えている。これにより、所定遊技状態において、期待度示唆表示手段によって移行期待度が示唆されている場合に、いずれかの移行先への移行確定が示唆されていれば、さらに、移行先示唆表示手段によって示唆されている移行先のうち、いずれの移行先に移行するのか、という興趣を得ることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９６１】
遊技機Ｆ４において、
前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定されることを示唆する複合確定示唆手段（例えば、「第３時間短縮状態」では、時短１００００回によっていずれかの移行先への移行確定が示唆されており、かつ、第３図柄の配列が奇数図柄のみのため、次回大当たりが確定となる）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ５。
【８９６２】
遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定されることを示唆する複合確定示唆手段、を備えている。これにより、前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後の状態において遊技価値の付与が確定されるように構成することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９６３】
＜Ｇ群：特定領域通過チャンス＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【８９６４】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【８９６５】
Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【８９６６】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
遊技球が入球可能な所定領域（例えば、第２始動口７１）と、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う所定事象（例えば、小当たり種別「時短Ｃ」）が現出された場合に、前記表示手段における所定演出（例えば、特定領域７３ｄの通過に伴う大当たり演出）の導出が容易である所定演出容易状態（例えば、第２９実施形態においてＶ通過し易い小当たり当選時）と、
前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出の導出が困難又は不可である所定演出困難状態（例えば、第２９実施形態においてＶ通過し難い小当たり当選時）と、
前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出が導出可能であって、前記所定演出容易状態および前記所定演出困難状態と異なる所定演出可能状態（例えば、第２９実施形態においてＶ通過し得る小当たり当選時）と、をそれぞれ実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｇ０。
【８９６７】
遊技機Ｇ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が入球可能な所定領域と、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、を備え、前記遊技機は、前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う所定事象が現出された場合に、前記表示手段における所定演出の導出が容易である所定演出容易状態と、前記所定

遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出の導出が困難又は不可である所定演出困難状態と、前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出が導出可能であって、前記所定演出容易状態および前記所定演出困難状態と異なる所定演出可能状態と、をそれぞれ実行可能に構成されている。これにより、所定遊技状態における所定事象が現出された場合に、所定演出の導出が容易である状態と、該所定演出の導出が困難である状態と、該所定演出が導出可能である状態と、の３種類の状態を発生させ得ることができ、遊技のバリエーションを豊富にしつつ新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９６８】

遊技機Ｇ０において、

前記所定演出は、

遊技者の所定操作（例えば、遊技球の発射による特定領域７３ｄへの通過）に起因して導出され得る

ことを特徴とする遊技機Ｇ１。

【８９６９】

遊技機Ｇ１によれば、遊技機Ｇ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出は、遊技者の所定操作に起因して導出され得る。これにより、所定演出の導出確率がいずれの状態であっても、遊技者の所定操作によって導出可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９７０】

遊技機Ｇ０又はＧ１において、

前記所定事象と異なる特定事象（例えば、大当たり状態）が導出されることに起因して、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかの状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ２。

【８９７１】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ０又はＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象と異なる特定事象が導出されることに起因して、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかの状態へ移行可能に構成される。これにより、特定事象を導出した場合に、所定演出の導出確率がいずれの確率状態に移行するのか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９７２】

遊技機Ｇ０からＧ２のいずれかにおいて、

前記所定演出の導出によって遊技価値の付与を示唆可能である

ことを特徴とする遊技機Ｇ３。

【８９７３】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ０からＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出の導出によって遊技価値の付与を示唆可能である。これにより、遊技価値の付与を示唆可能となる所定演出の導出確率が異なる３の状態を構成することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９７４】

遊技機Ｇ０からＧ３のいずれかにおいて、

前記所定遊技状態における所定条件（例えば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に基づく大当たり）が成立することで、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかに移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ４。

【８９７５】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ０からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における所定条件が成立することで、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかに移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態における所定条件が成立することで、所定演出容易状態、所定演出困難状態又は所定演出可能状態のうち、あらかじめ定められた状態に移行可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９７６】

遊技機Ｇ０からＧ４のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において前記所定事象が現出された場合（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりへの当選時）、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた１の前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態に移行される（例えば、「通常遊技状態」に移行された後の特図２入賞に伴う小当たりは、Ｖ通過演出が出易い状態のみ）

ことを特徴とする遊技機Ｇ５。

【８９７７】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ０からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において前記所定事象が現出された場合、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた１の前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態に移行される。これにより、例えば、特定遊技状態において所定事象が現出されることにより、所定演出の導出が容易である状態のみに移行させた場合、所定演出が実行され易いことで遊技者に遊技性や遊技状態等を容易に認識させ易くすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【８９７８】

＜Ｈ群：時短中の特定連チャン回数から変動時間スピードアップ＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【８９７９】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【８９８０】

Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【８９８１】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、

前記特定遊技状態において、所定回数（例えば、「第１時間短縮状態」から「第４時間短縮状態」に移行するまでに大当たりが導出される回数）、連続して特定事象（例えば、小当たり当選に基づく大当たり）を導出するまでの所定事象（例えば、ハズレとなる特別図柄の動的表示）を、所定期間（例えば、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」において選択可能な変動パターン）で実行する所定期間実行手段（例えば、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図２８３参照））

と、
　前記特定遊技状態において、前記所定回数、連続して前記特定事象を導出した場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記所定期間より短期間である特定期間（例えば、「第４時間短縮状態」において選択可能な変動パターン）で実行する特定期間実行手段（例えば、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図２８２参照））と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ０。
【８９８２】
　遊技機Ｈ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出するまでの所定事象を、所定期間で実行する所定期間実行手段と、前記特定遊技状態において、前記所定回数、連続して前記特定事象を導出した場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記所定期間より短期間である特定期間で実行する特定期間実行手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が特定期間に比べて長期間となるため、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができる。また、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出された後は、所定事象の実行期間が特定期間よりも短期間となるため、特定事象を早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９８３】
　遊技機Ｈ０において、
　前記所定回数は、
　少なくとも３以上の回数である
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【８９８４】
　遊技機Ｈ１によれば、遊技機Ｈ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定回数は、少なくとも３以上の回数である。これにより、特定遊技状態において、少なくとも３回以上の間、連続して特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が長期間となるため、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９８５】
　遊技機Ｈ０又はＨ１において、
　前記遊技状態移行手段は、
　前記特定遊技状態における前記特定事象の導出により、前記特定遊技状態を継続可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ２。
【８９８６】
　遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ０又はＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態における前記特定事象の導出により、前記特定遊技状態を継続可能に構成される。これにより、特定遊技状態において特定事象が導出され、連続して特定遊技状態が継続する場合であっても、連続して所定回数、特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が長期間となるため、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９８７】
　遊技機Ｈ０からＨ２において、

前記特定期間において、前記特定事象を特別期間（例えば、「ノーマルリーチ」演出態様）で実行する特別期間実行手段（例えば、停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８（図３５０参照））、を備え、
前記特別期間は、
前記特定期間よりも長期間である
ことを特徴とする遊技機Ｈ３。
【８９８８】
遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ０からＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定期間において、前記特定事象を特別期間で実行する特別期間実行手段、を備え、前記特別期間は、前記特定期間よりも長期間である。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出した場合、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出するまでと比較して、所定事象の実行期間が短期間となるもの、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出した場合における特定事象の実行期間は、所定事象の実行期間よりも長期間となるため、遊技者に対して、特定事象が導出されたことを十分に認識させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９８９】
遊技機Ｈ０からＨ３において、
前記特定遊技状態において、前記所定事象及び前記特定事象と異なる特別事象（例えば、大当たり種別）が導出された場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記特定事象の導出有無にかかわらず前記特定期間で実行可能とする
ことを特徴とする遊技機Ｈ４。
【８９９０】
遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ０からＨ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定事象及び前記特定事象と異なる特別事象が導出された場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記特定事象の導出有無にかかわらず前記特定期間で実行可能とする。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出されていない状態であっても、特別事象が導出されることによって、所定事象の実行期間が所定期間における実行期間よりも短期間となるため、特定事象を早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９９１】
＜Ｉ群：小当たり変動で時短終了する場合に、成立する時短終了条件によって時短終了タイミングを変更（第７実施例）＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【８９９２】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【８９９３】
Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【８９９４】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、
前記表示手段が導出された場合において所定条件（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件）が成立する場合に、所定事象（例えば、小入賞口ユニット７３の開放）の導出前に遊技状態を移行する所定事象前移行手段（例えば、小当たり用時短計数処理）と、
前記表示手段の表示結果に基づいて前記所定条件と異なる特定条件（例えば、特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件）が成立する場合に、所定事象の導出後に遊技状態を移行する所定事象後移行手段（例えば、小当たり終了処理のＳ６３０７）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ０。
【８９９５】
遊技機Ｉ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機において、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記表示手段の表示結果が導出された場合において所定条件が成立する場合に、所定事象の導出前に遊技状態を移行する所定事象前移行手段と、前記表示手段の表示結果に基づいて前記所定条件と異なる特定条件が成立する場合に、所定事象の導出後に遊技状態を移行する所定事象後移行手段と、を備えている。これにより、所定条件が成立する場合と特定条件が成立する場合とで、所定事象の導出前か、該所定事象の導出後か、に遊技状態を移行させることができ、いずれの条件が成立するか否かにより所定事象が実行される遊技状態が変化するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９９６】
遊技機Ｉ０において、
前記所定事象は、
前記所定条件又は前記特定条件と異なる特別条件（例えば、小当たり種別への当選）の成立に基づいて導出される
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【８９９７】
遊技機Ｉ１によれば、遊技機Ｉ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象は、前記所定条件又は前記特定条件と異なる特別条件の成立に基づいて導出される。これにより、所定条件又は特定条件と異なる特別条件が成立した場合において所定事象が導出可能となるため、該特別条件が成立する場合であって、所定条件が成立することとなる場合と、特定条件が成立することとなる場合と、において、遊技状態の移行タイミングを異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【８９９８】
遊技機Ｉ０又はＩ１において、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定事象と異なる特定事象（ハズレとなる特別図柄の動的表示）が導出されることで遊技状態を移行する場合に、前記特定事象の導出後に遊技状態を移行させる特定後移行手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ２。
【８９９９】
遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ０又はＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象と異なる特定事象が導出されることで遊技状態を移行する場合に、前記特定事象の導出後に遊技状態を移行させる特定後移行手段、を備えている。これにより、導出される事象（所定事象又は特定事象）と、成立する条件（所定条件または特定条件）と、によって、遊技状態の移行タイミングを異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９０００】
遊技機Ｉ０からＩ２のいずれかにおいて、
前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆する価値付与表示手段（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立時の小入賞口ユニット７３の開放時における、大当たりを示唆する右打ち報知演出（図３３７（ｂ）参照））と、
前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆しない価値付与非表示手段（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の非成立時の小入賞口ユニット７３の開放時における、失敗演出（図３３７（ｄ）参照））と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ３。
【９００１】
遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ０からＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆する価値付与表示手段と、前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆しない価値付与非表示手段と、を備えている。これにより、例えば、所定事象が導出される場合であっても、所定条件の成立有無によって、遊技価値の付与を示唆する場合と示唆しない場合とで構成することができ、遊技のバリエーションを豊富にし、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９００２】
遊技機Ｉ０からＩ３のいずれかにおいて、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定条件又は前記特定条件が、前記所定事象を導出することで成立可能となる場合に、前記所定事象の導出前に遊技状態を移行する
ことを特徴とする遊技機Ｉ４。
【９００３】
遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ０からＩ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定条件又は前記特定条件が、前記所定事象を導出することで成立可能となる場合に、前記所定事象の導出前に遊技状態を移行する。これにより、所定事象を導出することとなる場合において、所定条件及び特定条件がともに成立可能となる場合、所定事象の導出前に遊技状態が移行されるため、遊技価値の付与が可能となる、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９００４】
遊技機Ｉ０からＩ４のいずれかにおいて、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定条件又は前記特定条件の成立する場合であって、前記所定事象の導出に基づいて所定遊技価値（例えば、大当たり状態）が付与される場合に、前記所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定を、特別事象（例えば、特定領域７３ｄへの遊技球の通過）の発生時に実行する特別判定手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ５。
【９００５】
遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ０からＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定条件又は前記特定条件の成立する場合であって、前記所定事象の導出に基づいて所定遊技価値が付与される場合に、前記所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定を、特別事象の発生時に実行する特別判定手段、を備えている。これにより、所定事象の導出に基づいて所定遊技価値が付与される場合において、所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定が特別事象の発生時に実行されるため、所定条件の成立によって所定事象の導出前（即ち、特別事象の発生前）に遊技状態を移行させるか、特定条件の成立によって所定事象の導出後（即ち、特別事象の発生後）に遊技状態を移行させるか、によって、特別事象発生時の遊技状態を異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９００６】
＜Ｊ群：小当たり当選時の小当たりＯＰ時間を電チュー開放時間以上にすることで、小当たり開放開始時から入賞可能となる（第１実施例）＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【９００７】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【９００８】
Ｊ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【９００９】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
所定事象（例えば、小入賞口ユニット７３の開放）が導出される前に該所定事象が導出されることを、所定事象示唆期間（例えば、小当たり開放テーブル２０２ｈの小当たりオープニング時間）の間、前記表示手段において表示可能な所定表示手段（例えば、小当たり遊技のオープニングを実行する処理）と、
特定部材（例えば、普通電役７２）に関する特定事象（例えば、普通電役７２の開放）において、特定事象示唆期間（例えば、普通電役開放テーブル２０２ｋの「時間短縮状態」における開放時間）の間、前記表示手段において表示可能な特定表示手段（例えば、普通図柄の大当たり）と、を備え、
前記遊技機は、
前記所定事象示唆期間を前記特定事象示唆期間よりも長期間となるように構成することで、前記所定事象の開始時から該所定事象に関する特別事象（例えば、小入賞口ユニット７３への入球）を発生可能に構成する
ことを特徴とする遊技機Ｊ０。
【９０１０】
遊技機Ｊ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、所定事象が導出される前に該所定事象が導出されることを、所定事象示唆期間の間、前記表示手段において表示可能な所定表示手段と、特定部材に関する特定事象において、特定事象示唆期間の間、前記表示手段において表示可能な特定表示手段と、を備え、前記遊技機は、前記所定事象示唆期間を前記特定事象示唆期間よりも長期間となるように構成することで、前記所定事象の開始時から該所定事象に関する特別事象を発生可能に構成する。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から所定事象に関する特別事象を発生可能とすることができ、特別事象を適切に発生させることができるので、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９０１１】
遊技機Ｊ０において、
前記特別動作は、
遊技者の所定操作（例えば、右打ち遊技の実行）によって発生可能となる
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【９０１２】
遊技機Ｊ１によれば、遊技機Ｊ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定動作は、遊技者の所定操作によって発生可能となる。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から遊技者の所定操作

によって、所定事象に関連する所定動作を可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９０１３】

遊技機Ｊ０又はＪ１において、

前記特別事象は、

遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能である

ことを特徴とする遊技機Ｊ２。

【９０１４】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ０又はＪ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特別事象は、遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能である。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から遊技者の所定操作によって、所定事象に関する特別事象を発生可能とし、その結果、特別事象の導出によって遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９０１５】

遊技機Ｊ０からＪ２のいずれかにおいて、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）、を備え、

前記特別部材は、

前記所定遊技状態において前記特定事象に関する特定動作（例えば、普通電役７２への入球）が容易又は可能に構成され、前記特定遊技状態において前記特定事象に関する前記特定動作が困難又は不可に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ３。

【９０１６】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ０からＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記特別部材は、前記所定遊技状態において前記特定事象に関する特定動作が容易又は可能に構成され、前記特定遊技状態において前記特定事象に関する前記特定動作が困難又は不可に構成される。これにより、所定遊技状態においては、特定動作が容易又は可能であり、特定遊技状態においては、特定動作が困難又は不可となるため、例えば、特定遊技状態においては、特定動作が容易となることに伴って所定動作を困難又は不可とし、所定遊技状態においては、特定動作が困難となることに伴って所定動作を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９０１７】

遊技機Ｊ３において、

前記特定動作の導出に伴って、前記特別事象が発生困難若しくは不可となるように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ４。

【９０１８】

遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定動作の導出に伴って、前記特別事象が発生困難若しくは不可となるように構成される。これにより、所定遊技状態においては、特定動作が容易又は可能であり、特定遊技状態においては、特定動作が困難又は不可となるため、特定遊技状態においては、特定動作が容易となることに伴って特別事象を困難又は不可とし、所定遊技状態においては、特定動作が困難となることに伴って特別事象を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９０１９】

遊技機Ｊ３又はＪ４において、

前記遊技状態移行手段は、
前記所定事象示唆期間の開始時において、所定条件（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件）の成立により、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする遊技機Ｊ５。
【９０２０】
遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ３又はＪ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象示唆期間の開始時において、所定条件の成立により、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行可能である。これにより、所定事象示唆期間の開始時において、所定条件が成立することで所定遊技状態から特定遊技状態に移行可能となるため、特定動作が困難となることに伴って特別事象を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９０２１】
＜Ｋ群：特定変動パターン（時短終了条件成立時の変動）の確定時間を電チュー開放時間以上にすることで、次変動開始以降に電チュー入賞させない＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【９０２２】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【９０２３】
Ｋ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【９０２４】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
前記表示手段で行われる所定事象（例えば、特別図柄の動的表示）の終了を示唆する所定終了示唆手段（例えば、特別図柄の動的表示の図柄確定）と、
前記所定終了示唆手段による前記所定事象の終了を所定終了期間（例えば、図柄確定時間）の間、実行する終了実行手段（例えば、図柄確定演出）と、
前記所定事象と異なる特定事象（例えば、普通電役７２の開放）において、動作開始から動作終了までの期間である特定動作期間（例えば、普通電役７２の開放時間）を設定する特定動作期間設定手段（例えば、普通電役開放テーブル２０２ｋ）と、を備え、
前記所定終了期間は、
少なくとも、前記特定動作期間よりも長期間で構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ０。
【９０２５】
遊技機Ｋ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段で行われる所定事象の終了を示唆する所定終了示唆手段と、前記所定終了示唆手段による前記所定事象の終了を所定終了期間の間、実行する終了実行手段と、前記所定事象と異なる特定事象において、動作開始から動作終了までの期間である特定動作期間を設定する特定動作期間設定手段と、を備え、前記所定終了期間は、少なくとも、前記特定動作期間よりも長期間で構成される。これにより、所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期

間の終了以降における特定動作期間を短期間とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９０２６】
遊技機Ｋ０において、
前記所定終了期間の終了以降における前記特定事象に関連する特定動作（例えば、普通電役７２への入球）を実行困難又は実行不可とする
ことを特徴とする遊技機Ｋ１。
【９０２７】
遊技機Ｋ１によれば、遊技機Ｋ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定終了期間の終了以降における前記特定事象に関連する特定動作（例えば、普通電役７２への入球）を実行困難又は実行不可とする。これにより、所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間の終了以降における特定関連動作を実行困難又は実行不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９０２８】
遊技機Ｋ０又はＫ１において、
２以上の前記所定事象の中から１の前記所定事象を選択可能な所定事象選択手段（例えば、変動パターンテーブル２０２ｆ）、を備え、
前記遊技機は、
前記所定事象選択手段によって選択された１の前記所定事象である特別事象（例えば、「時間短縮状態」が終了することとなる最後の特別図柄の動的表示において実行される変動パターン）が導出される場合に、前記所定終了時間が前記特定動作期間よりも長期化するように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｋ２。
【９０２９】
遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ０又はＫ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、２以上の前記所定事象の中から１の前記所定事象を選択可能な所定事象選択手段、を備え、前記遊技機は、前記所定事象選択手段によって選択された１の前記所定事象である特別事象が導出される場合に、前記所定終了時間が前記特定動作期間よりも長期化するように構成される。これにより、所定事象選択手段によって特別事象が選択されて導出される場合において、所定終了時間を特定動作期間よりも長期化することができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間の終了以降における特定関連動作を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９０３０】
遊技機Ｋ２において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）、を備え、
前記特別事象は、
前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される場合に、該特定遊技状態において実行され得る最後の前記所定事象である
ことを特徴とする遊技機Ｋ３。
【９０３１】
遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される場合に、該特定遊技状態において実行され得る最後の前記所定事象である。これにより、特別事象の導

出によって、特定遊技状態から所定遊技状態へと移行されることになり、該特別事象が導出される場合の所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、仮に所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、特別事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間以降の特定関連動作を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９０３２】

遊技機Ｋ３において、

前記特別事象が導出されることで、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行されることを特徴とする遊技機Ｋ４。

【９０３３】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特別事象が導出されることで、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される。これにより、特別事象の導出によって、特定遊技状態から所定遊技状態へと移行されることになり、該特別事象が導出される場合の所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、仮に所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、特別事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間以降の特定関連動作を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９０３４】

＜Ｌ群：同じ小当たり種別の同じ変動パターン選択時でも、小入賞口への入球可否状態によって大当たり演出又はハズレ演出を実施＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【９０３５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【９０３６】

Ｌ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【９０３７】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機において、

前記遊技価値付与手段による特定遊技価値（例えば、小入賞口７３への入球に基づく賞球）を付与し得る特定事象（例えば、特定の小当たり種別）を導出可能な特定事象導出手段（例えば、小当たり判定処理（Ｓ５１０４））と、

前記特定事象が導出される場合に前記表示手段において特定演出（例えば、小当たり抽出時の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定事象の導出に基づいて遊技球が入球され得る特定入球手段（例えば、小入賞口７３）と、

前記特定遊技価値と異なる特別遊技価値を付与し得る特別入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

１の前記特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に所定条件（例えば、小入賞口７３への入球）が成立しない場合に、前記特別遊技価値が付与され難い若し

くは付与不可であることを遊技者に示唆可能な第１演出（例えば、ハズレ演出）を実行する第１演出実行手段と、
　前記１の特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立する場合に、前記特別遊技価値が付与され易い若しくは付与され得ることを遊技者に示唆可能な第２演出（例えば、大当たり演出）を実行する第２演出実行手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｌ０。
【９０３８】
　遊技機Ｌ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記遊技価値付与手段による特定遊技価値を付与し得る特定事象を導出可能な特定事象導出手段と、前記特定事象が導出される場合に前記表示手段において特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記特定事象の導出に基づいて遊技球が入球され得る特定入球手段と、前記特定遊技価値と異なる特別遊技価値を付与し得る特別入球手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、１の前記特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に所定条件が成立しない場合に、前記特別遊技価値が付与され難い若しくは付与不可であることを遊技者に示唆可能な第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記１の特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立する場合に、前記特別遊技価値が付与され易い若しくは付与され得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えている。これにより、１の特定事象を導出する場合であっても、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を異ならせることができ、遊技のバリエーションを豊富にして新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９０３９】
　遊技機Ｌ０において、
　前記特定演出の実行期間を選択可能な実行期間選択手段（例えば、変動パターンテーブル２０２ｆ）、を備え、
　前記実行期間選択手段は、
　前記第１演出および前記第２演出を実行する場合に、同一の実行期間を選択する
ことを特徴とする遊技機Ｌ１。
【９０４０】
　遊技機Ｌ１によれば、遊技機Ｌ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出の実行期間を選択可能な実行期間選択手段、を備え、前記実行期間選択手段は、前記第１演出および前記第２演出を実行する場合に、同一の実行期間を選択する。これにより、１の特定事象を導出する場合であっても、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を１の実行期間において行うことができ、制御負担を軽減しつつ新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９０４１】
　遊技機Ｌ０又はＬ１において、
　前記所定条件は、
　前記特定演出の実行中に前記特定入球手段に遊技球が入球するか否かである
ことを特徴とする遊技機Ｌ２。
【９０４２】
　遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ０又はＬ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出の実行中に前記特定入球手段に遊技球が入球するか否かである。これにより、１の特定事象を導出する場合に、特定入球手段に入球容易又は可能である場合において、第２演出により特別遊技価値の付与が容易又は可能であることを遊技者に示唆表示し、特定入球手段に入球困難又は不可である場合において、第１演出により特別遊技価値

の付与が困難又は不可であることを遊技者に示唆表示して、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９０４３】

遊技機Ｌ２において、

前記特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）、を備え、

前記所定条件は、

前記特定事象の導出回数が特定回数（例えば、時短終了条件が成立することとなる各小当たり当選の当選回数）に達した場合である

ことを特徴とする遊技機Ｌ３。

【９０４４】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記所定条件は、前記特定事象の導出回数が特定回数（例えば、時短終了条件が成立することとなる各小当たり当選の当選回数）に達した場合である。これにより、１の特定事象を導出する場合において、特定事象の導出回数が特定回数に達した場合に、特定入球手段に入球可能となるため、遊技価値の付与が容易又は可能であることを表示手段により示唆表示することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９０４５】

遊技機Ｌ０からＬ３のいずれかにおいて、

前記特定事象は、

少なくとも２以上の前記特定事象の中から１の前記特定事象が選定される

ことを特徴とする遊技機Ｌ４。

【９０４６】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ０からＬ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象は、少なくとも２以上の前記特定事象の中から１の前記特定事象が選定される。これにより、少なくとも２以上設けられた特定事象の中から１の特定事象を選定して導出する場合、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を異ならせることができ、遊技のバリエーションを豊富にして新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９０４７】

なお、上記遊技機Ａ０～Ａ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４，Ｍ０～Ｍ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０４８】

なお、上記遊技機Ｂ０～Ｂ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０４９】

なお、上記遊技機Ｃ０～Ｃ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０５０】

なお、上記遊技機Ｄ０～Ｄ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０５１】

なお、上記遊技機Ｅ０～Ｅ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０

～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０５２】

なお、上記遊技機Ｆ０～Ｆ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０５３】

なお、上記遊技機Ｇ０～Ｇ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０５４】

なお、上記遊技機Ｈ０～Ｈ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０５５】

なお、上記遊技機Ｉ０～Ｉ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０５６】

なお、上記遊技機Ｊ０～Ｊ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０５７】

なお、上記遊技機Ｋ０～Ｋ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０５８】

なお、上記遊技機Ｌ０～Ｌ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９０５９】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【９０６０】

遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【９０６１】

遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定

時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【９０６２】

遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【９０６３】

＜第３０実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図４２４～図４８２を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第３０実施形態について説明する。図４２４は、第３０実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図４２５はパチンコ機１０の背面図であり、図４２６はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【９０６４】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【９０６５】

このような遊技機において、遊技者が賞球を得る契機となり得る特定の入球口の配設位置及び該特定の入球口への入球態様について、さらなる遊技性の向上が求められている。

【９０６６】

具体的には、例えば、従来の遊技機において、特定の入球口へ入球した球を振り分ける振り分け装置を備え、該振り分け装置によって振り分けられた球が第１の経路又は第２の経路を転動し、第１の始動口又は第２の始動口に入球可能となる遊技機があるが、該振り分け装置による振り分け態様、及び、２の始動口への入球態様は、球の流下態様にかかわらず一様となっており、該振り分け装置に関する興趣を得難い。

【９０６７】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、球の流下態様によって２の始動口への入球態様が異なる遊技機を提供することを目的としている。

【９０６８】

より具体的には、例えば、特定の入球口へ入球した球を振り分ける振り分け装置を備え、特定の入球口へ入球した球の該振り分け装置への流下態様によって、該振り分け装置によって振り分けられる２の振り分け経路への流下態様が異なり、各振り分け経路に配設された２の始動口への入球態様が異なる遊技機を提供することを目的としている。

【９０６９】

本目的を達成するために、第３０実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動

可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入した場合に、前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。

【９０７０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、振分手段としての振分装置を備え、第１流路としての導引経路を備え、可動部としての動作部を備え、軸部としての軸支部を備え、所定状態としての所定様態を備え、第１衝突部としての所定部位を備え、特定状態としての特定様態を備え、第２衝突部としての特定部位を備え、右側流路又は一側方側流路としての通過経路を備え、左側流路又は他方側流路としての転動経路を備え、第１空間としての所定範囲を備える。

【９０７１】

また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１作動体としての動作体を備え、第２作動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第３作動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、作用手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【９０７２】

なお、例えば、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段として、本実施形態では左右振分装置５９を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【９０７３】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【９０７４】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示

が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９０７５】

また、例えば、遊技球を流下可能な第１流路として、本実施形態では振分ユニット入口５６ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【９０７６】

さらに、例えば、所定状態と異なる特定状態として、本実施形態では左右振分装置５９が回動した状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が可動した状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【９０７７】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【９０７８】

さらに、例えば、遊技球が流下又は転動可能な流路の一部を形成する流路形成手段として、本実施形態では振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が転動可能な流路の一部や、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路の一部、遊技球を発射した場合に通過する流路の一部、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路の一部、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路の一部、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路の一部、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路の一部、遊技球の流路となり得る複数の遊技釘の一部、遊技球が入球可能な入球口の一部などが挙げられる。

【９０７９】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９０８０】

さらに、例えば、遊技球の自重により回動可能な可動部として、本実施形態では左右振分装置５９の外周部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより流下方向を切り替える可動部、球が衝突することにより流下速度を変化させる可動部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする可動部などが挙げられる。

【９０８１】

また、例えば、遊技球が衝突し得る第１衝突部及び第２衝突部して、本実施形態では突出部５９ｂ及び円曲部５９ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる衝突部、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる衝突部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする衝突部、球が衝突することで球を静止させる衝突部などが挙げられる。

【９０８２】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３作動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【９０８３】

また、例えば、遊技球が進入可能な第１空間として、本実施形態では振分軸部５９ａと振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１との間の空間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された遊技球が遊技領域に進入してから遊技釘又は流路の一部と衝突するまでの空間、遊技釘又は流路の一部からいずれかの入球口までの空間、遊技釘又は流路の一部から風車の一部までの空間、連続し

て配設された遊技釘群の間の空間、大入賞口への入賞を可能又は困難に構成する可動部から大入賞口内の入賞検知部までの空間、普通電役７２への入賞を可能又は困難に構成する可動部から普通電役７２内の入賞検知部までの空間などが挙げられる。

【９０８４】

さらに、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【９０８５】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する作用手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【９０８６】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【９０８７】

また、例えば、遊技球が振分手段によって誘導され得る右側流路若しくは一側方側流路、又は、左側流路若しくは他方側流路として、本実施形態では振分ユニット右側経路５６ｂ、又は、振分ユニット左側経路５６ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【９０８８】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によ

って遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【９０８９】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９０９０】

さらに、例えば、可動部が回動していない所定状態として、本実施形態では左右振分装置５９が非回動時の状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【９０９１】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２作動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【９０９２】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別

図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【９０９３】

また、例えば、可動部を回動可能に軸支する軸部として、本実施形態では振分軸部５９ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部を軸支する軸部、可動部を支持する軸部などが挙げられる。

【９０９４】

パチンコ機１０は、図４２４に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図４２４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、その軸支部としてのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【９０９５】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）５８，６３，６４，７１ｅ，７１ｆ等を有する遊技盤１３（図４２６参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図４３５参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する導引経路としての発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図４２６において後述する。

【９０９６】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図４２４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、ヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【９０９７】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【９０９８】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図４２４参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図４３５参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【９０９９】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図４２６参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【９１００】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図４２６参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば

、後述の第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆ（図４２６参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【９１０１】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図４２６参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【９１０２】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図４２６参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、特定様態として、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図４３２参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図４３２参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【９１０３】

本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

【９１０４】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【９１０５】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図４２６参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【９１０６】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【９１０７】

なお、第３０実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素

が決定されたりしてもよい。
【９１０８】
　また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。
【９１０９】
　前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。
【９１１０】
　パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。
【９１１１】
　右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図４２６参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【９１１２】
　窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。
【９１１３】
　なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【９１１４】
　上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための特定部位としての下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図４３５参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作

ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【９１１５】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、特定様態としての操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【９１１６】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【９１１７】

次に、図４２５に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【９１１８】

裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【９１１９】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【９１２０】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【９１２１】

主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【９１２２】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【９１２３】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図４３５参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。特定部位としてのタンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【９１２４】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図４３５参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を所定様態としての初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【９１２５】

次に、図４２６を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図４２６に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たり又は小当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置５８、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる中央第２始動口７１ｅ及び右側第２始動口７１ｆ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで右側第２始動口７１ｆへ球が入球可能となる普通電役５７、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【９１２６】

なお、第１始動口６４及び中央第２始動口７１ｅは、後述する交互振分ユニット５６内に配設されており、該交互振分ユニット５６内に入球した球が振分装置としての左右振分装置５９（図４２７（ａ）参照）によって振り分けられることにより、第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅに入球し得るように構成されている（図４２７～図４３３にて後述）。

【９１２７】

交互振分ユニット５６、一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、可変入賞装置５８、

スルーゲート６７、普通電役５７、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４２４参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図４２６～図４３３を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【９１２８】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４２４参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【９１２９】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４３５参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図４２６の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図４２６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、所定部位としての返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３０実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、可変入賞装置５８、普通電役５７、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、可変入賞装置５８、普通電役５７、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【９１３０】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【９１３１】

遊技領域の正面視左側下部（図４２６の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４３５参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【９１３２】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【９１３３】
なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置５８を開閉する大入賞口開閉板５８ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３０実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板５８ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板５８ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【９１３４】
特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【９１３５】
具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３０実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【９１３６】
また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた中央第２始動口７１ｅ又は遊技盤１３の右側側方に設けられた右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３０実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【９１３７】
いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【９１３８】
本パチンコ機１０では、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ｅ又は７１ｆに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置５８を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、可変入賞装置５８及び後述する特定領域ソレノイド５８ｆ（図４３５参照）を開閉駆動する。そして、可変入賞装置５８内に設けられた特定領域ソレノイド５８ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ５８ｇ（図４３５参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置５８を開閉駆動する。
【９１３９】
第３０実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置５８が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」又は「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４３９（ａ）参照）。また、中央第２始動口７

１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づいて、可変入賞装置５８が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４３９（ｂ）参照）。

【９１４０】

また、第３０実施形態において判定される小当たり種別としては、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づいて、可変入賞装置５８が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、可変入賞装置５８が１回、可変入賞装置５８が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４０参照）。

【９１４１】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【９１４２】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役５７へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役５７へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９１４３】

なお、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図４４２参照）。

【９１４４】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後、又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行する遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅへ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図４４２参照）。

【９１４５】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、又は、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【９１４６】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ

」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９１４７】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役５７の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役５７の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側に設けられた普通電役５７が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が右側第２始動口７１ｆへ入球し易い状態となる。

【９１４８】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役５７の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を右側第２始動口７１ｆへ入賞させ易いため、該右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【９１４９】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図４５０の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。また、上記時短終了条件の成立後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９１５０】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９１５１】

また、第３０実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役５７の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【９１５２】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが開放される大当たりである。第３０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【９１５３】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであ

って、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが開放される大当たりである。第３０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【９１５４】

次いで、大当たり種別「時短Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが開放される大当たりである。第３０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【９１５５】

次に、小当たり種別について説明する。第３０実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「時短Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可変入賞装置５８が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置５８が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド５８ｆ（図４３５参照）が駆動されて特定領域５８ｄが開放される。そして、該特定領域５８ｄに設けられた特定領域スイッチ５８ｇ（図４３５参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【９１５６】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図４３８にて後述）。

【９１５７】

一方、この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ５８ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置５８が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【９１５８】

なお、第３０実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ５８ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ５８ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド５８ｆがオンされている期間のみ、大入賞口ソレノイド５８ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ５８ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ５８ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域５８ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定様態としての特定領域スイッチ５８ｇの無効状態で該特定領域スイッチ５８ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域５８ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置５８に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【９１５９】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について

説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【９１６０】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【９１６１】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【９１６２】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。

【９１６３】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆへの入球（以下、第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【９１６４】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図４３５参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３４参照）が表示される。

【９１６５】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３４参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３０実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【９１６６】
第３０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。
【９１６７】
ここで、図４３４を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４３４は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４３４（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４３４（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【９１６８】
第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。
【９１６９】
また、第３０実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図４３５参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。
【９１７０】
さらに、第３０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９１７１】
図４３４（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【９１７２】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、

その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【９１７３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【９１７４】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【９１７５】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【９１７６】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【９１７７】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【９１７８】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【９１７９】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９１８０】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致

するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９１８１】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９１８２】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９１８３】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【９１８４】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９１８５】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９１８６】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９１８７】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停

止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９１８８】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【９１８９】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【９１９０】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図４３４（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【９１９１】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【９１９２】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【９１９３】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数

が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【９１９４】

なお、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【９１９５】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【９１９６】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【９１９７】

なお、第３０実施形態においては、第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【９１９８】

図４２６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る交互振分ユニット５６が配設されている。

【９１９９】

ここで、図４２７を参照して、交互振分ユニット５６の構成について説明する。図４２７（ａ）は、交互振分ユニット５６を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４２７（ｂ）は、交互振分ユニット５６を構成する左右振分装置５９周辺の拡大図であって、該左右振分装置５９が初期状態となっている場合の模式的断面図であり、図４２７（ｃ）は、交互振分ユニット５６を構成する左右振分装置５９周辺の拡大図であって、該左右振分装置５９が振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。

【９２００】

図４２７（ａ）に示すように、交互振分ユニット５６は、主に、振分ユニット入口５６ａ、左右振分装置５９、振分ユニット右側経路５６ｂ、振分ユニット左側経路５６ｃ、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅによって構成されている。

【９２０１】

また、交互振分ユニット５６の上方にはユニット上部釘５６ｄが植設されており、該上部釘５６ｄを構成するユニット上部左釘５６ｄ１及びユニット上部右釘５６ｄ２の間を通過した球のみが交互振分ユニット５６内に入球可能となるように構成されている。

【９２０２】

なお、交互振分ユニット５６の正面視手前側のカバー部（図示せず）は透明樹脂によって形成されており、交互振分ユニット５６内に入球した球の流下態様を遊技者が視認可能となるように構成されている。

【９２０３】

導引経路としての振分ユニット入口５６ａは、ユニット上部釘５６ｄを通過した球が流下可能に形成された経路である。振分ユニット入口５６ａは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分ユニット入口５６ａの幅は１の球が通過できる程度、即ち、球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、交互振分ユニット５６内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行に振分装置としての左右振分装置５９側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、交互振分ユニット５６内に入球した球が振分ユニット入口５６ａを通過して流下する場合、該球は振分ユニット入口５６ａの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が左右振分装置５９を構成する軸支部としての振分軸部５９ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図４２７（ｂ）及び図４２７（ｃ）参照）。

【９２０４】

次いで、図４２７（ｂ）を参照して、左右振分装置５９の詳細を説明する。図４２７（ｂ）に示すとおり、振分装置としての左右振分装置５９は、主に、振分軸部５９ａ、突出部５９ｂ、負荷部５９ｃ、円曲部５９ｄ、球受入領域５９ｅによって構成されている。また、球受入領域５９ｅは、球受入領域左辺５９ｅ１、球受入領域右辺５９ｅ２及び球受入領域角部５９ｅ３によって構成されている。

【９２０５】

左右振分装置５９は、交互振分ユニット５６内に入球した球を通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂ又は転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃ（図４２７（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この左右振分装置５９は、該左右振分装置５９の上流側の通路である導引経路としての振分ユニット入口５６ａの中心位置（図４２７（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（振分軸部５９ａが図４２７（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【９２０６】

また、振分装置としての左右振分装置５９は、動作部として、該左右振分装置５９の中心部に位置する振分軸部５９ａを中心に回転可能に構成されている。そして、左右振分装

置５９を構成する突出部５９ｂと負荷部５９ｃとの重さを比較すると、負荷部５９ｃの方が重量があるため、図４２７（ｂ）に示す初期状態（通常時）においては、負荷部５９ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図４２７（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、左右振分装置５９は、所定様態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。なお、左右振分装置５９は、負荷部５９ｃの自重により、初期状態においては、常時、正面視反時計回り方向に付勢されているが、これに代えて、左右振分装置５９をモータやソレノイド等の電気的動力によって動的に常時若しくは所定タイミング（一定間隔を含む）で変化可能に構成しても良い。また、左右振分装置５９が球の自重により時計回りに回動した場合に、該左右振分装置５９の突出部５９ｂが振分ユニット右側経路５６ｂの振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２に衝突することで、左右振分装置５９の回動範囲が制約されるように構成されているが、左右振分装置５９の回動が制約されないように構成しても良い。具体的には、左右振分装置５９（突出部５９ｂ）が正面視時計回りに回動した場合に、振分ユニット右側経路５６ｂ（振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２）等と衝突せず、回動自在に構成しても良い。この場合、衝突した球の勢いによっては、球受入領域５９ｅが一旦は正面視時計回りに回動した後に、鉛直方向下部まで回り切らず、負荷部５９ｃ若しくは負荷部５９ｃ等が存在しない場合には左右振分装置５９の自重により、初期状態に復帰するように構成しても良いし、球受入領域５９ｅが鉛直方向下部まで回り切った場合には、負荷部５９ｃ若しくは負荷部５９ｃ等が存在しない場合には左右振分装置５９の自重により、初期状態に復帰するように構成しても良い。さらに、負荷部５９ｃ等を配設せず、球の衝突によって回動した場合に、その衝突力によって回動した位置で停止（回動し切った位置を維持）するように構成しても良い。このように構成することで、振分ユニット右側経路５６ｂ又は振分ユニット左側経路５６ｃへの球の振り分けにランダム性を生み、バリエーションに富んだ遊技性を実現することができる。

【９２０７】

球受入領域５９ｅを構成する球受入領域左辺５９ｅ１及び球受入領域右辺５９ｅ２は、それぞれの辺の長さが球の直径と同程度の長さとなっており、振分装置としての左右振分装置５９が初期状態にある場合に１の球が交互振分ユニット５６内に入球した場合、所定範囲としての振分軸部５９ａと振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１との間の空間に進入した球は、この球受入領域５９ｅに進入し易くなるように構成されている。なお、交互振分ユニット５６内に入球した球が、該交互振分ユニット５６内の振分ユニット左側経路壁部５６ｃ１等に衝突することで、球受入領域５９ｅに収まらずに振分ユニット左側経路５６ｃに流入する場合があるように構成されている。

【９２０８】

また、球受入領域左辺５９ｅ１と球受入領域右辺５９ｅ２との交点である球受入領域角部５９ｅ３は、所定様態としての初期状態において、左右振分装置５９の中心部である振分軸部５９ａよりも右側に位置している。よって、交互振分ユニット５６内に入球した球が球受入領域５９ｅに進入した場合、該球は球受入領域左辺５９ｅ１及び球受入領域右辺５９ｅ２と接し（図４２８（ｂ）の球Ｇ１参照）、該球の荷重は左右振分装置５９の中心部である振分軸部５９ａよりも右側に位置することになる。

【９２０９】

さらに、該球と所定部位としての突出部５９ｂとを合わせた荷重は、負荷部５９ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突出部５９ｂの重みによって動作部としての左右振分装置５９が振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度、突出部５９ｂが振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２と接触するまで回転し（以下、左右振分装置５９が初期状態から振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、球受入領域右辺５９ｅ２が右下側へ傾斜することで球受入領域５９ｅに侵入した球は球受入領域右辺５９ｅ２の一部である突出部５９ｂ上を右側へと転動し（図４２８（ｃ）の球Ｇ１参照）、通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導される。そ

して、球が所定部位としての突出部５９ｂ上から転動しきり、左右振分装置５９から離れて振分ユニット右側経路５６ｂへ進入すると、該球と突出部５９ｂの重みによって回転状態にあった左右振分装置５９は、該球が左右振分装置５９から離れることで、負荷部５９ｃの重みによって振分軸部５９ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、初期状態に戻る。

【９２１０】

このように、左右振分装置５９は、所定様態としての初期状態から特定様態としての回転状態に移行する場合には時計回りに約９０度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には反時計回りに約９０度回転するように構成されている。このように構成することで、２の球が一定以上の間隔で左右振分装置５９側に流下してくる場合であれば、初期状態から回転状態、又は、回転状態から初期状態への移行動作を迅速に実行し、双方の球を振分ユニット右側経路５６ｂ側へと振り分けることができる（図４２８にて詳細を後述）。

【９２１１】

また、図４２７（ｃ）に示すとおり、動作部としての左右振分装置５９が回転状態にある場合、所定範囲としての振分軸部５９ａと振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１との間の空間に、左右振分装置５９の一部である円曲部５９ｄが侵入し、該左右振分装置５９の鉛直方向上側の面（振分ユニット入口５６ａから落下してきた球が左右振分装置５９に衝突する面）は特定部位としての円曲部５９ｄとなる。さらに、上述したように、振分装置としての左右振分装置５９は、該左右振分装置５９の上流側の通路である振分ユニット入口５６ａの中心位置（図４２７（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（振分軸部５９ａが図４２７（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、交互振分ユニット５６に入球した球が特定様態としての回転状態にある左右振分装置５９に衝突する場合、該球は円曲部５９ｄの鉛直方向の頂点よりも左側で該円曲部５９ｄと接触し、該円曲部５９ｄの左側への傾斜部を転動して転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと進入し易くなるように構成されている（図４３０（ｃ）及び（ｄ）の球Ｈ２参照）。

【９２１２】

ここで、上述したように、動作部としての左右振分装置５９は、１の球が球受入領域５９ｅに進入することで時計回りに回転して特定様態としての回転状態となるが、該球が所定部位としての突出部５９ｂ上から転動しきると、負荷部５９ｃの重みによって軸支部としての振分軸部５９ａを中心に反時計回りに回転して所定様態としての初期状態に戻る。即ち、交互振分ユニット５６に入球した球が回転状態にある左右振分装置５９に衝突する場合とは、交互振分ユニット５６に入球した１球目の球が球受入領域５９ｅに進入して該左右振分装置５９が回転状態となっている間に、交互振分ユニット５６内に２球目の球が交互振分ユニット５６に入球して回転状態にある左右振分装置５９に衝突する場合となる（図４３０（ｃ）の球Ｈ２参照）。

【９２１３】

また、詳細は後述するが、交互振分ユニット５６内に２の球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導され易く、２球目の球は転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと誘導され易くなるように構成されている（図４３２参照）。

【９２１４】

このように、振分装置としての左右振分装置５９は、初期状態（図４２７（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して回転状態（図４２７（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、交互振分ユニット５６内に入球した球を振分ユニット右側経路５６ｂ又は振分ユニット左側経路５６ｃへと誘導可能となるように構成されている。

【９２１５】

図４２７（ａ）を参照して説明を続ける。振分ユニット右側経路５６ｂは、球受入領域５９ｅに進入した球が回転状態の左右振分装置５９から所定部位としての突出部５９ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この振分ユニット右側経路５６ｂは、

第１始動口６４に向かって緩やかに右下方向へと傾斜しており、該振分ユニット右側経路５６ｂを通過した球は第１始動口６４へと入球するように構成されている。

【９２１６】

また、振分ユニット右側経路５６ｂの一部である通過経路形成部としての振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１は、球受入領域５９ｅに球が進入し、該球と左右振分装置５９とが時計回りに回転する場合、該球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、特定様態としての回転状態の左右振分装置５９上に流下してきた球が左右振分装置５９の円曲部５９ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、特定部位としての円曲部５９ｄと、振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１とに接触し、振分ユニット右側経路５６ｂ側へは流下し得ないように構成されている（図４２７（ｃ）参照）。

【９２１７】

このため、円曲部５９ｄと通過経路形成部としての振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１とに接触した球は、円曲部５９ｄ上を左側に転動して転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと進入するか、又は、円曲部５９ｄと振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１とに接触した状態で静止し、先に球受入領域５９ｅに進入していた球が振分ユニット右側経路５６ｂ側へと転動して左右振分装置５９が所定様態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が球受入領域５９ｅに進入し、左右振分装置５９とともに時計回りに回転して振分ユニット右側経路５６ｂ側へと流下するように構成されている。

【９２１８】

このように構成することで、交互振分ユニット５６内に２の球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が並行して振分ユニット右側経路５６ｂ又は振分ユニット左側経路５６ｃを転動して球詰まり状態を発生することを抑制することができる。

【９２１９】

また、振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２は、初期状態から時計回りに回転してくる左右振分装置５９の突出部５９ｂと接触し、該左右振分装置５９の回転を静止させる部位である。この振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２は、所定部位としての突出部５９ｂを形成する長方形の面積よりも若干広い程度に形成されている。このため、振分装置としての左右振分装置５９が時計回りに回転して突出部５９ｂと振分ユニット右側経路凹部５６ｂ２とが接触した状態となると、球受入領域右辺５９ｅ２と振分ユニット右側経路５６ｂとが段差のない平行な状態となるように構成されている（図４２７（ｃ）参照）。

【９２２０】

このように構成することで、球受入領域５９ｅに進入した球が特定様態としての回転状態の突出部５９ｂ上を右下方向へと転動する場合に、該突出部５９ｂと振分ユニット右側経路５６ｂとの間で静止したり、突出部５９ｂと振分ユニット右側経路５６ｂとの段差によって跳ねたりすることなく、円滑に突出部５９ｂ及び振分ユニット右側経路５６ｂ上を転動して第１始動口６４へと入球させることができる。なお、本実施形態では、負荷部５９ｃは、球の自重より軽量となるように構成されている。このように構成されていることで、球受入領域５９ｅに球が到達した場合に左右振分装置５９が正面視時計回りに回動する回転速度の方が、球受入領域５９ｅに到達した球を振分ユニット右側経路５６ｂへ放出した後に左右振分装置５６が初期位置に復帰するために正面視反時計回りに回動する回転速度より、速い速度で回動する。よって、球が衝突したことによる左右振分装置５６の回転方向ごとの回転速度を異ならせて遊技のバリエーションを豊富にするとともに、球受入領域５９ｅに到達した球を振分ユニット右側経路５６ｂへ放出した後に左右振分装置５６が初期位置に復帰するために正面視反時計回りに回動する回転速度を遅くすることで、交互振分ユニット５６に入球した球が遊技者にとって有利な経路である振分ユニット左側経路５６ｃへ振り分けられる状態を長くし、遊技者にとって有利な振分状態となっている期間を長くすることができるので、遊技者に不快感を感じさせずに、遊技に対して興覚めしてしまうことを抑制することができる。なお、左右振分装置５９の回転方向毎の回転速度を正面視反時計回り方向への回転速度を、正面視時計回り方向への回転速度より速くなるように構成してもよいし、各回転速度が同一若しくは同等となるように構成してもよい。

【９２２１】
そして、第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３５参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。また、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【９２２２】
転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃは、回転状態の左右振分装置５９の上部である特定部位としての円曲部５９ｄ上を左側に転動してきた球が通過する経路である。この振分ユニット左側経路５６ｃは、中央第２始動口７１ｅに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該振分ユニット左側経路５６ｃを通過した球は中央第２始動口７１ｅへと進入していく。
【９２２３】
中央第２始動口７１ｅへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる中央第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その中央第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３５参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、中央第２始動口７１ｅは、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【９２２４】
また、振分ユニット左側経路５６ｃの一部である振分ユニット左側経路壁部５６ｃ１は、振分ユニット左側経路５６ｃを１の球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、交互振分ユニット５６内に２の球が密接した状態で入球し、１球目の球が球受入領域５９ｅに進入し、さらに、２球目の球が振分ユニット左側経路５６ｃへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と振分ユニット左側経路壁部５６ｃ１とに接触し、振分ユニット左側経路５６ｃへと流下できない状態となる（図４３２（ｂ）の球Ｉ２参照）。そして、１球目の球が振分装置としての左右振分装置５９と共に回転状態になると、２球目の球は円曲部５９ｄを左側に転動して転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと進入していく（図４３２（ｃ）の球Ｉ２参照）。
【９２２５】
このように構成することで、交互振分ユニット５６内に２の球が密接した状態で入球した場合に、２球目の球を振分ユニット左側経路５６ｃへと案内して中央第２始動口７１ｅに入球可能としつつ、該２球目の球の振分ユニット左側経路５６ｃへの進入タイミングを遅らせることができる。
【９２２６】
その結果、中央第２始動口７１ｅへの入球タイミングも遅らせることができ、２以上の球が交互振分ユニット５６内に連続して入球した場合であっても、中央第２始動口７１ｅに入球し得る球の割合を減少させることができる。
【９２２７】
ここで、第３０実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度の割合で交互振分ユニット５６内に入球し得るように遊技釘等が周辺に植設されている。また、交互振分ユニット５６内に入球した球のうち、約５０球に１球の割合で振分ユニット左側経路５６ｃ側へと進入して中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成されており、交互振分ユニット５６内に入球した大部分の球は振分ユニット右側経路５６ｂ側へと進入して第１始動口６４に入球可能となるように構成されている。
【９２２８】
さらに、詳細は後述するが、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４へ

の入球に伴って実行され得る第１特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約０．３３％）よりも、中央第２始動口７１ｅへの入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約３０．３％（小当たりに基づく大当たりを含む））の方が高くなるように構成されている。

【９２２９】

即ち、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において左打ち遊技を実行した場合、交互振分ユニット５６への入球によって実行され得る特別図柄の動的表示の大部分は第１特別図柄となるが、第２特別図柄の動的表示が実行された場合には、大当たりを導出する期待度が高くなるように構成されている。

【９２３０】

従って、従来のパチンコ機のうち、特定の入球領域に進入した球を第１特別図柄の動的表示の始動口又は第２特別図柄の動的表示の始動口のいずれかに入球可能とする振り分け機構を備えたパチンコ機においては、それぞれの始動口に交互に入球可能となるように構成されているか、又は、一定の入球順でそれぞれの始動口に入球可能となるように構成されており、該振り分け機構の動作態様や球の流下態様によって各始動口への入球態様が変化するものではなく、いずれの始動口に入球し得るのかという点において興趣を得難いものとなっていた。

【９２３１】

一方、第３０実施形態のパチンコ機１０では、交互振分ユニット５６内に入球する球の入球態様や、振分装置としての左右振分装置５９の動作態様によって第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅへの入球態様が異なるため、球の流下態様に注目させ、いずれの球が中央第２始動口７１ｅに入球可能となって大当たり遊技を導出し易い状態となるかに注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９２３２】

次いで、図４２８～図４３３を参照して、交互振分ユニット５６内に入球した球の流下態様について説明する。図４２８は、交互振分ユニット５６に２の球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各球の流下態様を示した図であり、図４２９は、図４２８の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様を示したタイミングチャートである。

【９２３３】

また、図４３０は、交互振分ユニット５６に２の球が一定以内の間隔で入球した場合の各球の流下態様を示した図であり、図４３１は、図４３０の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様を示したタイミングチャートである。

【９２３４】

さらに、図４３２は、交互振分ユニット５６に２の球が密接した状態で入球した場合の各球の流下態様を示した図であり、図４３３は、図４３２の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様を示したタイミングチャートである。

【９２３５】

より詳細には、図４２８（ａ）は、１球目の球Ｇ１が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図であり、図４２８（ｂ）は、図４２８（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｇ１が左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入した状態を示した図であり、図４２８（ｃ）は、図４２８（ｂ）の状態から、１球目の球Ｇ１が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｇ２が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図であり、図４２８（ｄ）は、図４２８（ｃ）の状態から、１球目の球Ｇ１が振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｇ２が初期状態に戻った左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入した状態を示した図であり、図４２８（ｅ）は、図４２８（ｄ）の状態から、２球目の球Ｇ２が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態を示した図である。

【９２３６】

さらに、図４３０（ａ）は、１球目の球Ｈ１が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図であり、図４３０（ｂ）は、図４３０（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｈ１が球受入領域５９ｅに進入し、２球目の球Ｈ２が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図であり、図４３０（ｃ）は、図４３０（ｂ）の状態から、１球目の球Ｈ１が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｈ２が左右振分装置５９の円曲部５９ｄ上を転動して振分ユニット左側経路５６ｃに進入する状態を示した図であり、図４３０（ｄ）は、図４３０（ｃ）の状態から、１球目の球Ｈ１が振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｈ２が振分ユニット左側経路５６ｃを通過する状態を示した図である。

【９２３７】

また、図４３２（ａ）は、１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図であり、図４３２（ｂ）は、図４３２（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で球受入領域５９ｅに進入する状態を示した図であり、図４３２（ｃ）は、図４３２（ｂ）の状態から、１球目の球Ｉ１が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｉ２が左右振分装置５９の円曲部５９ｄ上を転動して振分ユニット左側経路５６ｃへと進入する状態を示した図であり、図４３２（ｄ）は、図４３２（ｃ）の状態から、１球目の球Ｉ１が振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｉ２が振分ユニット左側経路５６ｃを通過する状態を示した図である。

【９２３８】

まず、図４２８及び図４２９を参照して、交互振分ユニット５６に２の球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各球の流下態様について説明する。図４２８（ａ）は、１球目の球Ｇ１が交互振分ユニット５６に入球する状態を示している。図４２８（ａ）の状態では、交互振分ユニット５６内に１球目の球Ｇ１以外の球は入球しておらず、振分装置としての左右振分装置５９は所定様態としての初期状態となっている。

【９２３９】

次いで、図４２８（ｂ）は、図４２８（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｇ１が左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入した状態を示している。

【９２４０】

次いで、図４２８（ｃ）は、図４２８（ｂ）の状態から、１球目の球Ｇ１が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｇ２が交互振分ユニット５６に入球する状態を示している。図４２８（ｂ）において１球目の球Ｇ１が左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入したため、１球目の球Ｇ１と所定部位としての突出部５９ｂの重みによって動作部としての左右振分装置５９が軸支部としての振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｇ１が突出部５９ｂ上を右側へ転動して通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導される状態となっている。一方、２球目の球Ｇ２は交互振分ユニット５６に入球する状態であって、これから左右振分装置５９側へと流下していく状態となっている。

【９２４１】

次いで、図４２８（ｄ）は、図４２８（ｃ）の状態から、１球目の球Ｇ１が振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｇ２が所定様態としての初期状態に戻った左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｇ１は、振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４へと入球し、交互振分ユニット５６内から排出される。また、１球目の球Ｇ１が所定部位としての突出部５９ｂ上を転動しきったことにより、１球目の球Ｇ１と突出部５９ｂの重みによって特定様態としての回転状態にあった左右振分装置５９は、負荷部５９ｃの重みによって振分軸部５９ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、初期状態に戻っている。そして、２球

目の球Ｇ２は、左右振分装置５９が初期状態に戻った後に該左右振分装置５９に到達し、球受入領域５９ｅへと進入した状態となっている。

【９２４２】

次いで、図４２８（ｅ）は、図４２８（ｄ）の状態から、２球目の球Ｇ２が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態を示している。図４２８（ｄ）において２球目の球Ｇ２が振分装置としての左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入したため、２球目の球Ｇ２と突出部５９ｂの重みによって動作部としての左右振分装置５９が振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｇ２が突出部５９ｂ上を右側へと転動して通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導される状態となっている。この後、２球目の球Ｇ２は第１始動口６４へと入球する。また、２球目の球Ｇ２が突出部５９ｂ上を転動しきると、２球目の球Ｇ２と突出部５９ｂの重みによって回転状態にあった左右振分装置５９は、負荷部５９ｃの重みによって振分軸部５９ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、所定様態としての初期状態に戻る。

【９２４３】

ここで、図４２９を参照して、図４２８の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様をタイミングチャートに沿って説明する。なお、図４２９において、１球目の球Ｇ１は黒丸によって球の到達地点を示しており、２球目の球Ｇ２は黒四角によって球の到達地点を示している。

【９２４４】

図４２９のタイミングチャートに示すように、図４２８の流下態様のケースでは、１球目の球Ｇ１が交互振分ユニット５６に入球（図４２８（ａ）参照）してから２球目の球Ｇ２が交互振分ユニット５６に入球（図４２８（ｃ）参照）するまでの期間（ｔ１（約０．３秒））よりも、１球目の球Ｇ１が球受入領域５９ｅに進入（図４２８（ｂ）参照）してから、該１球目の球Ｇ１が回転状態となった左右振分装置５９の突出部５９ｂを離れ、左右振分装置５９が初期状態に戻るまでの期間（ｔ２（約０．２秒））の方が短くなっている。（以下、１球目の球が交互振分ユニット５６に入球してから２球目の球が交互振分ユニット５６に入球するまでの期間ｔ１を「入球間隔」と称する場合がある。また、１の球が球受入領域５９ｅに進入して左右振分装置５９が回転動作を開始し、該１の球が左右振分装置５９の突出部５９ｂを離れ、左右振分装置５９が初期状態に戻るまでの期間ｔ２を「装置動作期間」と称する場合がある。）

【９２４５】

このように、装置動作期間ｔ２よりも２の球の入球間隔ｔ１の方が長い場合、２球目の球が交互振分ユニット５６内に入球して左右振分装置５９に到達するまでに、該左右振分装置５９は所定様態としての初期状態に戻っているため、２の球のいずれもが球受入領域５９ｅへ進入して振分ユニット右側経路５６ｂ側へ誘導され、第１始動口６４へ入賞するように構成されている。

【９２４６】

次に、図４３０及び図４３１を参照して、交互振分ユニット５６に２の球が一定以内の間隔で入球した場合の各球の流下態様について説明する。図４３０（ａ）は、１球目の球Ｈ１が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図である。図４３０（ａ）の状態では、交互振分ユニット５６内に１球目の球Ｈ１以外の球は入球しておらず、振分装置としての左右振分装置５９は所定様態としての初期状態となっている。

【９２４７】

次いで、図４３０（ｂ）は、図４３０（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｈ１が球受入領域５９ｅに進入し、２球目の球Ｈ２が交互振分ユニット５６に入球する状態を示した図である。ここで、図４３０（ｂ）と図４２８（ｃ）とを比較すると分かるように、図４３０に示す流下態様のケースでは、図４２８に示す流下態様のケースよりも２の球の入球間隔が短くなっている。

【９２４８】

次いで、図４３０（ｃ）は、図４３０（ｂ）の状態から、１球目の球Ｈ１が回転状態の

左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｈ２が振分装置としての左右振分装置５９の円曲部５９ｄ上を転動して振分ユニット左側経路５６ｃに進入する状態を示している。図４３０（ｂ）において１球目の球Ｈ１が左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入したため、１球目の球Ｈ１と突出部５９ｂの重みによって動作部としての左右振分装置５９が軸支部としての振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｈ１が突出部５９ｂ上を右側へと転動して通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導される状態となっている。

【９２４９】

一方、２球目の球Ｈ２は、１球目の球Ｈ１によって交互振分ユニット５６が特定様態としての回転状態となっている間に該交互振分ユニット５６に到達し、特定部位としての円曲部５９ｄと接触する。上述したように、導引経路としての振分ユニット入口５６ａの幅は球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｈ２球が振分ユニット入口５６ａを通過して流下する場合、該球は振分ユニット入口５６ａの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が左右振分装置５９の中心点である振分軸部５９ａよりも左側となる位置に流下し、振分装置としての左右振分装置５９と接触する。

【９２５０】

よって、２球目の球Ｈ２は、円曲部５９ｄの最上部（鉛直方向の頂点）にあたる位置よりも左側となる位置で円曲部５９ｄと接触し、該円曲部５９ｄの左側の傾斜に沿って転動し、転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと進入していく。

【９２５１】

次いで、図４３０（ｄ）は、図４３０（ｃ）の状態から、１球目の球Ｈ１が振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｈ２が振分ユニット左側経路５６ｃを通過する状態を示している。１球目の球Ｈ１は、通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４へと入球し、交互振分ユニット５６内から排出される。また、１球目の球Ｈ１が所定部位としての突出部５９ｂ上を転動しきったことにより、１球目の球Ｈ１と突出部５９ｂの重みによって回転状態にあった左右振分装置５９は、負荷部５９ｃの重みによって振分軸部５９ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、所定様態としての初期状態に戻っている。

【９２５２】

一方、図４３０（ｃ）において特定部位としての円曲部５９ｄ上を左側へと転動していた２球目の球Ｈ２は、振分ユニット左側経路５６ｃを転動している状態となっている。この後、２球目の球Ｈ２は中央第２始動口７１ｅに入球し、交互振分ユニット５６内から排出される。

【９２５３】

ここで、図４３１を参照して、図４３０の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様をタイミングチャートに沿って説明する。なお、図４３１において、１球目の球Ｈ１は黒丸によって球の到達地点を示しており、２球目の球Ｈ２は黒四角によって球の到達地点を示している。

【９２５４】

図４３１に示すように、図４３０の流下態様のケースでは、１球目の球Ｈ１が交互振分ユニット５６に入球（図４３０（ａ）参照）してから２球目の球Ｈ２が交互振分ユニット５６に入球（図４３０（ｂ）参照）するまでの期間（ｔ１（約０．１秒））よりも、１球目の球Ｈ１が球受入領域５９ｅに進入（図４３０（ｂ）参照）してから、該１球目の球Ｈ１が回転状態となった左右振分装置５９の突出部５９ｂを離れ、左右振分装置５９が初期状態に戻るまでの期間（ｔ２（約０．２秒））の方が長くなっている。

【９２５５】

このように、装置動作期間ｔ２よりも２の球の入球間隔ｔ１の方が短い場合、２球目の球が交互振分ユニット５６内に入球して左右振分装置５９に到達した時点では、該左右振分装置５９は未だ回転状態となっているため、１球目の球が球受入領域５９ｅに進入して

振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導され、第１始動口６４に入球可能となるのに対し、２球目の球は回転状態となっている左右振分装置５９の円曲部５９ｄと接触して振分ユニット左側経路５６ｃ側に誘導され、中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成されている。

【９２５６】

次に、図４３２及び図４３３を参照して、交互振分ユニット５６に２の球が密接した状態で入球した場合の各球の流下態様について説明する。図４３２（ａ）は、１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で交互振分ユニット５６に入球する状態を示している。図４３２（ａ）の状態では、交互振分ユニット５６内に１球目の球Ｉ１以外の球は入球しておらず、振分装置としての左右振分装置５９は所定様態としての初期状態となっている。

【９２５７】

次いで、図４３２（ｂ）は、図４３２（ａ）の状態から、交互振分ユニット５６内に入球した１球目の球Ｉ１及び２球目の球Ｉ２が密接した状態で球受入領域５９ｅに進入する状態を示している。１球目の球Ｉ１は、初期状態の左右振分装置５９の球受入領域５９ｅへと進入した状態となっている。ここで、上述したように、左右振分装置５９は、該左右振分装置５９の上側の通路である導引経路としての振分ユニット入口５６ａの中心位置（図４２７（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（軸支部としての振分軸部５９ａが図４２７（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、球受入領域左辺５９ｅ１と球受入領域右辺５９ｅ２との交点である球受入領域角部５９ｅ３は、左右振分装置５９の中心部である振分軸部５９ａよりも右側に位置している（図４２７（ｂ）参照）。

【９２５８】

よって、１球目の球Ｉ１が球受入領域５９ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｉ１は、振分ユニット入口５６ａを流下中の状態、即ち、球Ｉ１の中心点が図４２７（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて球受入領域５９ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｉ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｉ２は、右側にずれた１球目の球Ｉ１との接触により、該１球目の球Ｉ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｉ１と密接した状態の２球目の球Ｉ２は、振分ユニット左側経路壁部５６ｃ１とも接触するため、振分ユニット左側経路５６ｃ側へと転動することができず、１球目の球Ｉ１の上部に静止した状態となる。

【９２５９】

次いで、図４３２（ｃ）は、図４３２（ｂ）の状態から、１球目の球Ｉ１が回転状態の左右振分装置５９から振分ユニット右側経路５６ｂに進入する状態であり、２球目の球Ｉ２が左右振分装置５９の円曲部５９ｄ上を転動して振分ユニット左側経路５６ｃへと進入する状態を示している。図４３２（ｂ）において１球目の球Ｉ１が振分装置としての左右振分装置５９の球受入領域５９ｅに進入したため、１球目の球Ｉ１と突出部５９ｂの重みによって動作部としての左右振分装置５９が振分軸部５９ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｉ１が所定部位としての突出部５９ｂ上を右側へと転動して通過経路としての振分ユニット右側経路５６ｂへと誘導される状態となっている。

【９２６０】

一方、図４３２（ｂ）において、１球目の球Ｉ１と振分ユニット左側経路壁部５６ｃ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｉ２は、１球目の球Ｉ１が振分装置としての左右振分装置５９とともに時計回りに回転したことで、転動経路としての振分ユニット左側経路５６ｃへと転動するスペースが生じ、該振分ユニット左側経路５６ｃ側へと転動していく。

【９２６１】

次いで、図４３２（ｄ）は、図４３２（ｃ）の状態から、１球目の球Ｉ１が振分ユニット右側経路５６ｂを通過して第１始動口６４に入球し、２球目の球Ｉ２が振分ユニット左側経路５６ｃを通過する状態を示している。１球目の球Ｉ１は、振分ユニット右側経路５

６ｂを通過して第１始動口６４へと入球し、交互振分ユニット５６内から排出される。また、１球目の球Ｉ１が突出部５９ｂ上を転動しきったことにより、１球目の球Ｉ１と突出部５９ｂの重みによって特定様態としての回転状態にあった左右振分装置５９は、負荷部５９ｃの重みによって軸支部としての振分軸部５９ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、所定様態としての初期状態に戻っている。

【９２６２】

一方、図４３２（ｃ）において特定部位としての円曲部５９ｄ上を左側へと転動していた２球目の球Ｉ２は、振分ユニット左側経路５６ｃを転動している状態となっている。この後、２球目の球Ｉ２は中央第２始動口７１ｅに入球し、交互振分ユニット５６内から排出される。

【９２６３】

ここで、図４３３を参照して、図４３２の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置５９の動作態様をタイミングチャートに沿って説明する。なお、図４３３において、１球目の球Ｉ１は黒丸によって球の到達地点を示しており、２球目の球Ｉ２は黒四角によって球の到達地点を示している。

【９２６４】

図４３３に示すように、図４３２の流下態様のケースでは、１球目の球Ｉ１が交互振分ユニット５６に入球してから２球目の球Ｉ２が交互振分ユニット５６に入球（図４３２（ａ）参照）するまでの期間（ｔ１）よりも、１球目の球Ｉ１が球受入領域５９ｅに進入（図４３２（ｂ）参照）してから、該１球目の球Ｉ１が回転状態となった左右振分装置５９の突出部５９ｂを離れ、左右振分装置５９が初期状態に戻るまでの期間（ｔ２（約０．２秒））の方が長くなっている。

【９２６５】

このように、２の球が密接した状態で交互振分ユニット５６内に入球した場合、２球目の球は１球目の球及び円曲部５９ｄ上を転動して振分ユニット左側経路５６ｃ側へと誘導されるため、１球目の球が球受入領域５９ｅに進入して振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導され、第１始動口６４に入球可能となるのに対し、２球目の球は回転状態となっている左右振分装置５９の円曲部５９ｄと接触して振分ユニット左側経路５６ｃ側に誘導され、中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成されている。

【９２６６】

このように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、２の球が一定以内の間隔、即ち、装置動作期間以内の間隔で交互振分ユニット５６に入球した場合にのみ、２球目の球が振分ユニット左側経路５６ｃ側へと誘導されて中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成されている。

【９２６７】

また、上述したように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度の割合で交互振分ユニット５６内に入球し得るように遊技釘等が周辺に植設されている。このため、交互振分ユニット５６内に２の球が一定以内の間隔で交互振分ユニット５６に入球する蓋然性は低く、交互振分ユニット５６内に入球した球のうち、約５０球に１球の割合で振分ユニット左側経路５６ｃ側へと進入して中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成されている。

【９２６８】

さらに、上述したように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４への入球に伴って実行され得る第１特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約０．３３％）よりも、中央第２始動口７１ｅへの入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約３０．３％（小当たりに基づく大当たりを含む））の方が高くなるように構成されている。

【９２６９】

即ち、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において左打ち遊技を実行した場合、交互振分ユニット５６への入球によって実行され得る特別図柄の動的表

示の大部分は第１特別図柄となるが、第２特別図柄の動的表示が実行された場合には、大当たりを導出する期待度が高くなるように構成されている。

【９２７０】

従って、従来のパチンコ機のうち、特定の入球領域に進入した球を第１特別図柄の動的表示の始動口又は第２特別図柄の動的表示の始動口のいずれかに入球可能とする振り分け機構を備えたパチンコ機においては、それぞれの始動口に交互に入球可能となるように構成されているか、又は、一定の入球順でそれぞれの始動口に入球可能となるように構成されており、該振り分け機構の動作態様や球の流下態様によって各始動口への入球態様が変化するものではなく、いずれの始動口に入球し得るのかという点において興趣を得難いものとなっていた。

【９２７１】

一方、第３０実施形態のパチンコ機１０では、交互振分ユニット５６内に入球する球の入球態様や、振分装置としての左右振分装置５９の動作態様によって第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅへの入球態様が異なるため、球の流下態様に注目させ、いずれの球が中央第２始動口７１ｅに入球可能となって大当たり遊技を導出し易い状態となるかに注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９２７２】

図４２６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、転動経路としてのスルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【９２７３】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役５７が配設されている。この普通電役５７は、主に、普通電役出没板５７ａと、該普通電役出没板５７ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【９２７４】

第３０実施形態の主制御装置１１０（図４３５参照）は、通常時、普通電役５７の普通電役出没板５７ａを遊技盤１３盤面内に没入させた状態を維持させており、右側第２始動口７１ｆの正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面内に没入状態となっている振分装置としての普通電役出没板５７ａを通過し、右側第２始動口スイッチ（図示せず）によって検知されることなく盤面下方（可変入賞装置５８側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役５７の普通電役出没板５７ａを所定時間の間、遊技盤１３盤面から突出した状態に駆動させて、右側第２始動口７１ｆの正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面から突出した状態となっている導引経路としての普通電役出没板５７ａの上面を右側から左側へと転動し、右側第２始動口スイッチ（図示せず）によって入賞検知される。これにより、右側第２始動口７１ｆへの球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が右側第２始動口７１ｆへ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【９２７５】

また、第３０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、当たりに当選し得ない状態）とし、普通図柄の可変表示において「時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普

通電役５７の普通電役出没板５７ａを突出状態（開放状態）とし難くして、「時間短縮状態」より右側第２始動口７１ｆへ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役５７の普通電役出没板５７ａを突出状態（開放状態）とし易くし、右側第２始動口７１ｆへ容易に入賞し得るように構成する。

【９２７６】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが右側第２始動口７１ｆに入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態である「通常遊技状態」では、可変表示が当たりに当選し得ないため、右打ち遊技で発射された球が右側第２始動口７１ｆに入賞し難いように構成される。

【９２７７】

これにより、「時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を右側第２始動口７１ｆへと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【９２７８】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役５７の普通電役出没板５７ａが没入する（開放される）時間や、１回の当たりで普通電役５７の普通電役出没板５７ａが没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役５７の普通電役出没板５７ａが没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役５７の普通電役出没板５７ａが没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役５７の普通電役出没板５７ａの没入時間の長時間化と、普通電役５７の普通電役出没板５７ａの没入回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【９２７９】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３０実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に右側第２始動口７１ｆ正面視右側に設けられた普通電役５７が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第３０実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役５７が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【９２８０】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【９２８１】

なお、普通図柄の可変表示は、第３０実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７に

より保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【９２８２】

普通電役５７の球の流下方向下流側であって、該普通電役５７の正面視左下側には可変入賞装置５８が配設されている。この可変入賞装置５８には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板５８ａと、該大入賞口開閉板５８ａを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド５８ｂ（図４３５参照）と、可変入賞装置５８内に設けられた大入賞口スイッチ５８ｃと、特定領域５８ｄと、可変入賞装置５８内に流入した球を排出するための排出口５８ｈと、が設けられている。また、特定領域５８ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板５８ｅと、該特定領域開閉板５８ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド５８ｆ（図４３５参照）と、特定領域５８ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ５８ｇとで構成される。

【９２８３】

大入賞口開閉板５８ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、動作部としての大入賞口開閉板５８ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置５８の上流側（普通電役５７側）から流下する球が突出状態の大入賞口開閉板５８ａ上を転動し、アウト口６６側へと流下していくように構成されている。そして、特別図柄において大当たり又は小当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板５８ａが大入賞口ソレノイド５８ｂ（図４３５参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、可変入賞装置５８の上流側（普通電役５７側）から流下する球は可変入賞装置５８内に流入可能な状態となる。

【９２８４】

可変入賞装置５８内に流入した球は、該可変入賞装置５８内に設けられた大入賞口スイッチ５８ｃによって検知された後、同じく可変入賞装置５８内に設けられた特定領域５８ｄ側へと流下する。また、大入賞口スイッチ５８ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【９２８５】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける可変入賞装置５８の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置５８が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４４９参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる可変入賞装置５８の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける可変入賞装置５８への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４４９参照）。

【９２８６】

可変入賞装置５８内であって、大入賞口スイッチ５８ｃの下流側には、特定領域開閉板５８ｅが配設されている。特定領域開閉板５８ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板５８ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域５８ｄの上流側（大入賞口スイッチ５８ｃ側）から流下する球を振分装置としての特定領域開閉板５８ｅの上面を転動させて可変入賞装置５８内の排出口５８ｈ側（特定領域開閉板５８ｅの正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置５８内に流入した球の特定領域５８ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３０実施形態では、可変入賞装置５８の開放時）に基づいて、特定領域開閉板５８ｅが特定領域ソレノイド５８ｆ（図４３５参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域５８ｄ内（特定領域スイッチ５８ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【９２８７】

特定領域５８ｄ内に流入した球は、該特定領域５８ｄ内に設けられた特定領域スイッチ

５８ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３０実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ５８ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりに当選した場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ５８ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４０参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ５８ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【９２８８】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸支部としての軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【９２８９】

よって、遊技領域に発射された球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、振分装置としての風車と衝突する場合、所定様態として羽根部が静止している状態において導引経路としての寄り釘から球が流下すると、所定範囲としての風車軸部と寄り釘の右側下部との間の空間に進入した球が所定部位としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車の右側領域に球を引導可能となる。

【９２９０】

また、寄り釘から球が連続して流入する場合、１球目の球が羽根部の片面と衝突することにより、動作部としての羽根部が回転することで通過経路としての風車の右側領域に１球目の球を引導可能とし、さらに、特定様態としての羽根部が回転している状態に変化することで、所定範囲としての風車軸部と寄り釘の右側下部との間の空間に羽根部が侵入し、２球目の球が特定部位としての羽根部の他面と衝突することにより、転動経路としての風車の左側領域に球を引導可能に構成されている。

【９２９１】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【９２９２】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４２４参照）を通じて視認することができる。

【９２９３】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球は通過経路としてのアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の所定部位としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口５８，６３，６３ａ，６４，７１ｅ，７１ｆに入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【９２９４】

次に、図４３５を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４３５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【９２９５】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏ

ｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【９２９６】

なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【９２９７】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【９２９８】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している（図４３６参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【９２９９】

ここで、図４３７を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図４３８から図４４７を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【９３００】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。

【９３０１】

また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。

【９３０２】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。

【９３０３】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４５７参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図４５６参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２

０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【９３０４】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【９３０５】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４５７参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４５６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【９３０６】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第３０実施形態では、タイマ割込処理（図４５６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞（始動入賞）したタイミングで、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆ（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【９３０７】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【９３０８】

ここで、図４３８を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図４３８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図４３８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【９３０９】

第３０実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【９３１０】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【９３１１】

このように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数は、設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【９３１２】

また、第３０実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【９３１３】

さらに、第３０実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【９３１４】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【９３１５】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【９３１６】

図４３８（ａ）で示すように、第３０実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【９３１７】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【９３１８】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。

【９３１９】

即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【９３２０】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４で、その値「０～３３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【９３２１】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【９３２２】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定されている。

【９３２３】

即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【９３２４】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【９３２５】

次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３５個で、その値「０～３４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。

【９３２６】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【９３２７】

従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６５個で、その値「３５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。

【９３２８】

即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【９３２９】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【９３３０】

次に、図４３８（ｂ）で示すように、第３０実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３３個で、その値「０～３２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【９３３１】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、３０００個で、その値「３３～３０３２」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、３０００／１００００＝３０．００／１００（即ち、３０．００％）となるように設定されている。

【９３３２】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６９６７個で、その値「３０３３～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、６９６７／１００００＝６９．６７／１００（即ち、６９．６７％）となるように設定されている。

【９３３３】

即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技

において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【９３３４】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べるとすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【９３３５】

また、第２特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約３０．３％（小当たりに基づく大当たりを含む））は、第１特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「１」で約０．３３％）と比べると、格段に大当たりを導出し易い確率に設定されているため、「通常遊技状態Ａ」において左打ち遊技を実行する場合、第１始動口６４への入球に伴って第１特別図柄の動的表示が実行される場合よりも、中央第２始動口７１ｅへの入球に伴って第２特別図柄の動的表示が実行される場合の方が大当たりを導出する期待度が高くなるように構成されている。

【９３３６】

このように構成することで、左打ち遊技を実行中の「通常遊技状態Ａ」において、交互振分ユニット５６内に入球する球が第１始動口６４に入球して第１特別図柄の動的表示が実行された場合よりも、中央第２始動口７１ｅに入球して第２特別図柄の動的表示が実行された場合の方が大当たり期待度を高めることができる。その結果、交互振分ユニット５６に入球した球の流下態様に注目させ、いずれの球が中央第２始動口７１ｅに入球可能となって大当たり遊技を導出し易い状態となるかに注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９３３７】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３４個で、その値「０～３３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【９３３８】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、３０００個で、その値「３４～３０３３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、３０００／１００００＝３０．００／１００（即ち、３０．００％）となるように設定されている。

【９３３９】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６９６６個で、その値「３０３４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、６９６６／１００００＝６９．６６／１００（即ち、６９．６６％）となるように設定されている。

【９３４０】

即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【９３４１】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに３０．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【９３４２】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３５個で、その値「０～３４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。

【９３４３】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、３０００個で、その値「３５～３０３４」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、３０００／１００００＝３０．００／１００（即ち、３０．００％）となるように設定されている。

【９３４４】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６９６５個で、その値「３０３５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、６９６５／１００００＝６９．６５／１００（即ち、６９．６５％）となるように設定されている。

【９３４５】

即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【９３４６】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに３０．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【９３４７】

図４３７に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第３０実施形態では、タイマ割込処理（図４５７参照）毎に１回）更新される。

【９３４８】

そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞したタイミングで、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【９３４９】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。
【９３５０】
上述したように、第３０実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。
【９３５１】
ここで、図４３９を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図４３９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図４３９（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【９３５２】
図４３９（ａ）及び図４３９（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。
【９３５３】
第３０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第３０実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」と、がある。
【９３５４】
特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。
【９３５５】
図４３９（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。
【９３５６】
よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱

数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「通常Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得る。

【９３５７】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常Ａ」が５０％、大当たり種別「時短Ａ」が５０％、の割合で当選することとなる。

【９３５８】

次いで、図４３９（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【９３５９】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短Ｂ」が選定され得る。

【９３６０】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短Ｂ」のみが選定され得るように構成されている。

【９３６１】

図４３７に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に通過経路としての特定領域５８ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第３０実施形態では、タイマ割込処理（図４５７参照）毎に１回）更新される。

【９３６２】

そして、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞したタイミングで、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【９３６３】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとな

る。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【９３６４】

上述したように、第３０実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃが設けられている。

【９３６５】

ここで、図４４０を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図４４０は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【９３６６】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可変入賞装置５８（図４３５参照）を開放駆動するとともに、該可変入賞装置５８内の特定領域５８ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域５８ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【９３６７】

図４４０に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、該小当たり中に特定領域５８ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【９３６８】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域５８ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域５８ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」が設けられている。

【９３６９】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域５８ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域５８ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｃ」となり、該特定領域５８ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、「時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【９３７０】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【９３７１】

図４４０で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域５８ｄの通過有無に応じて「小当たりＡ」又は「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【９３７２】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、小当たり種別

カウンタＣＫの値がいずれの値であっても、特定領域５８ｄの通過有無に応じて小当たり種別として「小当たりＡ」又は「時短Ｃ」が決定される。

【９３７３】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域５８ｄの通過有無に応じて、「小当たりＡ」又は「時短Ｃ」の小当たり種別が１００％の割合で当選することとなる。

【９３７４】

ここで、図４４１及び図４４２を参照して、第３０実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図４４１は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図４４２は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図４４１及び図４４２に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図４５０において詳細を後述する。

【９３７５】

図４４１で示すように、「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、所定様態としての工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」において保留されていた第２特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる（図４４２参照）。

【９３７６】

また、図４４１で示すように、「通常遊技状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「６０秒～１９０秒」で行われる（後述する図４４３～図４４７参照）。なお、この「通常遊技状態Ａ」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図４３５参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【９３７７】

次いで、「時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合、となる（図４４２参照）。

【９３７８】

この「時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が普通電役５７に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒又は３０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「３０秒」で行われる（後述する図４４３～図４４７参照）。なお、この「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【９３７９】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立した場合であって、かつ、第２特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図４４２参照）。

【９３８０】

この「通常遊技状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ｂ」では、保留球として残存している第２特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右

打ち報知ランプ３７ｃ（図４２６参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態となるが、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の動的表示を実行中の状態であるため、左打ち遊技を示唆する報知等は行わないように構成されている。

【９３８１】

図４３７に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【９３８２】

第３０実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第３０実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【９３８３】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の７個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【９３８４】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【９３８５】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３４参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【９３８６】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【９３８７】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示す

る２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図４３４参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【９３８８】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【９３８９】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【９３９０】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【９３９１】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【９３９２】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「連荘」状態における専用の変動演出を実行する演出態様である。

【９３９３】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第３０実施形態では、タイマ割込処理（図４５７参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞したタイミングで、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【９３９４】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【９３９５】
　また、第３０実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。
【９３９６】
　この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」、「通常遊技状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ａ」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。
【９３９７】
　これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。
【９３９８】
　このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。
【９３９９】
　第３０実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。
【９４００】
　また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである

。
【９４０１】
具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、第１特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。
【９４０２】
そこで、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４への入球を抑制することができる。
【９４０３】
さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。
【９４０４】
そこで、第３０実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。
【９４０５】
また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くするためである。上述したように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技による普通電役５７への入球によって第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。
【９４０６】
一方、右打ち遊技中においては、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約３００回転に１回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たりが発生し難い動的表示であるため、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づい

て変動演出の演出態様を選択するように構成されている。
【９４０７】
これにより、「時間短縮状態」においては、ハズレとなる第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第２特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。
【９４０８】
ここで、図４４３を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図４４３（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図４４３（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。
【９４０９】
上述したように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。また、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【９４１０】
具体的には、図４４３（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図４４４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図４４４（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態Ａ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図４４４（ｃ）参照）が選択される。
【９４１１】
次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図４４５（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図４４５（ｂ）参照）が選択される。
【９４１２】
次に、図４４３（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」においては、いずれの保留球数及びいずれの抽選結果であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図４４５（ｃ）参照）が選択される。
【９４１３】
次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」においては、いずれの保留球数及びいずれの抽選結果であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図４４５（ｂ）参照）が選択される。
【９４１４】
なお、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止

パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。
【９４１５】
この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。
【９４１６】
次に、図４４４及び図４４５を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図４４４（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図４４４（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図４４４（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図４４５（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図４４５（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図４４５（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。
【９４１７】
図４４４（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。
【９４１８】
なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。
【９４１９】
次に、図４４４（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。
【９４２０】
なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【９４２１】
即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。
【９４２２】
つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。
【９４２３】
従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。
【９４２４】
このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態Ａ」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。
【９４２５】
また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆ）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。
【９４２６】
なお、第３０実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。
【９４２７】
具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。
【９４２８】
即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロ

ング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【９４２９】

次に、図４４４（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【９４３０】

なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、「通常遊技状態Ａ」における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【９４３１】

次に、図４４５（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第１特別図柄の動的表示のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【９４３２】

なお、「時間短縮状態」では、上述したように、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、短い変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＤテーブル２０２ｅ４を選択するように構成されている。

【９４３３】

次に、図４４５（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様及び各「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の実行時には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

【９４３４】

次に、図４４５（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【９４３５】

なお、Ｆテーブル２０２ｅ６は、「通常遊技状態Ａ」における第２特別図柄の動的表示の実行時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【９４３６】
このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において、中央第２始動口７１ｅに入球することに基づいて第２特別図柄の動的表示が実行された場合には、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様を実行させることができ、「非リーチ」演出態様が選択され得る第１特別図柄の動的表示よりも大当たりの期待度が高く設定されていることを遊技者に示唆することができる。
【９４３７】
よって、Ｃテーブル２０２ｅ３で示すように、「通常遊技状態Ａ」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。
【９４３８】
以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。
【９４３９】
なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。
【９４４０】
図４３７に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図４５７参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図４５６参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【９４４１】
この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。
【９４４２】
このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。
【９４４３】
また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。
【９４４４】
ここで、図４４６及び図４４７を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。
【９４４５】
図４４６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図４４６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図４４７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図４４７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図４４６及び図４４７に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｆ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【９４４６】
具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動」用と、に区分けされている。

【９４４７】
　また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動」用と、に区分けされている。
【９４４８】
　そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。
【９４４９】
　第３０実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【９４５０】
　第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【９４５１】
　図４４６（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【９４５２】
　即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【９４５３】
　ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第３０実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。
【９４５４】
　「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（

以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【９４５５】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【９４５６】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【９４５７】

従って、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【９４５８】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【９４５９】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【９４６０】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【９４６１】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【９４６２】
「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。
【９４６３】
第３０実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。
【９４６４】
なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。
【９４６５】
「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。
【９４６６】
第３０実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。
【９４６７】
また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図４４６（ｂ）及び図４４７（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図４４６（ａ）及び図４４７（ａ）参照）では選定されないように構成されている。
【９４６８】
「特殊変動」の変動要素は、「時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の実行時、又は、「時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態Ｂ」における第１特別図柄の動的表示の大当たり時に選択され得る変動要素であり、「３０秒」間の専用の変動演出を行う。
【９４６９】
よって、この「特殊変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図４４４（ｂ）、図４４５（ａ）及び図４４５（ｂ）参照）でのみ選定され、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１（図４４４（ａ）参照）では選定されないように構成されている。
【９４７０】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の

１つの変動パターンが用意されている。
【９４７１】
図４４６（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【９４７２】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【９４７３】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【９４７４】
図４４６（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【９４７５】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【９４７６】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【９４７７】
図４４６（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【９４７８】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【９４７９】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパー

リーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【９４８０】

図４４６（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【９４８１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【９４８２】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【９４８３】

図４４６（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【９４８４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【９４８５】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【９４８６】

次に、図４４６（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第３０実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２

ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【９４８７】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【９４８８】

図４４６（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【９４８９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【９４９０】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【９４９１】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【９４９２】

図４４６（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【９４９３】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【９４９４】
従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【９４９５】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【９４９６】
図４４６（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【９４９７】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【９４９８】
従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【９４９９】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動

パターンが用意されている。
【９５００】
図４４６（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【９５０１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。
【９５０２】
次に、図４４７（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【９５０３】
第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【９５０４】
図４４７（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【９５０５】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【９５０６】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要

素』の１つの変動パターンが用意されている。
【９５０７】
図４４７（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【９５０８】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【９５０９】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「１秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。
【９５１０】
図４４７（ａ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【９５１１】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「Ｅ６：特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ６：特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。
【９５１２】
次に、図４４７（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第３０実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【９５１３】
特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素

』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【９５１４】

図４４７（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【９５１５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【９５１６】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【９５１７】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【９５１８】

図４４７（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【９５１９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【９５２０】
従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【９５２１】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。
【９５２２】
図４４７（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【９５２３】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「Ｅ６：特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ６：特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。
【９５２４】
図４３７に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。
【９５２５】
なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図４５７参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４５６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【９５２６】
普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第３０実施形態では、タイマ割込処理（図４５７参照）毎に１回）更新され、球が転動経路としてのスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。
【９５２７】
普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態では当たりなし、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、

普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役５７の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は開放なし、時短機能作動時は１．０秒×５回等）され、該開放時間の間、普通電役５７の普通電役出没板５７ａが開放作動し、その間、普通電役５７へ球が入賞可能に構成される。

【９５２８】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図４５１において後述する。

【９５２９】

図４３７に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図４３６に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【９５３０】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図４５６参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４５４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４７４参照）が即座に実行される。

【９５３１】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短フラグ２０３ｋ、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ及び大当たりフラグ２０３ｐを少なくとも有している（図４３６参照）。

【９５３２】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４５７参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【９５３３】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４５４のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留

球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４５８のＳ１０３０６参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４６０のＳ１０５０８参照）。

【９５３４】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４５７参照）の中で検出される中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【９５３５】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４５４のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４５８のＳ１０３１０参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４６０のＳ１０５０５参照）。

【９５３６】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図４５８のＳ１０３１３参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【９５３７】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【９５３８】

また、第３０実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図４３６参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【９５３９】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウ

ンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【９５４０】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【９５４１】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【９５４２】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４５７参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図４３７参照）。

【９５４３】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４５７参照）の中で、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図４３７参照）。

【９５４４】

保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ

Ｃ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。
【９５４５】
ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第３０実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【９５４６】
ここで、再び図４３７を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【９５４７】
上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。
【９５４８】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。
【９５４９】
また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とが設けられている。
【９５５０】
なお、第３０実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウ

ンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【９５５１】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【９５５２】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【９５５３】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５とが設けられている。

【９５５４】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。

【９５５５】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図４６１参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【９５５６】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄

表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【９５５７】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【９５５８】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３０実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【９５５９】

ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【９５６０】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３０実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【９５６１】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【９５６２】

一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実

行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【９５６３】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３０実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【９５６４】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【９５６５】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３０実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【９５６６】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【９５６７】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【９５６８】

図４３６に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４５７参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【９５６９】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４５４のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４５９のＳ１０４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図４７２のＳ１０７０５参照）。

【９５７０】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４５７参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図４３７参照）。

【９５７１】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【９５７２】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第３０実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【９５７３】

ここで、再び図４３７を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【９５７４】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【９５７５】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【９５７６】

この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【９５７７】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【９５７８】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。

【９５７９】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図４７２参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【９５８０】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【９５８１】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３０実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【９５８２】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【９５８３】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３０実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【９５８４】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【９５８５】

図４３６に戻り、説明を続ける。時短フラグ２０３ｋは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普

通電役５７の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図４５４のＳ１０１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第３０実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」である場合に時短フラグ２０３ｋがオンに設定される（図４７１のＳ１６６０２参照）。その後、各「時間短縮状態」ごとに設定された時短終了条件（第１特別図柄の変動回数、第２特別図柄の変動回数及び第１特別図柄と第２特別図柄との合計変動回数）のうち、いずれか１の時短終了条件が成立した場合、又は、大当たりが発生する場合に、時短フラグ２０３ｋがオフに設定される（図４６３のＳ１５３１０又は図４６４のＳ１０６２５参照）。

【９５８６】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、時短フラグ２０３ｋがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役５７の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役５７の開放駆動が行われる。

【９５８７】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【９５８８】

この特図１時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４５４のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図４６４のＳ１０６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図４７１のＳ１６６０３参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４６３のＳ１５３０２参照）。

【９５８９】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図４６３のＳ１５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【９５９０】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【９５９１】

この特図２時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４５４のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図４６４のＳ１０６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図４７１のＳ１６６０３参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４６３のＳ１５３０６参照）。

【９５９２】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図４６３のＳ１５

３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【９５９３】

次いで、合計時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【９５９４】

この合計時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４５４のＳ１０１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図４６４のＳ１０６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図４７１のＳ１６６０３参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４６３のＳ１５３０４及びＳ１５３０８参照）。

【９５９５】

そして、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図４６３のＳ１５３０５：Ｎｏ又はＳ１５３０９：Ｎｏ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【９５９６】

大当たりフラグ２０３ｐは、特定領域５８ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【９５９７】

この大当たりフラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４５４のＳ１０１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域５８ｄに設けられた特定領域スイッチ５８ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される（図４６７のＳ１６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図４６４参照）において、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合（図４６４のＳ１０６０６：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｐがオフに設定される（図４６４のＳ１０６０７参照）。大当たりフラグ２０３ｐがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【９５９８】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。

【９５９９】

ここで、図４４８を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図４４８は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【９６００】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆ（以下、第１始動口６４と下側第２始動口７１ａと、上側第２始動口７１ｂとを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【９６０１】
具体的には、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板５８ａの開放態様等が規定されている。なお、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」は所謂「連荘」状態であって、右打ち遊技を実行する遊技状態、又は、第２特別図柄の動的表示の実行結果を確認する待機状態であり、左打ち遊技によってのみ入球し得る第１始動口６４への入球に基づいて実行され得る第１特別図柄の動的表示の大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」は導出され難いように構成されている。
【９６０２】
図４４８で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、大当たり種別「通常Ａ」「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａ（以下、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。
【９６０３】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置５８の開放中における特定領域５８ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置５８（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。なお、大当たり開放テーブル２０２ｇにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のＯＰ時間は、小当たり遊技（１ラウンド目）で特定領域５８ｄへ球を通過させた場合に大当たり遊技（２ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。
【９６０４】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。
【９６０５】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置５８の開放中における特定領域５８ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置５８（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【９６０６】
このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。
【９６０７】
また、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。
【９６０８】
さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。
【９６０９】
なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板５８ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。
【９６１０】
また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。
【９６１１】
次に、図４４９を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図４４９は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。
【９６１２】
この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たりに当選した場合に参照される「時間

短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板５８ａの開放態様が規定されている。

【９６１３】

図４４９で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域５８ｄを球が通過していないため、「通常遊技状態Ａ」に移行する。

【９６１４】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域５８ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｃ」の当選時に特定領域５８ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（即ち、「３０秒」（図４４８参照））へ移行する。このため、小当たり種別「時短Ｃ」の当選時に特定領域５８ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【９６１５】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域５８ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

【９６１６】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域５８ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

【９６１７】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの小当たり種別に当選した場合における小当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間を、「通常遊技状態Ａ」における小当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における小当たり遊技から大当たり遊技への移行時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に

爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。
【９６１８】
次に、図４５０を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図４５０は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別又は小当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。
【９６１９】
第３０実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。
【９６２０】
図４５０で示すように、大当たり種別「通常Ａ」が実行された場合、「特図１時短回数」、「特図２時短回数」及び「合計時短回数」はそれぞれ「０回」に設定され、「時短機能」が付与されず、「通常遊技状態」に移行する。
【９６２１】
次いで、大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「５回」、「特図２時短回数」は「１回」、「合計時短回数」は「６回」に設定される。
【９６２２】
次に、図４５１（ａ）から図４５１（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図４５１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。
【９６２３】
上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「通常遊技状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「通常遊技状態」と「時間短縮状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「通常遊技状態」と「時間短縮状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。
【９６２４】
図４５１（ａ）で示すように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は設定されていない。つまり、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率は、０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され得ないように設定されている。
【９６２５】
一方で、「時間短縮状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、（「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【９６２６】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役５７が

開放し得ない状況か、開放し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役５７が開放し易い状況であることによって普通電役５７へ入賞し得る状況か、普通電役５７が開放し得ない状況であることで球が普通電役５７へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【９６２７】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役５７が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役５７へ入賞し得ないように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役５７のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役５７へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【９６２８】

次いで、図４５１（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図４５１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【９６２９】

普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【９６３０】

図４５１（ｂ）で示すように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１秒」となるように設定されている。

【９６３１】

また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【９６３２】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役５７が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役５７が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま普通電役５７へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び普通電役５７への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【９６３３】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役５７の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役５７へと入賞し得るように構成されている。

【９６３４】

次いで、図４５１（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図４５１（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役５７の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

【９６３５】

普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役５７の開放態様（開放時間）が変更される。

【９６３６】

図４５１（ｃ）で示すように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役５７が開放し得ないため、普通電役開放テーブル２０２ｋに「通常遊技状態」の開放態様は設定されていない。

【９６３７】

また、「時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役５７の開放時間は「１秒」、かつ、開放回数が５回（インターバル時間は「１秒」）となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役５７は、「１秒」×５回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役５７は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。

【９６３８】

これにより、遊技状態に応じて普通電役５７の開放態様を変更することで、普通電役５７が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役５７が開放している期間が長いことによって普通電役５７へ入賞し易い状況か、普通電役５７が開放し得ないことで、該普通電役５７へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【９６３９】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役５７の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役５７へと入賞し易いように構成されている。

【９６４０】

よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役５７へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【９６４１】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないよ

うに構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【９６４２】

また、普通電役５７の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役５７の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役５７の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役５７の開放時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役５７の開放回数を「５回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよいし、「５回」未満の少ない回数（例えば、「１回」）にしてもよい。

【９６４３】

図４３６に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図４３６に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【９６４４】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図４５６参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４５４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４７４参照）が即座に実行される。

【９６４５】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口５８，６３，６４，７１に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、普通図柄スイッチ（図示せず）、第１始動口スイッチ（図示せず）、中央第２始動口スイッチ（図示せず）、右側第２始動口スイッチ（図示せず）、大入賞口スイッチ５８ｃ、特定領域スイッチ５８ｇ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【９６４６】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１

１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置５８の大入賞口開閉板５８ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド５８ｂや、普通電役５７の普通電役出没板５７ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示なし）およびその他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【９６４７】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【９６４８】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４７４参照）が即座に実行される。

【９６４９】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【９６５０】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、動作部としての操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【９６５１】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【９６５２】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【９６５３】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第３０実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【９６５４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【９６５５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。

【９６５６】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【９６５７】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図４７４参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【９６５８】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図４２５参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【９６５９】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第３０実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち

出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【９６６０】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【９６６１】

ここで、図４５２を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図４５２は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【９６６２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【９６６３】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図４３４参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【９６６４】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇが少なくとも設けられている。

【９６６５】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図４７８のＳ１１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図４８０のＳ１１３０２参照）。

【９６６６】

そして、第３０実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２

２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図４８０のＳ１１３０６～Ｓ１１３０８参照）を行う。

【９６６７】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図４７９のＳ１１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図４８０のＳ１１３１０参照）。

【９６６８】

そして、第３０実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図４８０のＳ１１３１４～Ｓ１１３１６参照）を行う。

【９６６９】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【９６７０】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【９６７１】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図４７７のＳ１１２０７参照）。

【９６７２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図４８０のＳ１１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【９６７３】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【９６７４】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。
【９６７５】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図４７７のＳ１１２１１参照）。
【９６７６】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図４８０のＳ１１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。
【９６７７】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図４７７のＳ１１２０７又はＳ１１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図４８０のＳ１１３０５又はＳ１１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。
【９６７８】
表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４３５（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。
【９６７９】
上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４３５（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１

０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【９６８０】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【９６８１】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【９６８２】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【９６８３】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【９６８４】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【９６８５】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【９６８６】

ここで、図４５３を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図４５３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【９６８７】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ

３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【９６８８】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５が少なくとも設けられている。

【９６８９】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。

【９６９０】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【９６９１】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【９６９２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【９６９３】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、

その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【９６９４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【９６９５】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【９６９６】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【９６９７】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２

２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。
【９６９８】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。
【９６９９】
　そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。
【９７００】
　これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。
【９７０１】
　音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。
【９７０２】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【９７０３】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【９７０４】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【９７０５】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【９７０６】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【９７０７】

図４５２に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【９７０８】
コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図４７７参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【９７０９】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。
【９７１０】
次に、図４５４から図４７４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。
【９７１１】
図４５４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。
【９７１２】
この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０１０３）。
【９７１３】
その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図４３５参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１０１１６へ移行する。
【９７１４】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１０１１６へ移行する。
【９７１５】
なお、図４５６のＳ１０１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【９７１６】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０１０９）。

【９７１７】
　Ｓ１０１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１０１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１０１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１０１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１０１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１０１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１０１１３へ移行する。なお、Ｓ１０１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１０１１０～Ｓ１０１１２の処理をスキップして、処理をＳ１０１１３へ移行する。
【９７１８】
　Ｓ１０１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１０１１３）、処理をＳ１０１１４に移行する。
【９７１９】
　第３０実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図４７５のＳ１１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。
【９７２０】
ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図４５７のＳ１０２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。
【９７２１】
　Ｓ１０１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１０１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１０１１５）、後述するメイン処理（図４５６参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。
【９７２２】
　一方、Ｓ１０１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０１１６）。
【９７２３】
　Ｓ１０１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１０１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１０１１７へ移行する。
【９７２４】
　Ｓ１０１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８

）を実行する。
【９７２５】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８）を実行する。
【９７２６】
ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１０１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１０１１８）、処理をＳ１０１１３へ移行する。
【９７２７】
なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。
【９７２８】
Ｓ１０１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１０１１９）。
【９７２９】
ここで、図４５５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１０１１９）について説明する。図４５５は、設定変更処理（Ｓ１０１１９）を示すフローチャートである。
【９７３０】
この設定変更処理（Ｓ１０１１９）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。
【９７３１】
この設定変更処理（Ｓ１０１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１０１２１）、処理をＳ１１０２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。
【９７３２】
なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。
【９７３３】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【９７３４】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【９７３５】

次に、Ｓ１０１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１０１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１０１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１０１２３）、Ｓ１０１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１０１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１０１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１０１２３の処理をスキップして、Ｓ１０１２４の処理へ移行する。

【９７３６】

Ｓ１０１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１０１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１０１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１０１２５）。

【９７３７】

Ｓ１０１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１０１２５：Ｎｏ）、Ｓ１０１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１０１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１０１２６）、Ｓ１０１２２の処理に戻る。

【９７３８】

Ｓ１０１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１０１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【９７３９】

Ｓ１０１２２→Ｓ１０１２３→Ｓ１０１２４：Ｎｏ→Ｓ１０１２５（及びＳ１０１２６）→Ｓ１０１２２のループ処理は、Ｓ１０１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１０１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１０１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場

合は（Ｓ１０１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１０１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１０１２８）。

【９７４０】

Ｓ１０１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１０１２９）。Ｓ１０１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【９７４１】

Ｓ１０１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１０１２９：Ｎｏ）、Ｓ１０１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１０１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１０１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１０１３０）、この設定変更処理（Ｓ１０１１８）を終了する。

【９７４２】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図４５４参照）に戻り、処理をＳ１０１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１０１１７及びＳ１０１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１０１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【９７４３】

また、Ｓ１０１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【９７４４】

次に、図４５６を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図４５６は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【９７４５】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１０１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１０１５２，Ｓ１０１５３）。

【９７４６】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１０１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ１０２０７（図４５７参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１０１５３）、Ｓ１０１５１の処理へ移行する。

【９７４７】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図４５７参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理で

は、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置５８の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【９７４８】

メイン処理の一処理である上記のＳ１０１５２，Ｓ１０１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【９７４９】

Ｓ１０１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４７４において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１０１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【９７５０】

Ｓ１０１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１０１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１０１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１０１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１０１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【９７５１】

なお、Ｓ１０１５１の処理は、タイマ割込処理（図４５７参照）の残余時間内に行われるＳ１０１５２とＳ１０１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１０１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１０１５１の処理から開始することができる。

【９７５２】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１０１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【９７５３】

次に、図４５７を参照して、第３０実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４５７は、第３０実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【９７５４】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ１０２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図４５６参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ１０２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【９７５５】

Ｓ１０２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１０２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ１０２０３）。この当たり処理（Ｓ１０２０３）については、図４６４において後述する。

【９７５６】

Ｓ１０２０３の後は、次に、普通電役５７の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ１０２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役５７を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役５７の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図４７３を参照して後述する。

【９７５７】

Ｓ１０２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ１０２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【９７５８】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３０実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３０実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【９７５９】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ１０２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第３０実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「

９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【９７６０】

次に、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ１０２０８）の詳細は、図４５８を参照して後述する。

【９７６１】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ１０２０９）。このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図４３６参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）の詳細は、図４５９を参照して後述する。

【９７６２】

ゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ１０２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ１０２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ１０２１０）の詳細は、図４６０を参照して後述する。

【９７６３】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ１０２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ１０２１１）。この普図変動処理（Ｓ１０２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（当たりなし）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ１０２１１）の詳細は、図４７２を参照して後述する。

【９７６４】

普図変動処理（Ｓ１０２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ１０２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【９７６５】

なお、発射制御処理（Ｓ１０２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ１０２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【９７６６】

また、ベース値処理（Ｓ１０２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前

回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【９７６７】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図４５７参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ１０２０２）、当たり処理（Ｓ１０２０３）、普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ１０２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【９７６８】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【９７６９】

次に、図４５８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４５７参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０２０８）を説明する。図４５８は、この始動入賞処理（Ｓ１０２０８）を示すフローチャートである。

【９７７０】

始動入賞処理（Ｓ１０２０８）は、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１ｅ又は７１ｆに対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【９７７１】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ１０２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１０３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４５７のＳ１０２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図４５７参照）で検出する。

【９７７２】

Ｓ１０３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１０３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ１０３０２）。判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１０３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図４３５参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ１０３０４）、処理をＳ１０３０５へ移行する。

【９７７３】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【９７７４】

なお、Ｓ１０３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判断された場合は（Ｓ１０３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ１０３０４の処理をスキップし、Ｓ１０３０４の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ１０３０５へ移行する。

【９７７５】

Ｓ１０３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１０３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第３０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ１０３０５）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ１０３０５：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ１０２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４５７参照）へ戻る。

【９７７６】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ１０３０５：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ１０３０６）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ１０３０７）、処理をＳ１０３１２へ移行する。

【９７７７】

Ｓ１０３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ１０３０１：Ｎｏ）、次いで、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１０３０８）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図４５７のＳ１０２０５参照）において読み込んだ、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入球（入賞）を検出する中央第２始動口スイッチ（図示せず）又は右側第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入球を３回のタイマ割込処理（図４５７参照）で検出する。

【９７７８】

球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１０３０８：Ｙｅｓ）、処理をＳ１０３０９へ移行する。

【９７７９】

なお、Ｓ１０３０８の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ１０３０８：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【９７８０】

球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１０３０８：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第３０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ１０３０８）。そして、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞がないか（Ｓ１０３０８：Ｎｏ）、或いは、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ１０３０９：Ｎｏ）、この始動

入賞処理（Ｓ１０２０８）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）へ戻る。
【９７８１】
一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ１０３０９：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ１０３１０）。そして、今回、第２特別図柄に対応する中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ１０３１１）、処理をＳ１０３１２へ移行する。
【９７８２】
また、Ｓ１０３０１及びＳ１０３０８の処理において、第１始動口６４及び中央第２始動口７１ｅ若しくは右側第２始動口７１ｆに同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図４５７参照）における始動入賞処理（Ｓ１０２０８）において、該待機した中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。
【９７８３】
Ｓ１０３１２の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図４３７参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ１０３０７で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ１０３１２）。
【９７８４】
具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ１０３０７の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ１０３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【９７８５】
同様に、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づくＳ１０３１１の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ１０３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。
【９７８６】
次に、Ｓ１０３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ１０３０７の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ１０３１３）。また、Ｓ１０３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ１０３１１の

処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ１０３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４５７のＳ１０２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ１０３１３の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ１０２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。

【９７８７】

なお、Ｓ１０３１３の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ１０３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ１０３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【９７８８】

次に、図４５９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４５７参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を説明する。図４５９は、このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ１０２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【９７８９】

このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ１０４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４５８のＳ１０２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図４５７参照）にわたって検出する。

【９７９０】

Ｓ１０４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ１０４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ１０４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ１０４０２）。判別の結果、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１０４０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ１０４０３）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中でない場合は（Ｓ１０４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態Ａ」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図４３５参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ１０４０４）、処理をＳ１０４０５へ移行する。

【９７９１】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態Ａ」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【９７９２】

なお、Ｓ１０４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１

０４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ１０４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ１０４０３及びＳ１０４０４の処理をスキップして、処理をＳ１０４０５へ移行する。

【９７９３】

また、Ｓ１０４０３の処理において、第２特別図柄の動的表示が実行中であると判別された場合（Ｓ１０４０３：Ｙｅｓ）、この場合も、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ１０４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ１０４０４の処理をスキップして、処理をＳ１０４０５へ移行する。

【９７９４】

Ｓ１０４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第３０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ１０４０５）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ１０４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）へ戻る。

【９７９５】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ１０４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ１０４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図４３７参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ１０４０７）。

【９７９６】

具体的には、例えば、Ｓ１０４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ１０４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ１０２０９）を終了し、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。

【９７９７】

なお、第３０実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【９７９８】

次に、図４６０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４５７参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ１０２１０）について説明する。図４６０は、この特図変動処理（Ｓ１０２１０）を示すフローチャートである。

【９７９９】

この特図変動処理（Ｓ１０２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【９８００】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ１０２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ１０５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装

置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１０５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１０５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ１０２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。

【９８０１】

Ｓ１０５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ１０５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第２特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ１０５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１０５５１における判別の結果、第２特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ１０５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ１０２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。

【９８０２】

Ｓ１０５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ１０５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ１０５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ１０５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ１０５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ１０５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ１０２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【９８０３】

一方、Ｓ１０５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ１０５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１０５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ１０５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ１０５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ１０５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【９８０４】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ１０５０６）。このデータシフト処理（Ｓ１０５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【９８０５】

一方、Ｓ１０５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ１０５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１

０５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ１０５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ１０５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ１０５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【９８０６】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ１０５０９）。このデータシフト処理（Ｓ１０５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【９８０７】

Ｓ１０５０６又はＳ１０５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ１０５１０）、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。

【９８０８】

ここで、図４６１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ１０２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ１０５１０）について説明する。図４６１は、この変動開始処理（Ｓ１０５１０）を示したフローチャートである。

【９８０９】

この変動開始処理（Ｓ１０５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【９８１０】

この変動開始処理（Ｓ１０５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ１５１０１）。

【９８１１】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３３／１００００、設定値「３」で３５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【９８１２】

Ｓ１５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ１５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ１５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図４３９参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ１５１０２）。

【９８１３】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態Ａ」へ移行する大当たり種別「通常Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行す

る大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」かが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【９８１４】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図４３９（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図４３９（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【９８１５】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ１５１０３）、Ｓ１５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図４４４及び図４４５参照）を選択する。

【９８１６】

そして、Ｓ１５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【９８１７】

Ｓ１５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ１５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ１５１０４）。

【９８１８】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で３０００／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【９８１９】

Ｓ１５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ１５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ１５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図４４０参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ１５１０５）。

【９８２０】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後

に「時間短縮状態」へ移行する「時短Ｃ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【９８２１】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ（図４４０参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【９８２２】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ１５１０６）、Ｓ１５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図４４４及び図４４５参照）を選択する。

【９８２３】

そして、Ｓ１５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【９８２４】

一方、Ｓ１５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ１５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ１５１０７）。Ｓ１５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様又は「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第３０実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【９８２５】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ１５１０８）、Ｓ１５１０９の処理へ移行する。

【９８２６】

Ｓ１５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ１５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【９８２７】

Ｓ１５１０９の処理では、Ｓ１５１０３、Ｓ１５１０６又はＳ１５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介

してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ１５１０９）。

【９８２８】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【９８２９】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【９８３０】

次いで、Ｓ１５１０２、Ｓ１５１０５又はＳ１５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ１５１１０）、この変動開始処理（Ｓ１０５１０）を終了して特図変動処理（図４６０）へ戻る。

【９８３１】

図４６０に戻って、説明を続ける。Ｓ１０５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ１０５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ１０５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【９８３２】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ１０５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ１０５１２）、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ１０５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。Ｓ１０５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４５７のＳ１０２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９８３３】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【９８３４】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【９８３５】

なお、Ｓ１０５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ１０５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ１０５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【９８３６】

Ｓ１０５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ１０５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ１０５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ１０２１０）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。

【９８３７】

ここで、図４６２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図４６０参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ１０５１３）について説明する。図４６２は、この変動停止処理（Ｓ１０５１３）を示すフローチャートである。

【９８３８】

この変動停止処理（Ｓ１０５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、時短フラグ２０３ｋをオフに設定する処理等を行う。

【９８３９】

変動停止処理（Ｓ１０５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ１５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ１５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ１５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図４６０参照）に戻る。

【９８４０】

第３０実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【９８４１】

一方、Ｓ１５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ１５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ１５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図４６１参照）のＳ１５１０２、Ｓ１５１０５又はＳ１５１０７の処理によって予め設定される。

【９８４２】

第３０実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判

定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【９８４３】

Ｓ１５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ１５２０４）、処理をＳ１５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【９８４４】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【９８４５】

Ｓ１５２０５の処理では、「時間短縮状態」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ１５２０５：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ１５２０７）、その後、この変動停止処理（Ｓ１０５１３）を終了して特図変動処理（図４６０）に戻る。

【９８４６】

また、Ｓ１５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ１５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ１５２０７の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ１０５１３）を終了して特図変動処理（図４６０）に戻る。

【９８４７】

ここで、図４６３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図４６２参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ１５２０７）について説明する。図４６３は、この時短回数処理（Ｓ１５２０７）を示すフローチャートである。

【９８４８】

この時短計数処理（Ｓ１５２０７）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて時短フラグ２０３ｋをオフに設定する。

【９８４９】

この時短計数処理（Ｓ１５２０７）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ１５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ１５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ１５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ１５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了

条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ１５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ１５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ１５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ１５２０７）を終了して、変動停止処理（図４６２参照）に戻る。

【９８５０】

一方、Ｓ１５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ１５３１０へ移行する。また、Ｓ１５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ１５３１０へ移行する。

【９８５１】

また、Ｓ１５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ１５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ１５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ１５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ１５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ１５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ１５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ１５２０７）を終了して、変動停止処理（図４６２参照）に戻る。

【９８５２】

一方、Ｓ１５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ１５３１０へ移行する。また、Ｓ１５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ１５３１０へ移行する。

【９８５３】

Ｓ１５３１０の処理では、時短機能を終了すべく、時短フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１５３１０）、この時短回数処理（Ｓ１５２０７）を終了して、変動停止処理（図４６２参照）に戻る。

【９８５４】

次に、図４６４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４５７参照）の一処理である当たり処理（Ｓ１０２０３）について説明する。図４６４は、この当たり処理（Ｓ１０２０３）を示したフローチャートである。

【９８５５】

この当たり処理（Ｓ１０２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置５８（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると

共に、可変入賞装置５８の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置５８を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）を実行する。

【９８５６】

また、この当たり処理（Ｓ１０２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置５８の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置５８の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置５８を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ１０６１６）を実行する。

【９８５７】

さらに、この当たり処理（Ｓ１０２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域５８ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置５８の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置５８の開放時間を設定する。そして、特定領域５８ｄへの通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置５８を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）を実行する。

【９８５８】

当たり処理（Ｓ１０２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ１０６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ１０６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１０６２５）、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアする（Ｓ１０６０２）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ１０６０３）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１０６０４）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「５秒」）を設定して（Ｓ１０６０５）、処理をＳ１０６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４５７のＳ１０２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９８５９】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置５８を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【９８６０】

Ｓ１０６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１０６０１：Ｎｏ）、次いで、可変入賞装置５８内の特定領域５８ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ１０６０６）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていれば（Ｓ１０６０６：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に可変入賞装置５８内の特定領域５８ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ１０６０７）、処理をＳ１０６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ１０６０３）等を行う。

【９８６１】
このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域５８ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域５８ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。
【９８６２】
Ｓ１０６０６の処理において、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ１０６０６：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ１０６０８）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ１０６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた可変入賞装置５８の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ１０６０９）。
【９８６３】
そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１０６１０）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「１０秒」や「５秒」）を設定する（Ｓ１０６１１）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ１０６１２）、処理をＳ１０６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４５７のＳ１０２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【９８６４】
なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置５８を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。
【９８６５】
また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置５８を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ５８ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。
【９８６６】
Ｓ１０６１３の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ１０６１３）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ１０６１３：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における可変入賞装置５８の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ１０６１４）。
【９８６７】
ここで、図４６５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ１０２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）について説明する。図４６５は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）を示したフローチャートである。
【９８６８】
この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）では、当たり処理（Ｓ１０２０３）で設定

された可変入賞装置５８の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、可変入賞装置５８の開閉制御を実行する。

【９８６９】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ１６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における可変入賞装置５８の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）を終了して、当たり処理（図４６４参照）に戻る。

【９８７０】

一方、Ｓ１６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ１６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ１０２０３）のＳ１０６１１で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ１６００２：Ｎｏ）、可変入賞装置５８の開放タイミングではないため、Ｓ１６００３～Ｓ１６００５の処理をスキップして、処理をＳ１６００６へ移行する。

【９８７１】

一方、Ｓ１６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ１６００２：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の開放タイミングなので、まず、可変入賞装置５８の開放設定を行う（Ｓ１６００３）。そして、可変入賞装置５８における１の開放時間を設定し（Ｓ１６００４）、次いで、可変入賞装置５８が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６００５）、処理をＳ１６００６へ移行する。

【９８７２】

Ｓ１６００６の処理では、小当たり時において可変入賞装置５８が開放中であるか否かを判別する（Ｓ１６００６）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置５８が開放中でなければ（Ｓ１６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて可変入賞装置５８が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ１６００７及びＳ１６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）を終了し、当たり処理（図４６４参照）に戻る。一方、Ｓ１６００６の処理において、小当たり時において可変入賞装置５８が開放中であると判別された場合は（Ｓ１６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域５８ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ１６００７）。

【９８７３】

ここで、図４６６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１６）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６００７）について説明する。図４６６は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６００７）を示したフローチャートである。

【９８７４】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６００７）では、小当たり遊技中における特定領域５８ｄの開閉制御を行う。

【９８７５】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６００７）では、まず、特定領域５８ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド５８ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ１６１０１）。判別の結果、特定領域５８ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド５８ｆがオフされている場合は（Ｓ１６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域５８ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置５８が開放しているか否かを判別する（Ｓ１６１０２）。判別の結果、特定領域５８ｄの開放条件が成立している場合、即ち、

可変入賞装置５８が開放したタイミングで（Ｓ１６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド５８ｆをオフからオンに設定して、特定領域５８ｄの開放設定を行い（Ｓ１６１０３）、処理をＳ１６１０４へ移行する。

【９８７６】

なお、Ｓ１６１０１の処理において、特定領域５８ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド５８ｆがオンされている場合は（Ｓ１６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１６１０２及びＳ１６１０３の処理をスキップして、処理をＳ１６１０４へ移行する。また、Ｓ１６１０２の処理において、特定領域５８ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ１６１０２：Ｎｏ）、Ｓ１６１０３～Ｓ１６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図４６５参照）に戻る。

【９８７７】

Ｓ１６１０４の処理では、特定領域５８ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ５８ｇによって球が検知された場合や特定領域５８ｄの開放時間（例えば、特定領域５８ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ１６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域５８ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域５８ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド５８ｆをオンからオフに設定して、特定領域５８ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ１６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ１６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４６５参照）に戻る。

【９８７８】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域５８ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域５８ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域５８ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【９８７９】

図４６５に戻って、説明を続ける。Ｓ１６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の可変入賞装置５８の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い（Ｓ１６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）を終了し、当たり処理（図４６４参照）に戻る。

【９８８０】

ここで、図４６７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）について説明する。図４６７は、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）を示したフローチャートである。

【９８８１】

この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）では、小当たり遊技中において開放中の可変入賞装置５８の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【９８８２】

この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１４）のＳ１６００４において設定された可変入賞装置５８の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１６２０１）。判別の結果、可変入賞装置５８の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ１６２０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ５８ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置５８内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ１６２０２）。

【９８８３】

Ｓ１６２０２の処理において、大入賞口スイッチ５８ｃによって球が検出され可変入賞装置５８内へ球が入賞していれば（Ｓ１６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ１６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ１６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ

１６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置５８に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（可変入賞装置５８の閉鎖条件）が成立しているので、可変入賞装置５８を閉鎖させるために、処理をＳ１６２０５へ移行する。

【９８８４】

Ｓ１６２０５からの可変入賞装置５８の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置５８の閉鎖設定を行い（Ｓ１６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置５８が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ１６２０６）、処理をＳ１６２０７へ移行する。なお、Ｓ１６２０６の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４５７のＳ１０２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９８８５】

次いで、Ｓ１６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ１６２０７）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４６５参照）に戻る。

【９８８６】

Ｓ１６２０２の処理において、大入賞口スイッチ５８ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ１６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ５８ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ１６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ５８ｇがオンされていれば（Ｓ１６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域５８ｄの開放中に球が特定領域５８ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ１６２０９）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４６５参照）に戻る。一方、Ｓ１６２０８の処理において、特定領域スイッチ５８ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ１６２０８：Ｎｏ）、Ｓ１６２０９の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４６５参照）に戻る。

【９８８７】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域５８ｄが開放されているタイミングで球が特定領域５８ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域５８ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【９８８８】

Ｓ１６２０１の処理において、可変入賞装置５８の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ１６２０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置５８の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置５８を閉鎖させるために、処理をＳ１６２１０へ移行する。

【９８８９】

Ｓ１６２１０の処理では、開放中の可変入賞装置５８を閉鎖せるため、大入賞口ソレノイド５８ｂをオンからオフにして、可変入賞装置５８の閉鎖を設定し（Ｓ１６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置５８の１の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ１６２１１）。Ｓ１６２１１の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４５７のＳ１０２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９８９０】

音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置５８が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置５８の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置５８の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【９８９１】

Ｓ１６２１１の処理の後は、可変入賞装置５８の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ１６２１２）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ１６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４６５参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置５８を開放させることができる。

【９８９２】

図４６４の当たり処理（Ｓ１０２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ１０６１４の小当たり開閉制御処理（図４６５参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１０６１５）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ１０６１５：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ１０６１６の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ１０２０３）を終了する。

【９８９３】

一方、Ｓ１０６１５の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１０６１５：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置５８の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ１０６１６）、この当たり処理（Ｓ１０２０３）を終了する。

【９８９４】

ここで、図４６８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ１０２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ１０６１６）について説明する。図４６８は、この小当たり終了処理（Ｓ１０６１６）を示したフローチャートである。

【９８９５】

この小当たり終了処理（Ｓ１０６１６）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ１６３０１）、次いで、特定領域５８ｄが開放されている場合は、特定領域５８ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ１６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ１６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ１０６１６）を終了して、当たり処理（図４６４参照）に戻る。

【９８９６】

図４６４に戻って、説明を続ける。Ｓ１０６１３の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ１０６１３：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ１０６１７
）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ１０６１７：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ１０６１８）。

【９８９７】

ここで、図４６９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ１０２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）について説明する。図４６９は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）を示したフローチャートである。

【９８９８】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）では、当たり処理（Ｓ１０２０３）で設定された可変入賞装置５８の開放回数に基づいて、可変入賞装置５８の開閉制御を実行する。

【９８９９】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）では、まず、当たり処理（Ｓ１０２０３）のＳ１０６０５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）のＳ１６５１０（図４７０参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ１６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置５８の開放タイミングではないため、該可変入賞装置５８を閉鎖し続けるため、Ｓ１６４０２～Ｓ１６４０５の処理をスキップして、処理をＳ１６４０６へ移行する。
【９９００】
一方、Ｓ１６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ１６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の開放タイミングなので、可変入賞装置５８の開放設定を行い（Ｓ１６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ１６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置５８の最大開放時間（第３０実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ１６４０４）、可変入賞装置５８が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６４０５）、処理をＳ１６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置５８が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置５８へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。
【９９０１】
Ｓ１６４０６の処理では、可変入賞装置５８が開放中であるか否かを判別する（Ｓ１６４０６）。判別の結果、可変入賞装置５８が開放中でなければ（Ｓ１６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置５８が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ１６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）を終了し、当たり処理（図４６４参照）に戻る。一方、Ｓ１６４０６の処理において、可変入賞装置５８が開放中であると判別された場合は（Ｓ１６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置５８の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ１６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）を終了し、当たり処理（図４６４参照）に戻る。
【９９０２】
ここで、図４７０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）について説明する。図４７０は、この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）を示したフローチャートである。
【９９０３】
この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）では、開放中の可変入賞装置５８の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【９９０４】
この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ１０６１８）のＳ１６４０４において設定された可変入賞装置５８の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１６５０１）。判別の結果、可変入賞装置５８の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ１６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置５８の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ１６５０２）、可変入賞装置５８を閉鎖させるために、処理をＳ１６５０６へ移行する。Ｓ１６５０６からの可変入賞装置５８の閉鎖処理については、後述する。
【９９０５】
一方、Ｓ１６５０１の処理において、可変入賞装置５８の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ１６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか

否か、即ち、可変入賞装置５８へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ１６５０３）。
【９９０６】
Ｓ１６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ１６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図４６９参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置５８へ球が入賞していれば（Ｓ１６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ１６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ１６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置５８に球が１０個以上入賞して可変入賞装置５８の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置５８を閉鎖させるために、処理をＳ１６５０６へ移行する。
【９９０７】
一方、Ｓ１６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ１６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置５８の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置５８の開放を継続するために、Ｓ１６５０６～Ｓ１６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図４６９参照）へ戻る。
【９９０８】
Ｓ１６５０６からの可変入賞装置５８の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置５８の閉鎖設定を行い（Ｓ１６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置５８が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ１６５０７）、処理をＳ１６５０８へ移行する。なお、Ｓ１６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４５７のＳ１０２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【９９０９】
次いで、Ｓ１６５０８の処理では、可変入賞装置５８の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ１６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ１６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ１６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置５８の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置５８を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ１６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ１６４０７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図４６９参照）に戻る。
【９９１０】
一方、Ｓ１６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ１６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置５８の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ１６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ１６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図４６９参照）に戻る。
【９９１１】
図４６４の当たり処理（Ｓ１０２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ１０６１８の大当たり開閉制御処理（図４６９参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１０６１９）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ１０６１９：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ１０６２０の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ１０２０３）を終了する。
【９９１２】
一方、Ｓ１０６１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でな

い場合（Ｓ１０６１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置５８の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ１０６２０）、この当たり処理（Ｓ１０２０３）を終了する。

【９９１３】

ここで、図４７１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ１０２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）について説明する。図４７１は、この大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）を示したフローチャートである。

【９９１４】

この大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【９９１５】

この大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」であるか否かを判別し（Ｓ１６６０１）、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」であれば（Ｓ１６６０１：Ｙｅｓ）、「時短機能」を発動させるために、時短フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ１６６０２）。次いで、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた時短作動回数を特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏにそれぞれセットし（Ｓ１６６０３）、処理をＳ１６６０６に移行する。

【９９１６】

一方、Ｓ１６６０１の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」でなければ（Ｓ１６６０１：Ｎｏ）、当選した大当たりは「時短機能」が付加される大当たりではないため、Ｓ１６６０２～Ｓ１６６０３の処理をスキップして、Ｓ１６６０６に移行する。

【９９１７】

Ｓ１６６０６の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ１６６０６）。Ｓ１６６０６の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４５７のＳ１０２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【９９１８】

Ｓ１６６０６の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ１６６０７）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ１６６０８）、この大当たり終了処理（Ｓ１０６２０）を終了して、当たり処理（図４６４参照）に戻る。

【９９１９】

次に、図４７２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４５７参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ１０２１１）について説明する。図４７２は、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を示したフローチャートである。

【９９２０】

この普図変動処理（Ｓ１０２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【９９２１】

この普図変動処理（Ｓ１０２１１）では、まず、今現在、普通電役５７が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ１０７０１）。判別の結果、普

通電役５７が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば（Ｓ１０７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）へ戻る。

【９９２２】

一方、普通電役５７が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ（Ｓ１０７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ１０７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ１０７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ１０７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ１０７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【９９２３】

一方、Ｓ１０７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ１０７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１０７０４）。

【９９２４】

Ｓ１０７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ１０７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ１０７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ１０７０５）。これは、後述する処理（Ｓ１０７０６～Ｓ１０７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【９９２５】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ１０７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【９９２６】

Ｓ１０７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ１０７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオンされていない場合は（Ｓ１０７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１秒」に設定し（Ｓ１０７０８）、処理をＳ１０７０９に移行する。

【９９２７】

Ｓ１０７０９の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して

（Ｓ１０７０９）、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。

【９９２８】

一方、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合（Ｓ１０７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ１０７１０）、処理をＳ１０７１１に移行する。

【９９２９】

Ｓ１０７１１の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ１０７１１）、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。

【９９３０】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役５７が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役５７が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって普通電役５７へ流入し易い状況か、普通電役５７が開放し得ない状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、可変入賞装置５８側へ流下していく状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

【９９３１】

Ｓ１０７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ１０７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１０７１２）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ１０７０８又はＳ１０７１０の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ１０７１２：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ１０７１３）、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。

【９９３２】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ１０７１２：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ１０７０９又はＳ１０７１１によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ１０７１４）、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。

【９９３３】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ１０２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【９９３４】

次に、図４７３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４５７参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）について説明する。図４７３は、この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）を示したフローチャートである。

【９９３５】

この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役５７の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役５７の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役５７を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役５７を閉鎖させる制御を実行する。

【９９３６】

この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）では、まず、普通電役５７が開放中か否かを判別する（Ｓ１０８０１）。判別の結果、普通電役５７が開放中でないと判別された場合（Ｓ１０８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ１０８０２）。

【９９３７】

Ｓ１０８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ１０８０２：Ｎｏ）、Ｓ１０８０３～Ｓ１０８０７及びＳ１０８１３の処理をスキップしてＳ１０８１９に移行する。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ１０８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ１０８０３）。

【９９３８】

Ｓ１０８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１０８０３：Ｎｏ）、Ｓ１０８０４～Ｓ１０８０７及びＳ１０８１３の処理をスキップしてＳ１０８１９に移行する。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ１０８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ１０８０４）。

【９９３９】

Ｓ１０８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ１０８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて普通電役５７の開放を行わず、Ｓ１０８０５～Ｓ１０８０７及びＳ１０８１３の処理をスキップしてＳ１０８１９に移行する。

【９９４０】

一方、Ｓ１０８０４の処理において、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ１０８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役５７の開放（没入）時間を「１秒」に設定し（Ｓ１０８０５）、該当たりに基づく普通電役５７の開放回数を５回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「５」をセットし（Ｓ１０８０６）、入賞カウンタ（図示せず）に「２」をセットして（Ｓ１０８０７）、処理をＳ１０８１３へ移行する。

【９９４１】

また、Ｓ１０８０１の処理において、普通電役５７が開放中であると判別された場合（Ｓ１０８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ１０８０５において設定された普通電役５７の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ１０８０８）。判別の結果、設定された普通電役５７の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ１０８０８：Ｙｅｓ）、まず、普通電役５７の閉鎖処理を行い（Ｓ１０８０９）、Ｓ１０８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ１０８１０）。

【９９４２】

そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１０８１１）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ１０８１１：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役５７の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ１０８１２）、処理をＳ１０８１３に移行する。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ１０８１１：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役５７の開放がすべて終了したということなので、普通電役５７の再開放を行わず、処理をＳ１０８１８に移行する。

【９９４３】

Ｓ１０８１３の処理では、普通電役５７の開放処理を行い（Ｓ１０８１３）、閉鎖状態であった普通電役５７を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）を終

了して、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。
【９９４４】
　また、Ｓ１０８０８の処理において、普通電役５７の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ１０８０８：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ１０８１４）、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知していなければ（Ｓ１０８１４：Ｎｏ）、Ｓ１０８１５～Ｓ１０８１８の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。
【９９４５】
　一方、Ｓ１０８１４の判別の結果、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知した場合（Ｓ１０８１４：Ｙｅｓ）、普通電役５７に１の球が入球しているため、Ｓ１０８０７の処理で設定された入賞カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ１０８１５）。
【９９４６】
　そして、減算された入賞カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１０８１６）、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ１０８１６：Ｙｅｓ）、普通電役５７への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達していないため、Ｓ１０８１７及びＳ１０８１８の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。
【９９４７】
　Ｓ１０８１６の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ１０８１６：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役５７への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達しているため、普通電役５７の閉鎖処理を行い（Ｓ１０８１７）、処理をＳ１０８１８に移行する。
【９９４８】
　Ｓ１０８１８の処理では、普通電役５７のエンディング時間（例えば、「０．５秒」）を設定し、この普通電役制御処理（Ｓ１０２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４５７参照）に戻る。
【９９４９】
　次いで、図４７４を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図４７４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。
【９９５０】
　このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１０９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。
【９９５１】
　なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。
【９９５２】
　次に、図４７５から図４８１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して

、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図４７５参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図４７６参照）とがある。

【９９５３】

まず、図４７５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図４７５は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【９９５４】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１１６の電源断処理（図４７６参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１１００２）。図４７６を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【９９５５】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１１００３）。

【９９５６】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１１００３：Ｎｏ）、Ｓ１１００８へ移行する。

【９９５７】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１１００３：Ｎｏ）、Ｓ１１００８へ移行する。

【９９５８】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【９９５９】
　Ｓ１１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。
【９９６０】
　ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【９９６１】
　Ｓ１１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１１００８）。電源断フラグはＳ１１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図４７６のＳ１１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。
【９９６２】
　一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１１００４からＳ１１００６の処理を経由してＳ１１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１１０１１）、処理をＳ１１０１２へ移行する。
【９９６３】
　なお、Ｓ１１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１１００４からＳ１１００６の処理を経由してＳ１１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【９９６４】
　Ｓ１１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマン

ドを受信した場合に（Ｓ１１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１１０１３）、メイン処理（図４７６参照）へ移行する。

【９９６５】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図４５４参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図４７６参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【９９６６】

次に、図４７６を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図４７６は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【９９６７】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１１０２～Ｓ１１１０９の処理を行わずにＳ１１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１１０２～Ｓ１１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１１０の変動演出処理やＳ１１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【９９６８】

Ｓ１１１０１の処理において、前回Ｓ１１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１１０１の処理が、図４７５に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１１０２の処理へ移行する。

【９９６９】

Ｓ１１１０２の処理では、Ｓ１１１０３～Ｓ１１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１１０５の処理へ移行する。

【９９７０】

次いで、Ｓ１１１０５の処理では、後述するＳ１１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１１０５）、Ｓ

１１１０６の処理へ移行する。なお、第３０実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置５８の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置５８が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【９９７１】

次いで、Ｓ１１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【９９７２】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【９９７３】

Ｓ１１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１１０９）、Ｓ１１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【９９７４】

Ｓ１１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１１０）、処理をＳ１１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１１０）の詳細については、図４８０を参照して後述する。

【９９７５】

Ｓ１１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１１）、Ｓ１１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）の詳細については、図４７７を参照して後述する。

【９９７６】

Ｓ１１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【９９７７】

Ｓ１１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力

装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【９９７８】

一方、Ｓ１１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【９９７９】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【９９８０】

次に、図４７７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）について説明する。図４７７は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を示したフローチャートである。

【９９８１】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４７６参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【９９８２】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図４７９参照）に戻る。

【９９８３】

ここで、図４７８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）について説明する。図４７８は、この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）を示したフローチャートである。

【９９８４】

この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【９９８５】

特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１１２３２）。

【９９８６】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図４８０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パ

ターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４７７参照）に戻る。

【９９８７】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１１２３４）。

【９９８８】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図４８０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４７７参照）に戻る。

【９９８９】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図４８０参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【９９９０】

Ｓ１１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４７７参照）に戻る。

【９９９１】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【９９９２】
Ｓ１１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４７７参照）に戻る。
【９９９３】
図４７７に戻って、説明を続ける。Ｓ１１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図４７６参照）に戻る。
【９９９４】
ここで、図４７９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）について説明する。図４７９は、この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）を示したフローチャートである。
【９９９５】
この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。
【９９９６】
特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１１２５２）。
【９９９７】
ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図４８０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４７７参照）に戻る。
【９９９８】
一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１１２５４）。
【９９９９】
ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図４８０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４７７参照）に戻る。
【１００００】
なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制

御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図４８０参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１０００１】

Ｓ１１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４７７参照）に戻る。

【１０００２】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１０００３】

Ｓ１１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４７７参照）に戻る。

【１０００４】

図４７７に戻って、説明を続ける。Ｓ１１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図４３６参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して

（Ｓ１１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図４７６参照）に戻る。

【１０００５】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【１０００６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１０００７】

Ｓ１１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図４３６参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１１２１３）、処理をＳ１１２１４に移行する。

【１０００８】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【１０００９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１００１０】

Ｓ１１２１４の処理では、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であるか否かを判別し

（Ｓ１１２１４）、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１１２１４：Ｙｅｓ）、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり期待度の高い第２特別図柄の動的表示を実行可能な中央第２始動口７１ｅに入賞しているため、表示用第２保留入賞コマンドを設定し（Ｓ１１２１５）（図４８２（ｂ）の遊技内容メッセージ８１ｋ参照）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図４７６参照）に戻る。

【１００１１】

また、Ｓ１１２１４の判別の結果、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１１２１４：Ｎｏ）、Ｓ１１２１５の処理をスキップして、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図４７６参照）に戻る。

【１００１２】

Ｓ１１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１１２１０：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１１２１６）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）を終了して、メイン処理（図４７６参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【１００１３】

次に、図４８０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１１０）について説明する。図４８０は、この変動演出処理（Ｓ１１１１０）を示したフローチャートである。

【１００１４】

この変動演出処理（Ｓ１１１１０）は、メイン処理（図４７６参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図４３４参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【１００１５】

変動演出処理（Ｓ１１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１１３０５）、処理をＳ１１３０６へ移行する。

【１００１６】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１００１７】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【１００１８】

Ｓ１１３０６の処理では、Ｓ１１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１１３０６）、処理をＳ１１３０７へ移行する。

【１００１９】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４７６のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１００２０】

次いで、Ｓ１１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１１３０７）、処理をＳ１１３０８へ移行する。

【１００２１】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４７６のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１００２２】

次いで、Ｓ１１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１１０）を終了して、メイン処理（図４７６参照）に戻る。

【１００２３】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４７６のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コ

マンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【１００２４】
Ｓ１１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１１３１３）、処理をＳ１１３１４へ移行する。
【１００２５】
つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。
【１００２６】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。
【１００２７】
Ｓ１１３１４の処理では、Ｓ１１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１１３１４）、処理をＳ１１３１５へ移行する。
【１００２８】
ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４７６のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。
【１００２９】
次いで、Ｓ１１３１５の処理では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるべく、表示用特図２変動パターンコマンド設定処理を実行し（Ｓ１１３１５）、処理をＳ１１３１６に移行する。
【１００３０】
ここで、図４８１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行

される変動演出処理（Ｓ１１１１０）の一処理である表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）について説明する。図４８１は、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）を示したフローチャートである。

【１００３１】

この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）では、遊技状態および第２特別図柄の当否に応じた第２特別図柄の変動演出を実行するために表示用特図２変動パターンコマンドを設定する。

【１００３２】

この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）では、まず、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否かを判別し（Ｓ１１３５１）、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１１３５１：Ｙｅｓ）、「通常遊技状態Ａ」における第２特別図柄の変動表示を実行すべく、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために通常時特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１１３５２）（図４８２（ｄ）参照）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）を終了して変動演出処理（図４８０参照）に戻る。

【１００３３】

一方、Ｓ１１３５１の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態Ａ」でないと判別された場合（Ｓ１１３５１：Ｎｏ）、その他の表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１１３５３）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１１３１５）を終了して変動演出処理（図４８０参照）に戻る。

【１００３４】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４７６のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１００３５】

図４８０の変動演出処理（Ｓ１１１１０）に戻って、説明を続ける。次いで、Ｓ１１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１１３１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１１０）を終了して、メイン処理（図４７６参照）に戻る。

【１００３６】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４７６のＳ１１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１１３１５の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１００３７】

次に、図４８２を参照して、第３０実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４８２は、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の実行中に中央第２始動口７１ｅに入賞し、第２特別図柄の動的表示が実行されるまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１００３８】

より詳細には、図４８２（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、図４８２（ｂ）は、図４８２（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の動的表示が実行中となっている間に中央第２始動口７１ｅに入賞した状態を示した図であり、図４８２（ｃ）は、図４８２（ｂ）の状態から、第１特別図柄の動的表示が実行を終了した状態を示した図であり、図４８２（ｄ）は、図４８２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図である。

【１００３９】

図４８２（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。図４８２（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分に特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８が表示されている。

【１００４０】

特図１用保留数表示８７ａには「３」の数字が表示されており、第１特別図柄の動的表示の保留球数が「３」であることを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「０」の数字が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球数が「０」であることを示している。

【１００４１】

さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には図柄列８１ｊが高速変動している様子が表示されており、第１特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。

【１００４２】

次いで、図４８２（ｂ）は、図４８２（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の動的表示が実行中となっている間に中央第２始動口７１ｅに入賞した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、図４８２（ａ）の状態から引き続き第１特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。

【１００４３】

また、特図１用保留数表示８７ａには「４」の数字が、特図２用保留数表示８８ａには「１」の数字が表示されており、第１特別図柄の動的表示の実行中における左打ち遊技によって、第１始動口６４及び中央第２始動口７１ｅにそれぞれ入賞し、図４８２（ａ）の状態から各特別図柄の動的表示の保留球数が１加算され、第１特別図柄の動的表示の保留球数が「４」、第２特別図柄の動的表示の保留球数が「１」に変化したことを示している。

【１００４４】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｋに「チャンス保留入賞」の文字が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことにより、間もなく大当たり期待度の高い動的表示が実行され得る状態であることを示唆している。

【１００４５】

次いで、図４８２（ｃ）は、図４８２（ｂ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の動的表示が実行を終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白の四角図柄で停止した状態となっており、図４８２（ｂ）で実行中となっていた第１特別図柄の動的表示がハズレの抽選結果で停止したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には図柄列８１ｊに「２８５」が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレの抽選結果で停止したことを示している。

【１００４６】

次いで、図４８２（ｄ）は、図４８２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用保留数表示８８ａには「０」の数字が表示されており、図４８２（ｃ）の状態から第２特別図柄の動的表示

の保留球が１減算されて「０」となったことを示している。
【１００４７】
　また、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の動的表示が実行中となったことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には図柄列８１ｊが高速変動している様子が表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、期待度示唆メッセージ８１ｍに「チャンス保留変動中」と表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行を開始したことで、大当たり期待度の高い特別図柄の動的表示が実行中であることを示唆している。
【１００４８】
　以上、説明したように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技によって入球可能な位置に交互振分ユニット５６を配設し、該交互振分ユニット５６内に振分ユニット入口５６ａ、振分ユニット右側経路５６ｂ、振分ユニット左側経路５６ｃ、左右振分装置５９、第１始動口６４及び中央第２始動口７１ｅを配設する。
【１００４９】
　また、左右振分装置５９には、振分軸部５９ａ、突出部５９ｂ、円曲部５９ｄ、球受入領域５９ｅを配設し、振分軸部５９ａは、振分ユニット入口５６ａの幅方向の中心位置からずれた位置に配設し、交互振分ユニット５６内に入球した球が左右振分装置５９と衝突することで、振分ユニット右側経路５６ｂ又は振分ユニット左側経路５６ｃへと振り分けられるように構成する。
【１００５０】
　さらに、第１始動口６４は振分ユニット右側経路５６ｂを転動する球が入球可能となる位置に配設し、中央第２始動口７１ｅは振分ユニット左側経路５６ｃを転動する球が入球可能となる位置に配設する。
【１００５１】
　このように構成することで、交互振分ユニット５６内に入球した球が球受入領域５９ｅに進入し、突出部５９ｂと衝突することで、左右振分装置５９が回転状態となり、該球を振分ユニット右側経路５６ｂ側に案内可能とし、第１始動口６４に入球可能とすることができる。
【１００５２】
　また、交互振分ユニット５６内に２の球が一定間隔以内で連続して入球した場合に、１球目の球が突出部５９ｂと衝突して左右振分装置５９が回転状態となっている間に２球目の球が円曲部５９ｄと衝突することで、２球目の球を振分ユニット左側経路５６ｃ側の案内可能とし、中央第２始動口７１ｅに入球可能とすることができる。
【１００５３】
　その結果、交互振分ユニット５６に入球した球が振分ユニット右側経路５６ｂ側に振り分けられて第１始動口６４に入球可能となるのか、又は、振分ユニット左側経路５６ｃ側に振り分けられて中央第２始動口７１ｅに入球可能となるのか、という、球の流下態様及び左右振分装置５９の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００５４】
　また、第３０実施形態のパチンコ機１０では、突出部５９ｂに球が衝突することで、左右振分装置５９が時計回りに約９０度回転して該球を振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導し、該球が振分ユニット右側経路５６ｂに進入して突出部５９ｂ上を転動しきると、左右振分装置５９は反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻るように構成する。
【１００５５】
　このように構成することで、回転状態となった左右振分装置５９を迅速に初期状態に戻すことができ、交互振分ユニット５６内に２の球が連続して入球した場合であっても、該２の球の入球間隔が一定以上である場合、２球目の球は左右振分装置５９が回転状態から初期状態に戻った後に該左右振分装置５９の突出部５９ｂを衝突することになり、いずれの球も振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導して第１始動口６４に入球可能とすることが

できる。
【１００５６】
その結果、交互振分ユニット５６内に２の球が連続して入球した場合であっても、該２の球の入球間隔が一定以内の場合にのみ、１球目の球を振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導して第１始動口６４に入球可能とし、２球目の球を振分ユニット左側経路５６ｃ側に誘導して中央第２始動口７１ｅに入球可能とすることができ、交互振分ユニット５６内に入球した球の流下態様及び左右振分装置５９の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００５７】
さらに、第３０実施形態のパチンコ機１０では、左右振分装置５９内に負荷部５９ｃを配設し、球受入領域５９ｅに球が進入して該左右振分装置５９が回転状態となった場合に、球が突出部５９ｂから離れて振分ユニット右側経路５６ｂに進入すると、負荷部５９ｃの荷重によって反時計回りに約９０度回転して該左右振分装置５９が初期状態に戻るように構成する。
【１００５８】
このように構成することで、回転状態となった左右振分装置５９を迅速に初期状態に戻すことができ、交互振分ユニット５６内に２の球が連続して入球した場合であっても、該２の球の入球間隔が一定以上である場合、２球目の球は左右振分装置５９が回転状態から初期状態に戻った後に該左右振分装置５９の突出部５９ｂを衝突することになり、いずれの球も振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導して第１始動口６４に入球可能とすることができる。
【１００５９】
その結果、交互振分ユニット５６内に２の球が連続して入球した場合であっても、該２の球の入球間隔が一定以内の場合にのみ、１球目の球を振分ユニット右側経路５６ｂ側に誘導して第１始動口６４に入球可能とし、２球目の球を振分ユニット左側経路５６ｃ側に誘導して中央第２始動口７１ｅに入球可能とすることができ、交互振分ユニット５６内に入球した球の流下態様及び左右振分装置５９の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００６０】
また、第３０実施形態のパチンコ機１０では、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選し易いように構成し、第１特別図柄の動的表示の大当たり導出期待度よりも、第２特別図柄の動的表示の大当たり導出期待度の方が高くなるように構成する。
【１００６１】
このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において左打ち遊技を実行した場合に、交互振分ユニット５６への入球によって振分ユニット左側経路５６ｃに振り分けられて中央第２始動口７１ｅに入球した場合に、振分ユニット右側経路５６ｂに振り分けられて第１始動口６４に入球した場合よりも大当たり導出期待度を高くすることができる。
【１００６２】
その結果、「通常遊技状態Ａ」において左打ち遊技を実行する場合に、交互振分ユニット５６に入球した球が振分ユニット右側経路５６ｂに振り分けられて第１始動口６４に入球するのか、振分ユニット左側経路５６ｃに振り分けられて中央第２始動口７１ｅに入球するのか、球の流下態様及び左右振分装置５９の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００６３】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い

。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

【１００６４】

＜変形例１＞

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００６５】

＜変形例２＞

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

【１００６６】

＜変形例３＞

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００６７】

＜変形例４＞

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【１００６８】

＜変形例５＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成

し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【１００６９】

＜変形例６＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【１００７０】

＜変形例７＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役５７が可動し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、低確率（例えば、５０／１００）当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態においても普通電役５７が可動し、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００７１】

＜変形例８＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においては大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【１００７２】

＜変形例９＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【１００７３】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【１００７４】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役５７のエンディング時間が終了したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成している。これに対し、各特別図柄の実行回数

に基づく時短終了条件が成立したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成してもよい。

【１００７５】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、普通電役５７が普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合の開放態様として、遊技状態や普通図柄の可変表示の当たり図柄等によらず、一定の開放態様となるように構成している。これに対し、遊技状態によって開放態様が異なるように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよいし、遊技状態及び特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよい。

【１００７６】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、交互振分ユニット５６内に入球した球が振分ユニット右側経路５６ｂに振り分けられることで第１始動口６４に入球可能とし、振分ユニット左側経路５６ｃに振り分けられることで中央第２始動口７１ｅに入球可能となるように構成している。これに対し、いずれかの振り分け経路に一般入賞口を配設するように構成してもよいし、いずれかの振り分け経路に排出口のみ配設するように構成してもよいし、双方の振り分け経路に同じ入球口（第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ、一般入賞口又は排出口）を配設するように構成してもよい。また、上記に挙げた配設パターンのそれぞれの組み合わせで配設するように構成してもよい。

【１００７７】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００７８】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【１００７９】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計

保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００８０】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【１００８１】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【１００８２】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【１００８３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【１００８４】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【１００８５】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【１００８６】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【１００８７】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認

モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【１００８８】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【１００８９】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【１００９０】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【１００９１】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【１００９２】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１００９３】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１００９４】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。

これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【１００９５】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【１００９６】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【１００９７】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１００９８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１００９９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【１０１００】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範

囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１０１０１】

上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【１０１０２】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１０３】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役５７を用い、普通電役５７の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役５７の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【１０１０４】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が

実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１０５】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１０６】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役５７の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役５７の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【１０１０７】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１０８】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１０９】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役５７が１回開放される１回開放当たりと、開閉板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普

通電役５７が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１１０】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役５７が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役５７が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役５７が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０１１１】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【１０１１２】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【１０１１３】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１０１１４】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１０１１５】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１０１１６】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【１０１１７】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１０１１８】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置によ

る図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【１０１１９】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１０１２０】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【１０１２１】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【１０１２２】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに

、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【１０１２３】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【１０１２４】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１０１２５】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１０１２６】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１０１２７】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１０１２８】
なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１０１２９】
スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。
【１０１３０】
また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。
【１０１３１】
以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。
【１０１３２】
＜Ａ群：左右振分装置＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【１０１３３】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１０１３４】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１０１３５】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１０１３６】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、交互振分ユニット５６）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、

前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機Ａ１。

【１０１３７】

遊技機Ａ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、

前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。これにより、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、後の遊技球を左側流路に案内可能とすることができ、例えば、左側流路を流下する遊技球のみが入球可能な位置に始動口を配設することで、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、該始動口に入球可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０１３８】

＜Ｂ群：振り分け手段は両方向に回動可能＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、

前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記可動部は、

前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【１０１３９】

遊技機Ｂ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記

第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記可動部は、前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される。これにより、例えば、遊技球が連続して入球手段に入球した場合であっても、該２の球の入球間隔が一定以上である場合、先の遊技球が第１衝突部と衝突して、可動部が一方向側に回動して特定状態となった後、可動部が反対方向側に可動して所定状態に戻り、その後、後の遊技球が再び第１衝突部と衝突することになって、双方の球が右側流路に案内されるため、２の球の入球間隔が一定以内である場合にのみ、後の遊技球を左側流路に案内可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０１４０】

＜Ｃ群：特定領域を狭めることで流路変化＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）、を備え、

前記振分手段は、

回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、

前記振分手段の正面視一側方側に形成された一側方側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）と、

前記振分手段の正面視他方側に形成された他方側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）と、

前記振分手段の前記正面視一側方側であって、前記一側方側流路の一部を形成する流路形成手段（例えば、振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１）と、を備え、

前記軸部と前記流路形成手段との間に、前記第１流路を流下した遊技球が進入し得る第１空間（例えば、振分軸部５９ａと振分ユニット右側経路壁部５６ｂ１との間の空間）が形成可能に構成され、

前記可動部は、

遊技球の自重により回動可能に構成され、

前記遊技機は、

前記可動部が回動していない所定状態である場合に、前記第１流路から流入した遊技球が前記第１空間に到達したことにより、前記可動部が前記所定状態から、該所定状態と異なる特定状態となることで、前記第１空間に到達した前記遊技球が前記一側方側流路へ案内され、

前記可動部が前記特定状態である場合に、前記可動部の特定部が前記流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の前記特定部が前記第１空間に侵入していることで、前記第１流路から流入した遊技球が前記他方側流路へ案内され得る

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【１０１４１】
遊技機Ｃ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段、を備え、前記振分手段は、回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記遊技機は、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、前記振分手段の正面視一側方側に形成された一側方側流路と、前記振分手段の正面視他方側に形成された他方側流路と、前記振分手段の前記正面視一側方側であって、前記一側方側流路の一部を形成する流路形成手段と、を備え、前記軸部と前記流路形成手段との間に、前記第１流路を流下した遊技球が進入し得る第１空間が形成可能に構成され、前記可動部は、遊技球の自重により回動可能に構成され、前記遊技機は、前記可動部が回動していない所定状態である場合に、前記第１流路から流入した遊技球が前記第１空間に到達したことにより、前記可動部が前記所定状態から、該所定状態と異なる特定状態となることで、前記第１空間に到達した前記遊技球が前記一側方側流路へ案内され、前記可動部が前記特定状態である場合に、前記可動部の特定部が前記流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の前記特定部が前記第１空間に侵入していることで、前記第１流路から流入した遊技球が前記他方側流路へ案内され得る。これにより、例えば、遊技球が連続して入球手段に入球した場合に、１球目の遊技球が第１空間に到達し、所定状態となっている可動部と該１球目の遊技球が衝突して該可動部が特定状態となることで１球目の遊技球を一側方側流路へ案内する状態としつつ、該可動部が特定状態となっている間に２球目の遊技球が第１空間に到達した場合に、可動部の特定部が流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の特定部が第１空間に侵入していることで、該２球目の遊技球を他方側流路へ案内し得る状態とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０１４２】
遊技機Ｃ１において、
前記特定部は、
前記可動部が前記所定状態である場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突しない又は衝突し難いように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｃ２。

【１０１４３】
遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定部は、前記可動部が前記所定状態である場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突しない又は衝突し難いように構成されている。これにより、例えば、遊技球が連続して入球手段に入球した場合に、特定部に遊技球が衝突せず若しくは衝突し難いように構成されていることで、１球目の遊技球を確実に第１空間に到達させ、所定状態となっている可動部と該１球目の遊技球が衝突して該可動部が特定状態となることで１球目の遊技球を一側方側流路へ案内する状態とし易く、さらに、該可動部が特定状態となっている間に２球目の遊技球が第１空間に到達した場合に、可動部の特定部が流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の特定部が第１空間に侵入していることで、該２球目の遊技球を他方側流路へ案内し得る状態とすることができ、遊技球が連続して第１流路に入球した場合の遊技性を向上させることで、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０１４４】
＜Ｄ群：振り分け後の流路によって遊技価値が異なる＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、
を備え、

前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から流入した遊技球が前記振分手段によって前記右側流路に案内された場合と、前記左側流路に案内された場合とで、遊技者に付与し得る遊技価値の期待度が異なる
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【１０１４５】
遊技機Ｄ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から流入した遊技球が前記振分手段によって前記右側流路に案内された場合と、前記左側流路に案内された場合とで、遊技者に付与し得る遊技価値の期待度が異なる。これにより、例えば、入球手段に入球した球が案内され易い右側流路側に、大当たり期待度の低い特別図柄の動的表示が実行され得る始動口を配設し、入球手段に入球した球が案内され難い左側流路側に、大当たり期待度の高い特別図柄の動的表示が実行され得る始動口を配設することで、入球手段に入球した２の球の入球間隔が一定以内である場合にのみ、後の遊技球を左側流路に案内可能として大当たり期待度の高い特別図柄の動的表示を

実行させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０１４６】
＜Ｅ群：左右振分装置＋大量出玉を獲得＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記遊技機は、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換

弁７５の駆動制御）と、を備え、
当該遊技機を正面視した状態において、前記第３作動体の配設位置が、前記第２作動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けられている
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【１０１４７】
遊技機Ｅ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３作動体の配設位置が、前記第２作動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けられている。これにより、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、後の遊技球を左側流路に案内可能とすることができ、例えば、左側流路を流下する遊技球のみが入球可能な位置に始動口を配設することで、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、該始動口に入球可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０１４８】
＜Ｆ群：左右振分装置＋第２非電を上流側に配設＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、

前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記遊技機は、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、を備え、
当該遊技機を正面視した状態において、前記第３作動体の配設位置が、前記第２作動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けられる
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【１０１４９】
遊技機Ｆ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機

は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３作動体の配設位置が、前記第２作動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けられる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０１５０】

＜Ｇ群：左右振分装置＋複数可動体を限られた領域に配置＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、

前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記

後の遊技球を案内可能に構成され、
前記遊技機は、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、を備え、
前記第２作動体と、前記第２作動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【１０１５１】
遊技機Ｇ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記第２可動体と、前記第３可動体と

は、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。これにより遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０１５２】

＜Ｈ群：左右振分装置＋複数可動体の動作態様を異ならせる＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、

前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、

前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動

役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、を備え、
前記第２作動体の前記所定の動作と、前記第３作動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【１０１５３】
遊技機Ｈ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記第２作動体の前記所定の動作と、前記第３作動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０１５４】
＜Ｉ群：左右振分装置＋異例事象を想定した排出口の配設＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記

第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記遊技機は、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、を備え、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部及び前記第２入球部に入球しなかった場合に入球可能な第３入球部（例えば、普通電役ユニット内排出口７８）を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【１０１５５】
遊技機Ｉ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構

成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部及び前記第２入球部に入球しなかった場合に入球可能な第３入球手段、を備えている。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０１５６】

＜Ｊ群：左右振分装置＋入球した遊技球を効果的に減速＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、

前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入

するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に、遊技球の流下速度を減速させる減速手段（例えば、経路振分装置７４）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【１０１５７】
遊技機Ｊ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に、遊技球の流下速度を減速させる減速手段と、を備えている。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０１５８】
＜Ｋ群：左右振分装置＋入球手段に効率的に入球させる配設位置＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記遊技機は、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、を備え、
前記第３作動体は、
発射された遊技球が所定位置（例えば、戻り球防止部材６８）を超えた場合に遊技盤に

形成された遊技領域において、前記第２作動体よりも前記所定位置に近い位置に配設されている
ことを特徴とする遊技機Ｋ１。
【１０１５９】
遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記第３作動体は、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域において、前記第２作動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０１６０】
＜Ｌ群：左右振分装置＋遊技領域外に駆動手段＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備えた遊技機であって、
遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置５９）と、
前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分ユニット入口５６ａ）と、を備え、
前記振分手段は、
遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置５９の外周部）と、
前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部５９ａ）と、を備え、
前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置５９が非回動時の状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突出

部５９ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置５９が回動した状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、円曲部５９ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路５６ｂ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路５６ｃ）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、
前記遊技機は、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、
遊技球が流下し得る流下可能領域（例えば、内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された遊技部材に区画された、球が流下し得る領域）と流下し得ない流下不可領域（例えば、球が流下し得ない領域）とを区画する区画手段（例えば、内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された遊技部材）と、
前記第１作動体を駆動させる駆動手段（例えば、普通電役７２ｊ）と、を備え、
前記駆動手段は、
前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される
ことを特徴とする遊技機Ｌ１。
【１０１６１】
遊技機Ｌ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝

突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第１作動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０１６２】

なお、上記遊技機Ａ１の構成に対して、上記遊技機Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０１６３】

なお、上記遊技機Ｂ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０１６４】

なお、上記遊技機Ｃ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０１６５】

なお、上記遊技機Ｄ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０１６６】

なお、上記遊技機Ｅ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０１６７】

なお、上記遊技機Ｆ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０１６８】

なお、上記遊技機Ｇ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０１６９】

なお、上記遊技機Ｈ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０１７０】

なお、上記遊技機Ｉ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０１７１】
なお、上記遊技機Ｊ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１０１７２】
なお、上記遊技機Ｋ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｌ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１０１７３】
なお、上記遊技機Ｌ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１０１７４】
これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【１０１７５】
遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１０１７６】
遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【１０１７７】
遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１，Ｌ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【１０１７８】
＜第３１実施形態＞
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図４８３～図５４５を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第３１実施形態について説明する。図４８３は、第３１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図４８４はパチンコ機１０の背面図であり、図４８５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【１０１７９】
従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。
【１０１８０】
このような遊技機において、遊技者の有利度合いに関する制御方法について、さらなる向上が求められている。
【１０１８１】
具体的には、例えば、従来の遊技機において、遊技者の有利度合いに関する確率設定値を変更可能な制御処理を備えた遊技機があるが、これらの遊技機における確率設定値の変更処理は、遊技者による不正な確率設定値の変更や、遊技機の出玉管理を適式に行うことために、遊技機の電源立ち上げ時にのみ遊技場の管理者（従業員）によって行われており、遊技者が遊技中の状態においては該変更処理が実行され得ないように構成されている。このため、遊技者が複数の確率設定値を備えた遊技機を遊技した場合に、大当たりに当選しない状態又は大当たりに当選し難い状態が続いた際、遊技者は、該遊技機が遊技利益を得難い確率設定値に設定されていると推測してしまい、遊技機や遊技場に不信感を抱いて遊技を中止してしまうおそれがある。
【１０１８２】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技者の有利度合いに関する確率設定値について、遊技者による遊技中の変更を可能に構成することで、遊技の興趣向上を図り、該遊技機の稼働率を向上させることを目的としている。
【１０１８３】
より具体的には、例えば、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が遊技球を発射して特別図柄の動的表示を実行することにより、該特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した場合に、確率設定値を変更可能に構成している。
【１０１８４】
本目的を達成するために、第３１実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記出力態様と異なる出力態様が設定され得るように構成される。
【１０１８５】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値の初期値における前記出力態様より前記有利状態が発生し易い状態である。

【１０１８６】

さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【１０１８７】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。

【１０１８８】

さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【１０１８９】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。

【１０１９０】

さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技者による操作が可能な遊技者操作手段、を備え、遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記出力態様が変更され得る。

【１０１９１】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。

【１０１９２】

さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。

【１０１９３】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、所定の外枠と、前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠と、を備え、前記操作手段は、前記内

枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる。
【１０１９４】
さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。
【１０１９５】
また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。
【１０１９６】
さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。
【１０１９７】
また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。
【１０１９８】
さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される。
【１０１９９】
また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。
【１０２００】
さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。
【１０２０１】
また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記設定値を変更する。
【１０２０２】
さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【１０２０３】
　また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技者による操作が可能な遊技者操作手段、を備え、遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記遊技結果の出力態様が変更され得る。
【１０２０４】
　さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。
【１０２０５】
　また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。
【１０２０６】
　さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、所定の外枠と、前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠と、を備え、前記操作手段は、前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる。
【１０２０７】
　また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。
【１０２０８】
　さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。
【１０２０９】
　また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。
【１０２１０】
　さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生

可能な有利状態発生手段と、前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を、少なくとも２以上設けられた状態値のうち１の状態値に設定可能な状態値設定手段と、設定された前記状態値を記憶可能な状態値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、少なくとも２以上設けられた前記状態値のうち所定の状態値に設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記状態値として第１の状態値が設定されている前記所定の遊技状態において、遊技者の遊技操作に起因する第１条件が成立したことに基づいて、前記第１の状態値よりも遊技者にとって遊技価値が高い第２の状態値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記第２の状態値に変更された後で第２条件が成立したことに基づいて、前記第１の状態値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１変更手段により前記第２の状態値に変更されている状況において前記有利状態が発生した場合に、前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を、前記第１の状態値に設定する。

【１０２１１】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記有利状態が終了する場合に、前記変動表示の遊技結果に応じて前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を設定する終了時設定手段、を備えている。

【１０２１２】

さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記第２の状態値は、前記第１の状態値より前記有利状態が発生し易い。

【１０２１３】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記第１の状態値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【１０２１４】

さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、少なくとも、前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記第２の状態値から前記第１の状態値へ変更可能に構成される。

【１０２１５】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は困難となる。

【１０２１６】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示装置を備え、有利状態として価値取得可能状態を備え、有利状態発生手段として価値取得可能処理を備え、遊技結果として表示結果を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、設定値記憶手段として情報記憶部を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の設定条件として前提条件を備え、初期設定手段として冒頭処理を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備え、所定の設定値として特定設定内容を備え、第１条件として所定要件を備え、出力態様が高い段階として特別設定内容を備え、第１変更手段として更新制御を備え、第２条件として特定要件を備え、元の出力態様として特殊設定内容を備え、第２変更手段として更新制御を備え、所定の報知として所定通知内容を備え、報知手段として所定通知制御を備え、所定期間として所定間隔を備え、遊技者操作手段としてユーザー側操作デバイスを備える。

【１０２１７】
なお、例えば、始動条件として、本実施形態では第１始動口６４又は第２始動口７１において球が入賞することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大入賞口に球が入賞すること、一般入賞口に球が入賞すること、スルーゲートを球が通過すること、遊技領域に設けられた特定の領域を球が通過すること、球が発射されること自体、特定の役物が動作すること、スロットレバーが傾倒（オン）されること、遊技者が押下可能なボタンスイッチが押下（オン）されることなどが挙げられる。
【１０２１８】
また、例えば、検出手段として、本実施形態では第１始動口スイッチ又は第２始動口スイッチを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、光学式スイッチ、磁気式スイッチ、機械式スイッチ若しくは非接触型スイッチで構成される、大入賞口スイッチ、一般入賞口スイッチ、スルーゲートスイッチ、発射スイッチ、遊技者が押下可能なボタンスイッチ、スロットレバー検知スイッチなどが挙げられる。
【１０２１９】
さらに、例えば、所定の抽選として、本実施形態では特別図柄の当否抽選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選などが挙げられる。
【１０２２０】
また、例えば、判定手段として、本実施形態では特別図柄の当否抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選処理、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選処理などが挙げられる。
【１０２２１】
さらに、例えば、特定結果として、本実施形態では特別図柄の大当たり当否結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり当否結果、特別図柄の小当たり当否結果、特別図柄の時短当選図柄当否結果、特別図柄の確率変動当選図柄当否結果などが挙げられる。
【１０２２２】
また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１用第４図柄表示領域８７で行われる第１特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図２用第４図柄表示領域８８で行われる第２特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の変動表示で使用される普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。
【１０２２３】
さらに、例えば、変動表示として、本実施形態では第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。
【１０２２４】
また、例えば、特定の図柄として、本実施形態では特別図柄の大当たり図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり図柄、普通図柄のハズレ図柄、特別図柄の小当たり図柄、特別図柄の時短当選図柄、特別図柄のハズレ図柄などが挙げられる。
【１０２２５】
さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第３図柄表示装置

８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、ＬＥＤ式表示装置などが挙げられる。

【１０２２６】

また、例えば、有利状態として、本実施形態では特別図柄の大当たり状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の小当たり状態、普通図柄低確状態における特別図柄の時間短縮状態、普通図柄の高確状態における特別図柄の時間短縮状態、特別図柄の確率変動状態、特別図柄の潜伏確率変動状態などが挙げられる。

【１０２２７】

さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置１１０内で行われる大当たり処理（Ｓ２０３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置１１３内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置１１３内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。

【１０２２８】

また、例えば、遊技結果として、本実施形態では特別図柄の変動表示結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示結果、デモ演出における所定の演出結果、大当たり遊技中における遊技状態昇格演出結果、大当たり遊技中におけるラウンド昇格演出結果などが挙げられる。

【１０２２９】

さらに、例えば、設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の大当たり確率値を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値、液晶表示装置の輝度を示す光量値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値などが挙げられる。

【１０２３０】

また、例えば、設定手段又は状態値設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー５０１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置（例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。）、遊技状態を設定するための設定処理、変動演出の内容を設定するための設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。

【１０２３１】

さらに、例えば、設定値記憶手段として、本実施形態では主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた大当たり確率値に関するシナリオデータを記憶する情報値格納エリア２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であって

もよく、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０、払出制御装置１１１若しくは発射制御装置１１２のＲＡＭ２０３等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１０２３２】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１０２３３】

また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【１０２３４】

さらに、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置１１０の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。

【１０２３５】

また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー５０１がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が０になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口

スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化処理等の特定の処理が実行されること、初期化処理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。

【１０２３６】

さらに、例えば、初期設定手段として、本実施形態では立ち上げ処理時に実行される大当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、大当たり確率値１）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、立ち上げ処理時に実行される小当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、小当たり確率値１）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態に関する初期設定処理（例えば、「通常遊技状態」に設定）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態の移行確率に関する初期設定処理、特別図柄の変動演出に関する所定演出についての初期設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト輝度）、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト音量）、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射間隔）、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射力）などが挙げられる。

【１０２３７】

さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

【１０２３８】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１０２３９】

さらに、所定設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値としての所定値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値としての所定値、液晶表示装置の輝度を示す光量値としての所定値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値としての所定値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値としての所定値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値としての所定値などが挙げられる。

【１０２４０】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期

間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１０２４１】

さらに、例えば、遊技結果の出力態様が高い段階として、本実施形態では大当たり確率設定値１に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値２に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が高い段階になること、特別図柄の小当たり確率値が高い段階になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が高い段階になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が高い段階になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が高い段階になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が高い段階になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が高い段階になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が高い段階になることなどが挙げられる。

【１０２４２】

また、例えば、第１変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を上昇させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【１０２４３】

また、例えば、第２条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値より多い特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１０２４４】

さらに、例えば、元の出力態様として、本実施形態では大当たり確率設定値２に対応す

る大当たり確率値から大当たり確率設定値１に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の小当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が低い段階（初期設定）になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が低い段階（元の輝度）になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が低い段階（元の音量）になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が低い段階（初期設定）になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が低い段階（初期設定）になることなどが挙げられる。

【１０２４５】

また、例えば、第２変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を降下させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【１０２４６】

さらに、例えば、所定の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行したことを報知する演出、所定の遊技状態が発生したことを報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【１０２４７】

また、例えば、所定の報知を実行可能な報知手段として、本実施形態では所定回転数に到達した報知を行う設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、遊技状態が移行したことを報知する処理、所定の遊技状態が発生したことを報知する処理特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したことを報知する処理、小入賞口が開放したことを報知する処理、普通電役が開放したことを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１０２４８】

さらに、例えば、所定期間として、本実施形態では、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図

柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、遊技盤に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間などが挙げられる。

【１０２４９】

また、例えば、遊技者操作手段として、本実施形態では球を発射させるための操作ハンドル５１を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、初期位置から傾倒させることで所定抽選を実行し得るスタートレバー、特別図柄の変動表示中における所定演出の実行時に操作し得る押下ボタン、特別図柄の変動表示中における所定演出の実行時に操作し得る操作レバー、特別図柄を停止させるためのストップボタン、液晶表示装置の輝度を調整可能な光量調整ボタン、スピーカ等の音声出力装置からの音量を調整可能な音量調整ボタン、発射装置の発射間隔若しくは発射強度を調整可能な発射調整入力装置などが挙げられる。

【１０２５０】

パチンコ機１０は、図４８３に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図４８３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【１０２５１】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，６５，７１，７２等を有する遊技盤１３（図４８５参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図４８７参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図４８５において後述する。

【１０２５２】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図４８３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、ヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、所定作業としての内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【１０２５３】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【１０２５４】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図４８３参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が操作装置としての球発射ユニット１１２ａ（図４９２参照）へと案内される。また、上皿１７の上面であって、正面視左手前側には枠ボタン２２が、該枠ボタン２２の奥側には

、遊技者音量操作部４４及び遊技者光量操作部４５が、それぞれ設けられている。
【１０２５５】
枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図４８５参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【１０２５６】
また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図４８５参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の入球部としての第１始動口６４、第２始動口７１（図４８５参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【１０２５７】
さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図４８５参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。
【１０２５８】
また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図４８５参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図４９１参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図４９１参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。
【１０２５９】
本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。
【１０２６０】
ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、特定遊技操作として、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、操作装置としての枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。
【１０２６１】
また、後述する第３図柄表示装置８１（図４８５参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。
【１０２６２】
具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構

成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【１０２６３】

なお、第３１実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【１０２６４】

また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。

【１０２６５】

遊技者音量操作部４４は、変動演出等が実行される場合に音声出力装置２２６（図４８７参照）から出力される音量値を調整するための操作部であり、遊技者が押下操作可能なボタンである。この遊技者音量操作部４４は、遊技者音量上昇部４４ａ及び遊技者音量下降部４４ｂによって構成されている。

【１０２６６】

詳細は後述するが、この遊技者音量操作部４４は、変動演出の実行有無にかかわらず、遊技者が操作可能であり、任意のタイミングで音量値を調整可能となるように構成されている。

【１０２６７】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０から音声出力装置２２６によって出力される音量値は、後述するホール音量操作部１１７（図４８４参照）と、遊技者音量操作部４４と、の２の音量操作部の音量値によって調整可能に構成されている。

【１０２６８】

ホール音量操作部１１７はパチンコ機１０の背面部、音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）内に配設されており、主にホール関係者等によって、営業開始前にあらかじめ調整される操作部である。

【１０２６９】

従って、例えば、変動演出の実行時等にパチンコ機１０より出力される実際の音量値（以下、変動演出の実行時に音声出力装置２２６から出力される音量値を「実音量値」と称する場合がある）は、ホール関係者等によって操作されるホール音量操作部１１７の音量値（以下、ホール音量操作部１１７によって設定される音量値を「ホール操作音量値」と称することがある）に基づいて、パチンコ機１０から出力され得る実音量値の幅が決定し、さらに、遊技者が操作可能な遊技者音量操作部４４の音量値（以下、遊技者音量操作部４４によって設定される音量値を「遊技者操作音量値」と称することがある）によって、実際の実音量値が決定される（図５０６参照）。

【１０２７０】

例えば、ホール操作音量値が「１」であれば、実音量値の幅は「２～１０」となり、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「４」に決定される（図５０６参照）。

【１０２７１】

遊技者光量操作部４５は、ランプ表示装置２２７によって電飾部２９～３３から出力される光量値（以下、ランプ表示装置２２７から出力される光量値を「実光量値」と称する場合がある）を調整するための操作部であり、遊技者が押下操作可能なボタンである。この遊技者光量操作部４５は、遊技者光量上昇部４５ａ及び遊技者光量上昇部４５ｂによっ

て構成されている。この遊技者光量操作部４５は、変動演出の実行有無にかかわらず操作可能であり、遊技者が任意のタイミングで光量値を調整可能となるように構成されている。なお、遊技者光量操作部４５によって設定される光量値を「遊技者操作光量値」と称することがあるが、パチンコ機１０から出力される光量値は遊技者光量操作部４５の操作によってのみ調整可能に構成されているため、遊技者操作光量値と実光量値は同じ値であることを意味する。

【１０２７２】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０から出力される光量値は、遊技者光量操作部４５のみによって調整可能に構成されている。

【１０２７３】

前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。

【１０２７４】

パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【１０２７５】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図４８５参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【１０２７６】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、所定作業として、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【１０２７７】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【１０２７８】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５

０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図４９２参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【１０２７９】

特定動作として、操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【１０２８０】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、特定動作として、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【１０２８１】

次に、図４８４に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【１０２８２】

裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【１０２８３】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【１０２８４】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、

基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【１０２８５】

主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定シナリオ番号変更モード及び設定シナリオ番号確認モードのときには設定シナリオ番号が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【１０２８６】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された基準値としての設定シナリオ番号を変更する場合や設定されている設定シナリオ番号を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【１０２８７】

設定シナリオ番号とは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時において、ホール関係者等によって設定可能な値である。また、パチンコ機１０において、設定内容としての確率設定値は、この設定シナリオ番号に基づいて設定されるように構成されている（図４９１にて詳細を後述）。

【１０２８８】

ここで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、表示形態としての特別図柄の動的表示の実行に伴って、確率設定値が変移し得るように構成されている。具体的には、従来のパチンコ機では、遊技者による不正な設定変更を抑止するために、該パチンコ機の立ち上げ処理において、ホール関係者等のみが設定変更操作を行うことによって確率設定値の変更が可能となっており、この電源立ち上げ時に設定された確率設定値は、遊技中において変更不可又は変更し難く構成されている。これに対し、第３１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時に設定シナリオ番号を設定することで、該設定シナリオ番号に応じた確率設定値が設定され、さらに、遊技者が遊技を行うことによって特別図柄の動的表示が実行されて、設定シナリオ番号に応じた所定の遊技結果となる（例えば、所定の回転数に到達する）ことで、立ち上げ時に設定した設定シナリオ番号に応じた確率設定値が変移可能となるように構成されている。

【１０２８９】

このように構成することで、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて設定シナリオ番号の設定内容に合致させることで、確率設定値が変移し得るように構成されているため、遊技を継続することでそれまでのパチンコ機１０で設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０で継続して遊技する動機に繋がり、新たな遊技性の創出による興趣向上を図るとともに、遊技者の遊技意欲を向上させてパチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。なお、遊技中における確率設定値の変移の詳細については、図４９１にて後述する。

【１０２９０】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図４９２参照）の所定の電

気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【１０２９１】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５には操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図４９２参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に特定動作として電源投入時に操作される。

【１０２９２】

さらに、音声ランプ制御装置１１３にはホール音量操作部１１７が設けられている（図４８４参照）。上述したように、ホール音量操作部１１７はホール関係者等によって操作可能なホール操作音量値の操作部であり、裏パック９２に設けられた孔から工具等によって操作可能に構成されている。第３１実施形態のパチンコ機１０では、所定作業としてのホール音量操作部１１７の操作によって、ホール操作音量値が８段階に調整可能に構成されている（図５０６にて後述）。

【１０２９３】

次に、図４８５を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図４８５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、表示形態としての特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる入球部としての第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる入球部としての第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１０２９４】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、第２始動口７１、スルーゲート６７、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図４８５を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１０２９５】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１０２９６】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４８７参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（

図４８５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図４８５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３１実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、普通電役７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、普通電役７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１０２９７】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１０２９８】

遊技領域の正面視左側下部（図４８５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４９２参照）で行われる各制御に応じた表示形態としての第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１０２９９】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する入球部としての第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１０３００】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３１実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１０３０１】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１０３０２】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた入球部としての第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３１実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下

方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０３０３】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた入球部としての第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３１実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０３０４】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１０３０５】

本パチンコ機１０では、入球部としての第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４又は７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１０３０６】

第３１実施形態において判定される大当たり種別としては、入球部としての第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４９２（ａ）参照）。また、入球部としての第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４９６（ｂ）参照）。

【１０３０７】

ここで、所定状態としての「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」でない遊技状態の時をいい、表示形態としての各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、所定状態としての「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）であって普通電役７２の開放時間も短時間となるように構成されている。

【１０３０８】

詳細は後述するが、所定状態としての「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、特定遊技操作として右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１０３０９】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、表示形態としての特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第３１実施形態では、「６００回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「６００回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、また、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【１０３１０】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、表示形態としての各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、入球部としての第２始動口７１の正面視上方に設けられた普通電役７２が開放状態となり易くなり、特定遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【１０３１１】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が所定状態としての「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を入球部としての第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく所定設定内容としての賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【１０３１２】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第３１実施形態では、第１特別図柄の動的表示の実行回数が「１００回」、第２特別図柄の動的表示の実行回数が「１２０回」、又は、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が「１２０回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【１０３１３】

なお、「普図高確時間短縮状態」、後述する「普図低確時間短縮状態」又は後述する「確率変動状態」において、特定遊技操作として左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、入球部としての第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１０３１４】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、表示形態としての各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が所定状態としての「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確

時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、特定遊技操作として右打ち遊技で発射された球が入球部としての第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【１０３１５】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が所定状態としての「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【１０３１６】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「６００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「６００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１０３１７】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第３１実施形態では、「７００回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【１０３１８】

なお、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して所定状態としての「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

【１０３１９】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

【１０３２０】

即ち、「確率変動状態」は、表示形態としての特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役７２の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、特定遊技操作として右打ち遊技により発射された球が入球部としての第２始動口７１へと入賞し易いため、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。よって、「確率変動状態」では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【１０３２１】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１０３２２】
次いで、大当たり種別「確変Ａ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【１０３２３】
次いで、大当たり種別「時短Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【１０３２４】
次いで、大当たり種別「確変Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【１０３２５】
ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【１０３２６】
また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「確変Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。
【１０３２７】
所定通知内容としての特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、「確率変動状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや所定通知制御としての第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【１０３２８】
遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。
【１０３２９】
また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、入球部としての第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲ

ート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１０３３０】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図４８７参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４８６参照）が表示される。

【１０３３１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４８６参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３１実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１０３３２】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、表示形態としての第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１０３３３】

ここで、図４８６を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４８６は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４８６（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４８６（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【１０３３４】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【１０３３５】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図４８７参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、所定状態としての「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」に対して、該「普図高確時間短縮状態」よりも有利な遊技状態である「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出

が行われる。
【１０３３６】
さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「確変Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「確変Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０３３７】
図４８６（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【１０３３８】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。
【１０３３９】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【１０３４０】
また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）表示形態としての特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。
【１０３４１】
副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。
【１０３４２】
コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する入球部としての第１始動口６４又は第２始動口７１に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。
【１０３４３】
副表示領域Ｄｓの左の小領域Ｄｓ１には、所定状態としての「通常遊技状態」において、救済条件成立回数、及び、前回の大当たり若しくは初期状態からの特別図柄の低確率状態における特別図柄の動的表示の実行回数を示す救済カウンタ表示９５が表示可能に構成されている。救済カウンタ表示９５は、救済条件成立回数（第３１実施形態では「６００

回」）を示す表示用救済カウンタ分母９５ａと、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数（図４８６の例では「５８回」）を示す表示用救済カウンタ分子９５ｂと、で構成されている。

【１０３４４】

図４８６に示す例では、救済条件成立回数が「６００回」となっており、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数が「５８回」となっていることから、特別図柄の動的表示を残り「５４２回」実行させることにより、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行する状態であることを示している。

【１０３４５】

この救済カウンタ表示９５の表示により、遊技者は救済条件が成立するまでの特別図柄の残りの実行回数を把握することができるため、「通常遊技状態」において左打ち遊技を継続しているにもかかわらず、大当たりに当選しない状況（所謂、ハマり）が続いた場合でも、該救済カウンタ表示９５を確認することにより、安心して遊技を継続することができる。

【１０３４６】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」に移行した後、規定回数（第３１実施形態では、「７００回」）の特別図柄の動的表示の実行によって大当たりに当選することなく、再び「通常遊技状態」に移行した場合、その後の「通常遊技状態」からは再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合は、救済カウンタ表示９５を表示しないように構成されている。

【１０３４７】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、遊技者操作音量７８および遊技者操作光量７９とが表示可能に構成されている。

【１０３４８】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【１０３４９】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１０３５０】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１０３５１】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄

の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１０３５２】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１０３５３】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【１０３５４】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１０３５５】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「確率変動状態」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１０３５６】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１０３５７】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「確率変動状態」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１０３５８】

また、副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、遊技者操作音量７８及び遊技者操作光量７９が表示可能に構成されている。遊技者操作音量７８及び遊技者操作光量７９は、上述した特定遊技操作としての遊技者音量操作部４４及び遊技者光量操作部４５（図４８３参照）の操作によって遊技者が変更可能な遊技者操作音量値及び遊技者操作光量値を示す表示部である。

【１０３５９】

ここで、特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８が、変動演出の実行中に常時表示可能に構成されるのに対し、遊技者操作音量７８及び遊技者操作光量７９は、変動演出の実行中であれば、遊技者音量操作部４４又は遊技者光量操作部４５が操作された場合にのみ表示され、その後、一定時間表示を継続した後に消去されるように構成されている。また、変動演出の実行中でなければ、パチンコ機１０が待機状態となってから一定時間が経過した場合に表示され、以降、変動演出が実行されるまで表示を継続するように構成されている。

【１０３６０】

これは、特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８は、遊技者が遊技状況を認識する上で非常に重要な情報であり、常に確認可能に構成する必要があるのに対し、遊技者操作音量７８及び遊技者操作光量７９は、遊技価値の付与には直接関与し得ない付加的な情報であり、音量値又は光量値を調整する場合や、パチンコ機１０の遊技を開始する場合に確認可能となっていれば十分であるからである。

【１０３６１】

遊技者操作音量７８は、遊技者音量操作部４４の操作によって可変に表示され、変動演出中などにパチンコ機１０から出力される音量値を５段階に表示可能に構成されている。このため、遊技者操作音量７８は、５の長方形のブロック図形表示により構成されており、それぞれのブロック図形表示が黒又は白のブロック図形表示で表示可能に構成されている。

【１０３６２】

そして、例えば、遊技者音量操作部４４の操作による音量値が、５段階のうちの１段階目、即ち、遊技者音量操作部４４によって調整可能な音量値のうち、最も小さな音量値に設定されている場合、遊技者操作音量７８は一番左のブロック図形表示のみが黒で表示され、残りの右側４つのブロック図形表示は白で表示される。

【１０３６３】

また、例えば、遊技者音量操作部４４の操作による音量値が、５段階のうちの２段階目に設定されている場合、遊技者操作音量７８は左側２つのブロック図形表示が黒で表示され、残りの右側３つのブロック図形表示は白で表示される。

【１０３６４】

さらに、例えば、遊技者音量操作部４４の操作による音量値が、５段階のうちの５段階目、即ち、遊技者音量操作部４４によって調整可能な音量値のうち、最も大きな音量値に設定されている場合、遊技者操作音量７８は、すべてのブロック図形表示が黒で表示される。

【１０３６５】

同様に、遊技者操作光量７９は、遊技者光量操作部４５の操作によって可変に表示され、変動演出中などにパチンコ機１０から出力される光量値を５段階に表示可能に構成されている。このため、遊技者操作光量７９は、５の長方形のブロック図形表示により構成されており、それぞれのブロックが黒又は白のブロック図形表示で表示可能に構成されている。

【１０３６６】

そして、例えば、遊技者光量操作部４５の操作による光量値が、５段階のうちの１段階目、即ち、遊技者光量操作部４５によって調整可能な光量値のうち、最も小さな光量値に設定されている場合、遊技者操作光量７９は一番左のブロック図形表示のみが黒で表示され、残りの右側４つのブロック図形表示は白で表示される。

【１０３６７】
　また、例えば、遊技者光量操作部４５の操作による光量値が、５段階のうちの２段階目に設定されている場合、遊技者操作光量７９は左側２つのブロック図形表示が黒で表示され、残りの右側３つのブロック図形表示は白で表示される。
【１０３６８】
　さらに、例えば、遊技者光量操作部４５の操作による光量値が、５段階のうちの５段階目、即ち、遊技者光量操作部４５によって調整可能な光量値のうち、最も大きな光量値に設定されている場合、遊技者操作光量７９は、すべてのブロック図形表示が黒で表示される。
【１０３６９】
　なお、遊技者操作音量７８及び遊技者操作光量７９は、数値（例えば、最小値を「１」、最大値を「５」など）と具体的数値で表示してもよいし、横長又は縦長に形成されたゲージで表示してもよいし、その他、最小値及び最大値が認識可能な表示物で構成してもよい。
【１０３７０】
　主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、「確率変動状態」、又は、大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。
【１０３７１】
　また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。
【１０３７２】
　第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図４８６（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。
【１０３７３】
　第３１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて表示形態としての第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて表示形態としての第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。
【１０３７４】
　第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【１０３７５】
即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。
【１０３７６】
なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって、かつ、第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、これに代えて、例えば、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示（実行）可能に構成してもよいし、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時に実行しつつ、第３図柄表示装置８１にはいずれか一方（例えば、遊技状態に応じて一方の特別図柄）に関する変動演出を実行するように構成してもよい。
【１０３７７】
コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。
【１０３７８】
実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。
【１０３７９】
なお、第３１実施形態においては、入球部としての第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ

５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを表示形態としての第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１０３８０】

図４８５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１０３８１】

右側一般入賞口６３ａの正面視下側には、普通電役７２が配設されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【１０３８２】

第３１実施形態の主制御装置１１０（図４８７参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態に維持して、第２始動口７１の正面視上方側を覆うことで、第２始動口７１への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、出没板７２ａを突出状態から遊技盤１３内に没入した没入状態に駆動させて、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【１０３８３】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし易くし、第２始動口７１へ容易に入賞し得るように構成する。

【１０３８４】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、特定遊技操作として右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口

７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。

【１０３８５】

これにより、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、特定遊技操作として右打ち遊技で発射された球を第２始動口７１へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第２始動口７１への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【１０３８６】

なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）時間や、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役７２の出没板７２ａが没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役７２の出没板７２ａの没入時間の長時間化と、普通電役７２の出没板７２ａの没入回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１０３８７】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３１実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視上方に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第３１実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１０３８８】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１０３８９】

なお、普通図柄の可変表示は、第３１実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１０３９０】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る入球部としての第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、特定遊技操作として左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口ス

イッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４８７参照）で表示形態としての第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１０３９１】

普通電役７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役７２の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１０３９２】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、表示形態としての第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４８７参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【１０３９３】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が所定設定内容としての賞球として払い出されるように構成されている。

【１０３９４】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【１０３９５】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【１０３９６】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【１０３９７】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【１０３９８】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４８３参照）を通じて視認することができる。

【１０３９９】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【１０４００】
次に、図４８７を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４８７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【１０４０１】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【１０４０２】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【１０４０３】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。
【１０４０４】
また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している（図４８８参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。
【１０４０５】
ここで、図４８９を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図４９０から図５０１を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。
【１０４０６】
大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態

様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。

【１０４０７】

また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。

【１０４０８】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。

【１０４０９】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図５１１参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５１０参照）の中で不定期に更新されて、設定内容としての更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、表示形態としての第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、表示形態としての第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、入球部としての第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【１０４１０】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【１０４１１】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図５１１参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５１０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１０４１２】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第３１実施形態では、タイマ割込処理（図５１１参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（表示形態としての第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（表示形態としての第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【１０４１３】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に

対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【１０４１４】

ここで、図４９０を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図４９０は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄及び第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。

【１０４１５】

第３１実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａは、設定内容としての確率設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【１０４１６】

そして、各確率設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【１０４１７】

ここで、上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って、設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されている。具体的には、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時においてのみ、ホール関係者等の設定変更操作によって確率設定値の変更が可能となっており、ここで設定された確率設定値は、遊技中において変更不可又は変更し難く構成されていた。これに対し、第３１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時に基準値としての設定シナリオ番号を設定することで、該設定シナリオ番号に応じた確率設定値が設定され、さらに、特別図柄の動的表示が実行されることで、電源立ち上げ時に設定した設定シナリオ番号と遊技の進行具合に応じて確率設定値が変移可能となるように構成されている。

【１０４１８】

このように構成することで、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態（例えば、確率設定値の３倍ハマり等）が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて設定シナリオ番号の設定内容に合致させることで、確率設定値が変移し得るように構成されているため、遊技を継続することでそれまでのパチンコ機１０で設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、新たな遊技性の創出による興趣向上を図るとともに、遊技者の遊技意欲を向上させてパチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。なお、遊技中における確率設定値の変移の詳細については、図４９１にて後述する。

【１０４１９】

図４９０で示すように、第３１実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、設定内容としての確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３３個で、その値「０～３２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高

確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【１０４２０】

一方で、確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は１６５個で、その値「０～１６４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、１６５／１００００＝１．６５／１００（即ち、１．６５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【１０４２１】

従って、確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８３５個で、その値「１６５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８３５／１００００＝９８．３５／１００（即ち、９８．３５％）となるように設定されている。

【１０４２２】

即ち、確率設定値「１」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６７個以下）となるように構成されている。

【１０４２３】

次いで、設定内容としての確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は４０個で、その値「０～３９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、４０／１００００＝０．４０／１００（即ち、０．４０％）となるように設定されている。

【１０４２４】

一方で、確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２００個で、その値「０～１９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、２００／１００００＝２．００／１００（即ち、２．００％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【１０４２５】

従って、確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６０個で、その値「４０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８００個で、その値「２００～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短

縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６０／１００００＝９９．６０／１００（即ち、９９．６０％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８００／１００００＝９８．００／１００（即ち、９８．００％）となるように設定されている。

【１０４２６】

即ち、確率設定値「２」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６０個以下）となるように構成されている。

【１０４２７】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「２」は、確率設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３３％→０．４０％、高確率状態：１．６５％→２．００％）、確率設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１０４２８】

次いで、設定内容としての確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～５０」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、５０／１００００＝０．５０／１００（即ち、０．５０％）となるように設定されている。

【１０４２９】

一方で、確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２５０個で、その値「０～２４９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、２５０／１００００＝２．５０／１００（即ち、２．５０％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【１０４３０】

従って、確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９５０個で、その値「５０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９７５０個で、その値「２５０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９５０／１００００＝９９．５０／１００（即ち、９９．５０％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９７５０／１００００＝９７．５０／１００（即ち、９７．５０％）となるように設定されている。

【１０４３１】

即ち、確率設定値「３」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９５０個以下）となるように構成されている。

【１０４３２】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「３」は、確率設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．４０％→０．５０％、高確率状態：２．００％→２．５０％）、確率設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１０４３３】
なお、大当たり乱数テーブル２０２ａに、大当たり状態を経由せずに「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる時短図柄に当選する乱数値を設けてもよい。この場合、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行とが、同時に発生し得ることになるが、このような場合には、遊技者にとってより有利な状態となり得る方を優先するように構成する。例えば、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行により、「３００回」の時短回数が付与され得る場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数（「７００回」）の方が多くなるため、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先させるように構成する。
【１０４３４】
次に、図４９１を参照して、第３１実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎについて説明する。上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の実行に伴って設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されている。設定シナリオテーブル２０２ｎは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号と、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。
【１０４３５】
ここで、基準値としての設定シナリオ番号は、ホール関係者等によってパチンコ機１０の電源立ち上げ時にのみ設定可能な値である。よって、電源立ち上げ時にホール関係者等が設定シナリオ番号設定操作を行う場合、ベース表示装置４０１（図４８４参照）には、確率設定値ではなく設定シナリオ番号が表示され、所定作業として設定シナリオ番号変更スイッチ５０２（図４８４参照）を押下することで、設定シナリオ番号が更新されるように構成されている。
【１０４３６】
また、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時においてホール関係者等が所定（例えば、確率設定値「１」）の確率設定値を設定した場合、該確率設定値は遊技中において変化することはなく、再度、ホール関係者等がパチンコ機の電源立ち上げ時の設定変更操作を行うまで、その確率設定値は変化し得ないように構成されていた。従って、表示形態としての特別図柄の低確率状態及び高確率状態における大当たり確率は、電源立ち上げ時に設定された確率設定値に基づいて決定されるため、遊技中において、それぞれの確率が変化し得ないように構成されている。
【１０４３７】
これに対し、第３１実施形態のパチンコ機１０では、該パチンコ機１０に電源立ち上げ時においてホール関係者等が１の設定シナリオ番号を設定した場合、該設定シナリオ番号と、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数（以降、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数を「特図回転数」と称する場合がある）と、によってそれ以前の確率設定値が別の確率設定値に変移され得るように構成されている。従って、特別図柄の低確率状態及び高確率状態における大当たり確率は、特図回転数によって確率設定値が変移し得ることに基づいて、それぞれの大当たり確率も変化し得るように構成されている。
【１０４３８】
また、図４９１に示すように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が変移し得る特図回転数のグループが５つに分かれており、それぞれのグループが回転数グループＮｏ．１～Ｎｏ．５に分類されている。よって、例えば、特図回転数が０回転である

場合、回転数グループはＮｏ．１の状態となり、特図回転数が４５１回転となった場合、回転数グループは、Ｎｏ．１からＮｏ．２に移行するように構成されている。
【１０４３９】
そして、回転数グループがＮｏ．１からＮｏ．２に移行することによって参照する確率設定値も移行するため、現在の設定シナリオ番号と回転数グループとによって次の確率設定値が設定される。
【１０４４０】
より具体的には、基準値としての設定シナリオ番号が「１－」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「１」が設定される。
【１０４４１】
即ち、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「１」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「１」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。
【１０４４２】
次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「２－」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「２」が設定される。
【１０４４３】
即ち、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「２」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「２」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。
【１０４４４】
次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「３－」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「３」が設定される。
【１０４４５】
即ち、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「３」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「３」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。
【１０４４６】
次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「２Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１

００１～１５５０回転）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定される。

【１０４４７】

次いで、設定シナリオ番号が「２ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定される。

【１０４４８】

即ち、設定シナリオ番号が「２Ａ」又は「２ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「２」となるように構成されている。

【１０４４９】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「３Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「２」が設定される。

【１０４５０】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「３ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「３」が設定される。

【１０４５１】

即ち、設定シナリオ番号が「３Ａ」又は「３ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「３」となるように構成されている。

【１０４５２】

このように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオ番号が「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」又は「３ｂ」のいずれかに設定された場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成されている。

【１０４５３】

また、設定シナリオテーブル２０２ｎを第３１実施形態のように構成することで、従来のパチンコ機における設定変更作業から、違和感なく設定シナリオ番号変更操作を実行することができる。

【１０４５４】

具体的には、電源立ち上げ時における設定シナリオ番号確認モード又は設定シナリオ番号変更モードにおいて、ベース表示装置４０１に表示される設定シナリオ番号の２桁のうち、１桁目の文字は、該設定シナリオ番号に設定した場合に変移し得る最高の確率設定値を示している。

【１０４５５】
よって、設定シナリオ番号の１桁目が「１」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値の範囲は「１」のみとなり、設定シナリオ番号の１桁目が「２」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値の範囲は「１」～「２」となり、設定シナリオ番号の１桁目が「３」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値の範囲は「１」～「３」となるように構成されている。
【１０４５６】
また、設定シナリオ番号の２桁目の文字が「－」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって確率設定値が変移し得ない設定となる。よって、設定シナリオ番号が「１－」であれば、確率設定値は「１」固定となり、設定シナリオ番号が「２－」であれば、確率設定値は「２」固定となり、設定シナリオ番号が「３－」であれば、確率設定値は「３」固定となる。
【１０４５７】
さらに、設定シナリオ番号の２桁目の文字が「Ａ」又は「ｂ」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって確率設定値が変移し得る設定となる。よって、設定シナリオ番号が「２Ａ」又は「２ｂ」であれば、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「２」となるように構成され、設定シナリオ番号が「３Ａ」又は「３ｂ」であれば、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「３」となるように構成されている。
【１０４５８】
従って、例えば、パチンコ機１０の電源立ち上げ時において、設定シナリオ番号を「２Ａ」に設定した場合、特図回転数は「０」の状態となり、特定設定内容として確率設定値「１」が設定される。そして、遊技が実行されて、所定要件として特図回転数が「４５０回転」に到達すると、次の「４５１回転目」からは回転数グループＮｏ．２に変移するため、特別設定内容として確率設定値は「２」に変移する。そして、さらに遊技が実行されて、特定要件として特図回転数が「１０００回転」に到達すると、次の「１００１回転目」からは回転数グループＮｏ．３に変移するため、特殊設定内容として確率設定値は「１」に変移する。
【１０４５９】
このように構成することで、例えば、遊技者がホールに設置されたデータ機等によってパチンコ機１０の遊技状況を確認し、該パチンコ機１０が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技を継続することで確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【１０４６０】
また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、回転数グループが移行するタイミング、即ち、確率設定値が変移し得るタイミングで、第３図柄表示装置８１において、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出を実行可能に構成されている（図５３５のＳ１４０５～Ｓ１４０９、図５４３（ｂ）参照）。
【１０４６１】
さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０の設定シナリオテーブル２０２ｎでは、上述したように、各回転数グループにおける回転数（滞在回転数）が異なるように構成されている。例えば、回転数グループＮｏ．１における滞在回転数は４５０回転であり、回転数グループＮｏ．２における滞在回転数は５５０回転であり、回転数グループＮｏ．３における滞在回転数は５５０回転であり、回転数グループＮｏ．４における滞在回転数は４５０回転となるように構成されている。
【１０４６２】
ここで、仮に、各回転数グループの回転数（滞在回転数）が一律同様となるように構成されている場合（例えば、５００回転毎に回転数グループが移行するなど）、回転数グル

ープの移行タイミング、即ち、確率設定値が移行し得る特図回転数が遊技者に認識し易くなり、遊技者が該特図回転数付近のみに注目し、それ以外の回転数における変動演出への注目度が低下し、興趣の低下に伴って稼働が低下してしまうおそれがある。

【１０４６３】

このため、第３１実施形態のパチンコ機１０のように、各回転数グループにおける回転数（滞在回転数）が異なるように構成することで、設定内容としての確率設定値が移行し得る特図回転数を遊技者が認識し難くなり、その結果、各変動演出における予告演出への注目度を向上させることができ、興趣を向上して稼働を促進することができる。

【１０４６４】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０における設定シナリオテーブル２０２ｎでは、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」）において、特図回転数をカウントするように構成されているが、特定の遊技状態において特図回転数をカウントするように構成してもよい。

【１０４６５】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０における設定シナリオテーブル２０２ｎでは、表示形態としての第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて、特図回転数をカウントするように構成されているが、第１特別図柄の動的表示の回転数のみをカウントするように構成してもよいし、第２特別図柄の動的表示の回転数のみをカウントするように構成してもよいし、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示のそれぞれを別のカウンタでカウントし、いずれかの回転数が特定の回転数に到達した場合に、確率設定値を変移可能に構成してもよい。

【１０４６６】

さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０における設定シナリオテーブル２０２ｎでは、いずれの設定シナリオ番号に設定した場合であっても、確率設定値が変移し得る回転数が同一となるように構成されているが、設定シナリオ番号毎に、確率設定値が変移し得る回転数が異なるように構成してもよい。

【１０４６７】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０における設定シナリオテーブル２０２ｎでは、確率設定値が変移し得る要素として特図回転数を構成しているが、電源投入後または特定の遊技条件成立後から遊技者の発射した発射球数によって変移可能に構成してもよいし、遊技領域内に配置された１又は複数の特定の入賞口への入賞球数等によって変移可能に構成してもよいし、遊技者が操作ハンドル５１を把持した時間や球発射継続時間等の遊技時間によって変移可能に構成してもよいし、特定のリーチの現出回数や特定の停止図柄の現出回数等の各特別図柄の抽選結果で変移可能に構成してもよいし、各特別図柄の大当たり回数や小当たり回数や賞球数等の遊技価値の付与具合によって変移可能に構成してもよいし、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は／及び「時間短縮状態」等の遊技状態の移行回数で変移可能に構成してもよいし、パチンコ機１０の設置期間によって変移可能に構成してもよいし、電源の投入回数やＲＡＭクリア回数等によって変移可能に構成してもよいし、電源投入時又は／及び遊技中にランダムで変移可能に構成してもよいし、上記それぞれの組み合わせによって変移可能に構成してもよい。

【１０４６８】

図４８９に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第３１実施形態では、タイマ割込処理（図５１１参照）毎に１回）更新される。

【１０４６９】

そして、球が入球部としての第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第

４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が入球部としての第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【１０４７０】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【１０４７１】

上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０における設定内容としての大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【１０４７２】

ここで、図４９２を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図４９２（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図４９２（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【１０４７３】

図４９２（ａ）及び図４９２（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【１０４７４】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第３１実施形態では、第１特別図柄の動的表示が「１００回」、第２特別図柄の動的表示が「１２０回」、又は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計回数が「１２０回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する大当たり種別「確変Ａ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第３１実施形態では、第１特別図柄の動的表示が「１００回」、第２特別図柄の動的表示が「１２０回」、又は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計回数が「１２０回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する大当たり種別「確変Ｂ」と、がある。

【１０４７５】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【１０４７６】

図４９２（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【１０４７７】

よって、表示形態としての第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得る。

【１０４７８】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が３０％、大当たり種別「確変Ａ」が７０％、の割合で当選することとなる。

【１０４７９】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【１０４８０】

次いで、図４９２（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【１０４８１】

よって、表示形態としての第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ｂ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「確変Ｂ」が選定され得る。

【１０４８２】

従って、すべての遊技状態において第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」が３０％、大当たり種別「確変Ｂ」が７０％、の割合で当選することとなる。

【１０４８３】

ここで、図４９３及び図４９４を参照して、第３１実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図４９３は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特

別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図４９４は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図４９３及び図４９４に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図５００において詳細を後述する。

【１０４８４】

図４９８で示すように、「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」において保留されていた第２特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる（図４９９参照）。

【１０４８５】

また、図４９３で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に入球部としての第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図４９５～図４９８参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、所定通知制御としての音声出力装置２２６（図４８７参照）等によって所定通知内容としての右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１０４８６】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合、となる（図４９４参照）。

【１０４８７】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の入球部としての第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒又は１９０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図４９５～図４９８参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１０４８８】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変Ａ」又は大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、となる（図４９４参照）。

【１０４８９】

この「確率変動状態」では、上述したように、表示形態としての特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され（左打ち遊技した場合には、「右打ちしてください」等の右打ち促進報知を実施等）、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒又は１９０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図４９５～図４９８参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１０４９０】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「６００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「６００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、

となる（図４９４参照）。
【１０４９１】
　また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、表示形態としての特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図５０１参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図４９５～図４９８参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１０４９２】
　図４８９に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。
【１０４９３】
　第３１実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。
【１０４９４】
　具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の６個の演出態様のいずれかが選択され得る。
【１０４９５】
　ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。
【１０４９６】
　なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４８６参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。
【１０４９７】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【１０４９８】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図４８６参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【１０４９９】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【１０５００】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１０５０１】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１０５０２】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１０５０３】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第３１実施形態では、タイマ割込処理（図５１１参照）毎に１回）更新される。そして、球が入球部としての第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が入球部としての第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【１０５０４】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保

留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【１０５０５】

また、第３１実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた所定一覧としての保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【１０５０６】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」又は「確率変動状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【１０５０７】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【１０５０８】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【１０５０９】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【１０５１０】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口７１への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【１０５１１】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、特別要件として、第１特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで、規定要件として球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【１０５１２】

そこで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４への入球を抑制することができる。

【１０５１３】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、特定遊技操作として球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【１０５１４】

そこで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【１０５１５】

ここで、図４９５を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図４９５（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図４９５（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【１０５１６】

上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、入球部としての第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４を選択するように構成されている。また、入球部と

しての第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４を選択するように構成されている。そして、選択された設定内容としての停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【１０５１７】

具体的には、図４９５（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、特定設定内容としての停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図４９６（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が所定累計値として「４個」の場合には、特別設定内容としての停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図４９６（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図４９６（ｃ）参照）が選択される。

【１０５１８】

次いで、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図４９６（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図４９６（ｃ）参照）が選択される。

【１０５１９】

次に、図４９５（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図４９６（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図４９６（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図４９６（ｃ）参照）が選択される。

【１０５２０】

次いで、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」における第２特別図柄の動的表示のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、所定設定内容としての停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図４９６（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が所定合計値又は特定累計値として「２個～４個」の場合には、特殊設定内容としての停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図４９６（ｄ）参照）が選択される。さらに、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図４９６（ｃ）参照）が選択される。

【１０５２１】

なお、「通常遊技状態」における各特別図柄のハズレ抽出時及び「時間短縮状態」における第２特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【１０５２２】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の

変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。

【１０５２３】

次に、図４９６を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図４９６（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図４９６（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図４９６（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図４９６（ｄ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。

【１０５２４】

図４９６（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【１０５２５】

なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【１０５２６】

次に、図４９６（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【１０５２７】

なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【１０５２８】

即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、所定通知内容としての「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【１０５２９】
つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。
【１０５３０】
従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。
【１０５３１】
このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、算出値としての変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。
【１０５３２】
また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（第２始動口７１）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。
【１０５３３】
なお、第３１実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。
【１０５３４】
具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。
【１０５３５】
即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【１０５３６】
次に、図４９６（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。
【１０５３７】
なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、すべての遊技状態における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。
【１０５３８】
次に、図４９６（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における各特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。
【１０５３９】
なお、「時間短縮状態」では、上述したように、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、短い変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＤテーブル２０２ｅ４を選択するように構成されている。
【１０５４０】
次に、図４９６（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、特定通知内容としての「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。
【１０５４１】
なお、Ｄテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。
【１０５４２】
よって、Ｃテーブル２０２ｅ３で示すように、「通常遊技状態」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、「通常遊技状態」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。
【１０５４３】
以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その

時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【１０５４４】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【１０５４５】

図４８９に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図５１１参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図５１０参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が入球部としての第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が入球部としての第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【１０５４６】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、設定内容としての停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【１０５４７】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【１０５４８】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊

技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【１０５４９】

ここで、図４９７及び図４９８を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。

【１０５５０】

図４９７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図４９７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図４９８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図４９８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図４９７及び図４９８に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｆ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【１０５５１】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される特定設定内容としての「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される特別設定内容としての「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【１０５５２】

また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される所定設定内容としての「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される特殊設定内容としての「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【１０５５３】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【１０５５４】

第３１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１０５５５】
第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【１０５５６】
図４９７（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【１０５５７】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【１０５５８】
ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第３１実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、が設けられている。
【１０５５９】
「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。
【１０５６０】
「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。
【１０５６１】
即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。
【１０５６２】
従って、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、

「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【１０５６３】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【１０５６４】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１０５６５】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【１０５６６】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１０５６７】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【１０５６８】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【１０５６９】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【１０５７０】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【１０５７１】
　第３１実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。
【１０５７２】
　また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図４９７（ｂ）及び図４９８（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図４９７（ａ）及び図４９８（ａ）参照）では選定されないように構成されている。
【１０５７３】
　次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１０５７４】
　図４９７（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１０５７５】
　即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【１０５７６】
　次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１０５７７】
　図４９７（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１０５７８】
　即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【１０５７９】
　次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０５８０】
図４９７（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１０５８１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【１０５８２】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１０５８３】
図４９７（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１０５８４】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【１０５８５】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１０５８６】
図４９７（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１０５８７】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウ

ンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１０５８８】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【１０５８９】

次に、図４９７（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第３１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１０５９０】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１０５９１】

図４９７（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【１０５９２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１０５９３】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンか

らでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１０５９４】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１０５９５】
図４９７（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【１０５９６】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【１０５９７】
従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１０５９８】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１０５９９】
図４９７（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【１０６００】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変

動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１０６０１】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１０６０２】

次に、図４９８（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１０６０３】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【１０６０４】

図４９８（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【１０６０５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【１０６０６】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０６０７】

図４９８（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変

動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１０６０８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【１０６０９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「１秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０６１０】

図４９８（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１０６１１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【１０６１２】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０６１３】

図４９８（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１０６１４】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１０６１５】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０６１６】
図４９８（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１０６１７】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【１０６１８】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１０６１９】
図４９８（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１０６２０】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【１０６２１】
次に、図４９８（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第３１実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１０６２２】
特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１０６２３】
図４９８（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【１０６２４】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【１０６２５】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１０６２６】
次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１０６２７】
図４９８（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【１０６２８】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１０６２９】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１０６３０】
次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１０６３１】
図４９８（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【１０６３２】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【１０６３３】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１０６３４】
図４８９に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。
【１０６３５】
なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図５１１参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５１０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１０６３６】
普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第３１実施形態では、タイマ割込処理（図５１１参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。
【１０６３７】
普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態でで７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は１．０秒×５回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の開閉板７２ａが開放作動し、その間、普通電役７２へ球が入賞可能に構成される。
【１０６３８】
一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図５０１において後述する。
【１０６３９】
図４８８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図４８９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【１０６４０】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５１０参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５１１参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５２７参照）が即座に実行される。
【１０６４１】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、設定値格納エリア２０３ｊ、回転数グループカウンタ２０３ｋ、設定シナリオカウンタ２０３ｍ、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ、時短高確フラグ２０３ｐ、特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ、合計時短カウンタ２０３ｓ、救済カウンタ２０３ｔ、救済設定済みフラグ２０３ｕ及び状態異常フラグ２０３ｖを少なくとも有している（図４９３参照）。

【１０６４２】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図５１１参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１０６４３】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、回復制御として、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０７のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図５１２のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図５１４のＳ５０８参照）。

【１０６４４】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図５１１参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１０６４５】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、回復制御として、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０７のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図５１２のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図５２０のＳ５０５参照）。

【１０６４６】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図５１２のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【１０６４７】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球

数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【１０６４８】

また、第３１実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図４８８参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【１０６４９】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【１０６５０】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【１０６５１】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、入球部としての第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【１０６５２】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図５１１参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図４８９参照）。

【１０６５３】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図５１１参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図４８９参照）。

【１０６５４】

保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【１０６５５】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第３１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１０６５６】

ここで、再び図４８９を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【１０６５７】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。

【１０６５８】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【１０６５９】
　また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４とが設けられている。
【１０６６０】
　なお、第３１実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。
【１０６６１】
　上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が入球部としての第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【１０６６２】
　また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が入球部としての第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【１０６６３】
　一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４とが設けられている。
【１０６６４】
　ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。

【１０６６５】
そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、決定制御としての変動開始処理（図５１５参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。
【１０６６６】
また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。
【１０６６７】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。
【１０６６８】
そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３１実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【１０６６９】
ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。
【１０６７０】
また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３１実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【１０６７１】
なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア

番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１０６７２】

一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【１０６７３】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３１実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１０６７４】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【１０６７５】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３１実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１０６７６】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１０６７７】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように

構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【１０６７８】

図４８８に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図５１１参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる算出値としての普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【１０６７９】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、回復制御として、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０７のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図５１３のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図５２４のＳ７０５参照）。

【１０６８０】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図５１１参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図４８９参照）。

【１０６８１】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【１０６８２】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第３１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１０６８３】

ここで、再び図４８９を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【１０６８４】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【１０６８５】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【１０６８６】
この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が所定合計値として最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。
【１０６８７】
一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【１０６８８】
ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。
【１０６８９】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、計数制御としての普図変動処理（図５２４参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。
【１０６９０】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。
【１０６９１】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３１実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【１０６９２】
ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が所定累計値として「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。
【１０６９３】
また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が特定累計値として「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３１実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３

～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【１０６９４】
なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【１０６９５】
図４８８に戻り、説明を続ける。設定値格納エリア２０３ｊは、パチンコ機１０の現在の確率設定値を格納するためのメモリである。上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。設定値格納エリア２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において設定シナリオテーブル２０２ｎ（図４９１参照）を参照し、現在の設定シナリオ番号と後述する設定シナリオカウンタ２０３ｍとによって確率設定値を読み込んで格納される（図５０９のＳ１３３参照）。
【１０６９６】
また、特別図柄の動的表示の実行終了時に行われる更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理において、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの値が属する回転数グループの最大回転数（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は「４５０」。図４９１参照）よりも大きい場合に、設定シナリオテーブル２０２ｎを参照し、設定シナリオ番号と設定シナリオカウンタ２０３ｍとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア２０３ｊに格納される（図５１９のＳ５６０４参照）。
【１０６９７】
設定値確定処理及び設定シナリオカウンタ計数処理において設定値格納エリア２０３ｊの値が格納されると、特別図柄の動的表示の実行開始時において格納された確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａが設定され、特別図柄の動的表示の低確率状態及び高確率状態の大当たり確率がそれぞれ更新される（図５０９のＳ１３４及び図５１９のＳ５６０５参照）。
【１０６９８】
次いで、回転数グループカウンタ２０３ｋは、現在の回転数グループを格納するためのメモリであり、特別図柄の動的表示が実行された場合に確率設定値の変移の有無を判別するためのカウンタである。回転数グループカウンタ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において、初期値として「１」が設定される（図５０９のＳ１３２参照）。そして、変動停止処理内の設定シナリオカウンタ計数処理において、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループの最大回転数に到達した場合に「１」加算される（図５１９のＳ５６０３参照）。
【１０６９９】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、回転数グループカウンタ２０３ｋの値が更新されたタイミングで設定値格納エリア２０３ｊの値も更新され得るように構成されており、該更新された確率設定値に応じて大当たり確率が更新され得る。
【１０７００】
次いで、設定シナリオカウンタ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの特図回転数をカウントするためのカウンタである。設定シナリオカウンタ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において、初期値として「０」が設定される（図５０９のＳ１３１参照）。そして、変動停止処理内の設定シナリオカウンタ計数処理において「１」加算される（図５１９のＳ５６０１参照）。
【１０７０１】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処

理において更新された設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループの最大回転数に到達した場合に、設定シナリオテーブル２０２ｎを参照し、設定シナリオ番号と設定シナリオカウンタ２０３ｍとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア２０３ｊに格納する（図５１９のＳ５６０４参照）。

【１０７０２】

このように構成することで、遊技者の遊技に伴って特別図柄の動的表示が実行されることにより、確率設定値が変移し得るようにすることができる。そして、それまでのパチンコ機１０の大当たりの当選状態が良好とは言い難い状況であっても、遊技の進行に伴って確率設定値が変移し得るため、遊技者は大当たりに当選しなくても、パチンコ機１０が遊技価値を得やすい状態に変移し得ることを意識しながら遊技することができる。その結果、遊技者がパチンコ機１０の遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１０７０３】

なお、設定シナリオカウンタ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に特定動作としてＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされている場合にのみ「０」を設定し、電源立ち上げ時にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていない場合には、電源遮断前の値を保持するように構成してもよい。

【１０７０４】

状態設定制御としての確変フラグ２０３ｎは、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｎは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変Ａ」又は「確変Ｂ」の場合に、確変フラグ２０３ｎがオンに設定される（図５２３のＳ６１０２参照）。また、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図５２０のＳ６０２参照）。第３１実施形態のパチンコ機１０では、状態設定制御としての確変フラグ２０３ｎがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル２０２ａの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【１０７０５】

時短低確フラグ２０３ｏは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｏは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図５０７のＳ１１４参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第３１実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「６００回」より多く（即ち、「６００回」以上）実行されて、特別要件として、救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｏがオンに設定される（図５１８のＳ５５０８参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ若しくは合計時短カウンタ２０３ｓのいずれかの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｏがオンに設定されている場合（図５１７のＳ５４１０：Ｎｏ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図５２０のＳ６０４参照）。

【１０７０６】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、時短低確フラグ２０３ｏがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【１０７０７】

時短高確フラグ２０３ｐは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｐは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図５０７のＳ１１４参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第３１実施形態では、大当たりの終了時において、大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｐがオンに設定される（図５２３のＳ６１０３又はＳ６１０４参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ若しくは合計時短カウンタ２０３ｓのいずれかの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｐがオンに設定されている場合（図５１７のＳ５４１０：Ｙｅｓ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図５２０のＳ６０４参照）。

【１０７０８】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、時短高確フラグ２０３ｐがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【１０７０９】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｑは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１０７１０】

この特図１時短カウンタ２０３ｑは、回復制御としての電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０７のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」クリアされる（図５２０のＳ６０５参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図１時短カウンタ２０３ｑの値が設定される（図５２３のＳ６１０５参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第３１実施形態では、「６００回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｕがオンに設定されていない場合に、特図１時短カウンタ２０３ｑの値に「７００」が設定される（図５１８のＳ５５０５参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｑの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図５１７のＳ５４０２参照）。

【１０７１１】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」となった場合に（図５１７のＳ５４０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｐ又は時短低確フラグ２０３ｏをオフに設定し（図５１７のＳ５４１１又はＳ５４１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１０７１２】

なお、特図１時短カウンタ２０３ｑの値は、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が所定の値（例えば、「１００」又は「７００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【１０７１３】
次いで、特図２時短カウンタ２０３ｒは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【１０７１４】
この特図２時短カウンタ２０３ｒは、回復制御としての電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０７のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」クリアされる（図５２０のＳ６０５参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図２時短カウンタ２０３ｒの値が設定される（図５２３のＳ６１０５参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第３１実施形態では、「６００回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｕがオンに設定されていない場合に、特図２時短カウンタ２０３ｒの値に「７００」が設定される（図５１８のＳ５５０５参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｒの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図５１７のＳ５４０６参照）。
【１０７１５】
そして、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」となった場合に（図５１７のＳ５４０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｐ又は時短低確フラグ２０３ｏをオフに設定し（図５１７のＳ５４１１又はＳ５４１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【１０７１６】
なお、特図２時短カウンタ２０３ｒの値は、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が所定の値（例えば、「１２０」又は「７００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。
【１０７１７】
次いで、合計時短カウンタ２０３ｓは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【１０７１８】
この合計時短カウンタ２０３ｓは、回復制御としての電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０７のＳ１１５参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」クリアされる（図５２０のＳ６０５参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して合計時短カウンタ２０３ｓの値が設定される（図５２３のＳ６１０５参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第３１実施形態では、「６００回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｕがオンに設定されていない場合に、合計時短カウンタ２０

３ｓの値に「７００」が設定される（図５１８のＳ５５０５参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｓの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、いずれかの特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図５１７のＳ５４０４又はＳ５４０８参照）。

【１０７１９】

そして、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」となった場合に（図５１７のＳ５４０５：Ｎｏ又はＳ５４０９：Ｎｏ）、各特別図柄の実行の合計回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｐ又は時短低確フラグ２０３ｏをオフに設定し（図５１７のＳ５４１１又はＳ５４１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１０７２０】

なお、合計時短カウンタ２０３ｓの値は、各特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ２０３ｓの値が所定の値（例えば、「１２０」又は「７００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【１０７２１】

救済カウンタ２０３ｔは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第３１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が所定回数（即ち、「６００回」）実行された場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１０７２２】

この救済カウンタ２０３ｔは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、基準値としての初期値として「０」が設定される（図５０７のＳ１１５参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、変動停止処理（Ｓ５１３）内の更新処理としての救済到達計数処理において１加算される（図５１８のＳ５５０２参照）。第３１実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｔの値が所定回数（即ち、「６００回」）に達した場合に、特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ及び合計時短カウンタ２０３ｓの値に「７００」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｏをオンに設定して（図５１８のＳ５５０８参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【１０７２３】

一方、「通常遊技状態」であっても、後述する救済設定済みフラグ２０３ｕがオンの場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している遊技状態であれば、特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ２０３ｔは更新されないように構成されている（図５１８のＳ５５０１：Ｙｅｓ参照）。

【１０７２４】

従って、救済カウンタ２０３ｔは、救済設定済みフラグ２０３ｕがオフの場合における「通常遊技状態」においてのみ更新可能に構成されている。

【１０７２５】

なお、この救済カウンタ２０３ｔは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図５２０のＳ６０７参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【１０７２６】

また、救済カウンタ２０３ｔの値の更新は、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ２０３ｔの値の更新処理としての更新方法を減算とする場合、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で

抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ２０３ｔにセットするように構成する。

【１０７２７】

さらに、救済カウンタ２０３ｔの値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図５１５参照）や、図柄確定時間の終了時（図５１４のＳ５０３参照）に更新するように構成してもよい。

【１０７２８】

また、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングは、あらかじめ定めておけば、特別図柄の動的表示の終了時、図柄確定時間の終了時、又は、救済カウンタ２０３ｔの値が救済条件成立回数に達した後に実行される特別図柄の動的表示の実行開始時などのタイミングでもよい。

【１０７２９】

救済設定済みフラグ２０３ｕは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｕは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図５０７のＳ１１５参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して所定回数（即ち、「６００回」）大当たり状態に移行しなかった場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図５１８のＳ５５０６参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図５２０のＳ６０６参照）。

【１０７３０】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｕがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｕを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【１０７３１】

状態異常フラグ２０３ｖは、オン状態で、パチンコ機１０において何らかの異常が検知されている状態であることを示すためのフラグである。この状態異常フラグ２０３ｖは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図５０７のＳ１１４参照）に初期値としてオフに設定される。そして、電源投入以降において、パチンコ機１０において何らかの異常が検知（例えば、枠開放検知、振動検知、磁気検知、払い出しエラー検知など）された場合にオンに設定される（図５２６のＳ２３３参照）。その後、パチンコ機１０において異常が検知されなくなったタイミングにおいて、状態異常フラグ２０３ｖがオフに設定される。

【１０７３２】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、状態異常フラグ２０３ｖがオンである場合、検知した異常内容に応じた異常報知コマンドを設定する。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された異常報知コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１及び音声出力装置２２６において、受信コマンド内容に応じたエラー報知を実行する（図５３１参照）。

【１０７３３】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。

【１０７３４】

ここで、図４９９を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図４９９は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、イ

ンターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【１０７３５】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態と、遊技状態毎に入賞し易い入球部としての第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【１０７３６】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ａ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」又は「確変Ｂ」に当選した場合に参照される「時間短縮状態・確率変動状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１０７３７】

図４９９で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【１０７３８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・確率変動状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」又は「確変Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「５秒 」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【１０７３９】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。

【１０７４０】

また、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１０７４１】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防

止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【１０７４２】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【１０７４３】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【１０７４４】

次に、図５００を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図５００は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【１０７４５】

第３１実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【１０７４６】

図５００で示すように、すべての遊技状態において、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「１００回」、「特図２時短回数」は「１２０回」、「合計時短回数」は「１２０回」に設定され、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【１０７４７】

次いで、すべての遊技状態において、大当たり種別「確変Ａ」又は「確変Ｂ」が実行された場合、「特図１時短回数」、「特図２時短回数」及び「合計時短回数」が「次回大当たりまで」に設定される。また、特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において救済条件成立回数（第３１実施形態では「６００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「７００回」まで有効となるように設定される。

【１０７４８】

次に、図５０１を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図５０１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した

模式図である。
【１０７４９】
上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。
【１０７５０】
図４９９（ａ）で示すように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は「７０個」で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。
【１０７５１】
一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【１０７５２】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し易い状況より開放難い状況であることで球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。
【１０７５３】
特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し得ず、普通電役７２が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役７２へ入賞し得ないように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役７２へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。
【１０７５４】
なお、普通電役７２の開放は、普通図柄の抽選を行わずに必ず開放するように構成して

もよい。この場合、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによる普通図柄の抽選は行わず、スルーゲート６７を球が通過した場合に、必ず普通電役７２が開放するように構成する。また、このように構成する場合であっても、遊技状態に応じて普通電役７２の開放回数及び開放時間を設定することで、例えば、「通常遊技状態」においては、開放時間を短く設定することで、普通電役７２に入賞し難くすることができる。さらに、このように普通図柄の抽選を行わない場合、普通電役７２のオープニング時間を設けるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の可変表示が行われない場合であっても、スルーゲート６７を球が通過してから、所定のオープニング時間経過後に普通電役７２が開放されるように構成することができる。

【１０７５５】

次いで、図５０１（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図５０１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【１０７５６】

普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」で参照される「時間短縮状態・確率変動状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態・確率変動状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【１０７５７】

図５１１（ｂ）で示すように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

【１０７５８】

また、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【１０７５９】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま普通電役７２へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び普通電役７２への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１０７６０】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入賞し得るように構成されている。

【１０７６１】

次いで、図５０１（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図５０１（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電

役７２の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

【１０７６２】

普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」で参照される「時間短縮状態・確率変動状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【１０７６３】

図５０１（ｃ）で示すように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【１０７６４】

また、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「１秒」、かつ、開放回数が５回（インターバル時間は「１秒」）となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「１秒」×５回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。

【１０７６５】

これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって普通電役７２へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放し得ないことで、該普通電役７２へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１０７６６】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」及び「確率変動状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入賞し易いように構成されている。

【１０７６７】

よって、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」で右打ちされた球は、普通電役７２へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【１０７６８】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【１０７６９】

また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、

適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放回数を「５回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよいし、「５回」未満の少ない回数（例えば、「１回」）にしてもよい。

【１０７７０】

図４８７に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図４８９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１０７７１】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５１０参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５１１参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５２７参照）が即座に実行される。

【１０７７２】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定シナリオ番号変更モード」時に押下操作されることにより設定シナリオ番号を更新するための設定シナリオ番号変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するための操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【１０７７３】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の開閉板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【１０７７４】
払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【１０７７５】
払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５２７参照）が即座に実行される。
【１０７７６】
払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【１０７７７】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【１０７７８】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する設定値変更示唆演出、設定値示唆演出又は「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。また、主制御装置１１０からパチンコ機１０の状態異常関連のコマンドを受信した場合には、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７及び第３図柄表示装置８１においてエラー報知を行う。
【１０７７９】
演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【１０７８０】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、遊技者音量操作部４４、遊技者光量操作部４５及びホール音量操作部１１７などがそれぞれ接続されている。第３１実施形態では、主制御装置１１０から

音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【１０７８１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【１０７８２】

さらに、音声ランプ制御装置１１３は、遊技者音量操作部４４、遊技者光量操作部４５及びホール音量操作部１１７からの入力の監視も行う。上述したように、ホール音量操作部１１７は、パチンコ機１０の背面部であって、音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）内に配設されており、ホール関係者等によって営業開始前にあらかじめ調整される操作部である。また、遊技者音量操作部４４は、変動演出の実行有無にかかわらず遊技者によって操作可能であり、任意のタイミングで音量値を調整可能となるように構成されている。

【１０７８３】

従って、音声ランプ制御装置１１３は、ホール音量操作部１１７と、遊技者音量操作部４４と、の２の音量操作部の音量値を読み込み、音声出力装置２２６（図４８７参照）によって出力する実音量値を決定する。よって、遊技前若しくは遊技中における遊技者の適宜操作により、遊技者所望の音量を出力することができるので、パチンコ機１０における演出時に出力される音量が大きい若しくは小さいことによる煩わしさを解消可能となってパチンコ機１０での遊技を堪能することができ、快適な遊技環境を整え、遊技者の遊技意欲の増進を図ることができる。

【１０７８４】

また、ランプ表示装置２２７によって電飾部２９～３３から出力される光量値は、遊技者光量操作部４５によって遊技者が調整可能に構成されており、遊技者が任意のタイミングで光量値を調整可能となるように構成されている。

【１０７８５】

従って、音声ランプ制御装置１１３は、遊技者光量操作部４５によって設定された光量値を読み込み、ランプ表示装置２２７によって電飾部２９～３３から出力する実光量値を決定する。よって、遊技前若しくは遊技中における遊技者の適宜操作により、遊技者所望の光量で第３図柄表示装置８１やその他ランプ装置を発光することができるので、パチンコ機１０における演出時に出力される光量が眩しい若しくは暗いことによる煩わしさを解消可能となってパチンコ機１０での遊技を堪能することができ、快適な遊技環境を整え、遊技者の遊技意欲の増進を図ることができる。

【１０７８６】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する設定値変更示唆演出、設定値示唆演出又は「保留変化予告」等の表示制御を実行するものである。なお、設定値変更示唆演出、設定値示唆演出の詳細については図５３５、図５３９、図５４２～図５４５を参照して後述する。

【１０７８７】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０

９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【１０７８８】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図５２７参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【１０７８９】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図４８４参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【１０７９０】

基準値としてのベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【１０７９１】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【１０７９２】

なお、ベース表示装置４０１には、設定シナリオ番号変更モード及び設定シナリオ番号確認モードのときには設定シナリオ番号が表示されるように構成されている。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。設定シナリオ番号変更モード及び設定シナリオ番号確認モードについては図５０７～図５０９において詳細を後述する。

【１０７９３】

ここで、図５０２を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図５０２は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種

別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅ、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆ、設定示唆抽選テーブル２２２ｇ、音量テーブル２２２ｈが少なくとも格納されている。これらのテーブルのうち、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【１０７９４】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【１０７９５】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図４８６参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【１０７９６】

設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆは、遊技中における確率設定値の変更を第３図柄表示装置８１において示唆するための抽選テーブルである。上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が遊技を実行することで確率設定値が変移可能となるように構成されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信した場合、即ち、パチンコ機１０の確率設定値が変移し得る場合において、この設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆを参照して抽選処理を行い（図５３５のＳ１４０６参照）、第３図柄表示装置８１で実行する確率設定値の変更示唆演出の内容を決定する。設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆについては、図５０４において詳細を後述する。

【１０７９７】

設定示唆抽選テーブル２２２ｇは、現在のパチンコ機１０の確率設定値を第３図柄表示装置８１において示唆するための抽選テーブルである。音声ランプ制御装置１１３は、変動演出処理（図５３８参照）の実行時において、この設定示唆抽選テーブル２２２ｇを参照して抽選処理を行い（図５３９のＳ１３３１参照）、第３図柄表示装置８１で実行する確率設定値の示唆演出の内容を決定する。この設定示唆抽選テーブル２２２ｇについては、図５０５において詳細を後述する。

【１０７９８】

音量テーブル２２２ｈは、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される実音量値を決定するためのテーブルである。音声ランプ制御装置１１３は、ホール音量操作部１１７（図４８４参照）の調整態様に基づくホール操作音量値と、遊技者音量操作部４４（図４８３参照）の調整態様に基づく遊技者操作音量値と、によって、実音量値を決定する。この音量テーブル２２２ｈについては、図５０６において詳細を後述する。

【１０７９９】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、サブ設定値格納エリア２２３ｈ、サブ回転数グループカウンタ２２３ｉ、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊ、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋ、設定示唆抽選カウンタ２２３ｍ、ホール操作音量値格納エリア２２３ｎ、遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏが少なくとも設けられている。

【１０８００】
特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図５３２のＳ１２２５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図５３８のＳ１３０２参照）。
【１０８０１】
そして、第３１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図５３８のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。
【１０８０２】
特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図５３３のＳ１２４５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図５３８のＳ１３１０参照）。
【１０８０３】
そして、第３１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図５３８のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。
【１０８０４】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１０８０５】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。
【１０８０６】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図５３４のＳ１２６２参照）。
【１０８０７】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図５３８のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンド

に従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【１０８０８】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１０８０９】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【１０８１０】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図５３４のＳ１２６６参照）。

【１０８１１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図５３８のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【１０８１２】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図５３４のＳ１２６２又はＳ１２６６参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図５３８のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【１０８１３】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ

の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４８６（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。
【１０８１４】
上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４８６（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。
【１０８１５】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【１０８１６】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。
【１０８１７】
第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【１０８１８】
音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。
【１０８１９】
実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【１０８２０】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。
【１０８２１】
ここで、図５０３を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図５０３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリ

ア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。
【１０８２２】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。
【１０８２３】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４とが少なくとも設けられている。
【１０８２４】
さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４とが少なくとも設けられている。
【１０８２５】
具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【１０８２６】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【１０８２７】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保

留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【１０８２８】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【１０８２９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４に格納する。

【１０８３０】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【１０８３１】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【１０８３２】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納

第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１０８３３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【１０８３４】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【１０８３５】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【１０８３６】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出

の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【１０８３７】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１０８３８】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【１０８３９】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【１０８４０】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１０８４１】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１０８４２】
図５０２に戻って説明を続ける。サブ設定値格納エリア２２３ｈは、パチンコ機１０の現在の確率設定値を格納するためのメモリである。第３１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達した場合に、主制御装置１１０より設定値コマンドが送信される（図５０９のＳ１３５及び図５１９のＳ５６０６参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信すると、該コマンドに含まれる確率設定値をサブ設定値格納エリア２２３ｈに格納する（図５３５のＳ１４０９参照）。
【１０８４３】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が設定値コマンドを受信した場合に、パチンコ機１０の確率設定値が変更し得るタイミングであると判断し、その時点においてサブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値と、受信した設定値コマンドの確率設定値とを比較して確率設定値の変移状況を判別し、確率設定値の変更示唆演出を行う（図５３５のＳ１４０６及び図５０４参照）。また、変動演出の実行時において、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値を参照し、確率設定値を示唆する予告演出を行う。
【１０８４４】
ここで、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時においてのみ、ホール関係者等の操作によって確率設定値の変更が可能に構成されている。このため、表示機等で確率設定値の示唆演出を行う場合、該立ち上げ時に設定された確率設定値を示唆する演出のみを行っている。よって、電源投入時に設定された確率設定値によって演出の選択肢が狭められ、演出のバリエーションに乏しく、演出の抽選結果によっては固定化された演出が続いてしまうおそれがある。一方で、各確率設定値ごとの演出のバリエーションを増やそうとした場合、演出の開発工数やＲＯＭ容量が嵩んでしまい、開発コストは開発工数が膨大になってしまうおそれがある。
【１０８４５】
これに対し、第３１実施形態のパチンコ機１０では、端的に表現すれば、遊技者が遊技を実行することで確率設定値が変移可能となるように構成されている。このため、第３１実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機で行われている確率設定値自体の示唆演出に加え、遊技中に確率設定値が変移したことを示唆する演出を実行可能に構成されている。
【１０８４６】
このように構成することで、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて設定シナリオ番号の設定内容に合致させることで、確率設定値が変移し得るように構成されているため、遊技を継続することでそれまでのパチンコ機１０で設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０で継続して遊技する動機に繋がり、新たな遊技性の創出による興趣向上を図るとともに、遊技者の遊技意欲を向上させてパチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。また、各確率設定値ごとの演出の選択肢を膨大に用意しなくても、遊技の移行態様に応じて演出の内容を変化させることが可能となることで、演出の開発コストや開発工数を効果的に削減することができる。
【１０８４７】
次いで、サブ回転数グループカウンタ２２３ｉは、現在の回転数グループを格納するためのメモリであり、特別図柄の動的表示の実行回数が、確率設定値が変移し得る回転数に到達したか否かを判別するためのカウンタである。第３１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、特別図柄の動的表示の実行回数が、確率設定値が変移し得る回転数に到達した場合に、該主制御装置１１０より回転数グループコマンドが送信される（図５０９のＳ１３５及び図５１９のＳ５６０６参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より回転数グループコマンドを受信すると、該回転数グループ

をサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納する（図５３５のＳ１４１１参照）。
【１０８４８】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、後述するサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値がサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納されている回転数グループの最大値（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は「４５０」。図４９１参照）よりも小さい値であるか否かを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第３図柄表示装置８１において報知する（図５３５のＳ１４０４、図５４３（ｂ）の回転数到達メッセージ８１ｄ参照）。
【１０８４９】
このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを定期的に遊技者に対して報知することができる。その結果、遊技の進行に伴って、確率設定値が如何様に変移し得るのか、について、遊技者が推測しながら遊技することができ、遊技者の興趣向上に資することができる。
【１０８５０】
次いで、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの特図回転数を格納するためのカウンタである。第３１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、特別図柄の動的表示の実行時において、主制御装置１１０より設定シナリオカウンタコマンドが送信される（図５０９のＳ１３５及び図５１９のＳ５６０７参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より設定シナリオカウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊに格納する（図５２８のＳ１０１８及び図５３５のＳ１４０２参照）。
【１０８５１】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値がサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納されている回転数グループの最大値（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は「４５０」。図４９１参照）よりも小さい値であるか否かを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第３図柄表示装置８１において報知する（図５３５のＳ１４０４、図５４３（ｂ）の回転数到達メッセージ８１ｄ参照）。
【１０８５２】
次いで、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋは、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆ（図５０４参照）を抽選するための乱数カウンタである。変更示唆抽選カウンタ２２３ｋは、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後「０」に戻るように構成されている。そして、音声ランプ制御装置１１３が設定値コマンドを受信した場合に、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの乱数値と設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆと、を参照して抽選処理が行われ、該抽選結果によって第３図柄表示装置８１において予告演出が実行される（図５４３（ｂ）の設定変更示唆メッセージ８１ｅ参照）。
【１０８５３】
ここで、図５０４を参照して、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆについて説明する。上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が遊技を実行することで確率設定値が変移可能となるように構成されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信した場合、即ち、パチンコ機１０の確率設定値が変移し得る場合において、この設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆを参照して抽選処理を行い（図５３５のＳ１４０６参照）、第３図柄表示装置８１で実行する確率設定値の変更示唆演出の内容を決定する。
【１０８５４】
図５０４に示すように、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆは、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値と、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値（即ち、次変動から設定される確率設定値）と、によって、予告演出

を抽選するテーブルである。
【１０８５５】
　具体的には、第３１実施形態の設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆでは、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「１」から変移しない場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選される。
【１０８５６】
　なお、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合には、予告演出内容のうち、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が選択され得ないように構成されている。
【１０８５７】
　従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が５０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が２０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が０％、の割合で選択され得る。
【１０８５８】
　次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「１」から「２」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～３９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「４０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。
【１０８５９】
　従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が２０％、の割合で選択され得る。
【１０８６０】
　即ち、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合よりも、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。
【１０８６１】
　次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「１」から「３」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～１９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「２０～２９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「３０～６９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「７０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。

【１０８６２】
従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が２０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が３０％、の割合で選択され得る。
【１０８６３】
即ち、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合よりも、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。
【１０８６４】
次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「２」から「１」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～３９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「４０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。
【１０８６５】
従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が２０％、の割合で選択され得る。
【１０８６６】
次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「２」から変移しない場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選される。
【１０８６７】
なお、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合には、予告演出内容のうち、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が選択され得ないように構成されている。
【１０８６８】
従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が５０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が２０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が０％、の割合で選択され得る。
【１０８６９】
次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「２」から「３」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～３９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「４０～４９」の範囲において、予告演出内

容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。

【１０８７０】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が２０％、の割合で選択され得る。

【１０８７１】

即ち、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合よりも、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。

【１０８７２】

次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「３」から「１」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～１９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「２０～２９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「３０～６９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「７０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。

【１０８７３】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が２０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が３０％、の割合で選択され得る。

【１０８７４】

次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「３」から「２」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～３９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「４０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が抽選される。

【１０８７５】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が４０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が１０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が２０％、の割合で選択され得る。

【１０８７６】

即ち、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「２」の場合、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「１」の場合よりも、Ｎｏ．１の予告演出、即ち、予告演出自体を実行しない選択肢の割合が高くなるように構成されている。

【１０８７７】

次いで、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「３」から変移しない場合には、変更示唆抽選カウンタ２２３ｋの値が「０～４９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「５０～７９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「設定値変更なし！？」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「設定値変更あり！？」が抽選される。

【１０８７８】

なお、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合には、予告演出内容のうち、Ｎｏ．４の「設定値変更！！」が選択され得ないように構成されている。

【１０８７９】

従って、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」であって、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値が「３」の場合、Ｎｏ．１の予告演出内容が５０％、Ｎｏ．２の予告演出内容が３０％、Ｎｏ．３の予告演出内容が２０％、Ｎｏ．４の予告演出内容が０％、の割合で選択され得る。

【１０８８０】

このように第３１実施形態の設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆでは、現在の確率設定値と異なる確率設定値に変移する場合に、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。また、現在の確率設定値よりも高い確率設定値に変移する場合において、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出がより選択され易くなるように構成されている。

【１０８８１】

このように構成することで、Ｎｏ．３及びＮｏ．４の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が実行された場合に、確率設定値が高い値に変移した可能性が高くなるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１において現出する予告演出の内容を注視することで、確率設定値の変移態様を推測することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【１０８８２】

図５０２に戻って説明を続ける。設定示唆抽選カウンタ２２３ｍは、設定示唆抽選テーブル２２２ｇ（図５０５参照）を抽選するための乱数カウンタである。設定示唆抽選カウンタ２２３ｍは、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後「０」に戻るように構成されている。そして、音声ランプ制御装置１１３において変動演出処理（図５３８参照）が実行される場合に、設定示唆抽選カウンタ２２３ｍの乱数値と設定示唆抽選テーブル２２２ｇと、によって抽選処理が行われ、該抽選結果によって第３図柄表示装置８１において予告演出が実行される（図５４２（ｃ）の設定値示唆メッセージ８１ｃ参照）。

【１０８８３】

ここで、図５０５を参照して、設定示唆抽選テーブル２２２ｇについて説明する。音声ランプ制御装置１１３は、変動演出処理（図５３８参照）の実行時において、この設定示唆抽選テーブル２２２ｇを参照して抽選処理を行い（図５３９のＳ１３３１参照）、第３図柄表示装置８１で実行する確率設定値の示唆演出の内容を決定する。

【１０８８４】

図５０５に示すように、設定示唆抽選テーブル２２２ｇは、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値に基づいて予告演出を抽選するテーブルである。具体的には、第３１実施形態の設定示唆抽選テーブル２２２ｇでは、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」である場合、設定示唆抽選カウンタ２２３ｍの値が「０～８２」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「８３～９２」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「奇数設定！？

」が抽選され、「９３～９６」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「偶数設定！？」が抽選され、「９７，９８」の場合に、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「中間設定以上！？」が抽選され、「９９」の場合に、予告演出内容として、Ｎｏ．５の「高設定！？」が抽選される。

【１０８８５】

なお、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」である場合、Ｎｏ．６の「高設定確定！！」の予告演出は選択され得ないように構成されている。

【１０８８６】

よって、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」である場合、Ｎｏ．１の予告演出が８３％、Ｎｏ．２の予告演出が１０％、Ｎｏ．３の予告演出が４％、Ｎｏ．４の予告演出が２％、Ｎｏ．５の予告演出が１％、Ｎｏ．６の予告演出が０％、の割合で選択され得るように構成されている。

【１０８８７】

従って、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「１」である場合、Ｎｏ．１の「予告なし」及びＮｏ．２の「奇数設定！？」の予告演出が選択され易いように構成されている。

【１０８８８】

次いで、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」である場合、設定示唆抽選カウンタ２２３ｍの値が「０～８１」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「８２～８５」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「奇数設定！？」が抽選され、「８６～９３」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「偶数設定！？」が抽選され、「９４～９７」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「中間設定以上！？」が抽選され、「９８，９９」の場合に、予告演出内容として、Ｎｏ．５の「高設定！？」が抽選される。

【１０８８９】

なお、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」である場合、Ｎｏ．６の「高設定確定！！」の予告演出は選択され得ないように構成されている。

【１０８９０】

よって、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」である場合、Ｎｏ．１の予告演出が８２％、Ｎｏ．２の予告演出が４％、Ｎｏ．３の予告演出が８％、Ｎｏ．４の予告演出が４％、Ｎｏ．５の予告演出が２％、Ｎｏ．６の予告演出が０％、の割合で選択され得るように構成されている。

【１０８９１】

従って、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「２」である場合、確率設定値が「１」の場合と比較して、Ｎｏ．３の「偶数設定！？」及びＮｏ．４の「中間設定以上！？」の予告演出が選択され易いように構成されている。

【１０８９２】

次いで、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」である場合、設定示唆抽選カウンタ２２３ｍの値が「０～８０」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．１の「予告なし」が抽選され、「８１～８８」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．２の「奇数設定！？」が抽選され、「８９～９２」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．３の「偶数設定！？」が抽選され、「９３，９４」の場合に、予告演出内容として、Ｎｏ．４の「中間設定以上！？」が抽選され、「９５～９８」の範囲において、予告演出内容として、Ｎｏ．５の「高設定！？」が抽選され、「９９」の場合に、予告演出内容として、Ｎｏ．６の「高設定確定！！」が抽選される。

【１０８９３】

よって、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」である場合、Ｎｏ．１の予告演出が８１％、Ｎｏ．２の予告演出が８％、Ｎｏ．３の予告演出が４％、Ｎｏ．４の予告演出が２％、Ｎｏ．５の予告演出が４％、Ｎｏ．６の予告演出が１％、の割合で選択され得るように構成されている。

【１０８９４】
従って、サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値が「３」である場合、確率設定値が「２」の場合と比較して、Ｎｏ．４の「中間設定以上！？」、Ｎｏ．５の「高設定！？」及びＮｏ．６の「高設定確定！！」の予告演出が選択され易いように構成されている。
【１０８９５】
このように構成することで、遊技者は、変動演出の実行中に現出し得る設定示唆演出の内容を注視することで、現在の確率設定値を推測しながら遊技することができる。また、上述した設定値変更示唆演出の内容と合わせて推測することにより、確率設定値が如何様に変移し得るのかを推測しながら遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１０８９６】
図５０２に戻って説明を続ける。ホール操作音量値格納エリア２２３ｎは、パチンコ機１０の背面部、音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）内に配設されているホール音量操作部１１７によって設定されるホール操作音量値を格納するためのメモリである。ホール操作音量値格納エリア２２３ｎは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理内で行われる音量光量初期化処理において、ホール音量操作部１１７からホール操作音量値を読み込んで格納される（図５２９のＳ１０３１参照）。
【１０８９７】
次いで、遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏは、上皿１７の上面に配設されている遊技者音量操作部４４によって設定される遊技者操作音量値を格納するためのメモリである。遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理内で行われる音量光量初期化処理において、初期値である「３」が格納される（図５２９のＳ１０３２参照）。また、変動演出が一定時間未実行である場合に行われるデモ演出処理においても、初期値である「３」が格納される（図５３７のＳ１２９５参照）。
【１０８９８】
さらに、遊技者音量操作部４４が操作された場合に実行される音量光量調整処理では、特別要件として、ボタン（遊技者音量上昇部４４ａ又は遊技者音量下降部４４ｂ）が押下された操作内容に応じて、現在の遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏに格納されている値から１加算又は減算される。
【１０８９９】
ここで、図５０６を参照して、第３１実施形態の音量テーブル２２２ｈについて説明する。音量テーブル２２２ｈは、ホール音量操作部１１７（図４８４参照）の調整態様に基づくホール操作音量値と、遊技者音量操作部４４（図４８３参照）の調整態様に基づく遊技者操作音量値と、によって、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される設定内容としての実音量値を決定するためのテーブルである。
【１０９００】
上述したように、ホール関係者等によって操作可能なホール音量操作部１１７により、ホール操作音量値は８段階に設定可能に構成されている。よって、図５０６における「ホール操作音量値」の「１～８」の値は、ホール音量操作部１１７によって設定されるホール操作音量値を示している。なお、「ホール操作音量値」のうち、「－」で示す欄は、エラー報知を行う場合に参照される音量値である。エラー報知用の音量値については詳細を後述する。
【１０９０１】
また、遊技者が操作可能な遊技者音量操作部４４により、遊技者操作音量値は５段階に設定可能に構成されている。よって、図５０６における「遊技者操作音量値」の「１～５」の値は、遊技者音量操作部４４によって設定される遊技者操作音量値を示している。
【１０９０２】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、ホール操作音量値と、遊技者操作音量値とによって、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される実音量値が決定されるように

構成されている。
【１０９０３】
　具体的には、ホール操作音量値が「１」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「１０」に、それぞれ決定される。
【１０９０４】
　即ち、ホール操作音量値が「１」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「２～１０」の範囲で調整可能となるように構成されている。
【１０９０５】
　次いで、ホール操作音量値が「２」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「１２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「１４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「１６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「１８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「２０」に、それぞれ決定される。
【１０９０６】
　即ち、ホール操作音量値が「２」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「１２～２０」の範囲で調整可能となるように構成されている。
【１０９０７】
　次いで、ホール操作音量値が「３」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「２２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「２４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「２６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「２８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「３０」に、それぞれ決定される。
【１０９０８】
　即ち、ホール操作音量値が「３」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「２２～３０」の範囲で調整可能となるように構成されている。
【１０９０９】
　次いで、ホール操作音量値が「４」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「３２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「３４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「３６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「３８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「４０」に、それぞれ決定される。
【１０９１０】
　即ち、ホール操作音量値が「４」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「３２～４０」の範囲で調整可能となるように構成されている。
【１０９１１】
　次いで、ホール操作音量値が「５」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「４２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「４４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「４６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「４８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「５０」に、それぞれ決定される。
【１０９１２】
　即ち、ホール操作音量値が「５」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「４２～５０」の範囲で調整可能となるように構成されている。
【１０９１３】
　次いで、ホール操作音量値が「６」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「５２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「５４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「５６」に、遊技者操作音量値が「４」で

あれば、実音量値は「５８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「６０」に、それぞれ決定される。
【１０９１４】
即ち、ホール操作音量値が「６」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「５２～６０」の範囲で調整可能となるように構成されている。
【１０９１５】
次いで、ホール操作音量値が「７」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「６２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「６４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「６６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「６８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「７０」に、それぞれ決定される。
【１０９１６】
即ち、ホール操作音量値が「７」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「６２～７０」の範囲で調整可能となるように構成されている。
【１０９１７】
次いで、ホール操作音量値が「８」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「７２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「７４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「７６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「７８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「８０」に、それぞれ決定される。
【１０９１８】
即ち、ホール操作音量値が「８」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「７２～８０」の範囲で調整可能となるように構成されている。
【１０９１９】
ここで、上述したように、音量テーブル２２２ｈに設定されているホール操作音量値のうち、「－」で示す欄については、エラー報知を行う場合に参照される音量値である。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される何らかの異常報知コマンド（図５２６のＳ２３４参照）を受信した場合には、ホール音量操作部１１７の調整態様にかかわらず、基準値としてのホール操作音量値を「－」として実音量値を決定する（図５３６のＳ１４７２参照）。
【１０９２０】
また、図５０６の示すように、ホール操作音量値が「－」である場合、遊技者操作音量値の値にかかわらず、実音量値は「１００」に決定されるように構成されている。即ち、第３１実施形態のパチンコ機１０が、何らかの状態異常を音声出力装置２２６から報知する場合、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値の調整態様にかかわらず、実音量値を「１００」に決定する。
【１０９２１】
このように構成することで、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値の調整態様が如何様な場合であっても、エラー報知を行う場合には、いずれの実音量値よりも大きな音量で出力することができ、遊技者及びホール関係者に、よりエラー報知を聞き取り易くすることができる。
【１０９２２】
なお、主制御装置１１０より状態異常解除コマンドが送信されると、音声ランプ制御装置１１３は、エラー報知を終了し、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値のそれぞれの値をエラー報知前の値に戻すように構成されている。
【１０９２３】
また、このように構成することで、遊技者音量操作部４４の操作で変更可能な実音量値を一定の範囲とすることができる。具体的には、例えば、ホール操作音量値が「１」である場合、遊技者音量操作部４４の操作で変更可能な実音量値の範囲は「２～１０」となる。また、ホール操作音量値が「２」である場合、遊技者音量操作部４４の操作で変更可能

な実音量値の範囲は「１２～２０」となる。
【１０９２４】
即ち、ホール操作音量値が「１」である場合、遊技者が遊技者音量操作部４４を如何様に操作して実音量値を変更した場合であっても、その範囲は「２～１０」となり、ホール操作音量値が「２」である場合に実音量値が決定され得る範囲「１２～２０」よりも小さな値となる。
【１０９２５】
従って、ホール関係者は、ホール音量操作部１１７を操作することで、ホール環境に応じて、パチンコ機１０から出力され得る音量値を適切な範囲の実音量値に設定することができる。その結果、遊技者がパチンコ機１０を遊技する場合に、変動演出の効果音等を聞き取り易くすることができ、また、遊技者が遊技者音量操作部４４を操作することで、必要以上に大きな実音量値になり得ないようにすることができる。
【１０９２６】
図５０２に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。
【１０９２７】
コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５３１参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【１０９２８】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。
【１０９２９】
次に、図５０７から図５２７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。
【１０９３０】
図５０７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。
【１０９３１】
この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。
【１０９３２】
その後は、主制御装置１１０に設けた操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３（図４８７参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。
【１０９３３】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【１０９３４】

なお、図５１０のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【１０９３５】

一方、操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、前提条件として、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【１０９３６】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定シナリオ番号確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において設定シナリオ番号の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定シナリオ番号確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における設定シナリオ番号の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定シナリオ番号確認モード」を終了して、処理をＳ１１７へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１７へ移行する。

【１０９３７】

一方、Ｓ１０４の処理において、操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定シナリオ番号変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、前提条件として、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１３）。

【１０９３８】

Ｓ１１３の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１３：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１４へ移行する。

【１０９３９】

Ｓ１１４の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１４及びＳ１１５）を実行する。

【１０９４０】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４及びＳ１１５）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１４及びＳ１１５）を実行する。

【１０９４１】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４及びＳ１１５）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１４）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１５）、処理をＳ１１６へ移行する。

【１０９４２】

なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４及びＳ１１５）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時に操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【１０９４３】

Ｓ１１３の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１３：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定シナリオ番号変更モード」にするべく、決定制御としての設定シナリオ変更処理を行う（Ｓ１１６）。

【１０９４４】

ここで、図５０８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される決定制御としての設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６）について説明する。図５０８は、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６）を示すフローチャートである。

【１０９４５】

この設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６）は、立ち上げモードが「設定シナリオ番号変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの設定シナリオ番号の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【１０９４６】

上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。そして、遊技中における確率設定値の変移は、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図４９１参照）の設定内容に基づいて実行される。即ち、第３１実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号に基づいて、確率設定値が変移し得るように構成されている。

【１０９４７】

このため、従来のパチンコ機の設定変更モードにおいてホール関係者等が行っていた確率設定値の設定操作の代わりに、パチンコ機１０では、設定シナリオ番号の設定操作が行われる。

【１０９４８】

この決定制御としての設定シナリオ変更処理（Ｓ１１７）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の設定シナリオ番号の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この設定シナリオ番号の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に設定シナリオ番号の表示が開始される。

【１０９４９】

なお、ここで表示される設定シナリオ番号は、電源断前に設定されていた設定シナリオ番号ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定シナリオ番号変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の設定シナリオ番号で表示が開始されるようにしてもよい。特定の設定シナリオ番号としては、例えば、遊技中に確率設定値が「１」から変移し得ない「１－」であってもよいし、確率設定値が「２」から変移し得ない「２－」であってもよいし、確率設定値が「３」から変移し得ない「３－」であってもよい。また、遊技中に確率設定値が変移し得る「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」又は「３ｂ」のいずれかであってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた設定シナリオ番号にかかわらず、ホール関係者等は設定シナリオ番

号を特定の設定シナリオ番号から変更できる。
【１０９５０】
一方で、立ち上げモードが「設定シナリオ番号変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた設定シナリオ番号がそのまま表示されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた設定シナリオ番号を考慮しながら、設定シナリオ番号を変更できる。
【１０９５１】
次に、Ｓ１２２の処理では、設定シナリオ番号が「１－」～「３ｂ」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な設定シナリオ番号となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、設定シナリオ番号を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、遊技中に確率設定値が「１」から変移し得ない「１－」であってもよいし、確率設定値が「２」から変移し得ない「２－」であってもよいし、確率設定値が「３」から変移し得ない「３－」であってもよい。また、遊技中に確率設定値が変移し得る「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」又は「３ｂ」のいずれかであってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、設定シナリオ番号が「１－」～「３ｂ」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、設定シナリオ番号は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。
【１０９５２】
Ｓ１２４の処理では、操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定シナリオ番号変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。
【１０９５３】
Ｓ１２５の結果、設定シナリオ番号変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定シナリオ番号変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、設定シナリオ番号を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。
【１０９５４】
Ｓ１２６の処理である設定シナリオ番号の更新は、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図４９１参照）に設定されている設定シナリオ番号の順に更新される。即ち、現在の設定シナリオ番号が「１－」であれば、設定シナリオ番号変更スイッチ５０２がオンされたと判別される度に「２－」→「３－」→「２Ａ」→「２ｂ」→「３Ａ」→「３ｂ」の順に更新され、「３ｂ」からは再び「１－」に戻って順に更新される。Ｓ１２６の処理により更新された設定シナリオ番号は、ベース表示装置４０１に表示される。
【１０９５５】
Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている設定シナリオ番号を、これからの遊技で使用する設定シナリオ番号として確定し（Ｓ１２７）、処理をＳ１２８に移行する。
【１０９５６】
Ｓ１２８の処理では、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２８）。Ｓ１２８の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。
【１０９５７】
Ｓ１２８の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２８：Ｎｏ）、Ｓ１２８の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２８の処理の結果

、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２８：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における設定シナリオ番号の表示の終了を設定し（Ｓ１２９）、この設定変更処理（Ｓ１１７）を終了する。

【１０９５８】

なお、決定制御としての設定シナリオ変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図５０７参照）に戻り、処理をＳ１１４へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１４及びＳ１１５）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）して、処理をＳ１１７に移行する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて設定シナリオ番号を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【１０９５９】

また、Ｓ１２４の処理において、操作装置としてのＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって設定シナリオ番号を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって設定シナリオ番号を確定するように構成してもよい。

【１０９６０】

ここで、図５０９を参照して主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定値確定処理（Ｓ１１７）について説明する。図５０９は、設定値確定処理（Ｓ１１７）を示すフローチャートである。

【１０９６１】

この設定値確定処理（Ｓ１１７）は、遊技中の確率設定値の変移にかかわるＲＡＭ領域を初期化し、電源立ち上げ時にホール関係者等によって設定された設定シナリオ番号に応じた確率設定値を設定し、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する。また、音声ランプ制御装置１１３に送信するためのコマンドを設定する。

【１０９６２】

この設定値確定処理（Ｓ１１７）では、まず、初期化処理として設定シナリオカウンタ２０３ｍを０クリアし（Ｓ１３１）、回転数グループカウンタ２０３ｋに「１」をセットする（Ｓ１３２）。そして、設定シナリオ番号に応じた確率設定値を設定値格納エリア２０３ｊに格納する（Ｓ１３３）。

【１０９６３】

Ｓ１３３の処理では、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図４９１参照）の回転数グループがＮｏ．１の確率設定値が格納される。よって、例えば、設定シナリオ番号が「２Ａ」に設定された場合、設定値格納エリア２０３ｊに格納される確率設定値は「１」となり、設定シナリオ番号が「２ｂ」に設定された場合、設定値格納エリア２０３ｊに格納される確率設定値は「２」となる。

【１０９６４】

次いで、確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ１３４）、確率設定値に基づいて設定値コマンド、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１３５）、この設定値確定処理（Ｓ１１７）を終了して、立ち上げ処理（図５０７参照）に戻る。

【１０９６５】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図５２８のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンド、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【１０９６６】

ここで設定された設定値コマンド、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）におい

て、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられたサブ設定値格納エリア２２３ｈに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。同様に、音声ランプ制御装置１１３は、回転数グループコマンドを受信するとサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに、設定シナリオカウンタコマンドを受信するとサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊに、それぞれのコマンドで受信した値を格納するように構成されている。

【１０９６７】

図５０７に戻って説明を続ける。設定値確定処理（Ｓ１１７）が終わると、次いで、Ｓ１１８の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１８）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１９）、後述するメイン処理（図５１０参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【１０９６８】

次に、図５１０を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図５１０は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【１０９６９】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【１０９７０】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図５１１参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【１０９７１】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図５１１参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【１０９７２】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の

残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【１０９７３】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図５２７において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【１０９７４】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【１０９７５】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図５１１参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【１０９７６】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、前提条件としての初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【１０９７７】

次に、図５１１を参照して、第３１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図５１１は、第３１実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【１０９７８】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図５１０参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッフ

ァに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。
【１０９７９】
　Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図５２０において後述する。
【１０９８０】
　Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図５２５を参照して後述する。
【１０９８１】
　Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。
【１０９８２】
　次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３１実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３１実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。
【１０９８３】
　次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第３１実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。
【１０９８４】
　次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図５１２を参照して後述する。
【１０９８５】
　次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ

２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図４８９参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図５１３を参照して後述する。

【１０９８６】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図５１４を参照して後述する。

【１０９８７】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（例えば、７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図５２４を参照して後述する。

【１０９８８】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、異常検知処理を実行して（Ｓ２２１）、Ｓ２１３の処理に移行する。

【１０９８９】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【１０９９０】

また、異常検知処理（Ｓ２２１）は、パチンコ機１０における何らかの状態異常の発生有無を検知し、状態異常を検知した場合には、検知した異常内容に応じた異常報知コマンドをコマンド送信用リングバッファに設定し、音声ランプ制御装置１１３において異常報知を行うように構成されている。なお、異常検知処理（Ｓ２２１）の詳細は、図５２６を参照して後述する。

【１０９９１】

異常検知処理（Ｓ２２１）を終えると、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【１０９９２】

ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【１０９９３】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図５１１参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮ

Ｉ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【１０９９４】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【１０９９５】

次に、図５１２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５１１参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図５１２は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【１０９９６】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４又は７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【１０９９７】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図５１１のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図５１１参照）で検出する。

【１０９９８】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図４８７参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【１０９９９】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１１０００】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合

は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【１１００１】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第３１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図５１１参照）へ戻る。

【１１００２】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【１１００３】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図５１１のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図５１１参照）で検出する。

【１１００４】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【１１００５】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【１１００６】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第３１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）へ戻る。

【１１００７】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。

【１１００８】

また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図５１１参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するよ

うに構成してもよい。
【１１００９】
　Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図４８９参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。
【１１０１０】
　具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【１１０１１】
　同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【１１０１２】
　次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。
【１１０１３】
　なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【１１０１４】
次に、図５１３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５１１参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図５１３は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。
【１１０１５】
このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図５１１のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図５１１参照）にわたって検出する。
【１１０１６】
Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図４８７参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。
【１１０１７】
このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。
【１１０１８】
なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「確率変動状態」であるので、Ｓ４０３の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。
【１１０１９】
Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第３１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）へ戻る。
【１１０２０】
一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図４８９参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。
【１１０２１】
具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。

また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１０２２】

なお、第３１実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【１１０２３】

次に、図５１４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５１１参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図５１４は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【１１０２４】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【１１０２５】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま計数制御としての特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１０２６】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１１０２７】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、特定設定内容として、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これ

は、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１１０２８】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。更新制御としてのデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１１０２９】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、特別設定内容として、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【１１０３０】

次いで、特殊設定内容として、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１１０３１】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１０３２】

ここで、図５１５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図５１５は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【１１０３３】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【１１０３４】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた状態設定制御としての確変フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ５１０１）。判別の結果、確変フラグ２０３ｎがオンされていないと判別された場合（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるの

で、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０２）、処理をＳ５１０４へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｎがオンされていると判別された場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０３）、処理をＳ５１０４へ移行する。

【１１０３５】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５１０２又はＳ５１０３において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａと、に基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【１１０３６】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が確率設定値「１」で３３／１００００、確率設定値「３」で５０／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が確率設定値「１」で１６５／１００００、確率設定値「３」で２５０／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【１１０３７】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図４９２（ａ）又は図４９２（ｂ）参照）とに基づいて、決定制御として大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【１１０３８】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ｂ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１１０３９】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図４９０（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図４９０（ｂ）参照）

とに基づいて大当たり種別が決定される。
【１１０４０】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図４９５参照）を選択する。
【１１０４１】
そして、Ｓ５１０５の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【１１０４２】
Ｓ５１０４の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第３１実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。
【１１０４３】
次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。
【１１０４４】
Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【１１０４５】
Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。Ｓ５１０９の処理で設定された変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１１０４６】
具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表

示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【１１０４７】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【１１０４８】

次いで、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し（Ｓ５１１１）、所定通知制御又は特定通知制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図５１４参照）へ戻る。Ｓ５１１０の処理で設定された停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。また、Ｓ５１１１の処理で設定された遊技状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１０４９】

図５１４に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【１１０５０】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の停止後、特定時間（例えば、「３分」）が経過したか否かを判別する（Ｓ５１２）。この判別処理は、後述するデモコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するか否かを判別するために行われる。

【１１０５１】

ここで、仮に、Ｓ５０３の判別処理において、動的表示の停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過していると判別された場合に（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、即座にデモコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成した場合、特別図柄の動的表示の実行停止後、いずれの特別図柄の動的表示の保留球数も０である場合に、即座にデモ演出が実行され得ることになる。

【１１０５２】

このように構成した場合、遊技者が遊技球の発射を継続しているにもかかわらず、偶発的に第１始動口６４及び第２始動口７１のいずれにも入球しない時間が続いて、特別図柄の動的表示の実行停止後、いずれの特別図柄の動的表示の保留球数も０である状態となった場合に、即座にデモ演出が実行されてしまう。このような場合、遊技者は、遊技中のパチンコ機１０が第１始動口６４及び第２始動口７１に入球し難い状態であると認識し、パチンコ機１０の遊技を中止してしまい、該パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【１１０５３】

そこで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の停止後、いずれの特別図柄の保留球も存在しなければ、特定時間（例えば、「３分」）が経過した場合にデモコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成することで、遊技者が遊技球の発射を継続しているにもかかわらず、偶発的に第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれにも入球しない時間が続いて、いずれの特別図柄の動的表示も実行され得ない状態となった場合であっても、即座にデモ演出が現出し得ないように構成されている。

【１１０５４】

Ｓ５１２の判別の結果、各特別図柄の動的表示の停止後、特定時間が経過していれば（Ｓ５１２：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１３）、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、又は、各特別図柄の動的表示の停止後、特定時間が経過していない場合（Ｓ５１２：Ｎｏ）は、そのままタイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。Ｓ５１３の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１０５５】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【１１０５６】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１４）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１０５７】

ここで、図５１６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図５１４参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１４）について説明する。図５１６は、この変動停止処理（Ｓ５１４）を示すフローチャートである。

【１１０５８】

この変動停止処理（Ｓ５１４）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【１１０５９】

変動停止処理（Ｓ５１４）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図５１４参照）に戻る。

【１１０６０】

第３１実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【１１０６１】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図５１５参照）のＳ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【１１０６２】

第３１実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【１１０６３】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【１１０６４】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【１１０６５】

Ｓ５２０５の処理では、「確率変動状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０５）、「確率変動状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、処理をＳ５２０９へ移行する。

【１１０６６】

一方、Ｓ５２０５の判別の結果、「確率変動状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、次いで、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０６）、「時間短縮状態」であれば（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、その後、Ｓ５２０８に移行する。

【１１０６７】

ここで、図５１７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図５１６参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図５１６は、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【１１０６８】
この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。
【１１０６９】
この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５４０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５４０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｑの値から１減算して（Ｓ５４０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｓの値から１減算して（Ｓ５４０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５４１０～Ｓ５４１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図５１６参照）に戻る。
【１１０７０】
一方、Ｓ５４０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｑの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５４１０へ移行する。また、Ｓ５４０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５４０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５４１０へ移行する。
【１１０７１】
また、Ｓ５４０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５４０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｒの値から１減算して（Ｓ５４０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｓの値から１減算して（Ｓ５４０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５４１０～Ｓ５４１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図５１６参照）に戻る。
【１１０７２】
一方、Ｓ５４０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５４０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｒの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５４１０へ移行する。また、Ｓ５４０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５４０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｓの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計

動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５４１０へ移行する。

【１１０７３】

Ｓ５４１０の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短高確フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ５４１０）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｐがオンされている場合は（Ｓ５４１０：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ５４１１）、この時短回数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図５１６参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｐがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５４１０：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｏがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｏをオフに設定して（Ｓ５４１２）この時短回数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図５１６参照）に戻る。

【１１０７４】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１０７５】

図５１６に戻って説明を続ける。Ｓ５２０７の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０６の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０８）、処理をＳ５２０９に移行する。

【１１０７６】

ここで、図５１８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図５１６参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０８）について説明する。図５１８は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）を示すフローチャートである。

【１１０７７】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【１１０７８】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｕがオンされているか否かを判別し（Ｓ５５０１）、救済設定済みフラグ２０３ｕがオンされていれば（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５５０２～Ｓ５５０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）を終了して、変動停止処理（図５１６参照）に戻る。

【１１０７９】

一方、Ｓ５５０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｕがオンされていなければ（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｔの値を１加算する（Ｓ５５０２）。続いて、加算した救済カウンタ２０３ｔの値が救済条件成立回数（第３１実施形態では、「６００」）より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５５０３）。

【１１０８０】

Ｓ５５０３の判別の結果、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｔの値が「６００」より小さい値の場合（Ｓ５５０３：Ｙｅｓ）、Ｓ５５０４～Ｓ５５０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）を終了して、変動停止処理（図５１６参照）に戻る。

【１１０８１】

一方、Ｓ５５０３の処理において、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｔの値が「６００」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｔの値が「２５０」以上である場合（Ｓ５５０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、まず、各時短カウンタ（即ち、特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ及び合計時短カウンタ２０３ｓ）の値に「７００」をセットし（Ｓ５５０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｕをオンに設定する（Ｓ５５０５）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｏをオンに設定し（Ｓ５５０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０８）を終了して、変動停止処理（図５１６参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。

【１１０８２】

図５１６に戻って説明を続ける。Ｓ５２０５の処理において「確率変動状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ５２０８の処理を終えた場合、次いで、確率設定値関連の更新処理を実行すべく、更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理を実行し（Ｓ５２０９）、この変動停止処理を終了して特図変動処理（図５１４参照）に戻る。

【１１０８３】

ここで、図５１９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図５１６参照）の一処理である更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）について説明する。図５１９は、この設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。

【１１０８４】

更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）では、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値を計数し、該設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が特定の値に達したか否かを判別して、判別結果に応じて確率設定値の更新及び大当たり乱数テーブル２０２ａの再設定を行う。

【１１０８５】

この設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）では、まず、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値に１加算する（Ｓ５６０１）。次いで、加算された設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループの最大回転数（例えば、回転数グループがＮｏ．１であれば、最大回転数は「４５０」。図４９１参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５６０２）。

【１１０８６】

判別の結果、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループの最大回転数よりも小さい値であれば（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ５６０３～Ｓ５６０６の処理をスキップして、処理をＳ５６０７に移行する。

【１１０８７】

一方、Ｓ５６０２の処理において、特別要件として、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループの最大回転数以上であると判別された場合（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、確率設定値の更新タイミングとなるため、まず、回転数グループカウンタ２０３ｋの値に１加算し（Ｓ５６０３）、その後、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図４９１参照）を参照して、設定シナリオ番号と、Ｓ５６０３における加算後の回転数グループカウンタ２０３ｋの値と、に基づいて、対応する確率設定値を設定値格納エリア２０３ｊに格納する（Ｓ５６０４）。

【１１０８８】

次いで、更新した確率設定値の値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５６０５）、設定値格納エリア２０３ｊの値に応じて設定値コマンドを、回転数グループ

カウンタ２０３ｋの値に応じて回転数グループコマンドを、それぞれ設定し（Ｓ５６０６）、処理をＳ５６０７に移行する。
【１１０８９】
Ｓ５６０７の処理では、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値に応じて設定シナリオカウンタコマンドを設定し（Ｓ５６０７）、更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図５１６参照）に戻る。
【１１０９０】
これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）によって、設定値コマンド、回転数グループコマンド又は設定シナリオカウンタコマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された設定値コマンド、回転数グループコマンド又は設定シナリオカウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値をＲＡＭ２２３の各メモリ領域に格納し、更新前後における確率設定値の変移態様に応じて、確率設定値が変移したことを示唆する表示用設定値変更示唆コマンドを設定する（図５３５にて後述）。
【１１０９１】
このように構成することで、遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って、確率設定値の値を変移させることができる。その結果、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【１１０９２】
なお、上述のとおり、第３１実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値の変移処理を設定シナリオカウンタ計数処理内において実行しているが、他のタイミング（又は処理）において実行するように構成してもよい。例えば、特別図柄の動的表示の実行開始時（例えば、変動開始処理等）で実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の実行終了時の他のタイミング（例えば、図柄の確定処理等）で実行するように構成してもよい。
【１１０９３】
次に、図５２０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５１１参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図５２０は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。
【１１０９４】
この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。
【１１０９５】
当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、状態設定制御としての確変フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ６０２）、時短高確フラグ２０３ｐ及び時短低確フラグ２０３ｏをオフに設定する（Ｓ６０４）。次いで、特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ及び合計時短カウンタ２０３ｓの値を「０」クリアし（Ｓ６０５）、救済設定済みフラグ２０３ｕをオフに設定し（Ｓ６０６）、救済カウンタ２０３ｔを「０」クリアする（Ｓ６０７）。続いて、大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０８）。そして、大当たりが

開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０９）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「５秒」）を設定して（Ｓ６１０）、処理をＳ６１１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１０９６】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【１１０９７】

また、Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、Ｓ６０２～Ｓ６１０の処理をスキップして、Ｓ６１１に移行する。

【１１０９８】

Ｓ６１１の処理では、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１１）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１２）。

【１１０９９】

ここで、図５２１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）について説明する。図５２１は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を示したフローチャートである。

【１１１００】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【１１１０１】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１０で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６０２０（図５２２参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【１１１０２】

一方、Ｓ６００１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６００２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６００３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第３１実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６００４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【１１１０３】

Ｓ６００６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００

６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図５２０参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図５２０参照）に戻る。

【１１１０４】

ここで、図５２２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図５２２は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【１１１０５】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１１１０６】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６０１１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６０１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６０１２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【１１１０７】

一方、Ｓ６０１１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６０１１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６０１３）。

【１１１０８】

Ｓ６０１３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６０１３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図５２１参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６０１３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６０１４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。

【１１１０９】

一方、Ｓ６０１５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６０１５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６０１６～Ｓ６０２０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図５２１参照）へ戻る。

【１１１１０】

Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６０１６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６０１７）、処理をＳ６０１８へ移行する。なお、Ｓ６０１７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３

に向けて送信される。
【１１１１１】
次いで、Ｓ６０１８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６０１８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６０１９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６０２０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図５２１参照）に戻る。
【１１１１２】
一方、Ｓ６０１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６０２０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図５２１参照）に戻る。
【１１１１３】
図５２０の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１２の大当たり開閉制御処理（図５２１参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【１１１１４】
一方、Ｓ６１３の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１３：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【１１１１５】
ここで、図５２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図５２３は、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を示したフローチャートである。
【１１１１６】
この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ、時短高確フラグ２０３ｐ及び各時短カウンタの値の設定等を行う。
【１１１１７】
この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「確変Ａ」又は「確変Ｂ」であるか否かを判別し（Ｓ６１０１）、当選した大当たりが大当たり種別「確変Ａ」又は「確変Ｂ」であれば（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、状態設定制御としての確変フラグ２０３ｎをオンし（Ｓ６１０２）、時短高確フラグ２０３ｐをオンして（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０６に移行する。
【１１１１８】
Ｓ６１０１の処理において、当選した大当たりが大当たり種別「確変Ａ」及び「確変Ｂ」ではないと判別された場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」であると判断し、時短高確フラグ２０３ｐをオンし（Ｓ６１０４）、決定制御として、時短終了条件テーブル２０２ｍ（図５００参照）に応じて各時

短カウンタ（即ち、特図１時短カウンタ２０３ｑ、特図２時短カウンタ２０３ｒ及び合計時短カウンタ２０３ｓ）に値をセットして（Ｓ６１０５）、処理をＳ６１０６に移行する。

【１１１１９】

Ｓ６１０６の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６１０６）。Ｓ６１０６の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【１１１２０】

Ｓ６１０６の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「３０秒」又は「５秒」）を設定し（Ｓ６１０７）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ６１０８）、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図５２０参照）に戻る。

【１１１２１】

次に、図５２４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５１１参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図５２４は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【１１１２２】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【１１１２３】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が開放中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中（作動中）であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）へ戻る。

【１１１２４】

一方、普通電役７２が開放中（作動中）でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１１１２５】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【１１１２６】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、特定設定内容として、普図

保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１１１２７】

次いで、特別設定内容として、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。更新制御としてのデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１１１２８】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｏ及び時短高確フラグ２０３ｐがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、特殊設定内容として、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０に移行する。

【１１１２９】

一方、Ｓ７０７の処理において、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効となる「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０に移行する。

【１１１３０】

Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｐがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｐがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１１３１】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって普通電役７２へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し得ない状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、可変入賞装置６５側へ流下していく状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

【１１１３２】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）

。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１１３３】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した所定通知内容又は特定通知内容としての表示態様を設定し（Ｓ７１５）、所定通知制御又は特定通知制御としての普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１１３４】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【１１１３５】

次に、図５２５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５２５参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図５２５は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【１１１３６】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役７２を閉鎖させる制御を実行する。

【１１１３７】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【１１１３８】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【１１１３９】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０４～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【１１１４０】

Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｏ及び時短高確フラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットし（Ｓ８０６）、入賞カウンタ（図示せず）の値に「１０」をセットして

、処理をＳ８１６へ移行する。
【１１１４１】
　一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「１秒」に設定し（Ｓ８０８）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を５回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「５」をセットし（Ｓ８０９）、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットして（Ｓ８１０）、処理をＳ８１６へ移行する。
【１１１４２】
　また、Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０８において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているか否かを判別する（Ｓ８１１）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１２）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１３）。
【１１１４３】
　そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１４）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ８１５）、処理をＳ８１６に移行する。
【１１１４４】
　Ｓ８１６の処理では、普通電役７２の開放処理を行い（Ｓ８１６）、閉鎖状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。
【１１１４５】
　一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１４：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、処理をＳ８２１に移行する。
【１１１４６】
　また、Ｓ８１１の処理において、普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１１：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ（図示せず）によって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ８１７）、普通電役スイッチ（図示せず）によって入球を検知していなければ（Ｓ８１７：Ｎｏ）、Ｓ８１８～Ｓ８２１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。
【１１１４７】
　一方、Ｓ８１７の判別の結果、普通電役スイッチによって入球を検知した場合（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、普通電役７２に１の遊技球が入球しているため、Ｓ８０７又はＳ８１０の処理で設定された入賞カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ８１８）。
【１１１４８】
　そして、減算された入賞カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ８１９）、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達していないため、Ｓ８２０及びＳ８２１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。
【１１１４９】

一方、Ｓ８１９の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１９：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達しているため、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８２０）、処理をＳ８２１に移行する。

【１１１５０】

Ｓ８２１の処理では、普通電役７２のエンディング時間（例えば、「１秒」）を設定し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１１５１】

次に、図５２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５１１参照）の一処理である異常検知処理（Ｓ２２１）について説明する。図５２６は、この異常検知処理（Ｓ２２１）を示したフローチャートである。

【１１１５２】

この異常検知処理（Ｓ２２１）は、パチンコ機１０における異常検知の有無を判別し、何らかの異常が検知された場合には、検知内容に応じた異常報知コマンドを設定する。

【１１１５３】

この異常検知処理（Ｓ２２１）では、まず、状態異常フラグ２０３ｖがオンされているか否かを判別し（Ｓ２３１）、状態異常フラグ２０３ｖがオンされていない場合、即ち、状態異常フラグ２０３ｖがオフされていれば（Ｓ２３１：Ｎｏ）、次いで、所定要件として、パチンコ機１０において何らかの異常が検知（例えば、枠開放検知、振動検知、磁気検知、払い出しエラー検知など）されたか否かを判別する（Ｓ２３２）。

【１１１５４】

Ｓ２３２の判別の結果、何らかの異常が検知された場合（Ｓ２３２：Ｙｅｓ）、状態異常フラグ２０３ｖをオンに設定し（Ｓ２３３）、検知内容に応じた各種異常報知コマンドを設定して（Ｓ２３４）、この異常検知処理（Ｓ２２１）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１１５５】

ここで設定された各種異常報知コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）において音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、各種異常報知コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１及び音声出力装置２２６において、受信コマンド内容に応じたエラー報知を実行する（図５３６参照）。

【１１１５６】

また、Ｓ２３２の処理において、いずれの異常も検知されなければ（Ｓ２３２：Ｎｏ）、Ｓ２３３及びＳ２３４の処理をスキップして、この異常検知処理（Ｓ２２１）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１１５７】

一方、Ｓ２３１の判別の結果、状態異常フラグ２０３ｖがオンされていれば（Ｓ２３１：Ｙｅｓ）、次いで、特定要件として、検知状態となっていた異常が解除されたか否か、即ち、異常検知がオフされたか否かを判別し（Ｓ２３５）、異常検知がオフされていれば（Ｓ２３５：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０において発生していたエラーが解消されているため、状態異常フラグ２０３ｖをオフに設定し（Ｓ２３６）、状態異常解除コマンドを設定して（Ｓ２３７）、この異常検知処理（Ｓ２２１）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１１５８】

ここで設定された状態異常解除コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）において音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態異常解除コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１及び音声出力装置２２６において実行していたエラー報知を終了し、該エラー報知用に設定していた実音量値を再設定する（図５３６参照）。

【１１１５９】

また、Ｓ２３５の処理において、異常検知がオフされていなければ（Ｓ２３５：Ｎｏ）、引き続きエラー報知を継続するため、Ｓ２３６及びＳ２３７の処理をスキップして、この異常検知処理（Ｓ２２１）を終了して、タイマ割込処理（図５１１参照）に戻る。

【１１１６０】

次いで、図５２７を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図５２７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【１１１６１】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１１１６２】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【１１１６３】

次に、図５２８から図５４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図５２８参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図５３０参照）とがある。

【１１１６４】

まず、図５２８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５２８は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【１１１６５】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図５３０参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図５３０を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【１１１６６】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【１１１６７】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。前提条件としてＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１１１６８】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１１１６９】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１１１７０】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【１１１７１】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、前提条件として、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【１１１７２】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図５３０のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ

制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、音量光量初期化処理を実行する（Ｓ１０１１）。

【１１１７３】

ここで、図５２９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される音量光量初期化処理（Ｓ１０１１）について説明する。図５２９は、この音量光量初期化処理（Ｓ１０１１）を示したフローチャートである。

【１１１７４】

この音量光量初期化処理（Ｓ１０１１）では、遊技者操作音量値を初期化し、該遊技者操作音量値と、ホール操作音量値と、を読み込んで実音量値をセットする。また、実光量値を初期化する。

【１１１７５】

音量光量初期化処理（Ｓ１０１１）では、まず、ホール音量操作部１１７に基づいて設定されているホール操作音量値を読み込んでホール操作音量値格納エリア２２３ｎに格納し（Ｓ１０３１）、遊技者操作音量値格納エリアに初期値として「３」をセットする（Ｓ１０３２）。次いで、ホール操作音量値と遊技者操作音量値とによって音量テーブル（図５０６参照）を参照して実音量値を読み込んでセットし（Ｓ１０３３）、処理をＳ１０３４に移行する。

【１１１７６】

Ｓ１０３４の処理では、実光量値に「３」をセットし（Ｓ１０３４）、この音量光量初期化処理（Ｓ１０１１）を終了して、立ち上げ処理（図５２８参照）に戻る。

【１１１７７】

このように構成することで、パチンコ機１０の電源が遮断される前の遊技者操作音量値にかかわらず、電源立ち上げ後に一定の遊技者操作音量値をセットすることができる。

【１１１７８】

図５２８の立ち上げ処理に戻って、説明を続ける。Ｓ１０１１の音量光量初期化処理が終わると、割込み許可を設定して（Ｓ１０１２）、処理をＳ１０１３へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【１１１７９】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、音量光量初期化処理を実行し（Ｓ１０１１）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１２）、処理をＳ１０１３へ移行する。

【１１１８０】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【１１１８１】

次いで、Ｓ１０１３の処理において、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１３）、電源断コマンドを受信していれば（Ｓ１０１３：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して表示用電源復帰コマンドを設定し（Ｓ１０１４。図５４

５（ａ）参照）、処理をＳ１０１５に移行する。表示制御装置１１４は、表示用電源復帰コマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１に電源復帰中であることを一定期間において示唆表示する制御を行う。

【１１１８２】

この表示用電源断コマンドに基づく電源復帰演出は、他の表示用コマンド（例えば、表示用設定値示唆コマンド）等よりも優先して実行されるように構成されている。このため、所定間隔としての表示用電源復帰コマンドに基づく電源復帰演出が実行されている期間（第３１実施形態では、「３０秒」）においては、特別図柄の動的表示に関する表示としては、該動的表示が実行中であることを示唆する特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８のみが表示され、他の変動演出は表示され得ず、電源復帰演出が終了すると表示可能となるように構成されている。

【１１１８３】

一方、Ｓ１０１３の判別の結果、主制御装置１１０から初期化コマンドを受信していなければ（Ｓ１０１３：Ｎｏ）、Ｓ１０１４の処理をスキップして、Ｓ１０１５に移行する。

【１１１８４】

Ｓ１０１５の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１５）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１５の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１５：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１５：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値をサブ設定値格納エリア２２３ｈ（図５０２参照）に格納し（Ｓ１０１６）、回転数グループコマンドが示す回転数グループの値をサブ回転数グループカウンタ２２３ｉ（図５０２参照）に格納し（Ｓ１０１７）、設定シナリオカウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊ（図５０２参照）に格納して（Ｓ１０１８）、メイン処理（図５３０参照）に移行する。

【１１１８５】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５０７参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図５３０参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【１１１８６】

なお、上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。従って、主制御装置１１０から設定値コマンドが送信されるタイミングは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時（図５０７のＳ１１７参照）と、特別図柄の動的表示の変動停止時（図５１６のＳ５２０９参照）と、の２種類が存在する。変動停止時の設定値コマンドの受信処理については、図５３１において後述する。

【１１１８７】

次に、図５３０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５３０は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【１１１８８】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒

」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【１１１８９】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図５３１に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【１１１９０】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【１１１９１】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第３１実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【１１１９２】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【１１１９３】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。なお、音編集・出力処理（Ｓ１１０８）については、図５４０において詳細を後述する。

【１１１９４】

Ｓ１１０８の処理後、音量・光量調整処理を実行する（Ｓ１１２１）。この音量・光量調整処理では、遊技者音量操作部４４及び遊技者光量操作部４５（図４８３参照）のいずれかの操作部が操作されたか否かの入力を監視し、いずれかの操作部の操作入力が確認された場合には、操作内容に応じて実音量値又は実光量値の変更が行われる。なお、音量・

光量調整処理については、図５４１において詳細を後述する。
【１１１９５】
　Ｓ１１２１の処理が終わると、次いで、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。
【１１１９６】
　Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図５３８を参照して後述する。
【１１１９７】
　Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図５３１を参照して後述する。
【１１１９８】
　Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、確率設定値の変更示唆演出の内容を抽選する変更示唆抽選カウンタ２２３ｋ（図５０２参照）、確率設定値の示唆演出の内容を抽選する設定示唆抽選カウンタ２２３ｍ（図５０２参照）、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。
【１１１９９】
　Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。
【１１２００】
　一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。
【１１２０１】
　ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力

装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【１１２０２】
次に、図５３１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図５３１は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。
【１１２０３】
このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５３０参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。
【１１２０４】
コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。
【１１２０５】
ここで、図５３２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図５３２は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。
【１１２０６】
この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。
【１１２０７】
特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。
【１１２０８】
ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図５３８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１２０９】
一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。
【１１２１０】
ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図５３８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３

）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１２１１】
なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図５３８参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。
【１１２１２】
Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２２７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１２１３】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。
【１１２１４】
Ｓ１２２６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１２１５】
図５３１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。

【１１２１６】
ここで、図５３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図５３３は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。
【１１２１７】
この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。
【１１２１８】
特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２４１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２４２）。
【１１２１９】
ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図５４０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１２２０】
一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２４３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２４４）。
【１１２２１】
ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図５３８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２４５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１２２２】
なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２４５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図５３８参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。
【１１２２３】

Ｓ１２４３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２４６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２４７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。

【１１２２４】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１１２２５】

Ｓ１２４６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２４８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。

【１１２２６】

図５３１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、該保留球数コマンドに関する各処理を実行する保留球数コマンド処理を実行し（Ｓ１２０７）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。

【１１２２７】

ここで、図５３４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）について説明する。図５３４は、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を示したフローチャートである。

【１１２２８】

この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）では、主制御装置１１０から送信された第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに関する各種設定処理を実行する。

【１１２２９】

保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）では、まず、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２６１）、第１保留球数コマンドを受信していれば（Ｓ１２６１：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図４８８参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２６２）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２６２で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２６３）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２６４）、更新制御としての保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。

【１１２３０】
　ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２６２の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。
【１１２３１】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【１１２３２】
　Ｓ１２６１の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２６１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２６５）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２６５：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図４８８参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２６６）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２６６で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２６７）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２６８）、所定通知制御としての保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１２３３】
　ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２６６の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。
【１１２３４】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【１１２３５】
　Ｓ１２６５の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２６５：Ｎｏ）、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１２３６】

なお、この保留球数コマンド処理において、保留変化演出、チャンスゾーン演出、連続予告演出等の先読み演出を設定するように構成してもよい。

【１１２３７】

具体的には、この保留球数コマンド処理において音声ランプ制御装置１１３が受信し得る第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドは、遊技球が第１始動口６４又は第２始動口７１に入球したタイミングで主制御装置１１０より送信されるように構成されている（図５１２参照）。

【１１２３８】

よって、音声ランプ制御装置１１３が第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したタイミングで各種先読み演出の実行有無及び演出内容を設定することで、後に実行される第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の示唆を効果的に行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１１２３９】

より詳細に説明すると、例えば、保留変化演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させる設定内容としての保留球数の種類（例えば、白保留、赤保留、虹保留など）を抽選し、その後、該最終の保留球数の種類に変化するまでのシナリオ（例えば、白→青→赤など）及びその変化タイミングを抽選する。

【１１２４０】

このように構成することで、多様な保留変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「０」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の実行中の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）で保留変化を実行するか否かを抽選するように構成する。

【１１２４１】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、保留変化を実行するか否かを抽選するように構成する。

【１１２４２】

次いで、例えば、チャンスゾーン演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させる設定内容としてのチャンスゾーンの種類（例えば、通常ゾーン、中期待度ゾーン、高期待度ゾーンなど）を抽選し、その後、該最終のチャンスゾーンの種類に変化するまでのシナリオ及びその変化タイミングを抽選する（例えば、通常ゾーン→中期待度ゾーン→高期待度ゾーンなど）。

【１１２４３】

このように構成することで、多様なチャンスゾーンの変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「０」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）でチャンスゾーンを変化するか否かを抽選するように構成する。

【１１２４４】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、チャンスゾーンに変化するか否かを抽選するように構成する。

【１１２４５】

このように構成することで、例えば、所定要件として第１始動口６４に入球した４つ目の保留球が大当たりとなる変動表示である状況において、該第１始動口６４に入球したタイミングにおいて、最終的に高期待度ゾーンに変化させるように抽選した場合、該入球したタイミングでは特定設定内容として通常ゾーンのままとしておき、３変動手前の変動開始時において所定設定内容として中期待度ゾーンに変化させ、さらに、２変動手前の変動開始時において、特殊要件として報知タイミングに到達したことに基づいて、特別設定内容として高期待度ゾーンに変化させ、以降、４つ目の保留球において大当たりとなる変動表示が終了するまで高期待度ゾーンを継続させるなど、多様に変化させることができる。また、高期待度ゾーンの示唆表示を複数回の変動演出に亘って継続的に表示可能とすることができる。

【１１２４６】

なお、チャンスゾーン演出を実行する場合、特定要件としての受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行終了時や、パチンコ機１０の電源立ち上げ時においては、例えば、特殊設定内容としての通常ゾーンを設定するように構成しておく。

【１１２４７】

図５３１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０６の処理において、第１保留球数コマンド及び第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より確率設定値に関するコマンド（即ち、設定値コマンド、回転数グループコマンド又は設定シナリオカウンタコマンド）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０８）。そして、確率設定値に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する設定値コマンド処理を行い（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。

【１１２４８】

ここで、図５３５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）について説明する。図５３５は、この設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。

【１１２４９】

この設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）では、主制御装置１１０から送信された確率設定値に関する各コマンドの示す値をＲＡＭ２２３の各エリアに格納する。また、設定値コマンドを受信した場合は、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆを参照して設定値変更示唆演出に関する抽選処理を行い、該抽選結果に応じて表示用の演出コマンドを設定する。

【１１２５０】

この設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）では、まず、主制御装置１１０より設定シナリオカウンタコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、設定シナリオカウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、設定シナリオカウンタコマンドに含まれる主制御装置１１０の設定シナリオカウンタ２０３ｍの値を抽出し、音声ランプ制御装置１１３のサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊに格納し（Ｓ１４０２）、処理をＳ１４０３に移行する。

【１１２５１】

一方、Ｓ１４０１の処理において、設定シナリオカウンタコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、Ｓ１４０２の処理は行わず、Ｓ１４０２をスキップして、処理をＳ１４０３に移行する。

【１１２５２】

Ｓ１４０３の処理では、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値が、現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループの最大回転数（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は「４５０」。図４９１参照）よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１４０３）、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値が現在のサブ回転数グループカウ

ンタ２２３ｉの値が属する回転数グループの最大回転数以上であれば（Ｓ１４０３：Ｎｏ）、回転数グループが変移するタイミングであって、確率設定値が変移し得るタイミングに達しているため（図４９１参照）、表示用回転数報知コマンドを設定し（Ｓ１４０４）、処理をＳ１４０５に移行する。

【１１２５３】

Ｓ１４０４の処理で設定された表示用回転数報知コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用回転数報知コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、回転数が特定の値に達したことを示す報知演出を実行するように構成されている（図５４３（ｂ）の回転数到達メッセージ８１ｄ参照）。

【１１２５４】

このように構成することで、遊技者が遊技を継続することに基づいて、特別図柄の変動表示の実行回数が所定の値に到達したことを遊技者に報知することができる。その結果、遊技者に一定の達成感を付与することができ、遊技者の継続遊技を促し、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１１２５５】

また、回転数報知演出の発生タイミングと、確率設定値の変移タイミングと、を同期させることで、該回転数報知演出の発生タイミングにおいて、確率設定値の変移を示唆する設定値変更示唆演出の発生有無にも、遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１１２５６】

一方、Ｓ１４０３の処理において、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値であると判別された場合は（Ｓ１４０３：Ｙｅｓ）、回転数グループが変移するタイミングではないため、Ｓ１４０４の処理をスキップし、Ｓ１４０５の処理に移行する。

【１１２５７】

次いで、Ｓ１４０５の処理では、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４０５）、設定値コマンドを受信していれば（Ｓ１４０５：Ｙｅｓ）、設定値変更示唆演出（例えば、図５４３（ｂ）の設定変更示唆メッセージ８１ｅ参照）の内容を決定すべく、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆ（図５０４参照）を参照して予告演出の抽選処理を行う（Ｓ１４０６）。

【１１２５８】

この抽選処理では、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆを参照し、現在サブ設定値格納エリア２２３ｈに格納されている確率設定値と、主制御装置１１０より受信した設定値コマンドの確率設定値（即ち、次変動から設定される確率設定値）と、によって、予告演出を抽選する。

【１１２５９】

次いで、Ｓ１４０７の処理では、Ｓ１４０６の抽選処理の結果、いずれかの予告演出に当選したか否か、即ち、設定値変更示唆抽選テーブル２２２ｆ（図５０４参照）の抽選要素のうち、Ｎｏ．１の「予告なし」以外の抽選結果に当選したか否かを判別し（Ｓ１４０７）、いずれかの予告演出に当選していれば（Ｓ１４０７：Ｙｅｓ）、表示用設定値変更示唆コマンドを設定し（Ｓ１４０８）、設定値コマンドに含まれる確率設定値をサブ設定値格納エリア２２３ｈに格納して（Ｓ１４０９）、処理をＳ１４１０に移行する。

【１１２６０】

Ｓ１４０８の処理で設定された表示用設定値変更示唆コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用設定値変更示唆コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、設定値変更示唆演出を実行するように構成されてい

る（図５４３（ｂ）の設定変更示唆メッセージ８１ｅ参照）。
【１１２６１】
次いで、Ｓ１４１０の処理では、主制御装置１１０より回転数グループコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４１０）、回転数グループコマンドを受信していれば（Ｓ１４１０：Ｙｅｓ）、回転数グループコマンドに含まれる主制御装置１１０の回転数グループカウンタ２０３ｋの値を抽出し、音声ランプ制御装置１１３のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納し（Ｓ１４１１）、この設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１２６２】
図５３１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０８の処理において、設定値に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０８：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より状態異常に関するコマンド（即ち、異常報知コマンド又は状態異常解除コマンド）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、状態異常に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する状態異常コマンド処理を行い（Ｓ１２１１）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。
【１１２６３】
ここで、図５３６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）について説明する。図５３６は、この状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）を示したフローチャートである。
【１１２６４】
この状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）では、主制御装置１１０から異常報知コマンドを受信した場合に、受信コマンドに応じた異常報知用の音声・ランプ出力パターンを設定し、また、表示用異常報知コマンドを設定する。
【１１２６５】
この状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）では、まず、主制御装置１１０より異常報知コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１４７１）。この異常報知コマンドは、パチンコ機１０において検知された異常内容（例えば、枠開放エラー、振動エラー、磁気エラー、払い出しエラーなど）に応じたコマンドが主制御装置１１０より送信される。
【１１２６６】
Ｓ１４７１の判別の結果、いずれかの異常報知コマンドを受信していれば（Ｓ１４７１：Ｙｅｓ）、特定設定内容として現在設定されている実音量値から、特別設定内容としての異常報知用の値（即ち、「１００」。図５０６参照）に設定し（Ｓ１４７２）、受信した異常報知コマンドに応じた異常報知用の音声・ランプ出力パターンを設定する（Ｓ１４７３）。その後、所定通知内容として表示用異常報知コマンドを設定して（Ｓ１４７４）、この状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１２６７】
Ｓ１４７４の処理で設定された表示用異常報知コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用異常報知コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、異常内容メッセージを表示するように構成されている。
【１１２６８】
一方、Ｓ１４７１の処理において、主制御装置１１０よりいずれの異常報知コマンドも受信していなければ（Ｓ１４７１：Ｎｏ）、Ｓ１４７２～Ｓ１４７４の処理をスキップして、Ｓ１４７５の処理に移行する。
【１１２６９】
Ｓ１４７５の処理では、主制御装置１１０より状態異常解除コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１４７５）。この状態異常解除コマンドは、上述した各種異常報知コマン

ド毎に対応して設けられている。よって、複数種類の状態異常コマンドが主制御装置１１０より送信されている場合であっても、それぞれの状態異常解除コマンドを受信するまで、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７及び第３図柄表示装置８１において、異常報知が継続されるように構成されている。

【１１２７０】

Ｓ１４７５の判別の結果、状態異常解除コマンドを受信していれば（Ｓ１４７５：Ｙｅｓ）、次いで、すべての状態異常が解除された状態であるか否か、即ち、いずれかの異常報知コマンドを受信後、未だ状態異常解除コマンドを受信していない状態になっていないか否か、を判別し（Ｓ１４７６）、すべての状態異常が解除された状態であれば（Ｓ１４７６：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０が正常な状態に復帰したと判断して、Ｓ１４７２の処理において異常報知用に設定された実音量値を、特殊設定内容としてホール操作音量値及び遊技者操作音量値に応じた実音量値（図５０６参照）に再設定し（Ｓ１４７７）、処理をＳ１４７８に移行する。

【１１２７１】

また、Ｓ１４７６の処理において、すべての状態異常が解除された状態ではない、即ち、いずれかの異常報知コマンドを受信後、対応する状態異常解除コマンドを未だ受信していない状態であれば（Ｓ１４７６：Ｎｏ）、パチンコ機１０は正常な状態に復帰してはいないと判断し、Ｓ１４７７の処理をスキップして、Ｓ１４７８の処理に移行する。

【１１２７２】

Ｓ１４７８の処理では、受信した状態異常解除コマンドに基づいて、表示用異常報知解除コマンドを設定し（Ｓ１４７８）、更新制御としての状態異常コマンド処理（Ｓ１２１１）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。

【１１２７３】

Ｓ１４７８の処理で設定された表示用異常報知解除コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用異常報知解除コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において表示していた異常内容の報知メッセージを消去するように構成されている。

【１１２７４】

このように構成することで、パチンコ機１０において何らかの異常が検知された場合に、異常検知前の実音量値にかかわらず、異常報知用の実音量値に設定し、パチンコ機１０の状態異常を遊技者及びホール関係者に認識され易くすることができる。また、ホール関係者等によって、パチンコ機１０に発生した状態異常が解除されることで、一時的に異常報知用に設定されていた実音量値を、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値に応じた実音量値（図５０６参照）に再設定することができる。

【１１２７５】

図５３１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１０の処理において、状態異常に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、デモコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２１２）、デモコマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、デモ演出に関する各処理を実行するデモ演出処理を行い（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。

【１１２７６】

ここで、図５３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるデモコマンド処理（Ｓ１２１３）について説明する。図５３７は、このデモコマンド処理（Ｓ１２１３）を示したフローチャートである。

【１１２７７】

このデモコマンド処理（Ｓ１２１３）では、主制御装置１１０からデモコマンドを受信した場合に、デモ演出を実行するための各種処理を実行する。

【１１２７８】
このデモコマンド処理（Ｓ１２１１）では、まず、遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏに初期値である「３」を格納し（Ｓ１２９５）、次いで、音量テーブル２２２ｈ（図５０６参照）よりホール操作音量値及び遊技者操作音量値に応じた実音量値を読み込んでセットし（Ｓ１２９６）、処理をＳ１２９７に移行する。
【１１２７９】
次いで、Ｓ１２９７の処理では、実光量値に初期値である「３」をセットし（Ｓ１２９７）、表示用デモ演出コマンドを設定して（Ｓ１２９８）、このデモ演出処理（Ｓ１２１３）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１２８０】
Ｓ１２９８の処理で設定された表示用デモ演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用デモ演出コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、デモ演出を実行するように構成されている。
【１１２８１】
ここで、上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の停止後、いずれの特別図柄の保留球も存在しなければ、規定要件として特定時間（例えば、「３分」）が経過した場合にデモコマンドが主制御装置１１０より送信されるように構成されている。従って、第３１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の停止後、いずれの特別図柄の保留球も存在しなければ、特定時間が経過した場合に遊技者操作音量値が初期値に再設定される。
【１１２８２】
このように構成することで、例えば、１の遊技者がパチンコ機１０の遊技中に遊技者音量操作部４４を操作して遊技者操作音量値を最大値又は最小値等に変更した場合であっても、該遊技者がパチンコ機１０の遊技を終了して席を離れ、特定時間が経過した場合に、パチンコ機１０の遊技者操作音量値を初期値に戻すことができる。その結果、次の遊技者がパチンコ機１０の遊技を開始した場合に、遊技者操作音量値が初期値の状態から遊技を開始することができる。
【１１２８３】
図５３１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１２の処理において、デモコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１２：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１４）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであれば、そのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。
【１１２８４】
次に、図５３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図５３８は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。
【１１２８５】
この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図５３０参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図４８６参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。
【１１２８６】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【１１２８７】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１１２８８】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【１１２８９】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【１１２９０】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５３０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１１２９１】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【１１２９２】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５３０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４

では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１１２９３】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３１７に移行する。

【１１２９４】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５３０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１１２９５】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。

【１１２９６】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【１１２９７】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【１１２９８】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３

１５へ移行する。
【１１２９９】
ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５３０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。
【１１３００】
次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。
【１１３０１】
ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５３０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【１１３０２】
次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１７に移行する。
【１１３０３】
ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５３０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【１１３０４】
また、Ｓ１３０９の処理において、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンではない、即ち、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオフであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｎｏ）、Ｓ１３１０～Ｓ１３１６の処理をスキップして、処理をＳ１３１７に移行する。
【１１３０５】
Ｓ１３１７の処理では、第３図柄表示装置８１においてパチンコ機１０の現在の確率設定値を示唆する設定値示唆処理を実行し（Ｓ１３１７）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。
【１１３０６】
ここで、図５３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変更通知制御としての設定値示唆処理（Ｓ１３１７）について説明する。図５３９は、この設定値示唆処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。
【１１３０７】
変更通知制御としての設定値示唆処理（Ｓ１３１７）は、現在のパチンコ機１０の確率設定値を示唆すべく、抽選処理及びコマンド設定処理を行う。
【１１３０８】

変更通知制御としての設定値示唆処理（Ｓ１３１７）では、まず、現在の確率設定値で設定示唆抽選テーブル２２２ｇ（図５０５参照）を参照して予告演出内容を抽選し（Ｓ１３３１）、次いで、抽選処理の結果、いずれかの設定示唆演出に当選したか否か、即ち、設定示唆抽選テーブル２２２ｇ（図５０５参照）の抽選項目のうち、Ｎｏ．１の「予告なし」以外の抽選結果に当選したか否かを判別する（Ｓ１３３２）。

【１１３０９】

Ｓ１３３２の判別の結果、いずれかの設定示唆演出に当選した場合（Ｓ１３３２：Ｙｅｓ）、次いで、表示用設定値示唆コマンドを設定し（Ｓ１３３３）、変更通知制御としての設定値示唆処理（Ｓ１３１７）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。

【１１３１０】

ここで設定された表示用設定値示唆コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５３０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用設定値示唆コマンドによって示される設定示唆演出の表示制御を行う（図５４２（ｃ）の設定値示唆メッセージ８１ｃ参照）。

【１１３１１】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、現在設定されている確率設定値を第３図柄表示装置８１において示唆するように構成されているが、例えば、次回、確率設定値が変移した場合に設定され得る設定値を示唆するように構成してもよい。また、確率設定値以外に、設定シナリオ番号を示唆するように構成してもよい。

【１１３１２】

次に、図５４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される音編集・出力処理（Ｓ１１０８）について説明する。図５４０は、この音編集・出力処理（Ｓ１１０８）を示したフローチャートである。

【１１３１３】

この音編集・出力処理（Ｓ１１０８）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５３０参照）の中で実行され、これから実行される変動演出の演出パターンより音声出力パターンを設定する。また、該音声出力パターンとしてフェードアウト又はフェードインパターンの有無を判別し、それぞれのパターンに応じて実音量値を制御する。

【１１３１４】

音編集・出力処理（Ｓ１１０８）では、まず、これから実行される変動演出の演出パターンより、音声出力パターンを設定する（Ｓ１３５１）。次いで、これから実行される音声出力パターンとしてフェードアウトパターンが設定されているか否かを判別し（Ｓ１３５２）、フェードアウトパターンが設定されていれば（Ｓ１３５２：Ｙｅｓ）、音量テーブル２２２ｈ（図５０６参照）によってセットされている現在の実音量値から「０」まで、徐々に実音量値を変化させ（Ｓ１３５３）、処理をＳ１３５６に移行する。このフェードアウトパターンは、主に、演出パターンとして第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ全体を暗転させる場合に設定される。

【１１３１５】

具体的には、例えば、ホール音量操作部１１７（図４８４参照）に基づいて設定されるホール操作音量値が「４」で、遊技者音量操作部４４（図４８３参照）に基づいて設定される遊技者操作音量値が「３」である場合、実音量値は「３６」にセットされているため（図５０６参照）、音声出力パターンとしてフェードアウトパターンを実行する場合、実音量値を「３６」から「０」まで、１ずつ徐々に減少させていく。

【１１３１６】

従って、フェードアウトパターンが実行される場合、ホール音量操作部１１７及び遊技者音量操作部４４の操作によってセットされ得る実音量値（即ち、「２」～「８０」までの偶数値。図５０６参照）ではセットされ得ない所定設定内容としての値（例えば、「１」、「３」、「５」等の実音量値）もセットされ得る。

【１１３１７】
　一方、Ｓ１３５２の判別の結果、フェードアウトパターンが設定されていなければ（Ｓ１３５２：Ｎｏ）、次いで、これから実行される音声出力パターンとしてフェードインパターンが設定されているか否かを判別し（Ｓ１３５４）、フェードインパターンが設定されていれば（Ｓ１３５４：Ｙｅｓ）、「０」から、音量テーブル２２２ｈ（図５０６参照）によってセットされている実音量値まで、徐々に実音量値を変化させ（Ｓ１３５５）、処理をＳ１３５６に移行する。このフェードインパターンは、主に、演出パターンとして第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ全体を暗転させた状態から復帰させる場合に設定される。
【１１３１８】
　具体的には、例えば、ホール音量操作部１１７（図４８４参照）に基づいて設定されるホール操作音量値が「４」で、遊技者音量操作部４４（図４８３参照）に基づいて設定される遊技者操作音量値が「３」である場合、実音量値は「３６」にセットされているため（図５０６参照）、音声出力パターンとしてフェードインパターンを実行する場合、実音量値を「０」から「３６」まで、１ずつ段階的に増加させていく。
【１１３１９】
　従って、フェードインパターンが実行される場合も、フェードアウトパターン同様、ホール音量操作部１１７及び遊技者音量操作部４４の操作によってセットされ得る実音量値（即ち、「２」～「８０」までの偶数値。図５０６参照）ではセットされ得ない値（例えば、「１」、「３」、「５」等の実音量値）もセットされ得る。
【１１３２０】
　Ｓ１３５６の処理では、その他音声処理を実行し（１３５６）、この音編集・出力処理（Ｓ１１０８）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。
【１１３２１】
　次に、図５４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される音量光量調整処理（Ｓ１１２２）について説明する。図５４１は、この音量光量調整処理（Ｓ１１２２）を示したフローチャートである。
【１１３２２】
　この音量光量調整処理（Ｓ１１２２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５３０参照）の中で実行され、上皿１７の上面に配設された遊技者音量操作部４４及び遊技者光量操作部４５（図４８３参照）の操作入力を監視し、いずれかの操作部の入力が確認された場合には、操作内容に応じて実音量値又は実光量値のセットを行う。
【１１３２３】
　音量光量調整処理（Ｓ１１２２）では、まず、遊技者音量上昇部４４ａが押下されたか否かを判別し（Ｓ１３７１）、遊技者音量上昇部４４ａが押下されていれば（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏの値を１加算し（Ｓ１３７２）、処理をＳ１３７５に移行する。なお、遊技者操作音量値の取り得る値は「１～５」の範囲となるように構成されているため（図５０６参照）、加算前の遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏの値が「５」である場合は加算処理を行わず、「５」のままとする。
【１１３２４】
　一方、Ｓ１３７１の判別の結果、遊技者音量上昇部４４ａが押下されていなければ（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、次いで、遊技者音量下降部４４ｂが押下されたか否かを判別し（Ｓ１３７３）、遊技者音量下降部４４ｂが押下されていれば（Ｓ１３７３：Ｙｅｓ）、遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏの値を１減算し（Ｓ１３７４）、処理をＳ１３７５に移行する。なお、遊技者操作音量値の取り得る値は「１～５」の範囲となるように構成されているため（図５０６参照）、加算前の遊技者操作音量値格納エリア２２３ｏの値が「１」である場合は減算処理を行わず、「１」のままとする。
【１１３２５】
　Ｓ１３７５の処理では、ホール操作音量値格納エリア２２３ｎに格納されているホール

操作音量値と、Ｓ１３７２又はＳ１３７４の処理で更新された遊技者操作音量値とで音量テーブル２２２ｈ（図５０６参照）を参照して実音量値をセットする（Ｓ１３７５）。次いで、Ｓ１３７２又はＳ１３７４の処理で更新された遊技者操作音量値に基づいて表示用音量値コマンドを設定し（Ｓ１３７６）、変更通知制御としての音量光量調整処理（Ｓ１１２２）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。

【１１３２６】

また、Ｓ１３７３の処理において、遊技者音量下降部４４ｂが押下されていないと判別された場合（Ｓ１３７３：Ｎｏ）、次いで、遊技者光量上昇部４５ａが押下されたか否かを判別し（Ｓ１３７７）、遊技者光量上昇部４５ａが押下されていれば（Ｓ１３７７：Ｙｅｓ）、実光量値を１加算し（Ｓ１３７８）、処理をＳ１３８１に移行する。なお、実光量値の取り得る値は「１～５」の範囲となるように構成されているため、実光量値が「５」である場合は加算処理を行わず、「５」のままとする。

【１１３２７】

一方、Ｓ１３７７の判別の結果、遊技者光量上昇部４５ａが押下されていなければ（Ｓ１３７７：Ｎｏ）、次いで、遊技者光量上昇部４５ｂが押下されたか否かを判別し（Ｓ１３７９）、遊技者光量上昇部４５ｂが押下されていれば（Ｓ１３７９：Ｙｅｓ）、実光量値を１減算し（Ｓ１３８０）、処理をＳ１３８１に移行する。なお、実光量値の取り得る値は「１～５」の範囲となるように構成されているため、実光量値が「１」である場合は減算処理を行わず、「１」のままとする。

【１１３２８】

Ｓ１３８１の処理では、Ｓ１３７８又はＳ１３８０の処理で更新された実光量値に基づいて表示用光量値コマンドを設定し（Ｓ１３８１）、この決定制御としての音量光量調整処理（Ｓ１１２２）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。

【１１３２９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用音量値コマンド又は表示用光量値コマンドを受信した場合、該コマンド内容に応じた遊技者操作音量７８および遊技者操作光量７９を、第３図柄表示装置８１に一定期間表示するように構成されている。

【１１３３０】

このように構成することで、パチンコ機１０の電源立ち上げ以降、遊技者音量操作部４４又は遊技者光量操作部４５の操作に基づいて、実音量値又は実光量値を再セットすることができる。

【１１３３１】

その結果、遊技者は、遊技中の任意のタイミングで遊技者音量操作部４４又は遊技者光量操作部４５を操作可能とし、嗜好に応じて音量値又は光量値を変化させることができる。

【１１３３２】

次に、図５４２～図５４５を参照して、第３１実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５４２～図５４５は、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行されることに基づいて確率設定値が変移するまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１１３３３】

まず、図５４２～図５４３に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図４９１参照）。

【１１３３４】

より詳細には、図５４２（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５４２（ｂ）は、図５４２（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図５４２（ｃ）は、図５４２（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図５４２（ｄ）は、図

５４２（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１１３３５】

また、図５４３（ａ）は、図５４２（ｄ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５４３（ｂ）は、図５４３（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、特別図柄の変動演出の実行回数が特定の回転数に到達したことを示唆するメッセージ、及び、確率設定値が変移したことを示唆するメッセージが表示されている状態を示した図であり、図５４３（ｃ）は、図５４３（ｂ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【１１３３６】

次いで、図５４４～図５４５に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図４９１参照）。

【１１３３７】

より詳細には、図５４４（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５４４（ｂ）は、図５４４（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図５４４（ｃ）は、図５４４（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図５４４（ｄ）は、図５４４（ｃ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行中にパチンコ機１０の電源が遮断された状態を示した図である。

【１１３３８】

また、図５４５（ａ）は、図５４４（ｄ）の状態から、パチンコ機１０の電源が投入された状態を示した図であり、図５４５（ｂ）は、図５４５（ａ）の状態から、パチンコ機１０の立ち上げ処理が完了し、図５４４（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図５４５（ｃ）は、図５４５（ｂ）の状態から次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【１１３３９】

図５４２（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、上述したように、図５４２～図５４３に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図４９１参照）。図５４２（ａ）では、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４４８回転」の状態となっており、主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「４４８／６００」が表示されている。

【１１３４０】

従って、図５４２（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４４８回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は「２」に設定されている状態となっている（図４９１参照）。

【１１３４１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「３個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１３４２】

次いで、図５４２（ｂ）は、図５４２（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別

図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図５４２（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「８１４」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１１３４３】

次いで、図５４２（ｃ）は、図５４２（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「４４９／６００」が表示されており、図５４２（ｂ）の状態から救済カウンタ表示９５の値が１加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。

【１１３４４】

従って、図５４２（ｃ）の状態では、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４４９回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は図５４２（ａ）の状態と同様に「２」に設定されている状態となっている（図４９１参照）。

【１１３４５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図５４２（ｂ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１３４６】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「偶数設定！？」の文字が表示されており、確率設定値が「２」に設定されていることを示唆している。

【１１３４７】

次いで、図５４２（ｄ）は、図５４２（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図５４２（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「３６７」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１１３４８】

次いで、図５４３（ａ）は、図５４２（ｄ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「４５０／６００」が表示されており、図５４２（ｄ）の状態から救済カウンタ表示９５の値が１加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。

【１１３４９】

従って、図５４３（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４５０回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は図５４２（ｃ）の状態と同様に「２」に設定されている状態となっている（図４９１参照）。

【１１３５０】

なお、救済カウンタ表示９５の数字は、実行中の特別図柄の動的表示の回転数を示している。よって、図５４３（ａ）の状態では、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄

の変動演出の実行回数が「４５０回転目」の変動演出が実行中であって、図５４３（ａ）の状態における設定シナリオカウンタ２０３ｍの値は「４４９回転」となっている。そして、該変動演出の終了時において、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値は「４５０回転」に加算されるように構成されている。

【１１３５１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、図５４２（ｄ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、こちらでも第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１３５２】

次いで、６１（ｂ）は、図５４３（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、特別図柄の変動演出の実行回数が特定の回転数に到達したことを示唆するメッセージ、及び、確率設定値が変移したことを示唆するメッセージが表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図５４３（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「２８５」が表示されており、こちらでも第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１１３５３】

そして、主表示領域Ｄｍの左上部分であって、救済カウンタ表示９５の下方には、回転数到達メッセージ８１ｄに「４５０回転到達」のメッセージが表示されている。この回転数到達メッセージ８１ｄは、現在の回転数グループの最大値（図５４３（ｂ）では、Ｎｏ．１の最大値である「４５０」。図４９１参照）に到達した場合に表示されるメッセージであり、次回実行される特別図柄の変動演出において、確率設定値が変移し得ることを示唆している。

【１１３５４】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、設定変更示唆メッセージ８１ｅに「設定値変更あり！？」のメッセージが表示されている。これは、次回の特別図柄の変動演出の実行によって、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４５１回転」となり、回転数グループがＮｏ．２に変移することで、パチンコ機１０の確率設定値が変移し得ることを示唆している（図４９１参照）。なお、図５４３（ｂ）の状態では、設定シナリオ番号が「３Ａ」であることから、次回の特別図柄の変動演出の実行によって回転数グループがＮｏ．２に変移することで、確率設定値が「２」から「３」に変移する状態となっている。

【１１３５５】

次いで、図５４３（ｃ）は、図５４３（ｂ）の状態から、さらに次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「４５１／６００」が表示されており、図５４３（ｂ）の状態から救済カウンタ表示９５の値が１加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。

【１１３５６】

従って、図５４３（ｃ）の状態では、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「４５１回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．２であり、確率設定値は「３」に設定されている状態となっている（図４９１参照）。

【１１３５７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が表示されており、図５４３（ｂ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していること

を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１３５８】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「高設定確定でい」の文字が表示されており、確率設定値が「３」に設定されていることを示唆している。

【１１３５９】

次いで、図５４４（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、上述したように、図５４４～図５４５に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図４９１参照）。図５４４（ａ）では、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「５１０回転」の状態となっており、主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「５１０／６００」が表示されている。

【１１３６０】

従って、図５４４（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「５１０回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．２であり、確率設定値は「３」に設定されている状態となっている（図４９１参照）。

【１１３６１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「３個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１３６２】

次いで、図５４４（ｂ）は、図５４４（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図５４４（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「８１４」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１１３６３】

次いで、図５４４（ｃ）は、図５４４（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「５１１／６００」が表示されており、図５４４（ｂ）の状態から救済カウンタ表示９５の値が１加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。

【１１３６４】

従って、図５４４（ｃ）の状態では、設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「５１１回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．２であり、確率設定値は図５４４（ａ）の状態と同様に「３」に設定されている状態となっている（図４９１参照）。

【１１３６５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図５４４（ｂ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していること

を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１３６６】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「中間設定以上！？」の文字が表示されており、確率設定値が「３」に設定されていることを示唆している。

【１１３６７】

次いで、図５４４（ｄ）は、図５４４（ｃ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行中にパチンコ機１０の電源が遮断された状態を示している。パチンコ機１０の電源遮断によって、第３図柄表示装置８１への通電も遮断され、暗転した状態となっている。

【１１３６８】

次いで、図５４５（ａ）は、図５４４（ｄ）の状態から、パチンコ機１０の電源が投入された状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には電源投入メッセージ８１ｆに「電源投入中　しばらくお待ち下さい」の文字が表示されており、パチンコ機１０の立ち上げ処理が実行され、図５４４（ｄ）の状態からパチンコ機１０の電源が復帰したことを示している。

【１１３６９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「２個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。これらの特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８は、図５４４（ｃ）における特図１用第４図柄表示領域８７及び特図２用第４図柄表示領域８８の状態と同様となっており、電源遮断直前の状態に復帰したことを示している。

【１１３７０】

一方、上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、立ち上げ処理の実行によって、設定シナリオカウンタ２０３ｍの値が０クリアされ、回転数グループカウンタ２０３ｋの値に「１」がセットされるように構成されている（図５０９のＳ１３１及びＳ１３２参照）。このため、図５４５（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「０回転」であり、現在の回転数グループはＮｏ．１であることから、確率設定値は「１」に設定されている状態となっている（図４９１参照）。

【１１３７１】

次いで、図５４５（ｂ）は、図５４５（ａ）の状態から、パチンコ機１０の立ち上げ処理が完了し、図５４４（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には図柄列８１ａが、主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ表示９５が、それぞれ表示されており、図５４４（ａ）において実行中となっていた電源立ち上げ処理が完了し、「通常遊技状態」における変動演出の実行画面に復帰したことを示している。

【１１３７２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図５４４（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「３５６」が表示されており、こちらでも第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１１３７３】

次いで、図５４５（ｃ）は、図５４５（ｂ）の状態から次の第１特別図柄の変動演出が

実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「５１２／６００」が表示されており、図５４５（ｂ）の状態から救済カウンタ表示９５の値が１加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。

【１１３７４】

従って、図５４５（ｃ）の状態では、設定シナリオ番号が「３ｂ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「１回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は「１」に設定されている状態となっている（図４９１参照）。

【１１３７５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、図５４５（ｂ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１３７６】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「奇数設定！？」の文字が表示されており、確率設定値が「１」に設定されていることを示唆している。

【１１３７７】

以上、説明したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源立ち上げ時において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされることで、ＲＡＭ２０３の初期化処理を実行可能に構成する。また、該初期化処理の実行時において、設定キー５０１がオンされている場合には、立ち上げモードを「設定シナリオ番号変更モード」とし、設定シナリオ番号の変更が可能となるように構成し、該設定シナリオ番号の設定により、複数段階の確率設定値から、１の確率設定値を設定可能となるように構成する。

【１１３７８】

また、例えば、「通常遊技状態」において、電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した場合に、該実行回数と設定シナリオ番号とで設定シナリオテーブル２０２ｎを参照し、現在の確率設定値とは異なる確率設定値に設定可能に構成する。

【１１３７９】

さらに、例えば、「通常遊技状態」において、電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達して、確率設定値が変移した後に、さらに特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達した場合に、特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、特図回転数）と設定シナリオ番号とで設定シナリオテーブル２０２ｎを参照し、それまでの確率設定値とは異なる確率設定値に設定可能となるように構成する。

【１１３８０】

また、例えば、「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した場合に、該到達した旨を第３図柄表示装置８１において報知可能となるように構成する。

【１１３８１】

さらに、パチンコ機１０の電源立ち上げ時において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされず、初期化処理を伴わない場合であっても、設定シナリオテーブル２０２ｎに関する特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、特図回転数）を０クリアすることで、パチンコ機１０の電源遮断前の確率設定値とは異なる確率設定値に設定可能となるように構成する。

【１１３８２】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能とすることができる。

【１１３８３】
その結果、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【１１３８４】
また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げから所定期間、第３図柄表示装置８１、音声出力装置２２６及びランプ表示装置２２７において、電源立ち上げ処理が実行された旨を報知するように構成し、該報知中に特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達し、本来であれば該到達した旨を第３図柄表示装置８１において報知可能となる場合であっても、電源立ち上げの報知を優先し、特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した旨の報知は実行し得ないように構成する。
【１１３８５】
このように構成することで、パチンコ機１０の電源立ち上げ処理が実行されたことを遊技者及びホール関係者等に認識され易くし、例えば、パチンコ機１０の不正操作などを未然に防止することができる。
【１１３８６】
＜第３２実施形態＞
次いで、図５４６～図５４９を参照して、本発明を適用した第３２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３２実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１１３８７】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となっていた。
【１１３８８】
一方、このように構成されている場合であっても、パチンコ機１０が長期間において大当たりに当選していない場合（所謂、ハマり）、確率設定値が変移するまでの間は引き続き大当たりし難い確率設定値である可能性が高く、遊技者が暫くの期間において該確率設定値が継続すると判断した場合、パチンコ機１０の遊技を敬遠してしまう可能性がある。さらに、別の遊技者が該パチンコ機１０を遊技するか否か検討する場合において、データ表示器等でこれまでの履歴を確認した結果、該パチンコ機１０が遊技価値を得難い確率設定値に設定されていると判断し、遊技を敬遠してしまう可能性がある。これらの点においてさらなる向上が求められる。
【１１３８９】
そこで、第３２実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０が特別図柄の動的表示の実行を終了してから、所定期間において特別図柄の動的表示が実行されない場合に確率設定値を変移可能な遊技機を提供することを目的としている。
【１１３９０】
本目的を達成するために、第３２実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利

な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更されている場合に、該出力態様が高い段階から特定段階に変更する第３変更手段と、を備えている。

【１１３９１】

また、第３２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。

【１１３９２】

さらに、第３２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してからの期間を計数する。

【１１３９３】

また、第３２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

【１１３９４】

さらに、第３２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【１１３９５】

また、第３２実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【１１３９６】

さらに、第３２実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。

【１１３９７】

また、第３２実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期

化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更されている場合に、該特定の設定値から特定段階に変更する第３変更手段と、を備えている。

【１１３９８】

さらに、第３２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。

【１１３９９】

また、第３２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してからの期間を計数する。

【１１４００】

さらに、第３２実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

【１１４０１】

また、第３２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【１１４０２】

さらに、第３２実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【１１４０３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示装置を備え、有利状態として価値取得可能状態を備え、有利状態発生手段として価値取得可能処理を備え、遊技結果として表示結果を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、設定値記憶手段として情報記憶部を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の設定条件として前提条件を備え、初期設定手段として冒頭処理を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備え、所定の設定値として特定設定内容を備え、第１条件として所定要件を備え、出力態様が高い段階として特別設定内容を備え、第１変更手段として更新制御を備え、第２条件として特定要件を備え、元の出力態様として特殊設定内容を備え、第２変更手段として更新制御を備え、所定の報知として所定通知内容を備え、報知手段として所定通知制御を備え、を備え、を備え、期間計数手段として状態検知制御を備え、特定段階として特定出力状態を備え、第３変更手段として更新制御を備え、所定期間として所定間隔を備える。

【１１４０４】

なお、例えば、始動条件として、本実施形態では第１始動口６４又は第２始動口７１において球が入賞することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大入賞口に球が入賞すること、一般入賞口に球が入賞すること、スルーゲートを球が通過すること、遊技領域に設けられた特定の領域を球が通

過すること、球が発射されること自体、特定の役物が動作すること、スロットレバーが傾倒（オン）されること、遊技者が押下可能なボタンスイッチが押下（オン）されることなどが挙げられる。

【１１４０５】

また、例えば、検出手段として、本実施形態では第１始動口スイッチ又は第２始動口スイッチを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、光学式スイッチ、磁気式スイッチ、機械式スイッチ若しくは非接触型スイッチで構成される、大入賞口スイッチ、一般入賞口スイッチ、スルーゲートスイッチ、発射スイッチ、遊技者が押下可能なボタンスイッチ、スロットレバー検知スイッチなどが挙げられる。

【１１４０６】

さらに、例えば、所定の抽選として、本実施形態では特別図柄の当否抽選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選などが挙げられる。

【１１４０７】

また、例えば、判定手段として、本実施形態では特別図柄の当否抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選処理、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選処理などが挙げられる。

【１１４０８】

さらに、例えば、特定結果として、本実施形態では特別図柄の大当たり当否結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり当否結果、特別図柄の小当たり当否結果、特別図柄の時短当選図柄当否結果、特別図柄の確率変動当選図柄当否結果などが挙げられる。

【１１４０９】

また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１用第４図柄表示領域８７で行われる第１特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図２用第４図柄表示領域８８で行われる第２特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の変動表示で使用される普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。

【１１４１０】

さらに、例えば、変動表示として、本実施形態では第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１１４１１】

また、例えば、特定の図柄として、本実施形態では特別図柄の大当たり図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり図柄、普通図柄のハズレ図柄、特別図柄の小当たり図柄、特別図柄の時短当選図柄、特別図柄のハズレ図柄などが挙げられる。

【１１４１２】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、ＬＥＤ式表示装置などが挙げられる。

【１１４１３】

また、例えば、有利状態として、本実施形態では特別図柄の大当たり状態を例に説明す

るが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の小当たり状態、普通図柄低確状態における特別図柄の時間短縮状態、普通図柄の高確状態における特別図柄の時間短縮状態、特別図柄の確率変動状態、特別図柄の潜伏確率変動状態などが挙げられる。

【１１４１４】

さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置１１０内で行われる大当たり処理（Ｓ２０３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置１１３内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置１１３内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。

【１１４１５】

また、例えば、遊技結果として、本実施形態では特別図柄の変動表示結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示結果、デモ演出における所定の演出結果、大当たり遊技中における遊技状態昇格演出結果、大当たり遊技中におけるラウンド昇格演出結果などが挙げられる。

【１１４１６】

さらに、例えば、設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の大当たり確率値を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値、液晶表示装置の輝度を示す光量値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値などが挙げられる。

【１１４１７】

また、例えば、設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー５０１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置（例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。）、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。

【１１４１８】

さらに、例えば、設定値記憶手段として、本実施形態では主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた大当たり確率値に関するシナリオデータを記憶する情報値格納エリア２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３

若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０、払出制御装置１１１若しくは発射制御装置１１２のＲＡＭ２０３等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１１４１９】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１１４２０】

また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【１１４２１】

さらに、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置１１０の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。

【１１４２２】

また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー５０１がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が０になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化処理等の特定の処理が実行されること、初期化処理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。

【１１４２３】

さらに、例えば、初期設定手段として、本実施形態では立ち上げ処理時に実行される大当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、大当たり確率値１）を例に説明するが、発

明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、立ち上げ処理時に実行される小当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、小当たり確率値１）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態に関する初期設定処理（例えば、「通常遊技状態」に設定）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態の移行確率に関する初期設定処理、特別図柄の変動演出に関する所定演出についての初期設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト輝度）、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト音量）、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射間隔）、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射力）などが挙げられる。

【１１４２４】

さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

【１１４２５】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１１４２６】

さらに、所定の設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値としての所定値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値としての所定値、液晶表示装置の輝度を示す光量値としての所定値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値としての所定値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値としての所定値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値としての所定値などが挙げられる。

【１１４２７】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に

移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１４２８】

さらに、例えば、遊技結果の出力態様が高い段階として、本実施形態では大当たり確率設定値１に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値２に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が高い段階になること、特別図柄の小当たり確率値が高い段階になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が高い段階になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が高い段階になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が高い段階になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が高い段階になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が高い段階になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が高い段階になることなどが挙げられる。

【１１４２９】

また、例えば、第１変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を上昇させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【１１４３０】

また、例えば、第２条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値より多い特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１４３１】

さらに、例えば、元の出力態様として、本実施形態では大当たり確率設定値２に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値１に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の小当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が低い段階（初期設定）になること、液晶表示装置の輝

度を示す光量値が低い段階（元の輝度）になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が低い段階（元の音量）になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が低い段階（初期設定）になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が低い段階（初期設定）になることなどが挙げられる。

【１１４３２】

また、例えば、第２変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を降下させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【１１４３３】

さらに、例えば、所定の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行したことを報知する演出、所定の遊技状態が発生したことを報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【１１４３４】

また、例えば、所定の報知を実行可能な報知手段として、本実施形態では所定回転数に到達した報知を行う設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、遊技状態が移行したことを報知する処理、所定の遊技状態が発生したことを報知する処理特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したことを報知する処理、小入賞口が開放したことを報知する処理、普通電役が開放したことを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１１４３５】

さらに、例えば、期間計数手段として、本実施形態では操作ハンドル５１が遊技者によって操作されていない期間を計数することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作ハンドル５１が遊技者によって操作されている期間を計数すること、遊技の合計時間（例えば、変動表示の連続実行時間等）を計数すること、遊技機の電源オンからの期間を計数することなどが挙げられる。

【１１４３６】

また、例えば、第３変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を上昇若しくは下降させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理

、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【１１４３７】

さらに、例えば、所定期間として、本実施形態では、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、遊技盤に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間などが挙げられる。

【１１４３８】

ここで、図５４６を参照して、第３２実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎについて説明する。第３１実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎと、第３２実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎとの異なる点は、設定シナリオ番号が追加されている点である。

【１１４３９】

第３２実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎには、設定シナリオ番号として、「１－」、「２－」、「３－」、「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」及び「３ｂ」の７つと、「１－Ｈ」、「２－Ｈ」、「３－Ｈ」、「２ＡＨ」、「２ｂＨ」、「３ＡＨ」及び「３ｂＨ」の７つと、が設定されている。

【１１４４０】

ここで、第３２実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおける設定シナリオ番号のうち、「１－」、「２－」、「３－」、「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」及び「３ｂ」の７つについては、第３１実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎ（図４９１参照）における「１－」、「２－」、「３－」、「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」及び「３ｂ」の７つの設定シナリオ番号と同様の設定内容に構成されている。

【１１４４１】

従って、第３２実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎでは、例えば、設定シナリオ番号が「２Ａ」に設定されている場合、確率設定値が変移し得る特図回転数や変移する場合の確率設定値の値については、第３１実施形態の設定シナリオ番号が「２Ａ」に設定されている場合と同様の変移態様となるように構成されている。

【１１４４２】

さらに、第３２実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおける設定シナリオ番号「１－Ｈ」は、第３２実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおける設定シナリオ番号「１－」と、特図回転数による確率設定値の変移態様が同様となるように構成されている。同じように、「２－Ｈ」は「２－」と、「３－Ｈ」は「３－」と、「２ＡＨ」は「２Ａ」と、「２ｂＨ」は「２ｂ」と、「３ＡＨ」は「３Ａ」と、「３ｂＨ」は「３ｂ」と、特図回転数による確率設定値の変移態様がそれぞれ同様となるように構成されている。

【１１４４３】

一方、第３２実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」、「２－Ｈ」、「３－Ｈ」、「２ＡＨ」、「２ｂＨ」、「３ＡＨ」又は「３ｂＨ」のいずれかに設定されている場合、規定要件として、パチンコ機１０の特別図柄の動的表示の実行が終了してから、いずれの特別図柄の動的表示も実行されずに「３時間以上」が経過すると、それまでの確率設定値の値にかかわらず、パチンコ機１０において設定可能な確率設定値の

中で最も高い値である「３」に変更されるように構成されている。
【１１４４４】
ここで、例えば、第３１実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎでは、設定シナリオ番号が「２Ａ」に設定されている場合、特図回転数が「１００１～１５５０」の期間、及び、「１５５１～２０００」の期間は、いずれも確率設定値が「１」に設定されるように構成されている（図４９１参照）。よって、この特図回転数の期間において、パチンコ機１０の大当たり確率は最も低くなるように設定されており、大当たりに当選して遊技価値を得難くなるように設定されている。
【１１４４５】
このため、第３１実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオ番号が「２Ａ」に設定されており、長い期間大当たりに当選していない（所謂、ハマっている）場合、特別図柄の動的表示の実行によって確率設定値が変移する可能性はあるものの、まだ当面の期間において大当たりに当選し難い状態が継続することを懸念し、遊技者はパチンコ機１０の遊技を敬遠してしまうおそれがある。
【１１４４６】
これに対し、第３２実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎでは、設定シナリオ番号が「２ＡＨ」に設定されている場合、特図回転数が「１００１～１５５０」の期間、及び、「１５５１～２０００」の期間は、いずれも確率設定値が「１」に設定されるように構成されている一方で、パチンコ機１０の遊技が中断されている期間が「３時間」に到達すると、確率設定値が「３」に変更されるように構成されている。
【１１４４７】
その結果、第３２実施形態のパチンコ機１０では、長い期間大当たりに当選せず（所謂、ハマっており）、大当たりに当選し難い確率設定値であると遊技者に判断されてパチンコ機１０の遊技が一定期間中断されている場合であっても、確率設定値が「３」に変更され、最も大当たりに当選し易い状態になっている可能性があるため、遊技者はこのような挙動のパチンコ機１０を積極的に遊技するようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【１１４４８】
なお、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」～「３ｂＨ」のいずれかに設定されている場合であって、パチンコ機１０の遊技が一定期間中断されたことに基づいて確率設定値が「３」に変更された場合、遊技が再開されて特別図柄の動的表示が実行され、回転数グループが変移し得る特図回転数に到達するまで期間において、確率設定値は「３」の状態となる。
【１１４４９】
具体的には、例えば、設定シナリオ番号が「２ＡＨ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「１００回転」の状態の場合、回転数グループはＮｏ．１であるので、確率設定値は「１」となっている（図５４６参照）。
【１１４５０】
この状態において、パチンコ機１０の遊技が中断され、規定要件として前回の特別図柄の動的表示の実行終了から「３時間」が経過すると、確率設定値は「３」に変更される。
【１１４５１】
その後、パチンコ機１０の遊技が再開されると、電源投入後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「１０１回転目」の状態における確率設定値は「３」となっており、以降、回転数グループが変移し得る特図回転数に到達するまで、即ち、「４５０回転」に到達するまで、確率設定値は「３」の状態となる。
【１１４５２】
そして、電源投入後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「４５０回転目」の実行が終了すると、即ち、「４５１回転目」の特別図柄の動的表示の実行前において、回転数グループがＮｏ．２に変移し、設定シナリオ番号が「２ＡＨ」であることから、確率設定値が「２」に変移する。このため、「４５１回転目」の特別図柄の動的表示は、確率設定値

が「２」の状態で大当たり確率の抽選が実行され、以降、回転数グループが変移し得る特図回転数に到達するか、再度、パチンコ機１０の遊技が中断されて、規定要件として前回の特別図柄の動的表示の実行終了から「３時間」が経過するまで、確率設定値「２」の状態が維持される。

【１１４５３】

なお、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」～「３ｂＨ」に設定されている場合の確率設定値の変更態様については、図５４８において詳細を後述する。

【１１４５４】

また、パチンコ機１０の遊技が中断されてから確率設定値が変更されるまでの期間は「３時間」でなくてもよく、より短い「１時間」でもよいし、より長い「５時間」でもよいし、その他の期間を含め、該期間をＲＯＭ２０２内のテーブルで設定するように構成してもよいし、該期間を抽選等で決定するように構成してもよい。

【１１４５５】

さらに、パチンコ機１０の遊技が所定期間中断されることによって確率設定値が変更される場合の確率設定値の値は「３」でなくてもよく、「１」であってもよいし、「２」であってもよいし、変更する確率設定値をＲＯＭ２０２内のテーブルで設定するように構成してもよいし、抽選等で確率設定値を決定するように構成してもよい。

【１１４５６】

また、特別図柄の動的表示の実行が終了してから、パチンコ機１０の遊技が中断されている期間を第３図柄表示装置８１に表示する等により、確率設定値が変更され得るまでの期間を遊技者が把握できるように構成してもよい。ただし、このように構成した場合、確率設定値が変更され得るまで、遊技者が故意に遊技の中断を継続し、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまうおそれがあるため、遊技が中断されている期間は明示しない方が好ましい。

【１１４５７】

次に、図５４７を参照して、第３２実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５１１参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図５４７は、第３２実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【１１４５８】

第３１実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）と、第３２実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）との異なる点は、待機中設定変更処理が追加されている点である。

【１１４５９】

第３２実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）では、Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの動的表示も実行されておらず、いずれの保留球も存在しない状態であるため、動的表示の未実行期間に応じて確率設定値を変更すべく、待機中設定変更処理を実行し（Ｓ５１５）、処理をＳ５１１に移行する。

【１１４６０】

ここで、図５４８を参照して、第３２実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図５４７参照）の一処理である待機中設定変更処理（Ｓ５１５）について説明する。図５４８は、第３２実施形態の待機中設定変更処理（Ｓ５１５）を示すフローチャートである。

【１１４６１】

第３２実施形態の待機中設定変更処理（Ｓ５１５）では、前回の特別図柄の動的表示の実行終了からの経過時間を判別し、所定の時間が経過している場合に確率設定値の変更を行う。

【１１４６２】

第３２実施形態の待機中設定変更処理（Ｓ５１５）では、まず、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」、「２－Ｈ」、「３－Ｈ」、「２ＡＨ」、「２ｂＨ」、「３ＡＨ」又は「３ｂＨ

」のいずれかに設定されているか否かを判別し（Ｓ５７０１）、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」、「２－Ｈ」、「３－Ｈ」、「２ＡＨ」、「２ｂＨ」、「３ＡＨ」又は「３ｂＨ」のいずれかに設定されていれば（Ｓ５７０１：Ｙｅｓ）、次いで、前回の特別図柄の動的表示の実行終了から３時間が経過しているか否かを判別する（Ｓ５７０２）。

【１１４６３】

判別の結果、前回の特別図柄の動的表示の実行終了から３時間が経過していれば（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、確率設定値「３」を設定値格納エリア２０３ｊに格納し（Ｓ５７０３）、確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５７０４）、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ５７０５）、この待機中設定変更処理（Ｓ５１５）を終了して、特図変動処理（図５４７参照）に戻る。

【１１４６４】

ここで設定された設定値コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられたサブ設定値格納エリア２２３ｈに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【１１４６５】

また、Ｓ５７０１の処理において、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」、「２－Ｈ」、「３－Ｈ」、「２ＡＨ」、「２ｂＨ」、「３ＡＨ」及び「３ｂＨ」のいずれでもないと判別された場合（Ｓ５７０１：Ｎｏ）、Ｓ５７０２～２５７０５の処理をスキップして、この待機中設定変更処理（Ｓ５１５）を終了して、特図変動処理（図５４７参照）に戻る。

【１１４６６】

さらに、Ｓ５７０２の処理において、前回の特別図柄の動的表示の実行終了から３時間が経過していないと判別された場合（Ｓ５７０２：Ｎｏ）、Ｓ５７０３～２５７０５の処理をスキップして、この待機中設定変更処理（Ｓ５１５）を終了して、特図変動処理（図５４７参照）に戻る。

【１１４６７】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行終了から所定期間が経過した場合に、確率設定値を変更することができる。

【１１４６８】

その結果、パチンコ機１０が長い期間大当たりに当選せず（所謂、ハマっており）、遊技が一定期間中断されている場合に、確率設定値が「３」に変更されることで、最も大当たりに当選し易い状態になっている可能性があるため、遊技者はこのような挙動のパチンコ機１０を積極的に遊技するようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１１４６９】

次に、図５４９を参照して、第３２実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５４９は、「通常遊技状態」において、特別図柄の変動演出の実行終了から所定期間が経過したことに基づいて確率設定値が変更されるまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１１４７０】

なお、図５４９に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「２ｂＨ」に設定されている場合の演出の推移となっている。

【１１４７１】

より詳細には、図５４９（ａ）は、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図５４９（ｂ）は、図５４９（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図５４９（ｃ）は、図５４９（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないま

ま３時間以上が経過した状態を示した図であり、図５４９（ｄ）は、図５４９（ｃ）の状態から、遊技が再開されて第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【１１４７２】

図５４９（ａ）は、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。図５４９（ａ）では、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「３８７回転」の状態となっており、主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「３８７／６００」が表示されている。

【１１４７３】

従って、図５４９（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「２ｂＨ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「３８７回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は「２」に設定されている状態となっている（図５４６参照）。

【１１４７４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄の保留数がいずれも「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１４７５】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「偶数設定！？」の文字が表示されており、確率設定値が「２」に設定されていることを示唆している。

【１１４７６】

次いで、図５４９（ｂ）は、図５４９（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図５４９（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「２５７」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１１４７７】

次いで、図５４９（ｃ）は、図５４９（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないまま３時間以上が経過した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「３８７／６００」が表示されており、図５４９（ｂ）の状態から、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていないことを示している。

【１１４７８】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａ及び特図２用保留数表示８８ａに「０」が表示されており、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂの四角図柄がいずれも白で停止しており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていないことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「２５７」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１１４７９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分であって、特図２用第４図柄表示領域８８の下方には遊技者操作音量７８および遊技者操作光量７９が表示されており、特別図柄の変動演出の実行終了から一定期間が経過したことで、いずれの値も初期値である「３」の状態となっている。

【１１４８０】

ここで、図５４９（ｃ）では、設定シナリオ番号が「２ｂＨ」に設定されており、第１特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないまま３時間以上が経過した状態となっているため、図５４９（ｂ）において、「２」に設定されていた確率設定値が「３」に変更された状態となっている。

【１１４８１】

次いで、図５４９（ｄ）は、図５４９（ｃ）の状態から、遊技が再開されて第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「３８８／６００」が表示されており、図５４９（ｃ）の状態から、遊技が再開されて第１特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、こちらでも第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１４８２】

ここで、図５４９（ｄ）の状態では、設定シナリオ番号が「２ｂＨ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「３８８回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．１であるが、図５４９（ｃ）において確率設定値が「３」に設定されているため、該確率設定値はそのまま「３」の状態となっている（図５４６参照）。

【１１４８３】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「高設定確定でぃ」の文字が表示されており、確率設定値が「３」に設定されていることを示唆している。

【１１４８４】

以上、説明したように、第３２実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の実行が終了してから、いずれの特別図柄の動的表示も実行されずに「３時間以上」が経過した場合に、それまでの確率設定値の値にかかわらず、確率設定値「３」に変更されるように構成する。

【１１４８５】

このように構成することで、パチンコ機１０の遊技が継続されていない状態であっても、確率設定値を変更させることができる。

【１１４８６】

その結果、パチンコ機１０が長い期間大当たりに当選せず（所謂、ハマっており）、大当たりに当選し難い確率設定値であると遊技者に判断されてパチンコ機１０の遊技が一定期間中断されている場合であっても、確率設定値が「３」に変更され、最も大当たりに当選し易い状態になっている可能性があるため、遊技者はこのような挙動のパチンコ機１０を積極的に遊技するようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１１４８７】

その他、第３２実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１１４８８】

＜第３３実施形態＞

次いで、図５５０及び図５５１を参照して、本発明を適用した第３３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３３実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１１４８９】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に

変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となっていた。

【１１４９０】

一方、このように構成されている場合であっても、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値は、遊技者からすると無作為に変移しており、ある時点でのパチンコ機１０の確率設定値が大当たりし易い状態であると推測したとしても、次回の確率設定値の変移によって大当たりし難い確率設定値に変移し得るため、遊技者は積極的にパチンコ機１０の遊技を継続し得ない可能性があり、この点においてさらなる向上が求められる。

【１１４９１】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が「１」～「３」の３段階に設定可能であり、該確率設定値が変移することで、大当たり確率が変化し得るように構成されているが、各確率設定値が設定されている期間（即ち、回転数グループ毎の特別図柄の動的表示の実行回数）において、遊技を継続することによって大当たり確率が変化したことを認識するのは困難であり、この点においてさらなる向上が求められる。

【１１４９２】

そこで、第３３実施形態のパチンコ機１０では、例えば、特定の設定シナリオ番号において、確率設定値が段階的に上昇又は下降する変移態様を構成可能な遊技機を提供することを目的としている。また、確率設定値毎の大当たり確率の差分を大きく設定し、遊技者による確率設定値の推測がより容易となるような遊技機を提供することを目的としている。

【１１４９３】

本目的を達成するために、第３３実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。

【１１４９４】

また、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。

【１１４９５】
さらに、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。
【１１４９６】
また、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。
【１１４９７】
さらに、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。
【１１４９８】
また、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。
【１１４９９】
さらに、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。
【１１５００】
また、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。
【１１５０１】
さらに、第３３実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記所定の設定値を維持した状態で、前記出力態様を異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。
【１１５０２】
また、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、その時点での前記遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。
【１１５０３】
さらに、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段は、前記第１条件が成

立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。
【１１５０４】
　また、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。
【１１５０５】
　さらに、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。
【１１５０６】
　また、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。
【１１５０７】
　さらに、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。
【１１５０８】
　また、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。
【１１５０９】
　さらに、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。
【１１５１０】
　また、第３３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は困難となる。
【１１５１１】
　本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示装置を備え、有利状態として価値取得可能状態を備え、有利状態発生手段として価値取得可能処理を備え、遊技結果として表示結果を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、設定値記憶手段として情報記憶部を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の設定条件として前提条件を備え、初期設定手段として冒頭処理を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備え、所定設定値として特定設定内容を備え、第１条件として所定要件を備え、出力態様が高い段階として特別設定内容を備え、第１変更手段として更新制御を備え、第２条件として特定要件を備え、元の出力態様として特殊設定内容を備え、第２変更手段として更新制御を備え、所定の報知として所定通知内容を備え、報知手段として所定通知制御を備え、所定期間として所定間隔を備える。
【１１５１２】
　なお、例えば、始動条件として、本実施形態では第１始動口６４又は第２始動口７１において球が入賞することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大入賞口に球が入賞すること、一般入賞口に球が入賞すること、スルーゲートを球が通過すること、遊技領域に設けられた特定の領域を球が通過すること、球が発射されること自体、特定の役物が動作すること、スロットレバーが傾倒（オン）されること、遊技者が押下可能なボタンスイッチが押下（オン）されることな

どが挙げられる。
【１１５１３】
　また、例えば、検出手段として、本実施形態では第１始動口スイッチ又は第２始動口スイッチを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、光学式スイッチ、磁気式スイッチ、機械式スイッチ若しくは非接触型スイッチで構成される、大入賞口スイッチ、一般入賞口スイッチ、スルーゲートスイッチ、発射スイッチ、遊技者が押下可能なボタンスイッチ、スロットレバー検知スイッチなどが挙げられる。
【１１５１４】
　さらに、例えば、所定の抽選として、本実施形態では特別図柄の当否抽選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選などが挙げられる。
【１１５１５】
　また、例えば、判定手段として、本実施形態では特別図柄の当否抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選処理、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選処理などが挙げられる。
【１１５１６】
　さらに、例えば、特定結果として、本実施形態では特別図柄の大当たり当否結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり当否結果、特別図柄の小当たり当否結果、特別図柄の時短当選図柄当否結果、特別図柄の確率変動当選図柄当否結果などが挙げられる。
【１１５１７】
　また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１用第４図柄表示領域８７で行われる第１特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図２用第４図柄表示領域８８で行われる第２特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の変動表示で使用される普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。
【１１５１８】
　さらに、例えば、変動表示として、本実施形態では第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。
【１１５１９】
　また、例えば、特定の図柄として、本実施形態では特別図柄の大当たり図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり図柄、普通図柄のハズレ図柄、特別図柄の小当たり図柄、特別図柄の時短当選図柄、特別図柄のハズレ図柄などが挙げられる。
【１１５２０】
　さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、ＬＥＤ式表示装置などが挙げられる。
【１１５２１】
　また、例えば、有利状態として、本実施形態では特別図柄の大当たり状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の小当たり状態、普通図柄低確状態における特別図柄の時間短縮状態、普通図柄の

高確状態における特別図柄の時間短縮状態、特別図柄の確率変動状態、特別図柄の潜伏確率変動状態などが挙げられる。

【１１５２２】

さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置１１０内で行われる大当たり処理（Ｓ２０３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置１１３内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置１１３内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。

【１１５２３】

また、例えば、遊技結果として、本実施形態では特別図柄の変動表示結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示結果、デモ演出における所定の演出結果、大当たり遊技中における遊技状態昇格演出結果、大当たり遊技中におけるラウンド昇格演出結果などが挙げられる。

【１１５２４】

さらに、例えば、設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の大当たり確率値を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値、液晶表示装置の輝度を示す光量値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値などが挙げられる。

【１１５２５】

また、例えば、設定手段又は状態値設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー５０１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置（例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。）、遊技状態を設定するための設定処理、変動演出の内容を設定するための設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。

【１１５２６】

さらに、例えば、設定値記憶手段として、本実施形態では主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた大当たり確率値に関するシナリオデータを記憶する情報値格納エリア２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光

量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０、払出制御装置１１１若しくは発射制御装置１１２のＲＡＭ２０３等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１１５２７】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１１５２８】

また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【１１５２９】

さらに、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置１１０の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。

【１１５３０】

また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー５０１がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が０になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化処理等の特定の処理が実行されること、初期化処理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。

【１１５３１】

さらに、例えば、初期設定手段として、本実施形態では立ち上げ処理時に実行される大当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、大当たり確率値１）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、立ち上げ処理

時に実行される小当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、小当たり確率値１）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態に関する初期設定処理（例えば、「通常遊技状態」に設定）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態の移行確率に関する初期設定処理、特別図柄の変動演出に関する所定演出についての初期設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト輝度）、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト音量）、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射間隔）、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射力）などが挙げられる。

【１１５３２】

さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

【１１５３３】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１１５３４】

さらに、所定の設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値としての所定値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値としての所定値、液晶表示装置の輝度を示す光量値としての所定値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値としての所定値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値としての所定値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値としての所定値などが挙げられる。

【１１５３５】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出

において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１５３６】

さらに、例えば、遊技結果の出力態様が高い段階として、本実施形態では大当たり確率設定値１に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値２に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が高い段階になること、特別図柄の小当たり確率値が高い段階になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が高い段階になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が高い段階になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が高い段階になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が高い段階になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が高い段階になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が高い段階になることなどが挙げられる。

【１１５３７】

また、例えば、第１変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を上昇させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【１１５３８】

また、例えば、第２条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値より多い特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１５３９】

さらに、例えば、元の出力態様として、本実施形態では大当たり確率設定値２に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値１に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の小当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が低い段階（初期設定）になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が低い段階（元の輝度）になること、スピーカ等の音声出力装置から出力

される音量を示す音量値が低い段階（元の音量）になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が低い段階（初期設定）になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が低い段階（初期設定）になることなどが挙げられる。

【１１５４０】

また、例えば、第２変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を降下させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【１１５４１】

さらに、例えば、所定の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行したことを報知する演出、所定の遊技状態が発生したことを報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【１１５４２】

また、例えば、所定の報知を実行可能な報知手段として、本実施形態では所定回転数に到達した報知を行う設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、遊技状態が移行したことを報知する処理、所定の遊技状態が発生したことを報知する処理特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したことを報知する処理、小入賞口が開放したことを報知する処理、普通電役が開放したことを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１１５４３】

さらに、例えば、所定期間として、本実施形態では、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、遊技盤に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者

が遊技利益を獲得し易い期間などが挙げられる。
【１１５４４】
ここで、図５５０を参照して、第３３実施形態における、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図５５０は、第３３実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄及び第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。
【１１５４５】
第３１実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａと、第３３実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａとの異なる点は、主に、確率設定値が３段階から５段階に増加している点である。
【１１５４６】
図５５０に示すように、第３３実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａは、確率設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。
【１１５４７】
そして、各確率設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。
【１１５４８】
ここで、第３３実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。具体的には、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時において、ホール関係者等の操作によって確率設定値の変更が可能となっており、ここで設定された確率設定値は、遊技中において変更不可又は変更し難く構成されていた。これに対し、第３３実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時に設定シナリオ番号を設定することで、該設定シナリオ番号に応じた確率設定値が設定され、さらに、特別図柄の動的表示が実行されることで、該設定シナリオ番号に応じて確率設定値が変移可能となるように構成されている。
【１１５４９】
このように構成することで、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【１１５５０】
図５５０で示すように、第３３実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、所定設定内容として確率設定値が「０」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は２５個で、その値「０～２４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、所定設定内容としての確率設定値「０」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、２５／１００００＝０．２５／１００（即ち、０．２５％）となるように設定されている。
【１１５５１】

一方で、確率設定値が「０」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は１２５個で、その値「０～１２４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「０」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、１２５／１００００＝１．２５／１００（即ち、１．２５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【１１５５２】

従って、所定設定内容として確率設定値が「０」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９７５個で、その値「２５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８７５個で、その値「１２５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「０」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９７５／１００００＝９９．７５／１００（即ち、９９．７５％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８７５／１００００＝９８．７５／１００（即ち、９８．７５％）となるように設定されている。

【１１５５３】

即ち、所定設定内容としての確率設定値「０」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９７５個以下）となるように構成されている。

【１１５５４】

次いで、確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３３個で、その値「０～３２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３３／１０００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【１１５５５】

一方で、確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は１６５個で、その値「０～１６４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、１６５／１００００＝１．６５／１００（即ち、１．６５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【１１５５６】

従って、確率設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８３５個で、その値「１６５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８３５／１００００＝９８．３５／１００（即ち、９８．３５％）となるように設定されている。

【１１５５７】
即ち、確率設定値「１」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６７個以下）となるように構成されている。
【１１５５８】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「１」は、確率設定値「０」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．２５％→０．３３％、高確率状態：１．２５％→１．６５％）、確率設定値「０」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１１５５９】
次いで、確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は４０個で、その値「０～３９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、４０／１００００＝０．４０／１００（即ち、０．４０％）となるように設定されている。
【１１５６０】
一方で、確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２００個で、その値「０～１９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、２００／１００００＝２．００／１００（即ち、２．００％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。
【１１５６１】
従って、確率設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６０個で、その値「４０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８００個で、その値「２００～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「２」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６０／１００００＝９９．６０／１００（即ち、９９．６０％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８００／１００００＝９８．００／１００（即ち、９８．００％）となるように設定されている。
【１１５６２】
即ち、確率設定値「２」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６０個以下）となるように構成されている。
【１１５６３】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「２」は、確率設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３３％→０．４０％、高確率状態：１．６５％→２．００％）、確率設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１１５６４】

次いで、確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～５０」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、５０／１００００＝０．５０／１００（即ち、０．５０％）となるように設定されている。

【１１５６５】

一方で、確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２５０個で、その値「０～２４９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、２５０／１００００＝２．５０／１００（即ち、２．５０％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。

【１１５６６】

従って、確率設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９５０個で、その値「５０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９７５０個で、その値「２５０～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「３」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９５０／１００００＝９９．５０／１００（即ち、９９．５０％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９７５０／１００００＝９７．５０／１００（即ち、９７．５０％）となるように設定されている。

【１１５６７】

即ち、確率設定値「３」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９５０個以下）となるように構成されている。

【１１５６８】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「３」は、確率設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．４０％→０．５０％、高確率状態：２．００％→２．５０％）、確率設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１１５６９】

次いで、確率設定値が「４」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１００個で、その値「０～９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「４」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、１００／１００００＝１．００／１００（即ち、１．００％）となるように設定されている。

【１１５７０】

一方で、確率設定値が「４」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「４」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、５００／１００００＝５．００／１００（即ち、５．００％）となり、特別図柄の高確率状

態は、低確率状態から約５倍大当たりし易いように設定されている。
【１１５７１】
従って、確率設定値が「４」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９００個で、その値「１００～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９５００個で、その値「５００～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「４」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９００／１００００＝９９．００／１００（即ち、９９．００％）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９５００／１００００＝９５．００／１００（即ち、９５．００％）となるように設定されている。
【１１５７２】
即ち、確率設定値「４」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９５０個以下）となるように構成されている。
【１１５７３】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける確率設定値「４」は、確率設定値「３」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５０％→１．００％、高確率状態：２．５０％→５．００％）、確率設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１１５７４】
ここで、第３１実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａ（図４９０参照）において、最も低い確率設定値（即ち、確率設定値「１」）の大当たり確率と、最も高い確率設定値（即ち、確率設定値「３」）の大当たり確率と、を比較すると、その差は特段大きいものではないため（低確率状態：０．３３％→０．５０％、高確率状態：１．６５％→２．５０％）、第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選することよって、遊技者が各確率設定値を推測することが困難に構成されていた。
【１１５７５】
これに対し、第３３実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａ（図５５０参照）において、最も低い確率設定値（即ち、確率設定値「０」）の大当たり確率と、最も高い確率設定値（即ち、確率設定値「４」）の大当たり確率と、を比較すると、その差は歴然であり（低確率状態：０．２５％→１．００％、高確率状態：１．２５％→５．００％）、第３１実施形態のパチンコ機１０よりも、遊技者が各確率設定値を推測することが容易となるように構成されている。
【１１５７６】
このように構成することで、遊技者が遊技を実行した場合の大当たりへの当選態様によって、現在の確率設定値を推測することが容易となり、遊技の進行に伴って確率設定値が変移した場合にも、その変移態様を推測し易くすることができる。
【１１５７７】
その結果、遊技者がパチンコ機１０の現在の確率設定値や、該確率設定値の変移態様を推測することで、パチンコ機１０の設定シナリオ番号の推測もし易くなるため、大当たり態様や、第３図柄表示装置８１において実行される設定示唆演出等への注目度を向上させることができ、興趣を向上して稼働を促進することができる。
【１１５７８】
また、上述したように、第３３実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値「４」にお

ける大当たり確率は、確率設定値「０」における大当たり確率と比較すると、格段に大当たりし易いように構成されている（低確率状態：０．２５％→１．００％、高確率状態：１．２５％→５．００％）。さらに、詳細は後述するが、第３３実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオ番号として「４ｃ」を設定することで、パチンコ機１０の電源立ち上げ後から「４５０回転」までの間において、確率設定値「４」が設定されるように構成されている（図５５１参照）。

【１１５７９】

即ち、第３３実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオ番号として「４ｃ」が設定されている場合、電源立ち上げ直後の状態において、大当たりに当選し易い確率設定値が設定されるように構成されている。

【１１５８０】

このように構成することで、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「４ｃ」に設定されていれば、パチンコホールの営業開始時が最も大当たりに当選し易い確率設定値となるため、遊技者が、パチンコホールの営業開始時からパチンコ機１０を遊技する意欲向上につなげることができ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【１１５８１】

なお、大当たり乱数テーブル２０２ａに、大当たり状態を経由せずに「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる時短図柄に当選する乱数値を設けてもよい。この場合、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行とが、同時に発生し得ることになるが、このような場合には、遊技者にとってより有利な状態となり得る方を優先するように構成する。例えば、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行により、「３００回」の時短回数が付与され得る場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数（「７００回」）の方が多くなるため、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先させるように構成する。

【１１５８２】

次に、図５５１を参照して、第３３実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎについて説明する。第３３実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎと、第３３実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎとの異なる点は、設定シナリオ番号として「４Ａ」、「４ｂ」及び「４ｃ」が追加されている点である。

【１１５８３】

図５５１に示すように、第３３実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の実行回数のグループが５つに分かれており、それぞれのグループが回転数グループＮｏ．１～Ｎｏ．５に分類されている。よって、例えば、特図回転数が０回転である場合、回転数グループはＮｏ．１の状態となり、特図回転数が４５１回転となった場合、回転数グループは、Ｎｏ．１からＮｏ．２に移行するように構成されている。

【１１５８４】

そして、回転数グループがＮｏ．１からＮｏ．２に移行することによって、参照する確率設定値も移行するため、設定シナリオテーブル２０２ｎより、現在の設定シナリオ番号と回転数グループとによって次の確率設定値が設定される。

【１１５８５】

なお、第３３実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおける設定シナリオ番号「１－」、「２－」、「３－」、「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」及び「３ｂ」の場合の確率設定値の変移態様は、第３１実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおける設定シナリオ番号「１－」、「２－」、「３－」、「２Ａ」、「２ｂ」、「３Ａ」及び「３ｂ」の場合の確率設定値の変移態様とそれぞれ同様であるため、説明を省略する。

【１１５８６】

設定シナリオ番号が「４Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回

転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「４」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「４」が設定される。

【１１５８７】

次いで、設定シナリオ番号が「４ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「４」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「４」が設定される。

【１１５８８】

即ち、設定シナリオ番号が「４ｂ」である場合、遊技が進行するにつれて、段階的に確率設定値が上昇していき、徐々に大当たりに当選し易くなるように構成されている。

【１１５８９】

次いで、設定シナリオ番号が「４ｃ」である場合、回転数グループがＮｏ．１（特図回転数が０～４５０回転）の間は確率設定値「４」が設定され、回転数グループがＮｏ．２（特図回転数が４５１～１０００回転）の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３（特図回転数が１００１～１５５０回転）の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４（特図回転数が１５５１～２０００回転）の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５（特図回転数が２００１～）の間は確率設定値「０」が設定される。

【１１５９０】

即ち、設定シナリオ番号が「４ｃ」である場合、遊技が進行するにつれて、段階的に確率設定値が下降していき、徐々に大当たりに当選し難くなるように構成されている。

【１１５９１】

従って、設定シナリオ番号が「４Ａ」、「４ｂ」又は「４ｃ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「４」となるように構成されている。

【１１５９２】

このように構成することで、例えば、設定シナリオ番号が「４ｂ」に設定されている場合、パチンコホールの営業開始時におけるパチンコ機１０の大当たり態様が好調とは言い難い状況であっても、遊技が進行するのにつれて徐々に大当たり態様が好転し易く、最終的には最も大当たりに当選し易い確率設定値「４」に到達し得るため、遊技者の遊技意欲を向上させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【１１５９３】

また、設定シナリオ番号が「４ｃ」に設定されている場合、電源立ち上げ直後の状態において、最も大当たりに当選し易くなるため、遊技者が、パチンコホールの営業開始時からパチンコ機１０を遊技する意欲向上につなげることができ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【１１５９４】

さらに、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「０」～「４」の確率設定値のうち、「０」及び「４」の確率設定値は、電源立ち上げ時の設定シナリオ番号変更操作によって、該確率設定値「０」又は「４」に固定することが不可となるように構成されている。

【１１５９５】

詳細に説明すると、例えば、従来のパチンコ機では、確率設定値として「０」～「４」の値が設定可能に構成されている場合、該パチンコ機の電源立ち上げ時の設定変更操作により、「０」～「４」のいずれかの確率設定値を設定可能となるように構成されており、

遊技中においては、設定変更操作で設定した確率設定値が継続されるように構成されている。

【１１５９６】

これに対し、第３３実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源立ち上げ時の設定シナリオ番号変更操作により、例えば、設定シナリオ番号を「１－」に設定すれば確率設定値として「１」が、設定シナリオ番号を「２－」に設定すれば確率設定値として「２」が、設定シナリオ番号を「３－」に設定すれば確率設定値として「３」が、それぞれ設定可能であり、遊技中においては、それぞれの確率設定値が継続されるように構成される。

【１１５９７】

即ち、設定シナリオ番号を「１－」、「２－」又は「３－」に設定することで、従来のパチンコ機で確率設定値「１」、「２」又は「３」を設定した場合と同様の設定態様とすることができる。

【１１５９８】

一方、第３３実施形態のパチンコ機１０における確率設定値「４」は、設定シナリオ番号を「４Ａ」に設定した場合の特図回転数「１００１～１５５０回転」の間及び「２００１回転以降」か、設定シナリオ番号を「４ｂ」に設定した場合の特図回転数「１５５１回転以降」か、又は、設定シナリオ番号を「４ｃ」に設定した場合の特図回転数「０～４５０回転」の間に設定されるのみであり、ホール関係者等によって、確率設定値「４」が意図的に継続されるようには設定し得ないように構成されている。

【１１５９９】

また、確率設定値「０」は、設定シナリオ番号として「４ｃ」に設定した場合の特図回転数「２００１以降」に設定されるのみであり、ホール関係者等によって、確率設定値「０」が意図的に継続されるようには設定し得ないように構成されている。

【１１６００】

上述したように、第３３実施形態のパチンコ機１０では、最も低い確率設定値（即ち、確率設定値「０」）の大当たり確率と、最も高い確率設定値（即ち、確率設定値「４」）の大当たり確率との差が顕著に大きくなるように構成されている（低確率状態：０．２５％→１．００％、高確率状態：１．２５％→５．００％）。

【１１６０１】

ここで、仮に、第３３実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおいて、設定シナリオ番号「０－」が設定可能であって、該「０－」に設定した場合に、確率設定値が特図回転数にかかわらず「０」に固定されるように構成した場合、終日においてパチンコ機１０は非常に大当たりに当選し難い大当たり確率となり、遊技者にパチンコ機１０が遊技価値を得難いパチンコ機であるように印象付けてしまい、パチンコ機１０の遊技を敬遠してしまうおそれがある。

【１１６０２】

また、仮に、第３３実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎにおいて、設定シナリオ番号「４－」が設定可能であって、該「４－」に設定した場合に確率設定値が特図回転数にかかわらず「４」に固定されるように構成した場合、終日においてパチンコ機１０は非常に大当たりに当選し易い大当たり確率となり、想定以上に遊技者が遊技価値を獲得してしまい、ホールに想定以上の不利益を与えてしまうおそれがある。

【１１６０３】

従って、第３３実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎのように構成することで、極端に大当たりし易い大当たり確率に設定された確率設定値（即ち「４」）、又は、極端に大当たりし難い大当たり確率に設定された確率設定値（即ち「０」）が存在する場合であっても、該確率設定値を遊技中の特定期間（特定の特図回転数の期間）のみに設定可能とすることができる。

【１１６０４】

その結果、極端に大当たりし易い、又は、極端に大当たりし難い確率設定値に設定され

た期間を一定期間のみとすることができ、遊技者及びホールへの影響度合いを低減することができる。また、極端に大当たりし易い、又は、極端に大当たりし難い確率設定値に設定された期間を遊技者が遊技することで、パチンコ機１０が該確率設定値に設定されていることを推測し易くなり、遊技者がパチンコ機１０の設定シナリオ番号の設定態様、即ち、その日のパチンコ機１０の確率設定値の変移態様を推測し易くすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１６０５】

以上、説明したように、第３３実施形態のパチンコ機１０では、設定シナリオテーブル２０２ｎに設定する特定の設定シナリオ番号において、特別図柄の動的表示の実行に伴って段階的に確率設定値が上昇、又は、下降していくように構成する。

【１１６０６】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行に伴って、徐々に大当たりに当選し易くなる、又は、徐々に大当たりに当選し難くなるようにすることができる。

【１１６０７】

その結果、遊技者がパチンコ機１０の設定シナリオ番号の設定態様、即ち、その日のパチンコ機１０の確率設定値の変移態様を推測し易くすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１６０８】

また、大当たり乱数テーブル２０２ａに設定される確率設定値のうち、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値を、特定の設定シナリオ番号に設定した場合の、特定の特図回転数の期間においてのみ設定可能とし、電源立ち上げ時の設定シナリオ番号変更操作において、該確率設定値が特図回転数の進行状況にかかわらず継続的に設定されることが不可となるように構成する。

【１１６０９】

このように構成することで、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が設定される期間を特定期間のみとすることができる。

【１１６１０】

その結果、遊技者がパチンコ機１０を遊技した場合において、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が遊技者及びホールに与える影響を低減させることができる。

【１１６１１】

また、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が、特定の設定シナリオ番号に設定した場合にのみ設定可能とすることで、遊技者がパチンコ機１０の設定シナリオ番号の設定態様、即ち、その日のパチンコ機１０の確率設定値の変移態様を推測し易くすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１６１２】

その他、第３３実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１１６１３】

＜第３４実施形態＞

次いで、図５５２及び図５５８を参照して、本発明を適用した第３４実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３４実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態及び第３３実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態及び第３３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態及び第３３実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１１６１４】

第３３実施形態のパチンコ機１０では、第３１実施形態のパチンコ機１０よりも大当たりに当選し易い大当たり確率を備えた確率設定値、及び、第３１実施形態のパチンコ機１０よりも大当たりに当選し難い大当たり確率を備えた確率設定値を設定し、それぞれの確

率設定値が特定の設定シナリオ番号に設定した場合の特定期間（特定の特図回転数の期間）のみに設定され得るように構成されていた。

【１１６１５】

このように構成することで、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が設定される期間を特定期間のみとし、遊技者及びホールに与える影響を低減させることができる一方、該確率設定値の設定期間が特定期間のみとなることで、遊技者が該確率設定値に設定されていることを推測し得ない可能性があり、この点においてさらなる向上が求められる。

【１１６１６】

そこで、第３４実施形態のパチンコ機１０では、例えば、パチンコ機１０に設定されている確率設定値が特定の確率設定値である場合において、該確率設定値が設定されている旨を遊技者に継続的に報知可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１１６１７】

本目的を達成するために、第３４実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。

【１１６１８】

また、第３４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の出力態様は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。

【１１６１９】

さらに、第３４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【１１６２０】

また、第３４実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。

【１１６２１】

さらに、第３４実施形態のパチンコ機１０は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定の出力態様に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆

困難に構成される。
【１１６２２】
　また、第３４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の出力態様であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。
【１１６２３】
　さらに、第３４実施形態のパチンコ機１０は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。
【１１６２４】
　また、第３４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。
【１１６２５】
　さらに、第３４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。
【１１６２６】
　また、第３４実施形態のパチンコ機１０は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。
【１１６２７】
　さらに、第３４実施形態のパチンコ機１０は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される。
【１１６２８】
　また、第３４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の設定値であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。
【１１６２９】
　本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動

表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示装置を備え、有利状態として価値取得可能状態を備え、有利状態発生手段として価値取得可能処理を備え、遊技結果として表示結果を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、設定値記憶手段として情報記憶部を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の設定条件として前提条件を備え、初期設定手段として冒頭処理を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備え、所定の設定値として特定設定内容を備え、第１条件として所定要件を備え、出力態様が高い段階として特別設定内容を備え、第１変更手段として更新制御を備え、第２条件として特定要件を備え、元の出力態様として特殊設定内容を備え、第２変更手段として更新制御を備え、所定の報知として所定通知内容を備え、報知手段として所定通知制御を備え、所定期間として所定間隔を備える。

【１１６３０】

なお、例えば、始動条件として、本実施形態では第１始動口６４又は第２始動口７１において球が入賞することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大入賞口に球が入賞すること、一般入賞口に球が入賞すること、スルーゲートを球が通過すること、遊技領域に設けられた特定の領域を球が通過すること、球が発射されること自体、特定の役物が動作すること、スロットレバーが傾倒（オン）されること、遊技者が押下可能なボタンスイッチが押下（オン）されることなどが挙げられる。

【１１６３１】

また、例えば、検出手段として、本実施形態では第１始動口スイッチ又は第２始動口スイッチを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、光学式スイッチ、磁気式スイッチ、機械式スイッチ若しくは非接触型スイッチで構成される、大入賞口スイッチ、一般入賞口スイッチ、スルーゲートスイッチ、発射スイッチ、遊技者が押下可能なボタンスイッチ、スロットレバー検知スイッチなどが挙げられる。

【１１６３２】

さらに、例えば、所定の抽選として、本実施形態では特別図柄の当否抽選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選などが挙げられる。

【１１６３３】

また、例えば、判定手段として、本実施形態では特別図柄の当否抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選処理、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選処理などが挙げられる。

【１１６３４】

さらに、例えば、特定結果として、本実施形態では特別図柄の大当たり当否結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり当否結果、特別図柄の小当たり当否結果、特別図柄の時短当選図柄当否結果、特別図柄の確率変動当選図柄当否結果などが挙げられる。

【１１６３５】

また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１用第４図柄表示領域８７で行われる第１特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図２用第４図柄表示領域８８で行われる第２特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄又は第２特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の変動表示で使用される普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。

【１１６３６】
さらに、例えば、変動表示として、本実施形態では第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。
【１１６３７】
また、例えば、特定の図柄として、本実施形態では特別図柄の大当たり図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり図柄、普通図柄のハズレ図柄、特別図柄の小当たり図柄、特別図柄の時短当選図柄、特別図柄のハズレ図柄などが挙げられる。
【１１６３８】
さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第３図柄表示装置８１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、ＬＥＤ式表示装置などが挙げられる。
【１１６３９】
また、例えば、有利状態として、本実施形態では特別図柄の大当たり状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の小当たり状態、普通図柄低確状態における特別図柄の時間短縮状態、普通図柄の高確状態における特別図柄の時間短縮状態、特別図柄の確率変動状態、特別図柄の潜伏確率変動状態などが挙げられる。
【１１６４０】
さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置１１０内で行われる大当たり処理（Ｓ２０３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置１１３内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置１１０内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置１１３内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。
【１１６４１】
また、例えば、遊技結果として、本実施形態では特別図柄の変動表示結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示結果、デモ演出における所定の演出結果、大当たり遊技中における遊技状態昇格演出結果、大当たり遊技中におけるラウンド昇格演出結果などが挙げられる。
【１１６４２】
さらに、例えば、設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の大当たり確率値を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値、液晶表示装置の輝度を示す光量値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値などが挙げられる。
【１１６４３】
また、例えば、設定手段又は状態値設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー５０１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状

態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置（例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。）、遊技状態を設定するための設定処理、変動演出の内容を設定するための設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。

【１１６４４】

さらに、例えば、設定値記憶手段として、本実施形態では主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた大当たり確率値に関するシナリオデータを記憶する情報値格納エリア２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０、払出制御装置１１１若しくは発射制御装置１１２のＲＡＭ２０３等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１１６４５】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１１６４６】

また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【１１６４７】

さらに、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置１１０の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化

する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。
【１１６４８】
　また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー５０１がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が０になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化処理等の特定の処理が実行されること、初期化処理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。
【１１６４９】
　さらに、例えば、初期設定手段として、本実施形態では立ち上げ処理時に実行される大当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、大当たり確率値１）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、立ち上げ処理時に実行される小当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、小当たり確率値１）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態に関する初期設定処理（例えば、「通常遊技状態」に設定）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態の移行確率に関する初期設定処理、特別図柄の変動演出に関する所定演出についての初期設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト輝度）、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト音量）、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射間隔）、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射力）などが挙げられる。
【１１６５０】
　さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。
【１１６５１】
　また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。
【１１６５２】
　さらに、所定の設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブ

ルにより決定される普通図柄の当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値としての所定値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値としての所定値、液晶表示装置の輝度を示す光量値としての所定値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値としての所定値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値としての所定値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値としての所定値などが挙げられる。

【１１６５３】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１６５４】

さらに、例えば、遊技結果の出力態様が高い段階として、本実施形態では大当たり確率設定値１に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値２に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が高い段階になること、特別図柄の小当たり確率値が高い段階になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が高い段階になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が高い段階になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が高い段階になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が高い段階になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が高い段階になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が高い段階になることなどが挙げられる。

【１１６５５】

また、例えば、第１変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を上昇させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【１１６５６】

また、例えば、第２条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値より多い特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特

別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１６５７】

さらに、例えば、元の出力態様として、本実施形態では大当たり確率設定値２に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値１に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の小当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が低い段階（初期設定）になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が低い段階（元の輝度）になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が低い段階（元の音量）になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が低い段階（初期設定）になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が低い段階（初期設定）になることなどが挙げられる。

【１１６５８】

また、例えば、第２変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を降下させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【１１６５９】

さらに、例えば、所定の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行したことを報知する演出、所定の遊技状態が発生したことを報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【１１６６０】

また、例えば、所定の報知を実行可能な報知手段として、本実施形態では所定回転数に到達した報知を行う設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、

遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、遊技状態が移行したことを報知する処理、所定の遊技状態が発生したことを報知する処理特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したことを報知する処理、小入賞口が開放したことを報知する処理、普通電役が開放したことを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１１６６１】

さらに、例えば、所定期間として、本実施形態では、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、遊技盤に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間などが挙げられる。

【１１６６２】

ここで、図５５２を参照して、第３４実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図５５２は、第３４実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第３１実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図と、第３１実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図との異なる点は、主に、ＲＯＭ２２２内に設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉが追加されている点と、ＲＡＭ２２３内に示唆開始抽選カウンタ２２３ｐ及び開始タイミングカウンタ２２３ｑが追加されている点と、である。

【１１６６３】

ＲＯＭ２２２内に設けられた設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉは、パチンコ機１０の確率設定値が「４」に設定されている場合に、該確率設定値に設定されている旨を第３図柄表示装置８１において報知するタイミングを抽選するためのテーブルである。

【１１６６４】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、特別設定内容として確率設定値が「４」に設定されている場合に、第３１実施形態のパチンコ機１０において構成されていた設定示唆演出（例えば、図５４２（ｃ）の設定値示唆メッセージ８１ｃ参照）に加えて、確率設定値が「４」に設定されていることを明示的に示唆する報知演出を実行するように構成されている。

【１１６６５】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より特別設定内容として確率設定値「４」を示す設定値コマンドを受信した場合に、この設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉを参照して抽選処理を行い（図５５４のＳ１４１６参照）、第３図柄表示装置８１において確率設定値が「４」に設定されていることを報知するタイミングを決定する。この設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉについては、図５５３において詳細を後述する。

【１１６６６】

ＲＡＭ２２３内に設けられた示唆開始抽選カウンタ２２３ｐは、設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉ（図５５３参照）を抽選するための乱数カウンタである。示唆開始抽選カウンタ２２３ｐは、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後「０」に戻るように構成されている。そして、音声ランプ制御装置１

１３が特別設定内容として確率設定値「４」を示す設定値コマンドを受信した場合に、示唆開始抽選カウンタ２２３ｐの乱数値と設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉとを参照して抽選処理が行われ、第３図柄表示装置８１において確率設定値「４」に設定されている旨を示唆する報知演出の開始タイミングが決定される。

【１１６６７】

ここで、図５５３を参照して、第３４実施形態における設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉについて説明する。上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が「４」に設定されている場合に、該確率設定値「４」である旨を明示的に示唆する報知演出を実行するように構成されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より確率設定値「４」を示す設定値コマンドを受信した場合において、この設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉを参照して抽選処理を行い（図５５４のＳ１４１６参照）、第３図柄表示装置８１において報知演出を実行するタイミングを決定する。

【１１６６８】

図５５３に示すように、設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉは、示唆開始抽選カウンタ２２３ｐの乱数値によって、報知演出を実行するタイミングを決定するための抽選テーブルである。

【１１６６９】

具体的には、第３４実施形態の設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉでは、示唆開始抽選カウンタ２２３ｐの値が「０～１９」の範囲において、開始タイミングとしてＮｏ．１の「１回転後」が抽選され、「２０～３４」の範囲において、開始タイミングとしてＮｏ．２の「１０回転後」が抽選され、「３５～４９」の範囲において、開始タイミングとしてＮｏ．３の「２５回転後」が抽選され、「５０～６４」の範囲において、開始タイミングとしてＮｏ．４の「５０回転後」が抽選され、「６５～７９」の範囲において、開始タイミングとしてＮｏ．５の「７５回転後」が抽選され、「８０～９９」の範囲において、開始タイミングとしてＮｏ．６の「１００回転後」が抽選される。

【１１６７０】

従って、設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉの抽選処理によって、Ｎｏ．１の「１回転後」が２０％、Ｎｏ．２の「１０回転後」が１５％、Ｎｏ．３の「２５回転後」が１５％、Ｎｏ．４の「５０回転後」が１５％、Ｎｏ．５の「７５回転後」が１５％、Ｎｏ．６の「１００回転後」が２０％、の割合で選択され得る。

【１１６７１】

ここで抽選された開始タイミングの値は、後述する開始タイミングカウンタ２２３ｑに格納される（図５５４のＳ１４１７参照）。そして、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値は、特別図柄の変動演出が１実行されると１減算される（図５５５のＳ１２２９及び図５５６のＳ１２４９参照）。その後、変動演出処理内の設定値示唆処理において、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１より小さい場合、即ち、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が０以下である場合に、表示用設定値示唆コマンドが設定され（図５５７のＳ１３３６）、第３図柄表示装置８１において確率設定値「４」を示唆する報知演出が実行される（図５５８（ｃ）の設定値示唆メッセージ８１ｃ参照）。

【１１６７２】

このように構成することで、パチンコ機１０の確率設定値の中で、最も大当たりに当選し易い確率設定値「４」に設定された場合に、抽選結果に応じたタイミングで第３図柄表示装置８１において報知演出を実行することができる。

【１１６７３】

また、図５５３に示すように、報知演出の開始タイミングを抽選によって決定するように構成することで、該報知演出を任意のタイミングで現出させることができる。その結果、遊技者が意図しないタイミングで該報知演出を現出させることができるため、遊技者は常に該報知演出の現出を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１１６７４】

図５５２に戻って説明を続ける。開始タイミングカウンタ２２３ｑは、確率設定値が「４」に設定された場合に、該確率設定値「４」であることを報知するための特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。

【１１６７５】

この開始タイミングカウンタ２２３ｑは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図５２８のＳ１０１０参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値「４」を示す設定値コマンドを受信した場合に実行する設定値４示唆開始時期抽選テーブルの抽選処理により、抽選結果の開始タイミング（図５５３参照）が開始タイミングカウンタ２２３ｑに格納される（図５５４のＳ１４１７参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３が特図１確定コマンド又は特図２確定コマンドを受信すると、１減算される（図５５５のＳ１２２９又は図５５６のＳ１２４９参照）。

【１１６７６】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３において実行される変動演出処理内の設定値示唆処理において、この開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１より小さい場合に（図５５７のＳ１３３５：Ｙｅｓ参照）、表示用設定値４示唆コマンドが設定され（図５５７のＳ１３３６参照）、第３図柄表示装置８１において確率設定値「４」を示唆する報知演出が実行される（図５５８（ｃ）の設定４報知メッセージ８１ｐ参照）。

【１１６７７】

次に、図５５４を参照して、第３４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）について説明する。図５５４は、第３４実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。

【１１６７８】

第３１実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）と、第３４実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）との異なる点は、主制御装置１１０から確率設定値「４」を示す設定値コマンドを受信した場合に、該確率設定値「４」を示唆する報知演出の開始タイミングを抽選して表示用のコマンドを設定する処理が追加されている点である。

【１１６７９】

第３４実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）では、Ｓ１４０５の処理において、設定値コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ１４０５：Ｙｅｓ）、次いで、受信した設定値コマンドが示す確率設定値が「４」であるか否かを判別し（Ｓ１４１５）、受信した設定値コマンドが示す確率設定値が「４」であれば（Ｓ１４１５：Ｙｅｓ）、確率設定値が「４」である旨の示唆報知演出を行うべく、設定値４示唆開始時期抽選テーブル２２２ｉ（図５５３参照）を参照して開始タイミングを抽選し（Ｓ１４１６）、抽選結果を開始タイミングカウンタ２２３ｑに格納して（Ｓ１４１７）、処理をＳ１４０６に移行する。

【１１６８０】

一方、Ｓ１４１５の判別の結果、受信した設定値コマンドが示す確率設定値が「４」でなければ（Ｓ１４１５：Ｎｏ）、確率設定値が「４」である旨の示唆報知演出は行わないので、Ｓ１４１６及びＳ１４１７の処理をスキップして、Ｓ１４０６の処理に移行する。

【１１６８１】

次に、図５５５を参照して、第３４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図５５５は、第３４実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。第３１実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）と、第３４実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）との異なる点は、開始タイミングカウンタ２２３ｑの減算処理が追加されている点である。

【１１６８２】

第３４実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、Ｓ１２２７の処理が終わる

と、次いで、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値を１減算し（Ｓ１２２９）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。

【１１６８３】

次に、図５５６を参照して、第３４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図５５６は、第３４実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。第３１実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）と、第３４実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）との異なる点は、開始タイミングカウンタ２２３ｑの減算処理が追加されている点である。

【１１６８４】

第３４実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、Ｓ１２４７の処理が終わると、次いで、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値を１減算し（Ｓ１２４９）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。

【１１６８５】

次に、図５５７を参照して、第３４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される設定値示唆処理（Ｓ１３１７）について説明する。図５５７は、第３４実施形態の設定値示唆処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。

【１１６８６】

第３１実施形態の設定値示唆処理（Ｓ１３１７）と、第３４実施形態の設定値示唆処理（Ｓ１３１７）との異なる点は、確率設定値が「４」である旨の示唆報知演出に関する処理が追加されている点である。

【１１６８７】

第３４実施形態の設定値示唆処理（Ｓ１３１７）では、まず、確率設定値が「４」であるか否かを判別し（Ｓ１３３４）、確率設定値が「４」であれば（Ｓ１３３４：Ｙｅｓ）、次いで、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３３５）、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１よりも小さい値であれば（Ｓ１３３５：Ｙｅｓ）、確率設定値が「４」である旨の示唆報知演出を実行する時期に達しているため、表示用設定値４示唆コマンドを設定し（Ｓ１３３６）、処理をＳ１３３１に移行する。

【１１６８８】

一方、Ｓ１３３４の処理において、確率設定値が「４」ではないと判別された場合（Ｓ１３３４：Ｎｏ）、Ｓ１３３５及びＳ１３３６の処理をスキップして、Ｓ１３３１の処理に移行する。

【１１６８９】

また、Ｓ１３３５の処理において、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１よりも小さい値ではない、即ち、開始タイミングカウンタ２２３ｑの値が１以上であると判別された場合（Ｓ１３３５：Ｎｏ）、Ｓ１３３６の処理をスキップして、Ｓ１３３１の処理に移行する。

【１１６９０】

このように構成することで、パチンコ機１０の確率設定値が「４」に設定されている場合の任意のタイミングで、該確率設定値が「４」であることを第３図柄表示装置８１において報知することができる。また、該報知演出を、確率設定値が「４」に設定されている期間において継続的に実行することができる。

【１１６９１】

その結果、遊技者は、パチンコ機１０において確率設定値が「４」に設定されていることを認識することができ、該確率設定値「４」に設定されている期間において、安心して遊技を継続することができる。

【１１６９２】

また、設定４報知演出の開始タイミングを不規則に設定することで、遊技者が意図しないタイミングで該報知演出を現出させることができるため、遊技者は常に該報知演出の現

出を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１１６９３】
次に、図５５８を参照して、第３４実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５５８は、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行されることに基づいて確率設定値が変移するまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。
【１１６９４】
なお、図５５８に示す演出は、第３４実施形態のパチンコ機１０の設定シナリオ番号が「４Ａ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図５５１参照）。
【１１６９５】
より詳細には、図５５８（ａ）は、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図５５８（ｂ）は、図５５８（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図５５８（ｃ）は、図５５８（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、確率設定値が「４」である旨の示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図５５８（ｄ）は、図５５８（ｃ）の状態から、設定４報知演出が表示されたまま、第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【１１６９６】
図５５８（ａ）は、第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。また、図５５８（ａ）では、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「１０００回転」の状態となっている。
【１１６９７】
従って、図５５８（ａ）の状態では、設定シナリオ番号が「４Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「１０００回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．２であり、確率設定値は「１」に設定されている状態となっている（図５５１参照）。また、特別図柄の変動演出の実行回数が「１００１回転」、即ち、図５５８（ａ）において実行中となっている特別図柄の変動演出の、次の変動演出が実行されると、回転数グループはＮｏ．３に移行し、確率設定値が「４」に移行し得る状態となっている。
【１１６９８】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「４個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１１６９９】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１ｃには「奇数設定！？」の文字が表示されており、確率設定値が「１」に設定されていることを示唆している。
【１１７００】
次いで、図５５８（ｂ）は、図５５８（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図５５８（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「８１４」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１１７０１】
次いで、図５５８（ｃ）は、図５５８（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、確率設定値が「４」である旨の示唆演出が表示されている状態を

示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図５５８（ｂ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１７０２】

従って、図５５８（ｃ）の状態では、設定シナリオ番号が「４Ａ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が、図５５８（ａ）の状態から１加算された「１００１回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはＮｏ．３であり、確率設定値は「４」に設定されている状態となっている（図５５１参照）。

【１１７０３】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、設定示唆用キャラクタ図柄８１ｇ及び設定４報知メッセージ８１ｐが表示されている。そして、設定４報知メッセージ８１ｐには「設定値４確定中」のメッセージが表示されている。

【１１７０４】

次いで、図５５８（ｄ）は、図５５８（ｃ）の状態から、設定４報知演出が表示されたまま、第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図５５８（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａに「１６７」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、設定示唆用キャラクタ図柄８１ｇ及び設定４報知メッセージ８１ｐが引き続き表示された状態となっている。

【１１７０５】

以上、説明したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が「４」に設定されている場合に、第３図柄表示装置８１において、該確率設定値の報知を継続的に実行可能に構成する。

【１１７０６】

このように構成することで、確率設定値が「４」に設定されている期間において、継続的に報知を実行することができる。

【１１７０７】

その結果、遊技者は、パチンコ機１０において確率設定値が「４」に設定されていることを認識することができ、該確率設定値「４」に設定されている期間において、安心して遊技を継続することができる。

【１１７０８】

また、設定４報知演出の開始タイミングを不規則に設定することで、遊技者が意図しないタイミングで該報知演出を現出させることができるため、遊技者は常に該報知演出の現出を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１１７０９】

その他、第３４実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態乃至第３３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１１７１０】

＜第３５実施形態＞

次いで、図５５９から図５７４を参照して、本発明を適用した第３５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３５実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態乃至第３４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態乃至第３４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態乃至第３４実施形態と同一

の符号を付し、その説明を省略する。
【１１７１１】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となっていた。
【１１７１２】
このように構成されている場合であっても、例えば、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっていることで、特別図柄の動的表示が実行し難くなり、該特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し難くなっている場合等が想定され、この点においてさらなる向上が求められる。
【１１７１３】
そこで、第３５実施形態のパチンコ機１０では、例えば、パチンコ機１０の遊技球の発射に伴って確率設定値を変移可能な遊技技を提供することを目的としている。
【１１７１４】
本目的を達成するために、第３５実施形態のパチンコ機１０は、所定の表示態様を表示可能な表示手段を有した遊技機であって、特定の設定条件が成立したことに基づいて、第１状態と、前記第１状態とは異なる第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定する遊技状態設定手段と、所定条件が成立したことに基づいて、遊技に関する所定の計数値を更新することが可能な更新手段と、少なくとも前記第１状態において、前記所定の計数値の更新が第１所定数となった場合に少なくとも成立し得る第１条件が成立する毎に、前記所定の計数値が更新されたことを示す第１の報知を実行可能な第１報知手段と、少なくとも前記第１状態において、前記所定の計数値の更新が前記第１所定数よりも多い第２所定数となった場合に少なくとも成立し得る第２条件が成立する毎に、遊技者の有利度合いに関連する第２の報知を実行する第２報知手段と、を備え、前記更新手段は、前記第１状態において前記所定条件が成立した場合に前記所定の計数値を更新し、前記第２状態において前記所定条件が成立した場合に前記所定の計数値を更新しない構成であり、前記遊技機は、前記第２報知手段によって実行される前記第２の報知の種別として、第１報知種別と、前記第１報知種別よりも高い有利度合いに対応する第２報知種別と、を少なくとも含む複数の種別を有している。
【１１７１５】
また、第３５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、電源が投入された際に操作可能な操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定することが可能な設定手段と、前記複数段階の設定値として第１の設定値が設定されている前記第１状態において第３条件が成立したことに基づいて、前記第１の設定値よりも高い段階に対応する第２の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記第２の設定値に変更された後で第４条件が成立したことに基づいて、前記第２の設定値よりも低い段階に対応する設定値に変更する第２変更手段と、を備えている。
【１１７１６】
さらに、第３５実施形態のパチンコ機１０は、前記第３条件と前記第４条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定され得る構成である。
【１１７１７】
また、第３５実施形態のパチンコ機１０は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化

を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値と同一の設定値が設定され得る構成である。

【１１７１８】

さらに、第３５実施形態のパチンコ機１０は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から所定期間は、少なくとも前記第１状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記第１報知手段による前記第１の報知が実行不可又は困難となり、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から前記所定期間は、少なくとも前記第２状態において前記第２条件が成立したことに基づいて、前記第２記報知手段による前記第２の報知が実行不可又は困難となるように構成される。

【１１７１９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定の表示態様としての表示形態を備え、表示手段としての報知装置を備え、特定の設定条件としての状態判別条件を備え、第１状態としての所定状態を備え、第２状態としての特定状態を備え、遊技状態設定手段としての状態設定制御を備え、所定条件としての所定要因を備え、所定の計数値としての算出値を備え、更新手段としての計数制御を備え、第１所定数としての所定累計値を備え、第１条件としての所定要件を備え、第１の報知としての所定通知内容を備え、第１報知手段としての所定通知制御を備え、第２所定数としての特定累計値を備え、第２条件としての特定要件を備え、第２の報知としての特定通知内容を備え、第２報知手段としての特定通知制御を備え、第１報知種別としての特別通知内容を備え、第２報知種別としての特殊通知内容を備え、操作手段としての操作装置を備え、特定の操作としての特定動作を備え、設定値としての設定内容を備え、設定手段としての決定制御を備え、第１の設定値としての特定設定内容を備え、第３条件としての特別要件を備え、第２の設定値としての特別設定内容を備え、第１変更手段としての更新制御を備え、第４条件としての規定要件を備え、低い段階に対応する設定値としての特殊設定内容を備え、第２変更手段としての更新制御を備え、所定期間としての所定間隔を備える。

【１１７２０】

なお、例えば、所定の表示態様として、本実施形態では特別図柄の動的表示を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の可変表示の表示、普通図柄の可変表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の動的表示の表示、特別図柄の動的表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の変動演出における特定の演出の表示、特別図柄の動的表示の保留球の表示、特別図柄の動的表示の保留球の特定の期待度を示唆する表示、特別図柄の動的表示の実行回数の表示、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数の表示、特定の入球口への入球に基づく賞球数の表示、特定の遊技状態における賞球数の累計の表示、上記の少なくとも２つ以上の組み合わせによる表示などが挙げられる。

【１１７２１】

また、例えば、所定の表示態様を表示可能な表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、回動することで複数演出を表示可能なドラム式回転装置、各セグメント部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なセグメント式表示装置、各ドット部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なドット式表示装置、複数の演出を表示可能なディスプレイで構成された装置、などが挙げられる。

【１１７２２】

さらに、例えば、特定の設定条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示が大当たりに当選することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別

図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１７２３】

また、例えば、第１状態及び第２状態として、本実施形態では通常遊技状態及び大当たり状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

【１１７２４】

さらに、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグなどが挙げられる。

【１１７２５】

また、例えば、所定条件として、本実施形態ではアウト球が検知されることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１７２６】

さらに、例えば、遊技に関する所定の計数値として、発射球数カウンタ２０３ｘの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された球の数、特定の入球口に入球検知された球の数、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数の累計、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄の当選回数、特別図柄の動的表示の保留数、特別図柄の変動演出における特定演出の発生回数、遊技盤に配設された役物の可動回数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の保留数、枠ボタンの押下回数などが挙げられる。

【１１７２７】

また、例えば、所定の計数値を更新することが可能な更新手段として、本実施形態では発射カウンタ更新処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な

構成であってもよく、例えば、発射された球の数の計数値を更新可能な処理、特定の入球口に入球検知された球の数を更新可能な処理、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数を更新可能な処理、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数の累計値を更新可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数を更新可能な処理、特別図柄の動的表示の特定の図柄の当選回数を更新可能な処理、特別図柄の動的表示の保留数を更新可能な処理、特別図柄の変動演出における特定演出の発生回数を更新可能な処理、遊技盤に配設された役物の可動回数を更新可能な処理、普通図柄の可変表示の実行回数を更新可能な処理、普通図柄の可変表示の保留数を更新可能な処理、枠ボタンの押下回数を更新可能な処理などが挙げられる。

【１１７２８】

さらに、例えば、第１条件、第２条件、第３条件及び第４条件として、本実施形態では発射球数カウンタ２０３ｘの値がそれぞれ任意の値に到達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１７２９】

また、例えば、第１の報知及び第２の報知として、本実施形態では発射球数カウンタ２０３ｘの値がそれぞれ任意の値に到達したことの報知、及び、現在の確率設定値を示唆する演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達したことの報知、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であることの報知、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であることの報知、一定の期間において遊技操作が未実行であることの報知、遊技球が特定の入球口に入球したことの報知、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値の報知、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達したことの報知、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であることの報知、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達したことの報知、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であることの報知、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であることの報知、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことの報知、特定の遊技状態に移行したことの報知、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されることの報知、特定の処理を開始する時期に到達したことの報知、確率設定値を示唆する報知、枠ボタンが操作されたことの報知、遊技者音量操作部が操作されたことの報知、遊技者光量操作部が操作されたことの報知、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行したことの報知、検知スイッチがオンされたことの報知、何らかのエラーが検知されたことの報知、エラー状態が解除されたことの報知、遊技機の電源がオンされたことの報知、遊技機の電源がオフされたことの報知などが挙げられる。

【１１７３０】
さらに、例えば、第１の報知を実行可能な第１報知手段、及び、第２の報知を実行可能な第２報知手段として、本実施形態では設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達したことを報知可能な処理、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であることの報知が可能な処理、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であることを報知可能な処理、一定の期間において遊技操作が未実行であることを報知可能な処理、遊技球が特定の入球口に入球したことを報知可能な処理、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を報知可能な処理、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達したことを報知可能な処理、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であることを報知可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達したことを報知可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であることを報知可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であることを報知可能な処理、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知可能な処理、特定の遊技状態に移行したことを報知可能な処理、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されることを報知可能な処理、特定の処理を開始する時期に到達したことを報知可能な処理、確率設定値を示唆する報知が可能な処理、枠ボタンが操作されたことを報知可能な処理、遊技者音量操作部が操作されたことを報知可能な処理、遊技者光量操作部が操作されたことを報知可能な処理、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行したことを報知可能な処理、検知スイッチがオンされたことを報知可能な処理、何らかのエラーが検知されたことを報知可能な処理、エラー状態が解除されたことを報知可能な処理、遊技機の電源がオンされたことを報知可能な処理、遊技機の電源がオフされたことを報知可能な処理などが挙げられる。
【１１７３１】
また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。
【１１７３２】
さらに、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。
【１１７３３】
また、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置１１０の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。
【１１７３４】
また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施

形態では設定キー５０１がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、遊技機が初期化されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の期間が経過することなどが挙げられる。

【１１７３５】

さらに、例えば、１の値に設定することが可能な設定値、第１の設定値、第２の設定値、又は、低い段階に対応する設定値として、本実施形態では確率設定値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示の実行回数に関する値、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値などが挙げられる。

【１１７３６】

また、例えば、設定値を設定することが可能な設定手段として、本実施形態では設定シナリオ変更処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、遊技球を発射する強度を設定する処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する処理、遊技機から出力される音量を設定する処理、変動演出内の特定演出の出現頻度を決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、特定の値を初期化する処理、遊技機を遊技可能な状態に立ち上げる処理などが挙げられる。

【１１７３７】

さらに、例えば、第１変更手段又は第２変更手段として、本実施形態では発射カウンタ更新処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、発射された遊技球数を計数可能な処理、遊技者に払い出された賞球数を計数可能な処理などが挙げられる。

【１１７３８】

また、例えば、所定期間として、本実施形態では、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、遊技盤に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間などが挙げられる。

【１１７３９】

ここで、図５５９を参照して、第３５実施形態において、主制御装置１１０のＲＯＭ２

０２内に設けられるテーブル等、及び、ＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。第３１実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３と、第３５実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３との異なる点は、ＲＡＭ２０３から回転数グループカウンタ２０３ｋ及び設定シナリオカウンタ２０３ｍが削除されている点と、ＲＡＭ２０３に発射球数グループカウンタ２０３ｗ及び発射球数カウンタ２０３ｘが追加されている点と、である。

【１１７４０】

ここで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、表示形態としての特別図柄の動的表示が実行されることで確率設定値が変移可能となるように構成されていた。これに対し、第３５実施形態のパチンコ機１０では、遊技球が発射されることで確率設定値が変移可能となるように構成されている。

【１１７４１】

即ち、第３１実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎは、設定シナリオ番号、回転数グループ及び特図回転数によって構成されており、特図回転数が進行することで、設定内容としての確率設定値が変移可能となるように構成されていた（図４９１参照）。これに対し、第３５実施形態の設定シナリオテーブル２０２ｎは、設定シナリオ番号、発射球数グループ及び発射球数によって構成されており、発射球数が進行することで、設定内容としての確率設定値が変移可能となるように構成されている（図５６０にて詳細を後述）。

【１１７４２】

従って、第３１実施形態のパチンコ機１０と第３５実施形態のパチンコ機１０のいずれの場合であっても、遊技者による遊技の進行に基づいて設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されているが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、例えば、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっていることで、表示形態としての特別図柄の動的表示が実行し難くなり、該特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し難くなっている場合等が想定される。

【１１７４３】

これに対し、第３５実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて設定内容としての確率設定値が変移し得るため、各特別図柄の始動入球口への入球態様に依存することなく、確率設定値が変移可能に構成されている。

【１１７４４】

そして、発射球数グループカウンタ２０３ｗは、現在の発射球数グループを格納するためのメモリであり、後述する発射球数カウンタ２０３ｘが更新された場合に確率設定値の変移の有無を判別するためのカウンタである。発射球数グループカウンタ２０３ｗは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において「１」が設定される（図５６２のＳ１４２参照）。そして、スイッチ読み込み処理内の計数制御としての発射カウンタ更新処理において、発射球数カウンタ２０３ｘの値が現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの値が属する発射球数グループの最大発射球数よりも小さい値でない、即ち、所定要件として現在の発射球数グループの最大発射球数に到達した場合に「１」加算される（図５６５のＳ２５０３参照）。

【１１７４５】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、発射球数グループカウンタ２０３ｗの値が更新されたタイミングで設定値格納エリア２０３ｊの値も更新され得るように構成されており、該更新された設定内容としての確率設定値に応じて大当たり確率が更新され得る。

【１１７４６】

次いで、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの発射球数をカウントするためのカウンタである。算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において「０」が設定される（図５６２のＳ１４１参照）。そして、スイッチ読み込み処理内の計数制御としての発射カウンタ更新処理において、「１」加算される（図５６５のＳ２５０１参照）。

【１１７４７】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、上記発射カウンタ更新処理において更新された発射球数カウンタ２０３ｘの値が、現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの値が属する発射球数グループの最大球数よりも小さい値でない、即ち、現在の発射球数グループの最大球数に到達した場合に、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図５６０参照）を参照し、設定シナリオ番号と算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア２０３ｊに格納する（図５６５のＳ２５０４参照）。

【１１７４８】

このように構成することで、遊技者の遊技に伴って遊技球が発射されることにより、設定内容としての確率設定値が変更され得るようにすることができる。そして、それまでのパチンコ機１０の大当たりの当選状態が良好とは言い難い状況であっても、遊技の進行に伴って確率設定値が変移し得るため、遊技者は状態判別条件としての大当たりに当選しなくても、パチンコ機１０が遊技価値を得やすい状態に変移し得ることを意識しながら遊技することができる。その結果、遊技者がパチンコ機１０の遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１１７４９】

また、遊技球の発射に伴って設定内容としての確率設定値が変移可能に構成することで、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても確率設定値が変移し得るため、遊技者は安心してパチンコ機１０を継続遊技することが可能となり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１１７５０】

なお、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされている場合にのみ「０」を設定し、電源立ち上げ時にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていない場合には、電源遮断前の値を保持するように構成してもよい。

【１１７５１】

ここで、図５６０を参照して、第３５実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎについて説明する。上述したように、第３５実施形態のパチンコ機１０では、発射球数の増加に伴って設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されている。設定シナリオテーブル２０２ｎは、ホール関係者等がパチンコ機１０の電源立ち上げ時に設定した設定シナリオ番号と、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの発射球数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。

【１１７５２】

図５６０に示すように、第３５実施形態のパチンコ機１０では、設定内容としての確率設定値が変移し得る発射球数グループが５つに分かれており、それぞれのグループが発射球数グループＮｏ．１～Ｎｏ．５に分類されている。よって、例えば、発射球数が「０」である場合、発射球数グループはＮｏ．１の状態となり、発射球数が「１００００１」となった場合、発射球数グループは、Ｎｏ．１からＮｏ．２に移行するように構成されている。

【１１７５３】

そして、発射球数グループがＮｏ．１からＮｏ．２に移行することによって参照する確率設定値も移行するため、設定シナリオテーブル２０２ｎより、現在の設定シナリオ番号と発射球数グループとによって次の確率設定値が設定される。

【１１７５４】

より具体的には、設定シナリオ番号が「１－」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１００００１～２５０００）の間は確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は確率設定値「１」が設定される。

【１１７５５】
即ち、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合、発射球数によらず確率設定値は「１」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「１」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。
【１１７５６】
次いで、設定シナリオ番号が「２－」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１００００１～２５０００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は確率設定値「２」が設定される。
【１１７５７】
即ち、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合、発射球数によらず確率設定値は「２」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「２」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。
【１１７５８】
次いで、設定シナリオ番号が「３－」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１００００１～２５０００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は確率設定値「３」が設定される。
【１１７５９】
即ち、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合、発射球数によらず確率設定値は「３」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「３」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。
【１１７６０】
次いで、設定シナリオ番号が「２Ａ」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は特定設定内容として確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１００００１～２５０００）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は特殊設定内容として確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は特殊設定内容として確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は特別設定内容として確率設定値「１」が設定さ確率設定値「２」が設定される。
【１１７６１】
次いで、設定シナリオ番号が「２ｂ」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定され設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１００００１～２５０００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は確率設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は確率設定値「１」が設定される。
【１１７６２】
即ち、設定シナリオ番号が「２Ａ」又は「２ｂ」に設定されている場合、発射球数によ

って確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「２」となるように構成されている。
【１１７６３】
次いで、設定シナリオ番号が「３Ａ」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定される。
【１１７６４】
次いで、設定シナリオ番号が「３ｂ」である場合、発射球数グループがＮｏ．１（発射球数が０～１００００）の間は特別設定内容として確率設定値「２」が設定される。設定値「１」が設定され、発射球数グループがＮｏ．２（発射球数が１０００１～２５０００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．３（発射球数が２５００１～４００００）の間は確率設定値「３」が設定され、発射球数グループがＮｏ．４（発射球数が４００００１～５５０００）の間は確率設定値「２」が設定され、発射球数グループがＮｏ．５（発射球数が５５００１～）の間は確率設定値「３」が設定される。
【１１７６５】
即ち、設定シナリオ番号が「３Ａ」又は「３ｂ」に設定されている場合、発射球数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「３」となるように構成されている。
【１１７６６】
このように構成することで、例えば、遊技者がホールに設置されたデータ機等によってパチンコ機１０の遊技状況を確認し、該パチンコ機１０が状態判別条件としての大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技を継続することで設定内容としての確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【１１７６７】
また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、表示形態としての特別図柄の動的表示が実行されることで確率設定値が変移可能となるように構成されていたのに対し、第３５実施形態のパチンコ機１０では、所定要因として遊技球が発射されることで確率設定値が変移可能となるように構成されている。
【１１７６８】
このように構成することで、例えば、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて設定内容としての確率設定値が変移し得るため、パチンコ機１０の状態に依存することなく確率設定値を変移可能とすることができる。
【１１７６９】
その結果、遊技者は安心してパチンコ機１０を継続遊技することが可能となり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【１１７７０】
次に、図５６１を参照して、第３５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図５６１は、第３５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第３１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図と、第３５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２２３からサブ回転数グループカウンタ２２３ｉ及びサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊが削除されている点と、サブ発射球数グループカウンタ２２３ｒ、サブ発射球数カウンタ２２３ｓ、獲得球数カウンタ２２３ｔ及び報知用獲得球数カウンタ２２３ｕが追加されている点と、である。
【１１７７１】
サブ発射球数グループカウンタ２２３ｒは、現在の発射球数グループを格納するためのメモリであり、遊技者の発射した遊技球数が特定の値に到達したか否かを判別するための

カウンタである。第３５実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、遊技者の発射した遊技球数が特定の値に到達した場合に、主制御装置１１０より発射球数グループコマンドが送信される（図５６２のＳ１３５及び図５６５のＳ２５０６参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より発射球数グループコマンドを受信すると、該発射球数グループをサブ発射球数グループカウンタ２２３ｒに格納する（図５６９のＳ１４３２参照）。

【１１７７２】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、後述するサブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が所定累計値としての一定数（第３５実施形態では、「２０００」の倍数）に到達したか否かを判別し、判別結果によって、発射球数が特定の値に到達したことを所定通知内容として第３図柄表示装置８１において報知する（図５６９のＳ１４２４、図５７２（ｂ）の発射球数到達メッセージ８１ｈ参照）。

【１１７７３】

このように構成することで、遊技者の発射した遊技球数が特定の値に到達したことを定期的に遊技者に対して報知することができる。その結果、遊技者に一定の達成感を付与可能となるのとともに、遊技の進行に伴って、確率設定値が如何様に変移し得るのか、について、遊技者が推測しながら遊技することができ、遊技者の興趣向上に資することができる。

【１１７７４】

次いで、サブ発射球数カウンタ２２３ｓは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの発射球数を格納するためのカウンタである。第３５実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、所定要因としてアウト球が検知された場合に、主制御装置１１０より発射球数カウンタコマンドが送信される（図５６２のＳ１４３及び図５６５のＳ２５０７参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より発射球数カウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ発射球数カウンタ２２３ｓに格納する（図５６９のＳ１４２２参照）。

【１１７７５】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、後述するサブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が所定累計値としての一定数（第３５実施形態では、「２０００」の倍数）に到達したか否かを判別し、判別結果によって、発射球数が特定の値に到達したことを所定通知内容として第３図柄表示装置８１において報知する（図５６９のＳ１４２４、図５７２（ｂ）の発射球数到達メッセージ８１ｈ参照）。

【１１７７６】

次いで、獲得球数カウンタ２２３ｔは、特定状態としての大当たり状態において獲得した賞球数を計数するためのカウンタである。設定内容としての獲得球数カウンタ２２３ｔは、電源立ち上げ時において初期値として「０」がセットされる（図５２８のＳ１０１０参照）。そして、特定状態としての大当たり状態において主制御装置１１０より送信される賞球コマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信すると、該賞球コマンドに含まれる賞球値を獲得球数カウンタ２２３ｔに加算する（図５７０のＳ１４５２参照）。その後、規定要件として「通常遊技状態」に移行した場合に、特殊設定内容として獲得球数カウンタ２２３ｔの値は「０」クリアされる（図５７０のＳ１４５８参照）。

【１１７７７】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、所定状態としての所謂「連荘状態」において獲得した賞球数の合計値が報知装置としての第３図柄表示装置８１において表示されるように構成されている（図５７３（ａ）の獲得球数表示８１ｍ参照）。

【１１７７８】

次いで、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕは、所謂「連荘状態」において獲得した賞球数の合計値が一定の値に到達したか否かを判別するためのカウンタである。報知用獲得球

数カウンタ２２３ｕは、電源立ち上げ時において初期値として「０」がセットされる（図５２８のＳ１０１０参照）。そして、特定状態としての大当たり状態において主制御装置１１０より送信される賞球コマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信すると、該賞球コマンドに含まれる賞球値を報知用獲得球数カウンタ２２３ｕに加算する（図５７０のＳ１４５２参照）。その後、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕｎ値が一定の値（即ち、「５０００」）よりも大きくなった場合、又は、所定状態としての「通常遊技状態」に移行した場合に算出値としての報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値は「０」クリアされる（図５７０のＳ１４５６又はＳ１４５８参照）。

【１１７７９】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が「５０００」より大きな値である場合に、特定状態としての大当たり状態において獲得した賞球の合計値が一定の値に到達したと判断し、報知装置としての第３図柄表示装置８１において報知を行う（図５７３（ａ）の遊技内容メッセージ８１ｉ参照）。

【１１７８０】

このように構成することで、遊技者が特定状態としての大当たり状態において獲得した算出値としての賞球数の合計値を常に確認でき、さらに、該賞球数の合計値が一定の値に到達する度に報知を行うことができる。

【１１７８１】

その結果、大当たりによる出玉の獲得だけでなく、報知装置としての第３図柄表示装置８１における報知演出によっても、遊技者に対して高揚感を与えることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１１７８２】

次に、図５６２から図５６６のフローチャートを参照して、第３５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第３１実施形態における主制御装置１１０内の各制御処理と、第３５実施形態における主制御装置１１０内の各制御処理と、の異なる点は、主に、確率設定値が変移し得る条件が特図回転数から発射球数に変更されている点と、スイッチ読み込みにおける賞球検知に関わる処理が変更されている点と、である。

【１１７８３】

まず、図５６２を参照して、第３５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定値確定処理（Ｓ１１７）について説明する。図５６２は、第３５実施形態の設定値確定処理（Ｓ１１７）を示すフローチャートである。第３１実施形態の設定値確定処理（Ｓ１１７）と、第３５実施形態の設定値確定処理（Ｓ１１７）との異なる点は、回転数グループカウンタ２０３ｋ及び設定シナリオカウンタ２０３ｍに関わる処理が削除されている点と、発射球数グループカウンタ２０３ｗ及び発射球数カウンタ２０３ｘに関する処理が追加されている点と、である。

【１１７８４】

第３５実施形態の設定値確定処理（Ｓ１１７）では、まず、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘを０クリアし（Ｓ１４１）、次いで、発射球数グループカウンタ２０３ｗに「１」をセットして（Ｓ１４２）、処理をＳ１３３に移行する。

【１１７８５】

その後、Ｓ１３４の処理が終わると、次いで、設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１４３）、この設定値確定処理（Ｓ１１７）を終了して、立ち上げ処理（図５０７参照）に戻る。

【１１７８６】

ここで設定された設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられたサブ設定値格納エリア２２３ｈに該設定値コマ

ンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。同様に、音声ランプ制御装置１１３は、発射球数グループコマンドを受信するとサブ発射球数グループカウンタ２２３４に、発射球数カウンタコマンドを受信するとサブ発射球数カウンタ２２３ｓに、それぞれのコマンドで受信した値を格納するように構成されている。

【１１７８７】

なお、図５６３の第３５実施形態におけるタイマ割込処理と、第３１実施形態におけるタイマ割込処理（図５１１参照）との異なる点は、スイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）が制御処理として関数化されているのみであるため、図５６４を参照して詳細を後述する。

【１１７８８】

次に、図５６４を参照して、第３５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５６３参照）の一処理であるスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）について説明する。図５６４は、第３５実施形態のスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）を示したフローチャートである。

【１１７８９】

第３５実施形態のスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）は、所定要因としてアウト球の検知有無を判別し、判別結果によって、発射球数カウンタ２０３ｘの更新及び確率設定値の変移有無の判別処理等をすべく、計数制御としての発射カウンタ更新処理（Ｓ２５３）を実行する。また、いずれかの入賞口への入球検知有無を判別し、判別結果によって賞球コマンドを設定する。

【１１７９０】

スイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）では、まず、所定要因としてアウト球を検知したか否かを判別する（Ｓ２５１）。このアウト球の検知では、アウト口６６（図４８５参照）内に入球した球の検知の他、すべての入球口（例えば、入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１等）に入球した球の検知も行われる。即ち、アウト球の検知は、遊技者の発射したすべての球の検知が可能に構成されており、該アウト球を計数することで、遊技者の発射した発射球数が計測可能となるように構成されている。

【１１７９１】

Ｓ２５１の判別の結果、所定要因としてアウト球を検知していなければ（Ｓ２５１：Ｎｏ）、Ｓ２５２及びＳ２５３の処理をスキップして、Ｓ２５４の処理に移行する。一方、Ｓ２５１の処理において、アウト球を検知したと判別した場合（Ｓ２５１：Ｙｅｓ）、次いで、所定状態としての「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ２５２）、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ２５２：Ｎｏ）、Ｓ２５３の処理をスキップして、Ｓ２５４の処理に移行する。

【１１７９２】

また、Ｓ２５３の判別の結果、所定状態としての「通常遊技状態」であれば（Ｓ２５２：Ｙｅｓ）、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘの更新及び確率設定値の変移有無の判別処理等をすべく、計数制御としての発射カウンタ更新処理を実行し（Ｓ２５３）、処理をＳ２５４に移行する。

【１１７９３】

ここで、図５６５を参照して、第３５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスイッチ読み込み処理（図５６４参照）の一処理である発射カウンタ更新処理（Ｓ２５３）について説明する。図５６５は、第３５実施形態の発射カウンタ更新処理（Ｓ２５３）を示すフローチャートである。

【１１７９４】

計数制御としての発射カウンタ更新処理（Ｓ２５３）では、所定要因としてのアウト球の検知に基づいて算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘを更新し、該更新された発射球数カウンタ２０３ｘの値を判別し、判別結果によって確率設定値の変移処理を行う。

【１１７９５】

この発射カウンタ更新処理（Ｓ２５３）では、まず、「通常遊技状態」においてアウト球が検知されているため（図５６４のＳ２５１：Ｙｅｓ及びＳ２５２：Ｙｅｓ参照）、発

射球数カウンタ２０３ｘに１加算し（Ｓ２５０１）、更新後の発射球数カウンタ２０３ｘの値が現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの示す発射球数グループの最大値（例えば、発射球数グループがＮｏ．１であれば、最大値は「１００００」。図５６０参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ２５０２）。

【１１７９６】

判別の結果、発射球数カウンタ２０３ｘの値が現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの示す発射球数グループの最大値よりも小さい値であれば（Ｓ２５０２：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ２５０３～Ｓ２５０６の処理をスキップして、処理をＳ２５０７に移行する。

【１１７９７】

一方、Ｓ２５０２の処理において、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘの値が現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの示す発射球数グループの最大値よりも小さい値でない、即ち、発射球数カウンタ２０３ｘの値が現在の発射球数グループカウンタ２０３ｗの示す発射球数グループの最大値以上であると判別された場合（Ｓ２５０２：Ｎｏ）、確率設定値の更新タイミングとなるため、まず、発射球数グループカウンタ２０３ｗの値に１加算し（Ｓ２５０３）、その後、設定シナリオテーブル２０２ｎ（図５６０参照）を参照して、設定シナリオ番号と、Ｓ２５０３における加算後の発射球数グループカウンタ２０３ｗの値と、に基づいて、対応する確率設定値を設定値格納エリア２０３ｊに格納する（Ｓ２５０４）。

【１１７９８】

次いで、更新した確率設定値の値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ２５０５）、設定値格納エリア２０３ｊの値に応じて設定値コマンドを、発射球数グループカウンタ２０３ｗの値に応じて発射球数グループコマンドを、それぞれ設定し（Ｓ２５０６）、処理をＳ２５０７に移行する。

【１１７９９】

Ｓ２５０７の処理では、算出値としての発射球数カウンタ２０３ｘの値に応じて発射球数カウンタコマンドを設定し（Ｓ２５０７）、計数制御としての発射カウンタ更新処理（Ｓ２５３）を終了して、スイッチ読み込み処理（図５６４参照）に戻る。

【１１８００】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５６３のＳ２０１参照）によって、設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値をＲＡＭ２２３の各変数値に格納し、各変数値を判別して表示用発射球数報知コマンド、表示用設定値示唆コマンド等を設定する（図５６９にて後述）。

【１１８０１】

このように構成することで、遊技の進行、即ち、所定要因としての遊技球の発射に伴って、確率設定値の値を変移させることができる。その結果、例えば、パチンコ機１０の現在までの遊技状況が状態判別条件として大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して遊技球を発射させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機１０に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１１８０２】

また、例えば、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて確率設定値が変移し得るため、パチンコ機１０の状態に依存することなく確率設定値を変移可能とすることができる。その結果、遊技者は安心してパチンコ機１０を継続遊技することが可能となり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１１８０３】
図５６４のスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）に戻って説明を続ける。Ｓ２５４の処理では、いずれかの入賞口への入球を検知したか否かを判別する（Ｓ２５４）。この処理では、遊技球が入球することで賞球の払い出しが行われるすべての入球口（例えば、入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１等）の検知有無が判別される。
【１１８０４】
Ｓ２５４の判別の結果、所定要因としていずれかの入球口への入球が検知された場合（Ｓ２５４：Ｙｅｓ）、次いで、計数制御として検知された入賞口に応じた賞球コマンドを設定し（Ｓ２５５）、処理をＳ２５６に移行する。
【１１８０５】
ここで設定された賞球コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図５６３のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この賞球コマンドを受信すると、遊技状態を判別し、特定状態としての大当たり状態である場合には、受信した賞球コマンドの示す賞球値を獲得球数カウンタ２２３ｔ及び報知用獲得球数カウンタ２２３ｕに加算し、計数制御としての表示用獲得球数コマンドを設定して、大当たり状態における獲得球数の合計値の表示処理を行う（図５７３（ａ）の獲得球数表示８１ｍ参照）。
【１１８０６】
また、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が特定の値に到達したか否かを判別し、判別結果によって、特定状態としての大当たり状態における獲得球数の合計値が特定の値を超えた旨の報知処理を行う（図５７３（ａ）の遊技内容メッセージ８１ｉ参照）。
【１１８０７】
一方、Ｓ２５４の処理において、いずれの入球口への入球も検知されていないと判別された場合は（Ｓ２５４：Ｎｏ）、Ｓ２５５の処理をスキップして、Ｓ２５６の処理に移行する。
【１１８０８】
Ｓ２５６の処理では、その他のスイッチ読み込み処理を実行し（Ｓ２５６）、このスイッチ読み込み処理を終了して、タイマ割込処理（図５６３参照）に戻る。
【１１８０９】
次いで、図５６６を参照して、第３５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図５１４参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１４）について説明する。図５６６は、第３５実施形態の変動停止処理（Ｓ５１４）を示すフローチャートである。第３１実施形態の変動停止処理（Ｓ５１４）と、第３５実施形態の変動停止処理（Ｓ５１４）との異なる点は、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）が削除されている点、である。
【１１８１０】
第３５実施形態の変動停止処理（Ｓ５１４）では、Ｓ５２０５の処理において、特定状態としての「確率変動状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、Ｓ５２０６～Ｓ５２０８の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図５１４参照）に戻る。また、Ｓ５２０８の救済到達計数処理を終えると、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図５１４参照）に戻る。
【１１８１１】
次に、図５６７を参照して、第３５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される決定制御としての立ち上げ処理を説明する。図５６７は第３５実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第３１実施形態の立ち上げ処理と、第３５実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドに関する処理が削除されている点と、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドに関する処理が追加されている点と、である。
【１１８１２】
第３５実施形態のコマンド処理では、Ｓ１０１５の処理において、主制御装置１１０か

ら設定値コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１０１５：Ｙｅｓ）、設定値コマンドが示す確率設定値をサブ設定値格納エリア２２３ｈに格納し（Ｓ１０１６）、次いで、発射球数グループコマンドが示す発射球数グループの値をサブ発射球数グループカウンタ２２３ｒに格納し（Ｓ１０２１）、発射球数カウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ発射球数カウンタ２２３ｓに格納して（Ｓ１０１８）、メイン処理（図５３０参照）に移行する。

【１１８１３】

次に、図５６８を参照して、第３５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図５６８は、第３５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。第３１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）と、第３５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、賞球コマンドに関する処理が追加されている点である。

【１１８１４】

第３５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２１２の処理において、デモコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１２：Ｎｏ）、次いで、賞球コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２１７）、賞球コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２１７：Ｙｅｓ）、払い出された賞球数を計数する賞球計数処理を行い（Ｓ１２１８）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。

【１１８１５】

ここで、図５７０を参照して、第３５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される賞球計数処理（Ｓ１２１８）について説明する。図５７０は、第３５実施形態の賞球計数処理（Ｓ１２１８）を示したフローチャートである。

【１１８１６】

この賞球計数処理（Ｓ１２１８）では、特定状態としての大当たり状態か否かを判別し、主制御装置１１０から受信した賞球コマンドの値を計数して、該計数結果を報知装置としての第３図柄表示装置８１に表示すべく表示用コマンドを設定する。また、大当たり状態における賞球数の合計値が特定の値に到達したか否かを判別し、判別結果によって表示用発射球数到達コマンドを設定する。

【１１８１７】

この賞球計数処理（Ｓ１２１８）では、まず、特定状態としての大当たり状態であるか否かを判別し（Ｓ１４５１）、大当たり状態であれば（Ｓ１４５１：Ｙｅｓ）、次いで、主制御装置１１０より受信した賞球コマンドが示す賞球値を所定要件として獲得球数カウンタ２２３ｔ及び報知用獲得球数カウンタ２２３ｕに加算し（Ｓ１４５２）、所定通知内容として表示用獲得球数コマンドを設定して（Ｓ１４５３）、処理をＳ１４５４に移行する。

【１１８１８】

Ｓ１４５３の処理で設定された表示用獲得球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用獲得球数コマンドを受信した場合、報知装置としての第３図柄表示装置８１において、大当たり演出中に獲得した賞球の合計値を表示又は更新するように構成されている（図５７３（ａ）の獲得球数表示８１ｍ参照）。

【１１８１９】

次いで、Ｓ１４５４の処理では、Ｓ１４５２の処理で加算された報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が５０００より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１４５４）、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が特定累計値として５０００より大きい値であれば（Ｓ１４５４：Ｙｅｓ）、特定要件として大当たり中に獲得した賞球数の合計値が一定の値に到達しているため、特定通知内容として表示用獲得球数到達コマンドを設定し（Ｓ１４５５）

、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕを０クリアして（Ｓ１４５６）、計数制御としての賞球計数処理（Ｓ１２１８）を終了してコマンド判定処理（図５６８参照）に戻る。

【１１８２０】

Ｓ１４５５の処理で設定された表示用獲得球数到達コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用獲得球数到達コマンドを受信した場合、報知装置としての第３図柄表示装置８１において、大当たり演出中に獲得した賞球の合計値が一定の値を超えたことを報知するように構成されている（図５７３（ａ）の遊技内容メッセージ８１ｉ参照）。

【１１８２１】

一方、Ｓ１４５４の処理において、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が５０００より大きい値ではない、即ち、報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値が５０００以下であると判別された場合は（Ｓ１４５４：Ｎｏ）、大当たり演出中に獲得した賞球の合計値が一定の値を超えた状態ではないため、Ｓ１４５５及びＳ１４５６の処理をスキップして、特定通知制御としての賞球計数処理（Ｓ１２１８）を終了してコマンド判定処理（図５６８参照）に戻る。

【１１８２２】

また、Ｓ１４５１の判別の結果、所定状態としての大当たり状態でなければ（Ｓ１４５１：Ｎｏ）、次いで、特定状態としての「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４５７）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４５７：Ｙｅｓ）、算出値としての獲得球数カウンタ２２３ｔ及び報知用獲得球数カウンタ２２３ｕの値を０クリアして（Ｓ１４５８）、更新制御としての賞球計数処理（Ｓ１２１８）を終了してコマンド判定処理（図５６８参照）に戻る。

【１１８２３】

さらに、Ｓ１４５７の処理において、「通常遊技状態」ではないと判別された場合は（Ｓ１４５７：Ｎｏ）、Ｓ１４５８の処理をスキップして、所定通知制御又は特定通知制御としての賞球計数処理（Ｓ１２１８）を終了してコマンド判定処理（図５６８参照）に戻る。

【１１８２４】

このように構成することで、右打ち遊技を継続して実行する遊技状態（即ち、所定状態としての「確率変動状態」又は「時間短縮状態」）である所謂「連荘状態」における大当たり状態中に獲得した賞球数の合計値を計数し、報知装置としての第３図柄表示装置８１において表示することができる。そして、特別通知内容又は特殊通知内容として、該賞球数の合計値が一定の値（第３５実施形態では、「５０００」）を超える都度、獲得球数が一定の値に到達した旨を報知することができる。

【１１８２５】

その結果、遊技者に対して、遊技において獲得した出玉と、報知装置としての第３図柄表示装置８１における獲得球数に関する表示と、の双方において、出玉感を訴求することができ、遊技者に対して高揚感を与え、遊技の興趣を向上することができる。

【１１８２６】

次に、図５６９を参照して、第３５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第１報知手段又は第２報知手段としての設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）について説明する。図５６９は、第３５実施形態の第１報知手段又は第２報知手段としての設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。第３１実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）と、第３５実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）との異なる点は、表示形態としての特別図柄の動的表示の実行回数に関するコマンド処理が削除されている点と、発射球数に関するコマンド処理が追加されている点と、である。

【１１８２７】

第３５実施形態の第１報知手段又は第２報知手段としての設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）では、まず、発射球数カウンタコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４２１）、発射球数カウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１４２１：Ｙｅｓ）、該受信した発射球数カウンタコマンドに含まれるカウンタ値をサブ発射球数カウンタ２２３ｓに格納し（Ｓ１４２２）、処理をＳ１４２３に移行する。

【１１８２８】

一方、Ｓ１４２１の処理において、発射球数カウンタコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１４２１：Ｎｏ）、Ｓ１４２２の処理をスキップして、Ｓ１４２３の処理に移行する。

【１１８２９】

Ｓ１４２３の処理では、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「２０００」で除した場合の余りが０であるか否か、即ち、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が所定累計値としての「２０００」の倍数であるか否かを判別し（Ｓ１４２３）、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「２０００」で除した場合の余りが０であれば（Ｓ１４２３：Ｙｅｓ）、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が「２０００」の倍数に到達しているため、所定通知内容として表示用発射球数報知コマンドを設定し（Ｓ１４２４）、処理をＳ１４２５に移行する。

【１１８３０】

Ｓ１４２４の処理で設定された表示用発射球数報知コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用発射球数報知コマンドを受信した場合、所定通知内容として遊技者の発射した遊技球数が一定値に達した旨を報知するように構成されている（図５７２（ｂ）の発射球数到達メッセージ８１ｈ参照）。

【１１８３１】

また、Ｓ１４２３の処理において、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「２０００」で除した場合の余りが０でなければ（Ｓ１４２３：Ｎｏ）、遊技者の発射した遊技球数が一定値に達した状態ではないため、Ｓ１４２４の処理をスキップして、Ｓ１４２５の処理に移行する。

【１１８３２】

次いで、Ｓ１４２５の処理では、特定要件として、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「３０００」で除した場合の余りが０であるか否か、即ち、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が特定累計値としての「３０００」の倍数であるか否かを判別し（Ｓ１４２５）、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「３０００」で除した場合の余りが０であれば（Ｓ１４２５：Ｙｅｓ）、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値が特定累計値としての「３０００」の倍数に到達しているため、設定示唆抽選テーブル２２２ｇ（図５０５参照）を参照して設定値の示唆演出内容を抽選し（Ｓ１４２６）、次いで、Ｓ１４２６の抽選処理の結果がいずれかの示唆演出に当選しているか否かを判別し（Ｓ１４２７）、抽選処理の結果がいずれかの示唆演出に当選していれば、即ち、抽選結果がＮｏ．１の「予告なし」以外の抽選結果であれば（Ｓ１４２７：Ｙｅｓ）、特定通知内容として表示用設定値示唆コマンドを設定し（Ｓ１４２８）、処理をＳ１４２９に移行する。

【１１８３３】

ここで設定された表示用設定値示唆コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５３０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、特定通知内容としての表示用設定値示唆コマンドによって示される設定示唆演出の表示制御を行う（図５７２（ｃ）の設定値示唆メッセージ８１ｃ参照）。

【１１８３４】

一方、Ｓ１４２７の処理において、Ｓ１４２６の抽選処理の結果がいずれの示唆演出にも当選していないと判別された場合は（Ｓ１４２７：Ｎｏ）、Ｓ１４２８の処理をスキッ

プして、Ｓ１４２９の処理に移行する。
【１１８３５】
　また、Ｓ１４２５の処理において、サブ発射球数カウンタ２２３ｓの値を「３０００」で除した場合の余りが０でないと判別された場合は（Ｓ１４２５：Ｎｏ）遊技者の発射した遊技球数が一定値に達した状態ではないため、Ｓ１４２６～Ｓ１４２８の処理をスキップして、Ｓ１４２９の処理に移行する。
【１１８３６】
　次いで、Ｓ１４２９の処理では、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４２９）、設定値コマンドを受信していれば（Ｓ１４２９：Ｙｅｓ）、設定値コマンドに含まれる主制御装置１１０の設定値格納エリア２０３ｊの示す確率設定値をサブ設定値格納エリア２２３ｈに格納して（Ｓ１４３０）、処理をＳ１４３１に移行する。
【１１８３７】
　一方、Ｓ１４２９の判別の結果、主制御装置１１０より設定値コマンドを受信していなければ（Ｓ１４２９：Ｎｏ）、Ｓ１４３０の処理をスキップして、Ｓ１４３１の処理に移行する。
【１１８３８】
　Ｓ１４３１の処理では、発射球数グループコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４３１）、発射球数グループコマンドを受信していれば（Ｓ１４３１：Ｙｅｓ）、発射球数グループコマンドに含まれる発射球数グループの値をサブ発射球数グループカウンタ２２３ｒに格納して（Ｓ１４３２）、所定通知制御又は特定通知制御としての設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１８３９】
　また、Ｓ１４３１の処理において、発射球数グループコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１４３１：Ｎｏ）、Ｓ１４３２の処理をスキップして、この設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を終了して、コマンド判定処理（図５３１参照）に戻る。
【１１８４０】
　このように構成することで、遊技者の発射球数が所定累計値としての「２０００」の倍数に到達する都度、所定通知内容として該一定値に到達した旨を遊技者に報知することができる。また、遊技者の発射球数が特定累計値としての「３０００」の倍数に到達する都度、特定通知内容として現在の確率設定値を遊技者に示唆報知することができる。
【１１８４１】
　その結果、各特別図柄の始動入球口への入球有無にかかわらず、遊技者が遊技球を発射することで確率設定値が変移し得るため、遊技者は安心して遊技を継続することができ、興趣を向上して稼働を促進することができる。
【１１８４２】
　また、遊技者が遊技球を発射することで確率設定値が変移し得るため、発射球数が一定値（即ち、「２０００」の倍数）に達したことを報知することで、遊技者に一定の達成感を付与することができ、さらに、確率設定値が変移し得ることを遊技者に示唆することにもつながり、興趣を向上して稼働を促進することができる。
【１１８４３】
　次に、図５７１を参照して、第３５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図５７１は、第３５実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第３１実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）と、第３５実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）との異なる点は、設定値示唆処理が削除されている点である。
【１１８４４】
　第３５実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３０８の処理を終えると、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。また、Ｓ１３１６の処理を終えると、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理

（図５３０参照）に戻る。さらに、Ｓ１３０９の処理において、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンではない、即ち、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオフであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｎｏ）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５３０参照）に戻る。

【１１８４５】

次に、図５７２～図５７４を参照して、第３５実施形態のパチンコ機１０において、報知装置としての第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５７２～図５７４は、「通常遊技状態」において、遊技者が遊技球を発射することに基づいて確率設定値が変移するまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１１８４６】

なお、図５７２～図５７４に示す演出は、パチンコ機１０の設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されている場合の演出の推移となっている（図５６０参照）。

【１１８４７】

より詳細には、図５７２（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５７２（ｂ）は、図５７２（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態において、遊技者の発射した遊技球数が一定の値に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、図５７２（ｃ）は、図５７２（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が複数回実行されており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図５７２（ｄ）は、図５７２（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出において大当たりに当選した状態を示した図である。

【１１８４８】

また、図５７３（ａ）は、図５７２（ｄ）の状態から、「連荘状態」が継続して２回目の大当たり状態となっており、該「連荘状態」における遊技者の獲得球数が２０００発を超えた旨が報知されている状態を示した図であり、図５７３（ｂ）は、図５７３（ａ）の状態から、「連荘状態」がしばらく継続した後に「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５７３（ｃ）は、図５７３（ｂ）の状態から、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動演出が実行され、「連荘状態」が終了する旨が報知されている状態を示した図であり、図５７３（ｄ）は、図５７３（ｃ）の状態から、「通常遊技状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図である。

【１１８４９】

さらに、図５７４（ａ）は、図５７３（ｄ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技が進行して、遊技球の発射球数が１００００発に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、図５７４（ｂ）は、図５７４（ａ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技がさらに進行して、遊技球の発射球数が１２０００発に到達した時点で設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【１１８５０】

図５７２（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「４９１／６００」が表示されている。

【１１８５１】

なお、図５７２（ａ）の状態では、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「７９９０発」となっており、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されていることから、パチンコ機１０の現在の発射球数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は「２」に設定されている状態となっている（図５６０参照）。

【１１８５２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞ

れの保留数が「１個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１８５３】

次いで、図５７２（ｂ）は、図５７２（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態において、遊技者の発射した遊技球数が一定の値に到達した旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態を示している。

【１１８５４】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって、救済カウンタ表示９５の下方に発射球数到達メッセージ８１ｈに「８０００発到達」のメッセージが表示されており、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「８０００発」（即ち、「２０００」の倍数）に到達したことを示唆している。

【１１８５５】

次いで、図５７２（ｃ）は、図５７２（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が複数回実行されており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「５３８／６００」が表示されており、図５７２（ｂ）の状態から、特別図柄の変動演出が複数回実行された状態であることを示している。

【１１８５６】

なお、図５７２（ｃ）の状態では、パチンコ機１０の電源投入後からの発射球数が「９０００発」に到達した状態となっており、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されていることから、パチンコ機１０の現在の発射球数グループはＮｏ．１であり、確率設定値は「２」に設定されている状態となっている（図５６０参照）。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発射球数が「９０００発」（即ち、「３０００」の倍数）に到達したことに基づいて、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。設定値示唆メッセージ８１ｃには「偶数設定！？」の文字が表示されており、特別通知内容として確率設定値が「２」に設定されていることを示唆している。

【１１８５７】

次いで、図５７２（ｄ）は、図５７２（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出において大当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「５３９／６００」が表示されており、図５７２（ｃ）の状態から、特別図柄の変動演出が１回転実行された状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図５７２（ｃ）の状態から、保留球数が１減少しており、図５７２（ｃ）の状態から特別図柄の変動演出が１回転実行された状態であることを示している。

【１１８５８】

さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが赤で停止しており、第１特別図柄の変動演出が大当たりに当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図柄列８１ａが「７７７」の状態で停止しており、該図柄列８１ａの上方には遊技内容メッセージ８１ｉに「確率変動状態　突入」の文字が表示されており、それぞれの表示において、大当たり後に「確率変動状態」に突入可能となる大当たり種別に当選したことを示している。

【１１８５９】

次いで、図５７３（ａ）は、図５７２（ｄ）の状態から、「連荘状態」が継続して２回目の大当たり状態となっており、該「連荘状態」における遊技者の獲得球数が２０００発を超えた旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、大当た

りラウンド表示８１ｊに「４Ｒ」が表示されており、大当たり状態の４Ｒ目を実行中であることを示している。

【１１８６０】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には、連荘回数表示８１ｋに「２回目」が表示されており、図５７２（ｄ）の状態で大当たりしてから、「連荘状態」における２回目の大当たりの実行中であることを示している。

【１１８６１】

さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分であって、連荘回数表示８１ｋの下方には、獲得球数表示８１ｍに「ｔｏｔａｌ　２０１０」と表示されており、図５７２（ｄ）の状態で大当たりに当選してから、図５７３（ａ）の状態に至るまでの大当たり状態における獲得球数の合計値が「２０１０発」であることを示している。

【１１８６２】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、遊技内容メッセージ８１ｉに「２０００発　ＯＶＥＲ」の文字が表示されており、図５７２（ｄ）の状態で大当たりに当選してから、図５７３（ａ）の状態に至るまでの大当たり状態における獲得球数の合計値が「２０００発」を超えたことを示している。

【１１８６３】

次いで、図５７３（ｂ）は、図５７３（ａ）の状態から、「連荘状態」がしばらく継続した後に「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短回数表示８１ｎに「チャンスタイム残り１０回」が表示されており、「時間短縮状態」に移行してから特別図柄の変動演出が「１１０回」実行され、残りの時短回数が「１０回」であることを示している（図５００参照）。

【１１８６４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「０個」及び「４個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１１８６５】

次いで、図５７３（ｃ）は、図５７３（ｂ）の状態から、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動演出が実行され、「連荘状態」が終了する旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央上部分には、遊技内容メッセージ８１ｉに「チャンスタイム　終了」の文字が表示されており、「時間短縮状態」において、特別図柄の変動演出が「１２０回」実行され、該「時間短縮状態」が終了することで「連荘状態」が終了する状態であることを示している。

【１１８６６】

また、主表示領域Ｄｍの中央下部分には、連荘中遊技結果表示８１ｏに「連荘回数　１３回」及び「獲得球数　１８４３０発」の文字が表示されており、図５７２（ｄ）の状態で大当たりに当選してから、図５７３（ｃ）の状態に至るまでの「連荘状態」における大当たり回数が「１３回」であり、同じく「連荘状態」における大当たり状態での獲得球数の合計値が「１８４３０発」であったことを示している。

【１１８６７】

次いで、図５７３（ｄ）は、図５７３（ｃ）の状態から、「通常遊技状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「１２１／６００」が表示されており、前回の大当たり終了後からの特別図柄の低確率状態における、特別図柄の変動演出の実行回数が「１２１回」であることを示している。

【１１８６８】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「０個」及び「３個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、図５７３（ｃ）における「連荘状態」の終了後から、第２特別図柄の変動演出の保留球（即ち、残保留）が１つ実行された状態であることを示している。主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１１８６９】
　次いで、図５７４（ａ）は、図５７３（ｄ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技が進行して、遊技球の発射球数が１００００発に到達した旨が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分、救済カウンタ表示９５には「１５５／６００」が表示されており、図５７３（ｄ）の状態から特別図柄の変動演出が複数回実行されたことを示している。
【１１８７０】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「２個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１１８７１】
　また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって、救済カウンタ表示９５の下方に発射球数到達メッセージ８１ｈに「１００００発到達」のメッセージが表示されており、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「１００００発」（即ち、「２０００」の倍数）に到達したことを示唆している。
【１１８７２】
　従って、図５７２（ｂ）の状態において、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「８０００発」に到達し、図５７２（ｃ）の状態において、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「９０００発」に到達し、さらに、図５７２（ｄ）から図５７３（ｃ）までの「連荘状態」、即ち、「通常遊技状態」ではない遊技状態においては、該発射球数の合計値は加算されず、その後、図５７３（ｄ）から図５７４（ａ）に至るまでの「通常遊技状態」で遊技が継続されたことによって、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「１００００発」に到達したことを示している。
【１１８７３】
　また、図５７４（ａ）では、発射球数が「１００００発」に到達しており、設定シナリオ番号が「３Ａ」に設定されていることから、パチンコ機１０の発射球数グループがＮｏ．１からＮｏ．２に変移する状態であり、確率設定値が「２」から「３」に変移する状態となっている（図５６０参照）。
【１１８７４】
　次いで、図５７４（ｂ）は、図５７４（ａ）の状態から、「通常遊技状態」における遊技がさらに進行して、遊技球の発射球数が１２０００発に到達した時点で設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ表示９５に「２７３／６００」が表示されており、図５７４（ａ）の状態から、特別図柄の変動演出が複数回実行された状態であることを示している。
【１１８７５】
　なお、図５７４（ｂ）の状態では、パチンコ機１０の電源投入後からの発射球数が「１２０００発」に到達した状態となっている。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発

射球数が「１２０００発」（即ち、「３０００」の倍数）に到達したことに基づいて、メインキャラクタ図柄８１ｂ及び設定値示唆メッセージ８１ｃが表示されている。設定値示唆メッセージ８１ｃには「高設定確定でぃ」の文字が表示されており、特殊通知内容として確率設定値が「３」に設定されていることを示唆している。

【１１８７６】

以上、説明したように、第３５実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数に基づいて、確率設定値が変移可能となるように構成する。

【１１８７７】

このように構成することで、始動入球口への入球有無にかかわらず、「通常遊技状態」において遊技者が遊技を継続することで、確率設定値が変移可能とすることができる。

【１１８７８】

その結果、例えば、パチンコ機１０の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて確率設定値が変移し得るため、パチンコ機１０の状態に依存することなく確率設定値を変移可能とすることができ、遊技者は安心してパチンコ機１０を継続遊技することが可能となり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【１１８７９】

その他、第３５実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態乃至第３４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１１８８０】

＜第３６実施形態＞

次いで、図５７５から図５８１を参照して、本発明を適用した第３６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３６実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態乃至第３５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態乃至第３５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態乃至第３５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１１８８１】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となっている。

【１１８８２】

このように構成されている場合、いずれの遊技状態であっても特別図柄の動的表示が実行されることによって確率設定値が変移し得るため、例えば、「確率変動状態」が長期間継続し（所謂、「連荘状態」の継続）、該「確率変動状態」において確率設定値が変移し、遊技者にとって有利な大当たり確率に変移した場合であっても、該「確率変動状態」は次回の大当たりが約束された遊技状態であるため、大当たり確率の変移による影響を遊技者が体感し難い状態のまま、さらに次の確率設定値に変移してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１１８８３】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

【１１８８４】

より具体的には、例えば、遊技状態毎に特別図柄の動的表示の実行回数を計数することで、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

【１１８８５】
本目的を達成するために、第３６実施形態のパチンコ機１０は、所定の表示態様を表示可能な表示手段を有した遊技機であって、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定することが可能な設定手段と、所定の遊技状態と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態と、の遊技状態から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を備え、前記設定手段は、前記複数段階の設定値として第１の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記第１の設定値と異なり得る第２の設定値を設定可能に構成され、前記複数段階の設定値として第３の設定値が設定されている前記特定の遊技状態において第２条件が成立したことに基づいて、前記第３の設定値と異なり得る第４の設定値を設定可能に構成され、前記遊技機は、前記第１条件又は前記第２条件の成立に関する特定数を計数可能な計数手段と、前記特定数が所定到達値に到達したか否かを判別するための所定テーブルと、を備え、前記計数手段は、少なくとも、前記所定の遊技状態及び前記特定の遊技状態において、前記特定数を計数可能に構成され、前記第１条件は、前記所定の遊技状態において、前記計数手段によって前記特定数が第１到達値となった場合に成立可能に構成され、前記第２条件は、前記特定の遊技状態において、前記計数手段によって前記特定数が第２到達値となった場合に成立可能に構成される。
【１１８８６】
また、第３６実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、第１の報知を実行可能な第１報知手段と、少なくとも前記特定の遊技状態において前記第２条件が成立したことに基づいて、第２の報知を実行可能な第２報知手段と、を備え、前記第１条件は、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であり、前記第２条件は、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記特定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件である。
【１１８８７】
さらに、第３６実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値と同一の設定値が設定され得る構成である。
【１１８８８】
また、第３６実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記第１条件が成立し得る前記第１到達値と、前記第２条件が成立し得る前記第２到達値と、が異なり得るように構成される。
【１１８８９】
さらに、第３６実施形態のパチンコ機１０は、前記第２到達値は、前記第１到達値以下に構成される。
【１１８９０】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定の表示態様としての表示形態を備え、表示手段としての報知装置を備え、設定値としての設定内容を備え、設定手段としての決定制御を備え、所定の遊技状態としての所定状態を備え、特定の遊技状態としての特定状態を備え、遊技状態設定手段としての状態設定制御を備え、第１の設定値としての特定設定内容を備え、第１条件としての所定要件を備え、第２の設定値としての特別設定内容を備え、第３の設定値としての所定設定内容を備え、第２条件としての特定要件を備え、第４の設定値としての特殊設定内容を備え、特定数としての算出値を備え、計数手段としての計数制御を備え、所定到達値としての所定合計値を備え、所定テーブルとしての所定一覧を備え、第１到達値としての所定累計値を備え、第２到達値としての特定累計値を備え、第１の報知としての所定通知内容を備え、第１報知手段としての所定通知制御を備え、第２の報知としての特定通知内容を備え、第２報知手段としての特定通知制御を備える。
【１１８９１】
なお、例えば、所定の表示態様として、本実施形態では特別図柄の動的表示を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普

通図柄の可変表示の表示、普通図柄の可変表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の動的表示の表示、特別図柄の動的表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の変動演出における特定の演出の表示、特別図柄の動的表示の保留球の表示、特別図柄の動的表示の保留球の特定の期待度を示唆する表示、特別図柄の動的表示の実行回数の表示、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数の表示、特定の入球口への入球に基づく賞球数の表示、特定の遊技状態における賞球数の累計の表示、上記の少なくとも２つ以上の組み合わせによる表示などが挙げられる。

【１１８９２】

また、例えば、所定の表示態様を表示可能な表示手段として、本実施形態では第３図柄表示装置８１を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、回動することで複数演出を表示可能なドラム式回転装置、各セグメント部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なセグメント式表示装置、複数の演出を表示可能なディスプレイで構成された装置、各ドット部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なドット式表示装置などが挙げられる。

【１１８９３】

さらに、例えば、１の値に設定することが可能な設定値、第１の設定値、第２の設定値、第３の設定値又は第４の設定値として、本実施形態では確率設定値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示の実行回数に関する値、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値などが挙げられる。

【１１８９４】

また、例えば、設定値を設定することが可能な設定手段として、本実施形態では設定シナリオ変更処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、遊技球を発射する強度を設定する処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する処理、遊技機から出力される音量を設定する処理、変動演出内の特定演出の出現頻度を決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、特定の値を初期化する処理などが挙げられる。

【１１８９５】

さらに、例えば、所定の遊技状態又は特定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態又は確率変動状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

【１１８９６】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグなどが挙げられる。

【１１８９７】

さらに、例えば、第１条件又は第２条件として、本実施形態では各遊技状態において特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱

しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特定の保留球数で特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が加算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が減算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定値に達すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１８９８】

また、例えば、第１条件又は第２条件の成立に関する特定数、所定到達値、第１到達値又は第２到達値として、本実施形態では第１シナリオカウンタ２０３ｙ、第２シナリオカウンタ２０３ｚを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数、特定の入球口への入球数、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値、特別図柄の動的表示の実行回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数、特別図柄の動的表示の保留球数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数、普通図柄の可変表示の保留球数、枠ボタンの押下回数、遊技盤に配設された役物の動作回数、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数、特定の入賞口の開放回数などが挙げられる。

【１１８９９】

さらに、例えば、特定数を計数可能な計数手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数を計数可能な装置又は制御、特定の入球口への入球数を計数可能な装置又は制御、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の実行回数を計数可能な制御、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の実行回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の保留球数を計数可能な制御、枠ボタンの押下回数を計数可能な制御、遊技盤に配設された役物の動作回数を計数可能な制御、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数を計数可能な制御、特定の入賞口の開放回数を計数可能な制御などが挙げられる。

【１１９００】

また、例えば、所定テーブルとして、本実施形態では設定シナリオテーブルを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行回数と確率設定値とを関連付けるテーブル、大当たり乱数テーブル、大当たり種別テーブル、保留数テーブル、停止パターンテーブル、変動パターンテーブル、大当たり開放テーブル、普図当たり乱数テーブル、普図変動テーブル、普通電役開

放テーブル、時短終了条件テーブル、設定シナリオテーブル、特別図柄の変動演出の演出内容等を抽選する抽選テーブルなどが挙げられる。

【１１９０１】

さらに、例えば、第１の報知又は第２の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【１１９０２】

また、例えば、第１の報知又は第２の報知を実行可能な報知手段として、本実施形態では所定回転数に到達した報知を行う設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出を報知可能な処理、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したことを報知する処理、小入賞口が開放したことを報知する処理、普通電役が開放したことを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【１１９０３】

ここで、図５７５を参照して、第３６実施形態において、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられるテーブル等、及び、ＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。第３１実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３と、第３６実施形態のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３との異なる点は、ＲＡＭ２０３から設定シナリオカウンタ２０３ｍが削除されている点と、ＲＡＭ２０３に算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙ及び第２シナリオカウンタ２０３ｚが追加されている点と、である。

【１１９０４】

第３６実施形態における算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの、「通常遊技状態」における特図回転数をカウントするためのカウンタである。第１シナリオカウンタ２０３ｙは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において「０」が設定される（図５０９のＳ１３１参照）。そして、変動停止処理内の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理において、「通常遊技状態」である場合に「１」加算される（図５７９のＳ５６１２参照）。

【１１９０５】

第３６実施形態のパチンコ機１０では、上記設定シナリオカウンタ計数処理において更新された算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループにおける「通常時」の最大回転数に到達した場合に、所定一覧としての設定シナリオテーブル２０２ｎ（図５７６参照）を参照し、設定シナリオ番号と第１シナリオカウンタ２０３ｙとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア２０３ｊに格納する（図５７９のＳ５６０４参照）。

【１１９０６】

次いで、第３６実施形態における算出値としての第２シナリオカウンタ２０３ｚは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における特図回転数をカウントするためのカウンタである。第２シナリオカウンタ２０３ｚは、パチンコ機１０の電源投入時の設定値確定処理において「０」が設定される（図５０９のＳ１３１参照）。そして、変動停止処理内の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理において、「通常遊技状態」でない場合、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」である場合に「１」加算される（図５７９のＳ５６１４参照）。

【１１９０７】

第３６実施形態のパチンコ機１０では、上記設定シナリオカウンタ計数処理において更新された第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数に到達した場合に、所定一覧としての設定シナリオテーブル２０２ｎ（図５７６参照）を参照し、設定シナリオ番号と第２シナリオカウンタ２０３ｚとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア２０３ｊに格納する（図５７９のＳ５６０４参照）。

【１１９０８】

ここで、仮に、第３１実施形態のパチンコ機１０における設定シナリオカウンタ２０３ｍのように、遊技状態にかかわらずに特図回転数を一律にカウントするように構成されている場合、例えば、「確率変動状態」が長期間に亘って継続した場合に、「確率変動状態」において確率設定値が変移し得ることになる。そして、確率設定値が変移した後も「確率変動状態」が継続した場合、さらに次の確率設定値に変移し得ることになる。

【１１９０９】

このような場合、１の確率設定値を「確率変動状態」のみで遊技することになり、該確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま（即ち、「通常遊技状態」において、変移後の確率設定値で遊技することがないまま）、次の確率設定値に変移してしまうことになり、確率設定値が変移することによる興趣が損なわれてしまうおそれがある。

【１１９１０】

これに対し、第３６実施形態のパチンコ機１０のように、算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙと、第２シナリオカウンタ２０３ｚと、を構成して、特図回転数の値を遊技状態毎に大きく分けて計数し、例えば、「時短中、確変中」の確率設定値が変移することとなる特図回転数を大きな値に構成することにより、上記で例示したような事態を発生し難くすることができ、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

【１１９１１】

ここで、図５７６を参照して、第３６実施形態における所定一覧としての設定シナリオテーブル２０２ｎについて説明する。第３１実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎと、第３６実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎとの異なる点は、遊技状態毎に確率設定値が変移することとなる特図回転数が設定されている点、である。

【１１９１２】

第３６実施形態における所定一覧としての設定シナリオテーブル２０２ｎは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号と、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの遊技状態毎の特図回転数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。

【１１９１３】

図５７６に示すように、第３６実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の実行回数のグループが５つに分かれており、さらに、それぞれのグループにおいて、「通常時」の特図回転数と、「時短中、確変中」の特図回転数と、が設定されている。

【１１９１４】

そして、第３６実施形態のパチンコ機１０では、現在の回転数グループと、「通常時」

及び「時短中、確変中」のそれぞれの特図回転数と、で確率設定値の移行有無を判別するように構成されている。

【１１９１５】

よって、例えば、電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号が「２Ａ」の状態において、「通常時」における特図回転数が０回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が０回転である場合、回転数グループはＮｏ．１となり、確率設定値は「１」が設定された状態となる。そして、この状態から、「通常時」における特図回転数が所定累計値としての４５１回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が０回転となった場合、所定合計値としての現在の回転数グループＮｏ．１の「通常時」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループはＮｏ．２に移行し、確率設定値は「２」に移行するように構成されている。

【１１９１６】

さらに、この状態から、「通常時」における特図回転数が４５１回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が３０１回転となった場合、所定合計値としての現在の回転数グループＮｏ．２の、「通常時」、「時短中、確変中」の最大値をいずれも超えた値とはなっていないため、回転数グループはＮｏ．２のまま継続され、確率設定値は「２」のままとなる。

【１１９１７】

そして、この状態から、「通常時」における特図回転数が４５１回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が特定累計値として６０１回転となった場合、所定合計値としての現在の回転数グループＮｏ．２の「時短中、確変中」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループはＮｏ．３に移行し、確率設定値は「１」に移行するように構成されている。

【１１９１８】

よって、図５７６に示すとおり、第３６実施形態における所定一覧としての設定シナリオテーブル２０２ｎは、設定シナリオ番号が「１－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「１」が設定される。

【１１９１９】

即ち、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「１」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「１」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１１９２０】

次いで、設定シナリオ番号が「２－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「２」が

設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

【１１９２１】

即ち、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「２」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「２」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１１９２２】

次いで、設定シナリオ番号が「３－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「３」が設定される。

【１１９２３】

即ち、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「３」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「３」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１１９２４】

次いで、設定シナリオ番号が「２Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

【１１９２５】

次いで、設定シナリオ番号が「２ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００

１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「１」が設定される。

【１１９２６】

即ち、設定シナリオ番号が「２Ａ」又は「２ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「２」となるように構成されている。

【１１９２７】

次いで、設定シナリオ番号が「３Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

【１１９２８】

次いで、設定シナリオ番号が「３ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「通常時」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「通常時」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「通常時」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「通常時」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「通常時」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「３」が設定される。

【１１９２９】

即ち、設定シナリオ番号が「３Ａ」又は「３ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「３」となるように構成されている。

【１１９３０】

このように第３６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」における特図回転数と、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」（即ち、「連荘状態」）における特図回転数と、を別々に計数し、それぞれの特図回転数によって確率設定値が移行し得るように構成されている。

【１１９３１】

このように構成することで、例えば、「通常遊技状態」における特図回転数が「４４０回転」、即ち、残り１０回転で確率設定値が変移し得る状態において大当たりに当選し、「確率変動状態」に移行して、該「確率変動状態」が長期間に亘って継続した場合であっても、「時短中、確変中」の特図回転数が「通常時」とは異なる特図回転数で計数されるため、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発

生し難くすることができる。
【１１９３２】
その結果、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。
【１１９３３】
次に、図５７７を参照して、第３６実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図５７７は、第３６実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第３１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のブロック図と、第３６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２２３内のサブ設定シナリオカウンタ２２３ｊが削除され、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖ及びサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗが追加されている点である。
【１１９３４】
サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖは、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの「通常遊技状態」における特図回転数を格納するためのカウンタである。第３６実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示の実行時において、主制御装置１１０より第１シナリオカウンタコマンドが送信される（図５７８のＳ１３９及び図５７９のＳ５６１６参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より第１シナリオカウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ第１シナリオカウンタ２２３ｖに格納する（図５８０のＳ１０１９及び図５８１のＳ１４４２参照）。
【１１９３５】
第３６実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖの値又は後述するサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値がサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納されている回転数グループの最大値（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は、「通常時」が「４５０」、「時短中、確変中」が「３００」。図５７６参照）よりも小さい値であるか否かを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第３図柄表示装置８１において報知する（図５８１のＳ１４０４、図５４２（ｂ）の回転数到達メッセージ８１ｄ参照）。
【１１９３６】
次いで、サブ第２シナリオカウンタ２２３２は、パチンコ機１０の電源投入時から現在までの「時間短縮状態」又は「確率変動状態」における特図回転数を格納するためのカウンタである。第３６実施形態のパチンコ機１０では、電源立ち上げ時、又は、「時間短縮状態」若しくは「確率変動状態」における特別図柄の動的表示の実行時において、主制御装置１１０より第２シナリオカウンタコマンドが送信される（図５７８のＳ１３９及び図５７９のＳ５６１７参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より第２シナリオカウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに格納する（図５８０のＳ１０２０及び図５８１のＳ１４４４参照）。
【１１９３７】
第３６実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖの値又はサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値がサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに格納されている回転数グループの最大値（例えば、回転数グループＮｏ．１の場合の最大回転数は、「通常時」が「４５０」、「時短中、確変中」が「３００」。図５７６参照）よりも小さい値であるか否かを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第３図柄表示装置８１において報知する（図５８１のＳ１４０４、図５４２（ｂ）の回転数到達メッセージ８１ｄ参照）。
【１１９３８】
次に、図５７８を参照して、第３６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２

０１により実行される設定値確定処理（Ｓ１１７）について説明する。図５７８は、第３６実施形態における設定値確定処理（Ｓ１１７）を示すフローチャートである。第３１実施形態における設定値確定処理（Ｓ１１７）と、第３６実施形態における設定値確定処理（Ｓ１１７）との異なる点は、設定シナリオカウンタ２０３ｍに関する処理が削除され、第１シナリオカウンタ２０３ｙ及び第２シナリオカウンタ２０３ｚに関する処理が追加されている点である。

【１１９３９】

第３６実施形態における設定値確定処理（Ｓ１１７）では、まず、第１シナリオカウンタ２０３ｙを０クリアし（Ｓ１３７）、第２シナリオカウンタ２０３ｚを０クリアして（Ｓ１３８）、処理をＳ１３２に移行する。

【１１９４０】

また、Ｓ１３４の処理を終えると、次いで、確率設定値に基づいて設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド及び第２シナリオカウンタコマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１３９）、この設定値確定処理（Ｓ１１７）を終了して、立ち上げ処理（図５０７参照）に戻る。

【１１９４１】

ここで設定された設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド及び第２シナリオカウンタコマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられたサブ設定値格納エリア２２３ｈに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。同様に、音声ランプ制御装置１１３は、回転数グループコマンドを受信するとサブ回転数グループカウンタ２２３ｉに、第１シナリオカウンタコマンドを受信するとサブ第１シナリオカウンタ２２３ｖに、第２シナリオカウンタコマンドを受信するとサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに、それぞれのコマンドで受信した値を格納するように構成されている。

【１１９４２】

次いで、図５７９を参照して、第３６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図５１６参照）の一処理である計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）について説明する。図５７９は、第３６実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。第３１実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）と、第３６実施形態の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）との異なる点は、主に、設定シナリオカウンタ２０３ｍに関する処理が削除され、第１シナリオカウンタ２０３ｙ及び第２シナリオカウンタ２０３ｚに関する処理が追加されている点、である。

【１１９４３】

第３６実施形態の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）では、まず、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ５６１１）、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ５６１１：Ｙｅｓ）、該「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が実行されているため、第１シナリオカウンタ２０３ｙに１加算する（Ｓ５６１２）。次いで、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数（例えば、回転数グループがＮｏ．１であれば、「通常時」の最大回転数は「４５０」。図５７６参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５６１３）。

【１１９４４】

判別の結果、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値であれば（Ｓ５６１３：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ５６０３～Ｓ５６０６の処理をスキップして、処理をＳ５６１６に移行する。

【１１９４５】
一方、Ｓ５６１３の処理において、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数以上であると判別された場合（Ｓ５６１３：Ｎｏ）、処理をＳ５６０３に移行する。
【１１９４６】
また、Ｓ５６１１の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ５６１１：Ｎｏ）、現在の遊技状態が「時間短縮状態」又は「確率変動状態」であると判断し、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が実行されているため、第２シナリオカウンタ２０３ｚに１加算する（Ｓ５６１４）。次いで、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数（例えば、回転数グループがＮｏ．１であれば、「時短中、確変中」の最大回転数は「３００」。図５７６参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５６１５）。
【１１９４７】
判別の結果、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値であれば（Ｓ５６１５：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ５６０３～Ｓ５６０６の処理をスキップして、処理をＳ５６１６に移行する。
【１１９４８】
一方、Ｓ５６１５の処理において、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「時短中、確変中」最大回転数以上であると判別された場合（Ｓ５６１５：Ｎｏ）、処理をＳ５６０３に移行する。
【１１９４９】
次いで、Ｓ５６０６の処理を終えた場合、Ｓ５６１３の処理において第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合（Ｓ５６１３：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ５６１５の処理において第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合（Ｓ５６１５：Ｙｅｓ）、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値に応じて第１シナリオカウンタコマンドを設定し（Ｓ５６１６）、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値に応じて第２シナリオカウンタコマンドを設定し（Ｓ５６１７）、計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図５１６参照）に戻る。
【１１９５０】
これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）によって、設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド又は第２シナリオカウンタコマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド又は第２シナリオカウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値をＲＡＭ２２３の各変数値に格納し、更新前後における確率設定値の変移態様に応じて、確率設定値の表示用変更示唆演出コマンドを設定する（図５８１にて後述）。
【１１９５１】
このように構成することで、「通常遊技状態」と、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」と、のそれぞれの遊技状態毎に特図回転数を計数することができる。
【１１９５２】

その結果、例えば、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができ、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

【１１９５３】

次に、図５８０を参照して、第３６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５８０は、第３６実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第３６実施形態の立ち上げ処理と、第３６実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊに関する処理が削除され、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖ及びサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに関する処理が追加されている点、である。

【１１９５４】

第３６実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１０１７の処理を終えると、第１シナリオカウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ第１シナリオカウンタ２２３ｖに格納し（Ｓ１０１９）、第２シナリオカウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに格納し（Ｓ１０２０）、メイン処理（図５３０参照）へ移行する。

【１１９５５】

次に、図５８１を参照して、第３６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）について説明する。図５８１は、第３６実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。第３１実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）と、第３６実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）との異なる点は、サブ設定シナリオカウンタ２２３ｊに関する処理が削除され、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖ及びサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに関する処理が追加されている点である。

【１１９５６】

第３６実施形態の設定値コマンド処理（Ｓ１２０９）では、まず、第１シナリオカウンタコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４４１）、第１シナリオカウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１４４１：Ｙｅｓ）、第１シナリオカウンタコマンドに含まれる主制御装置１１０の第１シナリオカウンタ２０３ｙの値を抽出し、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１シナリオカウンタ２２３ｖに格納し（Ｓ１４４２）、処理をＳ１４４３に移行する。

【１１９５７】

一方、Ｓ１４４１の処理において、第１シナリオカウンタコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１４４１：Ｎｏ）、Ｓ１４４２の処理は行わず、Ｓ１４４２をスキップして、処理をＳ１４４３に移行する。

【１１９５８】

Ｓ１４４３の処理では、第２シナリオカウンタコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１４４３）、第２シナリオカウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１４４３：Ｙｅｓ）、第２シナリオカウンタコマンドに含まれる主制御装置１１０の第２シナリオカウンタ２０３ｚの値を抽出し、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２シナリオカウンタ２２３ｗに格納し（Ｓ１４４４）、処理をＳ１４４５に移行する。

【１１９５９】

一方、Ｓ１４４３の処理において、第２シナリオカウンタコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１４４３：Ｎｏ）、Ｓ１４４４の処理は行わず、Ｓ１４４４をスキップして、処理をＳ１４４５に移行する。

【１１９６０】

次いで、Ｓ１４４５の処理では、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖの値が、現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数（例えば、回転数グループＮｏ．１における「通常時」の最大回転数は「４５０」。図５７６参照）よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１４４５）、サブ第１シナ

リオカウンタ２２３ｖの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数以上であれば（Ｓ１４４５：Ｎｏ）、回転数グループが変移するタイミングであって、確率設定値が変移し得るタイミングに達しているため（図５７６参照）、所定通知制御又は特定通知制御としての表示用回転数報知コマンドを設定して所定回転数に到達した報知を行い（Ｓ１４０４）、処理をＳ１４０５に移行する。

【１１９６１】

一方、Ｓ１４４５の処理において、サブ第１シナリオカウンタ２２３ｖの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合は（Ｓ１４４５：Ｙｅｓ）、次いで、サブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値が、現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数（例えば、回転数グループＮｏ．１における「時短中、確変中」の最大回転数は「３００」。図５７６参照）よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１４４６）、サブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、サブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数以上であれば（Ｓ１４４６：Ｎｏ）、回転数グループが変移するタイミングであって、確率設定値が変移し得るタイミングに達しているため（図５７６参照）、所定通知制御又は特定通知制御としての表示用回転数報知コマンドを設定し（Ｓ１４０４）、処理をＳ１４０５に移行する。

【１１９６２】

また、Ｓ１４４６の処理において、サブ第２シナリオカウンタ２２３ｗの値が現在のサブ回転数グループカウンタ２２３ｉの値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合は（Ｓ１４４６：Ｙｅｓ）、確率設定値が変移し得るタイミングに達していないため、処理をＳ１４０５に移行する。

【１１９６３】

以上、説明したように、第３６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」における特図回転数と、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」における特図回転数と、を別々に計数し、いずれか一方の特図回転数が現在の回転数グループの最大回転数に達した場合に確率設定値が変移可能となるように構成する。

【１１９６４】

このように構成することで、例えば、「通常遊技状態」における遊技状況にかかわらず、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができる。

【１１９６５】

その結果、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１９６６】

その他、第３６実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態乃至第３５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第３７実施形態＞

次いで、図５８２及び図５８３を参照して、本発明を適用した第３７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３７実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態乃至第３６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態乃至第３６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態乃至第３６実施形態と同一

の符号を付し、その説明を省略する。

【１１９６７】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機１０を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となっていた。

【１１９６８】

このように構成されている場合、いずれの遊技状態であっても特別図柄の動的表示が実行されることによって確率設定値が変移し得るため、例えば、「確率変動状態」が長期間継続し（所謂、「連荘状態」の継続）、該「確率変動状態」において確率設定値が変移し、遊技者にとって有利な大当たり確率に変移した場合であっても、該「確率変動状態」は次回の大当たりが約束された遊技状態であるため、大当たり確率の変移による影響を体感し難い状態のまま、さらに次の確率設定値に変移してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１１９６９】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

【１１９７０】

より具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行回数と、第２特別図柄の動的表示の実行回数と、を別々に計数することで、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

【１１９７１】

本目的を達成するために、第３７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる第１始動入球領域と、前記第１始動入球領域と異なる第２始動入球領域と、前記第１始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第１表示態様を表示可能、又は、前記第２始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第２表示態様を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段で行われる前記第１表示態様および前記第２表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を、複数段階の設定のうち１の設定に設定可能な設定手段と、前記第１表示態様の実行回数に関する第１特定数を計数可能な第１計数手段と、前記第２表示態様の実行回数に関する第２特定数を計数可能な第２計数手段と、を備え、前記設定手段は、前記第１計数手段による前記第１特定数の値が第１到達値に達した場合に関する第１条件が成立したことに基づいて、前記第１特定数の値が前記第１到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第２計数手段による前記第２特定数の値が第２到達値に達した場合に関する第２条件が成立したことに基づいて、前記第２特定数の値が前記第２到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第１条件が成立し得る前記第１到達値と、前記第２条件が成立し得る前記第２到達値と、が異なるように構成される。

【１１９７２】

また、第３７実施形態のパチンコ機１０は、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された場合に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１条件は、前記所定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該所定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。

【１１９７３】

さらに、第３７実施形態のパチンコ機１０は、前記第２条件は、前記所定の遊技状態と異なる特定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該

特定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。
【１１９７４】
　また、第３７実施形態のパチンコ機１０は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得る。
【１１９７５】
　さらに、第３７実施形態のパチンコ機１０は、前記第２到達値は、前記第１到達値以下である。
【１１９７６】
　本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段として発射装置を備え、第１始動入球領域又は第２始動入球領域として入球部を備え、を備え、第１表示態様として第１表示形態を備え、第２表示態様として第２表示形態を備え、表示手段として報知装置を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、第１特定数として所定算出値を備え、第１計数手段又は第２計数手段として計数制御を備え、第２特定数として特定算出値を備え、計数手段として計数制御を備え、第１到達値として所定累計値を備え、第１条件として所定要件を備え、第２到達値として特定累計値を備え、第２条件として特定要件を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備える。
【１１９７７】
　なお、例えば、遊技領域に設けられる第１始動入球領域又は第２始動入球領域として、本実施形態では第１始動口６４又は第２始動口７１を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の可変表示を実行可能な入球領域、特別図柄の動的表示を実行可能な入球領域、特定の入賞領域を開放可能な入球領域、特定の賞球を払い出し可能な入球領域、遊技状態を移行可能な入球領域などが挙げられる。
【１１９７８】
　また、例えば、第１表示態様又は第２表示態様として、本実施形態では特別図柄の動的表示を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の可変表示の表示、普通図柄の可変表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の動的表示の表示、特別図柄の動的表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の変動演出における特定の演出の表示、特別図柄の動的表示の保留球の表示、特別図柄の動的表示の保留球の特定の期待度を示唆する表示、特別図柄の動的表示の実行回数の表示、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数の表示、特定の入球口への入球に基づく賞球数の表示、特定の遊技状態における賞球数の累計の表示、上記の少なくとも２つ以上の組み合わせによる表示などが挙げられる。
【１１９７９】
　さらに、例えば、第１始動入球領域又は第２始動入球領域を表示可能な表示手段として、本実施形態では液晶表示装置である第３図柄表示装置８１を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、回動することで複数演出を表示可能なドラム式回転装置、各セグメント部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なセグメント式表示装置、複数の演出を表示可能なディスプレイで構成された装置、各ドット部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なドット式表示装置などが挙げられる。
【１１９８０】
　また、例えば、設定値として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率設定値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値若しくはデータ、特別図柄の動的表示の実行回数に関する値若しくはデータ、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値若しくはデータ、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値若しくはデー

タ、変動演出の演出態様を決定する値若しくはデータ、変動演出の演出時間を決定する値若しくはデータ、遊技球を発射する強度を設定する値若しくはデータ、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する値若しくはデータ、遊技機から出力される音量を設定する値若しくはデータ、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値若しくはデータなどが挙げられる。

【１１９８１】

さらに、例えば、設定手段として、本実施形態では設定シナリオ変更処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、遊技球を発射する強度を設定する処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する処理、遊技機から出力される音量を設定する処理、変動演出内の特定演出の出現頻度を決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、特定の値を初期化する処理などが挙げられる。

【１１９８２】

また、例えば、変動表示に関する第１特定数として、本実施形態では第１シナリオカウンタ２０３ｙを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数、特定の入球口への入球数、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値、特別図柄の動的表示の実行回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数、第１特別図柄の動的表示の保留球数、第２特別図柄の動的表示の保留球数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数、普通図柄の可変表示の保留球数、枠ボタンの押下回数、遊技盤に配設された役物の動作回数、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数、特定の入賞口の開放回数などが挙げられる。

【１１９８３】

さらに、例えば、第１特定数を計数可能な第１計数手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数を計数可能な装置又は制御、特定の入球口への入球数を計数可能な装置又は制御、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の実行回数を計数可能な制御、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、第１特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、第２特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の実行回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の保留球数を計数可能な制御、枠ボタンの押下回数を計数可能な制御、遊技盤に配設された役物の動作回数を計数可能な制御、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数を計数可能な制御、特定の入賞口の開放回数を計数可能な制御などが挙げられる。

【１１９８４】

また、例えば、変動表示に関する第２特定数として、本実施形態では第２シナリオカウンタ２０３ｚを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数、特定の入球口への入球数、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値、特別図柄の動的表示の実行回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数、第１特別図柄の動的表示の保留球数、第２特別図柄の動的表示の保留球数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数、普通図柄の可変表示の保留球数、枠ボタンの押下回数、遊技盤に配設された役物の動作回数、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数、特定の入賞口の開放回数などが挙げられる。

【１１９８５】

さらに、例えば、第２特定数を計数可能な第２計数手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数を計数可能な装置又は制御、特定の入

球口への入球数を計数可能な装置又は制御、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の実行回数を計数可能な制御、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、第１特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、第２特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の実行回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の保留球数を計数可能な制御、枠ボタンの押下回数を計数可能な制御、遊技盤に配設された役物の動作回数を計数可能な制御、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数を計数可能な制御、特定の入賞口の開放回数を計数可能な制御などが挙げられる。

【１１９８６】

また、例えば、変動表示に関する第１到達値として、本実施形態では第１シナリオカウンタ２０３ｙが所定値となった場合を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数が所定値となった場合、特定の入球口への入球数が所定値となった場合、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が所定値となった場合、特別図柄の動的表示の実行回数が所定値となった場合、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数が所定値となった場合、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、第１特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、第２特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の実行回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の保留球数が所定値となった場合、枠ボタンの押下回数が所定値となった場合、遊技盤に配設された役物の動作回数が所定値となった場合、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数が所定値となった場合、特定の入賞口の開放回数が所定値となった場合などが挙げられる。

【１１９８７】

また、例えば、変動表示に関する第２到達値として、本実施形態では第２シナリオカウンタ２０３ｚが所定値となった場合を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数が所定値となった場合、特定の入球口への入球数が所定値となった場合、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が所定値となった場合、特別図柄の動的表示の実行回数が所定値となった場合、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数が所定値となった場合、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、第１特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、第２特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の実行回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の保留球数が所定値となった場合、枠ボタンの押下回数が所定値となった場合、遊技盤に配設された役物の動作回数が所定値となった場合、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数が所定値となった場合、特定の入賞口の開放回数が所定値となった場合などが挙げられる。

【１１９８８】

さらに、例えば、第１条件として、本実施形態では各特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特定の保留球数で第１特別図柄の動的表示が実行されること、特定の保留球数で第

２特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が加算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が減算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定値に達すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１９８９】

また、例えば、第２条件として、本実施形態では各特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特定の保留球数で第１特別図柄の動的表示が実行されること、特定の保留球数で第２特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が加算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が減算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定値に達すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【１１９９０】

さらに、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１１９９１】

さらに、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではＲＡＭ消去スイッチ５０３の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能

な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【１１９９２】

また、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置１１０の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。

【１１９９３】

さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

【１１９９４】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ２０３ｎを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１１９９５】

ここで、図５８２を参照して、第３７実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎについて説明する。第３１実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎと、第３７実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎとの異なる点は、特別図柄の動的表示毎に確率設定値が変移することとなる特図回転数が設定されている点、である。

【１１９９６】

第３７実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎは、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号と、パチンコ機１０の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示毎の特図回転数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。

【１１９９７】

図５８２に示すように、第３７実施形態のパチンコ機１０では、確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の実行回数のグループが５つに分かれており、さらに、それぞれのグループにおいて、「特図１」の特図回転数と、「特図２」の特図回転数と、が設定されている。

【１１９９８】

そして、第３７実施形態のパチンコ機１０では、現在の回転数グループと、「特図１」及び「特図２」のそれぞれの特図回転数と、で確率設定値の移行有無を判別するように構成されている。

【１１９９９】

よって、例えば、電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号が「２Ａ」の状態において、「特図１」における特図回転数が０回転であって、「特図２」における特図回転数

が０回転である場合、回転数グループはＮｏ．１となり、確率設定値は「１」が設定された状態となる。そして、この状態から、「特図１」における特図回転数が所定累計値としての４５１回転であって、「特図２」における特図回転数が０回転となった場合、所定要件として、現在の回転数グループＮｏ．１の「特図１」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループはＮｏ．２に移行し、確率設定値は「２」に移行するように構成されている。

【１２０００】

さらに、この状態から、「特図１」における特図回転数が４５１回転であって、「特図２」における特図回転数が３０１回転となった場合、現在の回転数グループＮｏ．２の、「特図１」、「特図２」の最大値をいずれも超えた値とはなっていないため、回転数グループはＮｏ．２のまま継続され、確率設定値は「２」のままとなる。

【１２００１】

そして、この状態から、「特図１」における特図回転数が４５１回転であって、「特図２」における特図回転数が特定累計値としての６０１回転となった場合、特定要件として、現在の回転数グループＮｏ．２の「特図２」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループはＮｏ．３に移行し、確率設定値は「１」に移行するように構成されている。

【１２００２】

よって、第３７実施形態における設定シナリオテーブル２０２ｎは、設定シナリオ番号が「１－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「１」が設定される。

【１２００３】

即ち、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「１」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「１」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１２００４】

次いで、設定シナリオ番号が「２－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

【１２００５】

即ち、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設

定値は「２」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「２」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１２００６】

次いで、設定シナリオ番号が「３－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「３」が設定される。

【１２００７】

即ち、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「３」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「３」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１２００８】

次いで、設定シナリオ番号が「２Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

【１２００９】

次いで、設定シナリオ番号が「２ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「１」が設定される。

【１２０１０】

即ち、設定シナリオ番号が「２Ａ」又は「２ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「２」

となるように構成されている。
【１２０１１】
次いで、設定シナリオ番号が「３Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。
【１２０１２】
次いで、設定シナリオ番号が「３ｂ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「３」が設定される。
【１２０１３】
即ち、設定シナリオ番号が「３Ａ」又は「３ｂ」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「３」となるように構成されている。
【１２０１４】
このように第３７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示の実行回数と、第２特別図柄の動的表示の実行回数と、を別々に計数し、それぞれの特図回転数によって確率設定値が移行し得るように構成されている。
【１２０１５】
このように構成することで、例えば、「特図１」における特図回転数が「４４０回転」、即ち、残り１０回転で確率設定値が変移し得る状態において大当たりに当選し、「確率変動状態」に移行して、該「確率変動状態」が長期間に亘って継続した場合であっても、「特図２」の特図回転数が「特図１」とは異なる特図回転数で計数されるため、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができる。
【１２０１６】
その結果、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。
【１２０１７】
次いで、図５８３を参照して、第３７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図５１６参照）の一処理である設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）について説明する。図５８３は、第３７実施形態の設定シナ

リオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。第３１実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）と、第３７実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）との異なる点は、主に、設定シナリオカウンタ２０３ｍに関する処理が削除され、第１シナリオカウンタ２０３ｙ及び第２シナリオカウンタ２０３ｚに関する処理が追加されている点、である。

【１２０１８】

第３７実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）では、まず、変動を停止した特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示であるか否かを判別し（Ｓ５６２１）、変動を停止した特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示であれば（Ｓ５６２１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示が実行されているため、所定算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙに１加算する（Ｓ５６１２）。次いで、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図１」の最大回転数（例えば、回転数グループがＮｏ．１であれば、「特図１」の最大回転数は「４５０」。図５８２参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５６１３）。

【１２０１９】

判別の結果、所定算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図１」の最大回転数よりも小さい値であれば（Ｓ５６１３：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ５６０３～Ｓ５６０６の処理をスキップして、処理をＳ５６１６に移行する。

【１２０２０】

一方、Ｓ５６１３の処理において、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図１」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図１」の最大回転数以上であると判別された場合（Ｓ５６１３：Ｎｏ）、処理をＳ５６０３に移行する。

【１２０２１】

また、Ｓ５６２１の処理において、変動を停止した特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示でないと判別された場合（Ｓ５６２１：Ｎｏ）、変動を停止した特別図柄の動的表示が第２特別図柄の動的表示であると判断し、特定算出値としての第２シナリオカウンタ２０３ｚに１加算する（Ｓ５６１４）。次いで、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が、現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図２」の最大回転数（例えば、回転数グループがＮｏ．１であれば、「特図２」の最大回転数は「３００」。図５８２参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５６１５）。

【１２０２２】

判別の結果、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図２」の最大回転数よりも小さい値であれば（Ｓ５６１５：Ｙｅｓ）、確率設定値の更新タイミングではないので、Ｓ５６０３～Ｓ５６０６の処理をスキップして、処理をＳ５６１６に移行する。

【１２０２３】

一方、Ｓ５６１５の処理において、特定算出値としての第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図２」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図２」最大回転数以上であると判別された場合（Ｓ５６１５：Ｎｏ）、処理をＳ５６０３に移行する。

【１２０２４】

次いで、Ｓ５６０６の処理を終えた場合、Ｓ５６１３の処理において所定算出値としての第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図１」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合（Ｓ５６１３：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ５６１５の処理において特定算出値としての第２シナリ

オカウンタ２０３ｚの値が現在の回転数グループカウンタ２０３ｋの示す回転数グループにおける「特図２」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合（Ｓ５６１５：Ｙｅｓ）、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値に応じて第１シナリオカウンタコマンドを設定し（Ｓ５６１６）、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値に応じて第２シナリオカウンタコマンドを設定し（Ｓ５６１７）、この設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図５１６参照）に戻る。

【１２０２５】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図５１１のＳ２０１参照）によって、設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド又は第２シナリオカウンタコマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された設定値コマンド、回転数グループコマンド、第１シナリオカウンタコマンド又は第２シナリオカウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値をＲＡＭ２２３の各変数値に格納し、更新前後における確率設定値の変移態様に応じて、確率設定値の表示用変更示唆演出コマンドを設定する（図５８１参照）。

【１２０２６】

このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の実行回数と、第２特別図柄の動的表示の実行回数と、のそれぞれの特図回転数を計数することができる。

【１２０２７】

その結果、例えば、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができ、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

【１２０２８】

以上、説明したように、第３７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示の実行回数と、第２特別図柄の動的表示の実行回数と、を別々に計数し、いずれか一方の特図回転数が現在の回転数グループの最大回転数に達した場合に確率設定値が変移可能となるように構成する。

【１２０２９】

このように構成することで、例えば、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができる。

【１２０３０】

その結果、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０３１】

その他、第３７実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態乃至第３６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１２０３２】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

【１２０３３】

＜変形例１＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機１０で構成している。これに対し、第１特別図柄および第２特別図柄

に大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、Ｖ領域）を備えたパチンコ機（所謂、１種２種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に応じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０３４】

＜変形例２＞

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、次の大当たりへの当選（所謂、ループタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよいし、特別図柄の動的表示の実行回数によって「確率変動状態」が終了するパチンコ機（所謂、ＳＴタイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０３５】

＜変形例３＞

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、次の大当たりへの当選（所謂、ループタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、「確率変動状態」に移行することとなる特別図柄の大当たりの連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態として、特別図柄の低確率状態となる遊技状態（即ち、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」）へ移行して、特別図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（確変リミッタ）。また、特別図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。さらに、特別図柄の大当たりの連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０３６】

＜変形例４＞

上記実施形態では、いずれかの大当たりに当選した場合の大当たり終了後、又は、救済条件が成立した場合に、「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０３７】

＜変形例５＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０３８】

＜変形例６＞
上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１２０３９】
＜変形例７＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１２０４０】
＜変形例８＞
上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては所定の確率で普通図柄の可変表示が当たりに当選し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、当たりに当選し得ないように構成してもよいし、低確率（例えば、１／１００）で当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。また、普通図柄の高確率状態においては高確率で普通図柄の可変表示が当たりに当選し得るように構成している。これに対し、普通図柄の高確率状態において、必ず当たりに当選する（即ち、１００／１００）ように構成してもよいし、低確率（例えば、７０／１００）で当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。さらに、普通図柄の可変表示を行わず、所定の入球口に入球することで普通電役が開放可能となるように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１２０４１】
＜変形例９＞
上記実施形態では、特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１２０４２】
＜変形例１０＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が当選した図柄に応じて、又は、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行）するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０４３】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０４４】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、すべての遊技状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成している。これに対し、遊技状態毎に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、それぞれの実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技状態毎に実行回数の計数有無を設定するように構成してもよい。また、このように構成する場合、遊技状態毎に確率設定値が変移し得る動的表示の実行回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０４５】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、すべての遊技状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成している。これに対し、特別図柄の動的表示毎に実行回数を計数し、それぞれの実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、特別図柄の動的表示毎に実行回数の計数有無を設定するように構成してもよい。また、このように構成する場合、特別図柄の動的表示毎に確率設定値が変移し得る動的表示の実行回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０４６】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成している。これに対し、遊技球の発射球数によって確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技時間に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技機の電源投入時間に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技機の設置期間に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の当選結果に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり当選回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０４７】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、すべての設定シナリオ番号において、確率設定値が変移し得る条件が同一となるように構成している。これに対し、設定シナリオ番号毎に、確率設定値が変移し得る条件が異なるように構成してもよい。例えば、設定シナリオ番号毎に確率設定値

が変移し得る特図回転数が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る発射球数が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る期間が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の当選結果が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の大当たり当選回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０４８】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【１２０４９】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０５０】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【１２０５１】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【１２０５２】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【１２０５３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、Ｒ

ＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定シナリオ番号変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【１２０５４】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【１２０５５】

上記実施形態では、「設定シナリオ番号変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、設定シナリオ番号を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、設定シナリオ番号が更新されるようにする。これによっても、設定シナリオ番号の変更を容易に行うことができる。

【１２０５６】

上記実施形態では、「設定シナリオ番号変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定シナリオ番号変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【１２０５７】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定シナリオ番号変更モード」又は「設定シナリオ番号確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【１２０５８】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【１２０５９】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【１２０６０】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【１２０６１】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、及びハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【１２０６２】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１２０６３】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１２０６４】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【１２０６５】

上記実施形態では、確率設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、確率設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、確率設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、確率設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【１２０６６】

上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２の内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【１２０６７】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数

値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０６８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１２０６９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【１２０７０】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「ハズレ乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１２０７１】

上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０７２】
上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。
【１２０７３】
特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１２０７４】
警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１２０７５】
普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。
【１２０７６】
大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄

は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０７７】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０７８】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、開閉板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０７９】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０８０】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【１２０８１】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与さ

れる遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【１２０８２】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１２０８３】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１２０８４】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１２０８５】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【１２０８６】
上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。
【１２０８７】
これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。
【１２０８８】
また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。
【１２０８９】
尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。
【１２０９０】
また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するように

してもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【１２０９１】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【１２０９２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【１２０９３】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１２０９４】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定され

ず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１２０９５】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１２０９６】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１２０９７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１２０９８】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【１２０９９】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用す

れば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１２１００】

なお、上記実施形態および上記変形例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施形態又は上記変形例に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態又は各変形例は、それぞれ、１若しくは複数の他の実施形態又は１若しくは複数の他の変形例が有する構成の一部又は複数部分を、その実施形態又は変形例に追加し或いはその実施形態又は変形例の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態又は変形例を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態又は上記変形例で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

【１２１０１】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【１２１０２】

＜Ａ群：遊技中に設定値変更＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２１０３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２１０４】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２１０５】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、

操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶

される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値１に対応する大当たり確率）に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合（例えば、バックアップ復帰時）に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記出力態様と異なる出力態様が設定（例えば、バックアップ復帰時に、電源断前の大当たり確率と異なる大当たり確率を設定）され得るように構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【１２１０６】
遊技機Ａ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記出力態様と異なる出力態様が設定

され得るように構成される。これにより、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１０７】

遊技機Ａ１において、

前記出力態様が高い段階は、

前記所定の設定値の初期値における前記出力態様より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ａ２。

【１２１０８】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値の初期値における前記出力態様より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１０９】

遊技機Ａ１又は遊技機Ａ２において、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ａ３。

【１２１１０】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又は遊技機Ａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１１１】

遊技機Ａ１から遊技機Ａ３のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）

ことを特徴とする遊技機Ａ４。

【１２１１２】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１から遊技機Ａ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態における変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変移可能とすることができ、所定の遊技状態中における変動表示の実行回数に応じて遊技結果の出力態様を変更

できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１１３】

遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、

前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる

ことを特徴とする遊技機Ａ５。

【１２１１４】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１１５】

遊技機Ａ１からＡ５のいずれかにおいて、

前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である

ことを特徴とする遊技機Ａ６。

【１２１１６】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ１からＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、設定手段によっては設定できない出力態様に変移可能とすることができ、所定の遊技状態中に如何にして第１条件を成立させて貴重な出力態様にするかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１１７】

＜Ｂ群：遊技者の遊技操作に基づいて設定値変更＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２１１８】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２１１９】

Ｂ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２１２０】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示

の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値１に対応する大当たり確率）に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
遊技者による操作が可能な遊技者操作手段（例えば、操作ハンドル５１）、を備え、
遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記出力態様が変更され得る（例えば、変動回数又は発射球数によって大当たり確率値を変更）
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【１２１２１】
遊技機Ｂ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化

する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技者による操作が可能な遊技者操作手段、を備え、遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記出力態様が変更され得る。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段が操作されることに起因して遊技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１２２】

遊技機Ｂ１において、

前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段（例えば、発射球数カウンタ２０３ｘ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する

ことを特徴とする遊技機Ｂ２。

【１２１２３】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が発射した球数に応じて自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１２４】

遊技機Ｂ１又はＢ２において、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）

ことを特徴とする遊技機Ｂ３。

【１２１２５】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１又はＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が自力で実行させた変動表示に応じて自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある

。
【１２１２６】
遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、
所定の外枠（例えば、外枠１１）と、
前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠（例えば、内枠１２）と、を備え、
前記操作手段は、
前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる
ことを特徴とする遊技機Ｂ４。
【１２１２７】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の外枠と、前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠と、を備え、前記操作手段は、前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる。これにより、例えば、内枠を外枠に対して回動させた場合に、操作手段を直ちに操作可能とすることができたり、一般的に右利きが多い遊技者の利き手側で操作手段を操作することができ、操作手段の操作性を向上させることができる、という効果がある。
【１２１２８】
遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかにおいて、
前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である
ことを特徴とする遊技機Ｂ５。
【１２１２９】
遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ１からＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２１３０】
遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）
ことを特徴とする遊技機Ｂ６。
【１２１３１】
遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２１３２】
遊技機Ｂ１からＢ６いずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機Ｂ７。
【１２１３３】
遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ１からＢ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１３４】

遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、

前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である

ことを特徴とする遊技機Ｂ８。

【１２１３５】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、所定の遊技状態中に如何にして第１条件を成立させて貴重な出力態様にするかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１３６】

＜Ｃ群：遊技操作を所定時間未実行で設定値変更＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２１３７】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２１３８】

Ｃ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２１３９】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、

操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われた

ことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値１に対応する大当たり確率）に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
遊技に関する期間を計数する期間計数手段（例えば、遊技が中断されてから３時間以上経過したか否かの判断処理（Ｓ５７０２））と、
前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果（例えば、Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）となることにより、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更されている場合に、該出力態様が高い段階から特定段階に変更する第３変更手段（例えば、待機中設定変更処理（Ｓ５１５）のＳ５７０３）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【１２１４０】
遊技機Ｃ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段

階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更されている場合に、該出力態様が高い段階から特定段階に変更する第３変更手段と、を備えている。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１４１】

遊技機Ｃ１において、

前記期間計数手段は、

遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する

ことを特徴とする遊技機Ｃ２。

【１２１４２】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技者による遊技が実行されていない期間に応じて、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技者による遊技が行われていない期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１４３】

遊技機Ｃ１又はＣ２において、

前記期間計数手段は、

前記変動表示が停止してからの期間を計数する

ことを特徴とする遊技機Ｃ３。

【１２１４４】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１又はＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してからの期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、変動表示が停止してからの期間に応じて、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、変動表示が停止してからの期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１４５】

遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかにおいて、

前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ｃ４。

【１２１４６】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ１からＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２１４７】
遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかにおいて、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）
ことを特徴とする遊技機Ｃ５。
【１２１４８】
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ１からＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２１４９】
遊技機Ｃ１からＣ５いずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機Ｃ６。
【１２１５０】
遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ１からＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２１５１】
遊技機Ｃ１からＣ６のいずれかにおいて、
前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である
ことを特徴とする遊技機Ｃ７。
【１２１５２】

遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ１からＣ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、所定の遊技状態中に如何にして第１条件を成立させて貴重な出力態様にするかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１５３】

＜Ｄ群：設定値を段階的に変移＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２１５４】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２１５５】

Ｄ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２１５６】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、

操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、

前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成

立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値１に対応する大当たり確率）に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記第１変更手段は、
前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される（例えば、大当たり確率設定値１→大当たり確率設定値２→大当たり確率設定値３、又は、大当たり確率設定値３→大当たり確率設定値２→大当たり確率設定値１）
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【１２１５７】
遊技機Ｄ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２１５８】
遊技機Ｄ１において、
前記第１変更手段は、
前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる（例えば、大当たり確率設定値１→大当たり確率設定値２→大当たり確率設定値３、又は、大当たり確率設定値３→大当たり

確率設定値２→大当たり確率設定値１）
ことを特徴とする遊技機Ｄ２。
【１２１５９】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第２条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様より高い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２１６０】
遊技機Ｄ１又はＤ２のいずれかにおいて、
前記第１変更手段は、
前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる
ことを特徴とする遊技機Ｄ３。
【１２１６１】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１又はＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様より低い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２１６２】
遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、
前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、
前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である
ことを特徴とする遊技機Ｄ４。
【１２１６３】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ１からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２１６４】
遊技機Ｄ１からＤ４のいずれかにおいて、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される
ことを特徴とする遊技機Ｄ５。
【１２１６５】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ１からＤ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機

の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１６６】

遊技機Ｄ１からＤ５のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する

ことを特徴とする遊技機Ｄ６。

【１２１６７】

遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ１からＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において計数手段の計数結果に応じて、第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第１条件又は第２条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１６８】

遊技機Ｄ１からＤ６のいずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、

前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる

ことを特徴とする遊技機Ｄ７。

【１２１６９】

遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ１からＤ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１７０】

遊技機Ｄ１からＤ７のいずれかにおいて、

前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である

ことを特徴とする遊技機Ｄ８。

【１２１７１】

遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ１からＤ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態

において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１７２】

＜Ｅ群：特定の設定値を継続報知＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２１７３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２１７４】

Ｅ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２１７５】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、

操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、

前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値１に対応する大当たり確率）に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様（例えば、大当たり確率設定値４）に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間（例えば、少なくとも１以上の変動表示期間）、出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【１２１７６】
遊技機Ｅ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立することに基づいて遊技結果の出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力して遊技者に示唆することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出するとともに、遊技結果の出力態様が特定の出力態様であることを所定期間の間、遊技者へ的確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２１７７】
遊技機Ｅ１において、
前記特定の出力態様は、
前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い
ことを特徴とする遊技機Ｅ２。
【１２１７８】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の出力態様は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１７９】

遊技機Ｅ１又はＥ２において、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ｅ３。

【１２１８０】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１又はＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１８１】

遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）

ことを特徴とする遊技機Ｅ４。

【１２１８２】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ１からＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が自力で実行させた変動表示に応じて自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１８３】

遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかにおいて、

前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定の出力態様に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ５。

【１２１８４】

遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ１からＥ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定の出力態様に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される。これにより、遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも所定の遊技状態において第１条件が成立した場合でも、特定設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難にするものの、電

源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様をを変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１８５】

遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、

前記特定の出力態様であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ６。

【１２１８６】

遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の出力態様であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。これにより、１の演出単位である変動表示が終了した段階で出力中の特定設定値に対する出力を中止又は中断することなく、複数回の変動表示に跨って継続的に出力することができるので、特定設定値であることを遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１８７】

＜Ｆ群：設定変更条件となる計数値の更新＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２１８８】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２１８９】

Ｆ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２１９０】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、

操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶

される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【１２１９１】
遊技機Ｆ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される。これにより、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態

において第１条件が成立することで該所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更することができるとともに、その状態で第２条件が成立することで特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１９２】

遊技機Ｆ１において、

前記特定の設定値は、

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ｆ２。

【１２１９３】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで特定の設定値に変更して有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１９４】

遊技機Ｆ２のいずれかにおいて、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ｆ３。

【１２１９５】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで特定の設定値又は該特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２１９６】

遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記設定値を変更する

ことを特徴とする遊技機Ｆ４。

【１２１９７】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記設定値を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態における変動表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変移可能とすることができるとともに、該特定の設定値に変移された特定の設定値を所定の設定値に変移可能とすることができ、所定の遊技状態中における変動表示の実行回数に応じて遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という

効果がある。
【１２１９８】
遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、
前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機Ｆ５。
【１２１９９】
遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、設定値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２００】
＜Ｇ群：遊技状態毎に特図回転数を計数＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１２２０１】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１２２０２】
Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１２２０３】
始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶

される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
遊技者による操作が可能な遊技者操作手段（例えば、操作ハンドル５１）と、
遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記遊技結果の出力態様が変更され得る（例えば、変動回数又は発射球数によって大当たり確率値を変更）
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【１２２０４】
遊技機Ｇ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技者による操作が可能な遊技者操作手段と、遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記遊技結果の出力態様が変更され得る。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件

が成立することで該所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更することができるとともに、その状態で第２条件が成立することで特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができ、さらに、遊技者により遊技者操作手段が操作されることに起因して遊技結果の出力態様を変更することができる。よって、遊技者が自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２０５】

遊技機Ｇ１において、

前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段（例えば、発射球数カウンタ２０３ｘ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する

ことを特徴とする遊技機Ｇ２。

【１２２０６】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数に基づいて特定の設定値に変更することができ、遊技者が発射した球数に応じて自力で遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２０７】

遊技機Ｇ１又はＧ２において、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）

ことを特徴とする遊技機Ｇ３。

【１２２０８】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ１又はＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変更することができ、遊技者が自力で実行させた変動表示に応じて自力で遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２０９】

遊技機Ｇ１からＧ３のいずれかにおいて、

所定の外枠（例えば、外枠１１）と、

前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠（例えば、内枠１２）と、を備え、

前記操作手段は、

前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる

ことを特徴とする遊技機Ｇ４。

【１２２１０】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ１からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の外枠と、前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成さ

れる内枠と、を備え、前記操作手段は、前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる。これにより、例えば、内枠を外枠に対して回動させた場合に、操作手段を直ちに操作可能とすることができたり、一般的に右利きが多い遊技者の利き手側で操作手段を操作することができ、操作手段の操作性を向上させることができる、という効果がある。

【１２２１１】

遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

少なくとも、前記第２変更手段は、

前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ｇ５。

【１２２１２】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ１からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２１３】

遊技機Ｇ１からＧ５のいずれかにおいて、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ｇ６。

【１２２１４】

遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ１からＧ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変更することができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２１５】

遊技機Ｇ１からＧ６いずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、

前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる

ことを特徴とする遊技機Ｇ７。

【１２２１６】

遊技機Ｇ７によれば、遊技機Ｇ１からＧ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更

されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２１７】

＜Ｈ群：遊技操作を所定時間未実行で設定値変更＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２２１８】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２２１９】

Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２２２０】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、

操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、

前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、

前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記遊技機は、
遊技に関する期間を計数する期間計数手段（例えば、遊技が中断されてから３時間以上経過したか否かの判断処理（Ｓ５７０２））と、
前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果（例えば、Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）となることにより、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更されている場合に、該特定の設定値から特定段階に変更する第３変更手段（例えば、待機中設定変更処理（Ｓ５１５）のＳ５７０３）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【１２２２１】
遊技機Ｈ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更されている場合に、該特定の設定値から特定段階に変更する第３変更手段と、を備えている。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで特定の設定値に変移可能とするとともに、第２条件が成立することで特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２２２】
遊技機Ｈ１において、
前記期間計数手段は、
遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する
ことを特徴とする遊技機Ｈ２。
【１２２２３】
遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記

期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技者による遊技が実行されていない期間に応じて、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技者による遊技が行われていない期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２２４】

遊技機Ｈ１又はＨ２において、

前記期間計数手段は、

前記変動表示が停止してからの期間を計数する

ことを特徴とする遊技機Ｈ３。

【１２２２５】

遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ１又はＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してからの期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、変動表示が停止してからの期間に応じて、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、変動表示が停止してからの期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２２６】

遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかにおいて、

前記特定の設定値は、

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ｈ４。

【１２２２７】

遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ１からＨ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２２８】

遊技機Ｈ１からＨ４のいずれかにおいて、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ｈ５。

【１２２２９】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ１からＨ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技

結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２３０】
遊技機Ｈ１からＨ５いずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、
前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機Ｈ６。
【１２２３１】
遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ１からＨ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、設定値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２３２】
＜Ｉ群：設定値を段階的に変移＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１２２３３】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１２２３４】
Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１２２３５】
始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（

例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、
前記第１変更手段は、
前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記所定の設定値を維持した状態で、前記出力態様を異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【１２２３６】
遊技機Ｉ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、その時点での前記所定の設定値を維持した状態で、前記出力態様を異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立

することに基づいて、その時点での出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２３７】

遊技機Ｉ１において、

前記第２変更手段は、

前記第２条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ２。

【１２２３８】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第２条件が成立することに基づいて、その時点での出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２３９】

遊技機Ｉ１又はＩ２のいずれかにおいて、

前記第１変更手段は、

前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる（例えば、大当たり確率設定値１→大当たり確率設定値２→大当たり確率設定値３、又は、大当たり確率設定値３→大当たり確率設定値２→大当たり確率設定値１）

ことを特徴とする遊技機Ｉ３。

【１２２４０】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ１又はＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立することに基づいて、初期化手段によって初期化された場合の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２４１】

遊技機Ｉ１からＩ３のいずれかにおいて、

前記第１変更手段は、

前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機Ｉ４。

【１２２４２】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ１からＩ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段は、前記第１条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第１条

件が成立することに基づいて、初期化手段によって初期化された場合の出力態様より高い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２４３】

遊技機Ｉ１からＩ４のいずれかにおいて、

前記第２変更手段は、

前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機Ｉ５。

【１２２４４】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ１からＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第２条件が成立することに基づいて、初期化手段により初期化された場合の出力態様より高い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２４５】

遊技機Ｉ１からＩ５のいずれかにおいて、

前記第２変更手段は、

前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機Ｉ６。

【１２２４６】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ１からＩ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２変更手段は、前記第２条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第２条件が成立することに基づいて、初期化手段により初期化された場合の出力態様より低い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２４７】

遊技機Ｉ１からＩ６のいずれかにおいて、

前記特定の設定値は、

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機Ｉ７。

【１２２４８】

遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ１からＩ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２４９】

遊技機Ｉ１からＩ７のいずれかにおいて、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される
ことを特徴とする遊技機Ｉ８。
【１２２５０】
遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ１からＩ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第１条件又は第２条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２５１】
遊技機Ｉ１からＩ８のいずれかにおいて、
前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、
前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、
前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する
ことを特徴とする遊技機Ｉ９。
【１２２５２】
遊技機Ｉ９によれば、遊技機Ｉ１からＩ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において計数手段による計数結果に基づいて第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第１条件又は第２条件が成立することに基づいて、その時点での出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２５３】
遊技機Ｉ１からＩ９のいずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、
前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機Ｉ１０。
【１２２５４】
遊技機Ｉ１０によれば、遊技機Ｉ１からＩ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、設定値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２５５】

＜Ｊ群：特定の設定値を継続報知＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１２２５６】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１２２５７】
Ｊ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１２２５８】
始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア２０３ｊ）と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル１）が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値２に対応する大当たり確率）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、

前記遊技機は、
前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様（例えば、大当たり確率設定値４）に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間（例えば、少なくとも１以上の変動表示期間）、出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【１２２５９】
遊技機Ｊ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第１条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第１条件が成立することに基づいて遊技結果の出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力して遊技者に示唆することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出するとともに、遊技結果の出力態様が特定の出力態様であることを所定期間の間、遊技者へ的確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２６０】
遊技機Ｊ１において、
前記特定の設定値は、
前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い
ことを特徴とする遊技機Ｊ２。
【１２２６１】
遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで特定の設定値に変更して有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２６２】
遊技機Ｊ１又はＪ２において、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）
ことを特徴とする遊技機Ｊ３。
【１２２６３】
遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１又はＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで特定の設定値又は該特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２６４】
遊技機Ｊ１からＪ３のいずれかにおいて、
前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、
前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、
前記計数手段による計数結果に基づいて、前記設定値を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）
ことを特徴とする遊技機Ｊ４。
【１２２６５】
遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ１からＪ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第１変更手段又は前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態における変動表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変移可能とすることができるとともに、該特定の設定値に変移された特定の設定値を所定の設定値に変移可能とすることができ、所定の遊技状態中における変動表示の実行回数に応じて遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２６６】
遊技機Ｊ１からＪ４のいずれかにおいて、
前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｊ５。
【１２２６７】
遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ１からＪ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される。これにより、初期化手段による遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、特定の設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができる。よって、初期

化手段による遊技機の初期化から特定期間は、設定値の変化に関する示唆を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の示唆を行わないことで、初期化による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２６８】

遊技機Ｊ１からＪ５のいずれかにおいて、

前記特定の設定値であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ６。

【１２２６９】

遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ１からＪ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。これにより、これにより、１の演出単位である変動表示が終了した段階で出力中の特定設定値に対する出力を中止又は中断することなく、複数回の変動表示に跨って継続的に出力することができるので、特定の設定値であることを遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２７０】

＜Ｋ群：特図毎に回転数を計数＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２２７１】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２２７２】

Ｋ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２２７３】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる第１始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記第１始動入球領域と異なる第２始動入球領域（例えば、第２始動口７１）と、

前記第１始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第１表示態様（例えば、第１特別図柄の動的表示）を表示可能、又は、前記第２始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第２表示態様（例えば、第２特別図柄の動的表示）を表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、を備えた遊技機であって、

前記表示手段で行われる前記第１表示態様および前記第２表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を、複数段階の設定のうち１の設定に設定可能な設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、

前記第１表示態様の実行回数に関する第１特定数（例えば、第１シナリオカウンタ２０３ｙ）を計数可能な第１計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、

前記第２表示態様の実行回数に関する第２特定数（例えば、第２シナリオカウンタ２０３ｚ）を計数可能な第２計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、を備え、

前記設定手段は、

前記第１計数手段による前記第１特定数の値が第１到達値（例えば、現在の回転数グループの特図１の最大回数（計４５０回））に達した場合に関する第１条件（例えば、現在の回転数グループの特図１の最大回数（計４５０回）に到達）が成立したことに基づいて

、前記第１特定数の値が前記第１到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され（例えば、第１シナリオカウンタ２０３ｙの値が４５０に達した場合に、４５０未満の場合と異なり得る設定値を参照）、
前記第２計数手段による前記第２特定数の値が第２到達値（例えば、現在の回転数グループの特図２の最大回数（計３００回）に到達）に達した場合に関する第２条件（例えば、現在の回転数グループの特図２の最大回数（計３００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記第２特定数の値が前記第２到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され（例えば、第２シナリオカウンタ２０３ｚの値が３００に達した場合に、３００未満の場合と異なり得る設定値を参照）、
前記第１条件が成立し得る前記第１到達値と、前記第２条件が成立し得る前記第２到達値と、が異なるように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ１。
【１２２７４】
遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる第１始動入球領域と、前記第１始動入球領域と異なる第２始動入球領域と、前記第１始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第１表示態様を表示可能、又は、前記第２始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第２表示態様を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段で行われる前記第１表示態様および前記第２表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を、複数段階の設定のうち１の設定に設定可能な設定手段と、前記第１表示態様の実行回数に関する第１特定数を計数可能な第１計数手段と、前記第２表示態様の実行回数に関する第２特定数を計数可能な第２計数手段と、を備え、前記設定手段は、前記第１計数手段による前記第１特定数の値が第１到達値に達した場合に関する第１条件が成立したことに基づいて、前記第１特定数の値が前記第１到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第２計数手段による前記第２特定数の値が第２到達値に達した場合に関する第２条件が成立したことに基づいて、前記第２特定数の値が前記第２到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第１条件が成立し得る前記第１到達値と、前記第２条件が成立し得る前記第２到達値と、が異なるように構成される。これにより、第１表示態様又は第２表示態様の実行回数に応じて、該第１表示態様および第２表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を変化させることができ、また、第１表示態様と第２表示態様とで該設定が変更され得る実行回数を異ならせることができる。よって、第１表示態様又は第２表示態様の実行回数により遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２７５】
遊技機Ｋ１において、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された場合に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、を備え、
前記第１条件は、前記所定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該所定の遊技状態が継続している場合に成立し得る
ことを特徴とする遊技機Ｋ２。
【１２２７６】
遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された場合に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１条件は、前記所定の遊技状態において

、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該所定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。これにより、初期化手段による初期化が行われない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２７７】

遊技機Ｋ１又は遊技機Ｋ２において、

前記第２条件は、

前記所定の遊技状態と異なる特定の遊技状態（例えば、「確率変動状態」）において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該特定の遊技状態が継続している場合に成立し得る

ことを特徴とする遊技機Ｋ３。

【１２２７８】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１又は遊技機Ｋ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２条件は、前記所定の遊技状態と異なる特定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該特定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。これにより、初期化手段による初期化が行われない状態で特定の遊技状態が続くことを条件に、設定された遊技結果の出力態様を、特定の遊技状態において第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第２条件の成立如何により特定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２７９】

遊技機Ｋ１から遊技機Ｋ３のいずれかにおいて、

前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得る

ことを特徴とする遊技機Ｋ４。

【１２２８０】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ１から遊技機Ｋ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得る。これにより、初期化手段による遊技機の初期化が行われずに電源が投入された場合、例えば、営業中の停電や瞬停などによる電源復帰時には、遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得るように構成されるので、それまでに実行させていた第１表示態様又は第２表示態様の実行回数を引き継いだ状態で、第１表示態様又は第２表示態様の実行回数に応じて、該第１表示態様および第２表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を変化させることができ、また、第１表示態様と第２表示態様とで該設定が変更され得る実行回数を異ならせることができる。よって、意図しない電源断が発生した場合でも継続的に第１表示態様又は第２表示態様の実行回数により遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２８１】

遊技機Ｋ１から遊技機Ｋ４のいずれかにおいて、

前記第２到達値は、

前記第１到達値以下である

ことを特徴とする遊技機Ｋ５。

【１２２８２】

遊技機Ｋ５によれば、遊技機Ｋ１から遊技機Ｋ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２到達値は、前記第１到達値以下である。これにより、第１表示態様を実行させるより第２表示態様を実行させた方が遊技結果の出力態様を変更させ易いという

新たな遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１２２８３】
＜Ｌ群：遊技中に設定値変更＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１２２８４】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１２２８５】
Ｌ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１２２８６】
始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を、少なくとも２以上設けられた状態値のうち１の状態値に設定可能な状態値設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
設定された前記状態値を記憶可能な状態値記憶手段と、
操作可能な操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ５０３）と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー５０１がオンされること）が成立したことに基づいて、少なくとも２以上設けられた前記状態値のうち所定の状態値に設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（Ｓ１１６））と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｏ又は時短高確フラグ２０３ｐ）と、
前記状態値として第１の状態値（例えば、確率設定値１）が設定されている前記所定の遊技状態において、遊技者の遊技操作に起因する第１条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計５００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記第１の状態値よりも遊技者にとって遊技価値が高い第２の状態値（例えば、確率設定値２）に変更する第１変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
前記第１変更手段によって前記第２の状態値に変更された後で第２条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計１０００回）に到達）が成立したことに基づいて、前記第１の状態値に変更する第２変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（Ｓ５２０９））と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、Ｓ５６０７）と、を備え、
前記遊技機は、

前記第１変更手段により前記第２の状態値に変更されている状況において前記有利状態が発生した場合に、前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を、前記第１の状態値に設定する（例えば、設定シナリオテーブルにより確率設定値２に変更されている状況において大当たりが発生した場合に、設定シナリオテーブル記憶メモリに記憶される設定値を、確率設定値１に設定する）
ことを特徴とする遊技機Ｌ１。
【１２２８７】
遊技機Ｌ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を、少なくとも２以上設けられた状態値のうち１の状態値に設定可能な状態値設定手段と、設定された前記状態値を記憶可能な状態値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、少なくとも２以上設けられた前記状態値のうち所定の状態値に設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記状態値として第１の状態値が設定されている前記所定の遊技状態において、遊技者の遊技操作に起因する第１条件が成立したことに基づいて、前記第１の状態値よりも遊技者にとって遊技価値が高い第２の状態値に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記第２の状態値に変更された後で第２条件が成立したことに基づいて、前記第１の状態値に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１変更手段により前記第２の状態値に変更されている状況において前記有利状態が発生した場合に、前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を、前記第１の状態値に設定する。これにより、仮に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果を出力する場合に用いられる状態値が第１の状態値である場合にも、所定の遊技状態において第１条件が成立することで第２の状態値に変更することができるとともに、第２の状態値に変更されている状況で第２条件が成立することで第１の状態値に変移可能とすることができる。また、第２の状態値に変更されている状況において有利状態が発生した場合には、第１の状態値に変更することで、有利状態ごとに状態値を第１の状態値に戻すことができる。よって、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更でき、かつ、有利状態ごとに第１の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２８８】
遊技機Ｌ１において、
前記有利状態が終了する場合に、前記変動表示の遊技結果に応じて前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を設定する終了時設定手段（例えば、大当たり終了後に設定シナリオテーブルで設定される設定値を改めて設定）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｌ２。
【１２２８９】
遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記有利状態が終了する場合に、前記変動表示の遊技結果に応じて前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を設定する終了時設定手段、を備えている。これにより、有利状態が終了する場合に、原則、有利状態の発生により第１の状態値に設定されるものの、変動表示の遊技結果によっては状態値を設定し得ることができる。よって、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更

できる、かつ、有利状態ごとに第１の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、さらに、変動表示の遊技結果によっては状態値を設定し得るという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２９０】

遊技機Ｌ１又は遊技機Ｌ２において、

前記第２の状態値は、

前記第１の状態値より前記有利状態が発生し易い

ことを特徴とする遊技機Ｌ３。

【１２２９１】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ１又は遊技機Ｌ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２の状態値は、前記第１の状態値より前記有利状態が発生し易い。これにより、所定の遊技状態において第１条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第１条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２９２】

遊技機Ｌ１から遊技機Ｌ３のいずれかにおいて、

前記第１の状態値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される

ことを特徴とする遊技機Ｌ４。

【１２２９３】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ１から遊技機Ｌ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１の状態値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される第１の状態値であっても、所定の遊技状態において第１条件が成立することで第２の状態値に変更することができるとともに、第２の状態値に変更されている状況で第２条件が成立することで第１の状態値に変移可能とすることができる。また、第２の状態値に変更されている状況において有利状態が発生した場合には、第１の状態値に変更することで、有利状態ごとに状態値を第１の状態値に戻すことができる。よって、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更でき、かつ、有利状態ごとに第１の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２９４】

遊技機Ｌ１からＬ４のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ２０３ｍ）、を備え、

少なくとも、前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記第２の状態値から前記第１の状態値へ変更可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｌ５。

【１２２９５】

遊技機Ｌ５によれば、遊技機Ｌ１からＬ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、少なくとも、前記第２変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記第２の状態値から前記第１の状態値へ変更可能に構成される。これにより、少なくとも、第２の状態値に変更されている状況で変動表示の実行回数に基づいて第１の状態値に変移可能とすることができる。また、第２の状態値に変更されている状況において有利状態が発生した場合には、第１の状態値に変更することで、有利状態ごとに状態値を第１の状態値に戻すことができる。よって、少なくとも、変動表示の実行回数により遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更でき、かつ、有利状態ごとに第１の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２２９６】
遊技機Ｌ１からＬ５のいずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機Ｌ６。
【１２２９７】
遊技機Ｌ６によれば、遊技機Ｌ１からＬ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された状態値を、第１条件又は第２条件が成立することで状態値を変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、状態値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた状態値と異なる状態値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２２９８】
なお、上記遊技機Ａ１～Ａ６の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。
【１２２９９】
なお、上記遊技機Ｂ１～Ｂ８の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。
【１２３００】
なお、上記遊技機Ｃ１～Ｃ７の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。
【１２３０１】
なお、上記遊技機Ｄ１～Ｄ８の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。
【１２３０２】
なお、上記遊技機Ｅ１～Ｅ６の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。
【１２３０３】
なお、上記遊技機Ｆ１～Ｆ５の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６にて限定した構成を適用してもよい。
【１２３０４】
なお、上記遊技機Ｇ１～Ｇ７の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２３０５】
なお、上記遊技機Ｈ１～Ｈ６の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２３０６】

なお、上記遊技機Ｉ１～Ｉ１０の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２３０７】

なお、上記遊技機Ｊ１～Ｊ６の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２３０８】

なお、上記遊技機Ｋ１～Ｋ５の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｌ１～Ｌ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２３０９】

なお、上記遊技機Ｌ１～Ｌ６の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２３１０】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【１２３１１】

遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１２３１２】

遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１２３１３】

遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ８，Ｃ１～Ｃ７，Ｄ１～Ｄ８，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ５，Ｇ１～Ｇ７，Ｈ１～Ｈ６，Ｉ１～Ｉ１０，Ｊ１～Ｊ６，Ｋ１～Ｋ５，Ｌ１～Ｌ６のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に

際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１２３１４】

＜第３８実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図５８４～図６８４を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第３８実施形態について説明する。図５８４は、第３８実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図５８５はパチンコ機１０の背面図であり、図５８６はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【１２３１５】

従来、遊技者が遊技することで特別図柄の動的表示が実行され、該特別図柄の動的表示において所定の遊技結果が導出された場合に、遊技者に予め定めた利益を付与する遊技機がある。

【１２３１６】

このような遊技機において、特別図柄の動的表示が実行されていない状態における遊技内容及び制御方法について、さらなる向上が求められている。

【１２３１７】

具体的には、例えば、従来の遊技機において、特別図柄の動的表示が実行されていない状態において遊技者が遊技操作を行うことで、特別図柄の変動演出とは異なる所定演出を実行可能に構成された遊技機があるが、これらの遊技機では、該所定演出の実行中に遊技球を発射していずれかの始動口に入球した場合に、該所定演出が中断若しくは中止され、特別図柄の変動演出が優先して実行されるように構成されている。

【１２３１８】

このため、所定演出を最後まで確認してから特別図柄の変動演出を確認したい場合、遊技者は、該所定演出の実行が終了するまでの期間において、遊技球を発射して始動口に入球させることができず、遊技機の稼働率が低下してしまうおそれがある。

【１２３１９】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、特別図柄の動的表示が実行されていない状態において、遊技者が遊技操作を行うことで実行可能な所定演出が実行されている場合であっても、遊技球を発射して始動口に入球させ、特別図柄の変動演出を実行させつつ、該所定演出を継続して視認可能に構成することで、遊技の興趣向上を図りつつ、該遊技機の稼働率を向上させることを目的としている。

【１２３２０】

より具体的には、例えば、第３８実施形態のパチンコ機１０では、所定演出が実行されている状況において遊技球を発射して始動口に入球させ、特別図柄の変動演出が開始される場合、所定演出を継続して視認可能とし、さらに、特別図柄の変動演出が開始されたことも認識可能となるように構成する。

【１２３２１】

また、例えば、従来の遊技機において、特別図柄の動的表示が実行されていない状態において所定演出を複数回実行する場合、１の所定演出が終了した後に、再度、遊技者が遊技操作を行うことで該所定演出が再び実行可能となるように構成している。

【１２３２２】

このため、所定演出を複数回実行したい場合、遊技者は、１の所定演出が終了するのを確認してから、再度遊技操作を実行して該所定演出を実行させることになるため、複数回の所定演出を確認するのに期間を要してしまい、その間は遊技球を発射することができないため、遊技機の稼働率が低下してしまうおそれがある。

【１２３２３】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、１の所定演出が実行されている状況において、遊技者が遊技操作を実行することで、複数の所定演出を並行して実行可能に構成し、遊技の興趣向上を図りつつ、該遊技機の稼働率を向上させることを目的として

いる。
【１２３２４】
より具体的には、例えば、第３８実施形態のパチンコ機１０では、１の所定演出が実行されている状況において、遊技者が遊技操作を実行することで複数の所定演出を並行して実行可能とし、さらに、先の所定演出の実行結果が確認可能な状態に進行した場合に、次の所定演出が実行開始されるように構成する。
【１２３２５】
本目的を達成するために、第３８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成される。
【１２３２６】
また、第３８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。
【１２３２７】
さらに、第３８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。
【１２３２８】
また、第３８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。
【１２３２９】
さらに、第３８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。
【１２３３０】
また、第３８実施形態のパチンコ機１０は、前記表示手段は、前記所定演出の実行中に

おいて、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。

【１２３３１】

さらに、第３８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。

【１２３３２】

また、第３８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記主要演出が実行されている状況において、前記第２条件の成立に基づいて前記主要演出から前記結果演出へ切り替える。

【１２３３３】

さらに、第３８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。

【１２３３４】

また、第３８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。

【１２３３５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、始動入球領域としての始動検知領域を備え、所定情報としての遊技情報を備え、記憶手段としての記憶部を備え、識別情報としての識別子を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定結果としての制御判定結果を備え、所定の遊技価値としての付与価値を備え、遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、識別情報の動的表示が実行されていない状態としての未実行態様を備え、所定操作としての所定動作を備え、所定演出としての所定表示態様を備え、所定演出実行手段としての演出実行制御を備え、導入演出としての開始態様を備え、主要演出としての継続態様を備え、特定情報としての特定結果内容を備え、結果演出としての終了態様を備え、演出パターンとしての実行形態を備え、所定の主要演出としての所定継続態様を備え、第１条件としての期間条件を備え、第２条件としての操作条件を備え、継続手段としての継続制御を備え、特定演出としての特定表示態様を備え、特定演出実行手段としての特定表示制御を備え、遊技状態としての遊技態様を備え、反映手段としての反映制御を備え、指示情報としての命令内容を備え、指示情報出力手段としての命令出力制御を備え、遊技者の遊技操作としての遊技動作を備え、所定の検知としての所定検出部を備え、検知手段としての検出制御を備え、第１期間としての実行期間を備え、第２期間としての実行終了期間を備え、所定条件としての前提条件を備え、所定の遊技価値に関する示唆としての利益表示を備え、所定情報の内容に関する示唆としての遊技情報表示を備え、所定回数としての所定頻度を備える。

【１２３３６】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１２３３７】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行期間が経過することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること

、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数を一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２３３８】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間として、本実施形態では、占い演出における勝負演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１２３３９】

また、例えば、特定演出を実行可能な特定演出実行手段として、本実施形態では、待機中処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出に関する処理、普通図柄の可変表示に関する処理、待機状態に実行可能な演出に関する処理、大当たり演出に関する処理、小当たり演出に関する処理、入球を報知する処理、大入賞口に関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、普通電役関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、遊技機の立ち上げ時に行われる演出に関する処理などが挙げられる。

【１２３４０】

さらに、例えば、識別情報として、本実施形態では動的表示を実行可能な特別図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１２３４１】

また、例えば、指示情報を出力可能な指示情報出力手段として、本実施形態では、第１導入メイン処理及び第２導入メイン処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通電役の開放終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１２３４２】

さらに、例えば、所定結果として、本実施形態では該所定結果が導出されることによって遊技者に遊技価値が付与され得る結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１２３４３】

また、例えば、始動入球領域として、本実施形態では遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１２３４４】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では、遊技者に賞球を付与可能な当たり処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１２３４５】

また、例えば、記憶手段として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を記憶する保留球格納エリアを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球、普通図柄の可変表示の保留球などが挙げられる。

【１２３４６】

さらに、例えば、所定情報として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１２３４７】

また、例えば、所定演出として、本実施形態では、枠ボタンが操作されることで実行可能な占い演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１２３４８】

さらに、例えば、所定の検知を行う検知手段として、本実施形態では、占い回数カウンタ２２３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の検知が行われることで実行される演出回数を計数可能な処理又は制御、所定の検知が行われることで実行される演出を開始可能とする処理又は制御、所定の検知が行われることで遊技状態を可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１２３４９】

また、例えば、所定演出を継続可能な継続手段として、本実施形態では、画像の描画情報を設定する描画リストを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行を継続可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する演出の実行を継続可能な処理又は制御、大当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、小当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、待機状態における演出を継続可能な処理又は制御、表示装置において実行される演出を継続可能な

処理又は制御などが挙げられる。
【１２３５０】
さらに、例えば、主要演出として、本実施形態では、占い演出における主要演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出、普通図柄の可変表示における実行中の演出、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出、大当たり時における大当たり中の演出、小当たり時における小当たり中の演出、普通電役の開放中の演出、遊技機の立ち上げ中に行われる演出、などが挙げられる。
【１２３５１】
また、例えば、結果演出として、本実施形態では、占い演出における結果演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出、大当たり時におけるエンディングの演出、小当たり時におけるエンディングの演出、普通電役の開放終了時の演出、遊技機の立ち上げ後に行われる演出、などが挙げられる。
【１２３５２】
さらに、例えば、所定の遊技価値に関する示唆として、本実施形態では、大当たりの期待度を示唆することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する演出、小当たりの期待度を示唆する演出、遊技状態の移行を示唆する演出、転落抽選の当選を示唆する演出、時短図柄の当選を示唆する演出、普通図柄の当たりを示唆する演出などが挙げられる。
【１２３５３】
また、例えば、演出パターンとして、本実施形態では、占いメイン演出における演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出の種類、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出の種類、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出の種類、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出の種類、入球口に入球したことに基づく演出の種類、待機中に実行可能な演出の種類、デモ演出の種類、役物が動作することに基づいて実行される演出の種類、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出の種類、大当たり中の演出の種類、大当たりラウンドの種類、小当たり中の演出の種類、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出の種類、遊技方法を示唆する演出の種類、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出の種類、遊技価値の付与に関する演出の種類、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出の種類、エラーを報知する演出の種類、電源投入時の演出の種類、第３図柄表示装置において実行可能な演出の種類、などが挙げられる。
【１２３５４】
さらに、例えば、所定の主要演出として、本実施形態では、抽選によって決定された占いメイン演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出の１つ、普通図柄の可変表示における実行中の演出の１つ、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出の１つ、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出の１つ、大当たり時における大当たり中の演出の１つ、小当たり時における小当たり中の演出の１つ、普通電役の開放中の演出の１つ、遊技機の立ち上げ中に行われる演出の１つ、などが挙げられる。
【１２３５５】
また、例えば、所定情報の内容に関する示唆として、本実施形態では、先読み演出による演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であって

もよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する先読み演出、小当たりの期待度を示唆する先読み演出、遊技状態の移行を示唆する先読み演出、転落抽選の当選を示唆する先読み演出、時短図柄の当選を示唆する先読み演出、普通図柄の当たりを示唆する先読み演出などが挙げられる。

【１２３５６】

さらに、例えば、所定操作として、本実施形態では、遊技者によって枠ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１２３５７】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では、賞球が付与されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に賞球が付与されること、有利な遊技状態に移行すること、遊技状態が移行すること、有利な遊技状態に移行するまでの期間が短縮されることなどが挙げられる。

【１２３５８】

さらに、例えば、動的表示および所定演出と異なる特定演出として、本実施形態では、待機状態において実行可能なデモ演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１２３５９】

また、例えば、識別情報の動的表示が実行されていない状態として、本実施形態では、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源が投入されていない状態、遊技機の立ち上げ処理が実行されている状態、遊技が行われていない状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態、特別図柄の動的表示が停止した状態、普通図柄の可変表示が実行されていない状態、普通図柄の可変表示が停止した状態、小当たり遊技が実行されている状態、大当たり遊技が実行されている状態、小当たり遊技の開始待ちの状態、大当たり遊技の開始待ち状態などが挙げられる。

【１２３６０】

さらに、例えば、所定演出が終了した後の遊技状態として、本実施形態では、「通常遊技状態」や「時間短縮状態」など、特別図柄の動的表示が実行可能な遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表

示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１２３６１】

また、例えば、導入演出として、本実施形態では、占い演出における導入演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、普通図柄の可変表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、表示装置で行われる１の演出における前半の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における１回目又は前半の演出、大当たり時におけるオープニング時の演出、小当たり時におけるオープニング時の演出、普通電役のオープニング時の演出、遊技機の立ち上げ時に行われる演出、などが挙げられる。

【１２３６２】

さらに、例えば、結果演出を表示するための指示情報として、本実施形態では、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、普通電役の開放終了時の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報、などが挙げられる。

【１２３６３】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の図柄の抽選結果を報知可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１２３６４】

さらに、例えば、遊技者の遊技操作として、本実施形態では、枠ボタンの操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１２３６５】

また、例えば、遊技操作に基づく所定の検知として、本実施形態では、枠ボタンスイッチ２２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ

、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１２３６６】

さらに、例えば、第２条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行中に十字操作中ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生す

ること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【１２３６７】
　また、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間として、本実施形態では、占い演出における選択演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。
【１２３６８】
　さらに、例えば、所定演出実行手段として、本実施形態では、占い演出を実行可能な占い演出に関する処理を例に説明するが、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、入球口に入球したことに基づく演出を実行可能な処理又は制御、待機中の演出を実行可能な処理又は制御、役物が動作することに基づいて実行される演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出を実行可能な処理又は制御、大当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、小当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技方法を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技価値の付与に関する演出を実行可能な処理又は制御、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出を実行可能な処理又は制御などが挙げられる。
【１２３６９】
　また、例えば、検知手段に関する所定条件として、本実施形態では、１回の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数（４回）よりも少ないことを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達するこ

と、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２３７０】

また、例えば、特定情報を反映可能な反映手段として、本実施形態では、表示用占い履歴コマンドの設定を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、表示装置において実行可能な演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、大当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、小当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、待機状態における演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、エラー報知に関する情報を反映可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１２３７１】

さらに、例えば、特定情報として、本実施形態では、占い演出の実行結果に関する情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の

１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、賞球に関する情報、賞球の累計に関する情報、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、表示手段によって実行される１の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１２３７２】

パチンコ機１０は、図５８４に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図５８４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【１２３７３】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３等を有する遊技盤１３（図５８６参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する射出装置としての球発射ユニット１１２ａ（図６０５参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図５８６において後述する。

【１２３７４】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図５８４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、ヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【１２３７５】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【１２３７６】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に付与価値としての賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図５８４参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が射出装置としての球発射ユニット１１２ａ（図６０５参照）へと案内される。また、上皿１７の上面であって、正面視左手前側には枠ボタン２２が、該枠ボタン２２の正面視奥側には十字操作部２３が、それぞれ設けられている。

【１２３７７】

さらに、十字操作部２３は、十字操作上ボタン２３ａ、十字操作下ボタン２３ｂ、十字操作左ボタン２３ｃ、十字操作右ボタン２３ｄ、及び、十字操作中ボタン２３ｅによって構成されている。

【１２３７８】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図５８６参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により特定動作として押下操作されるボタン

である。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【１２３７９】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図５８６参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４、第２始動口７１（図５８６参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（制御判定結果としての大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【１２３８０】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図５８６参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【１２３８１】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図５８６参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図５８７参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図５８７参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【１２３８２】

本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

【１２３８３】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、所定動作として遊技者によって枠ボタン２２が押下された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【１２３８４】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図５８６参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【１２３８５】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【１２３８６】
　さらに、枠ボタン２２は、識別子としての特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において、後述する所定表示態様としての占い演出を起動するための操作ボタンとしても使用される。詳細は後述するが、第３８実施形態における占い演出とは、第３図柄表示装置８１にて実行される演出であり、特別図柄の変動演出とは無関係、即ち、遊技者がパチンコ機１０を遊技することによる遊技価値の獲得有無とは無関係に実行される演出である。
【１２３８７】
　なお、第３８実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、遊技動作として操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。
【１２３８８】
　また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。
【１２３８９】
　十字操作部２３は、識別子としての特別図柄の変動演出や占い演出など、第３図柄表示装置８１において実行される演出において、演出を選択する場合などに操作される操作部である。例えば、占い演出の実行中には、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈを選択操作する場合に、十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄが使用される（図５８８（ｃ）参照）。
【１２３９０】
　また、占い演出の実行中の一部（即ち、継続態様としてのメイン演出）において、十字操作中ボタン２３ｅが押下可能に構成されており、操作条件として、該メイン演出中に所定結果内容として十字操作中ボタン２３ｅが押下された場合には、占い演出がメイン演出から終了演出に移行するように構成されている。なお、占い演出の詳細については、図５８８～図６０４及び図６５４～図６６７において後述する。
【１２３９１】
　さらに、十字操作部２３は、パチンコ機１０の音量又は光量の調整にも使用される。特別図柄の変動演出の実行中、又は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において、十字操作上ボタン２３ａ又は十字操作下ボタン２３ｂを操作することで音量の調整が可能となっており、特定動作結果として十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄを操作することで光量の調整が可能となるように構成されている。
【１２３９２】
　前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、制御判定結果としての大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。
【１２３９３】
　パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、

ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され付与価値としての賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【１２３９４】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図５８６参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【１２３９５】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で所定動作として貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【１２３９６】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【１２３９７】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には射出装置としての球発射ユニット１１２ａ（図６０５参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【１２３９８】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、操作条件として、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【１２３９９】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。遊技動作としての球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付け

られている。
【１２４００】
次に、図５８５に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（報知装置としての音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（継続制御としての表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。
【１２４０１】
裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【１２４０２】
なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【１２４０３】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【１２４０４】
主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（特定態様としての通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。
【１２４０５】
また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。
【１２４０６】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール

１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図６０５参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【１２４０７】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図６０５参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【１２４０８】

次に、図５８６を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図５８６に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、識別子としての特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる始動検知領域としての第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１２４０９】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、第２始動口７１、スルーゲート６７、普通電役７２、小入賞口ユニット７３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５８４参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図５８６を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１２４１０】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５８４参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１２４１１】

２本のレール６１，６２は、射出装置としての球発射ユニット１１２ａ（図６０５参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。流入部としての内レール６１の先端部分（図５８６の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５８６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、操作条件として返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以

下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３８実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、普通電役７２、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、普通電役７２、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１２４１２】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１２４１３】

遊技領域の正面視左側下部（図５８６の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた説明示唆内容としての特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図６０５参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１２４１４】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（遊技情報としての保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１２４１５】

なお、制御判定結果としての大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３８実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、実行形態としての１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１２４１６】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、始動検知領域としての第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す識別子としての第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１２４１７】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３８実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１２４１８】
　また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた流入部としての第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３８実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【１２４１９】
　いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した実行形態としての点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【１２４２０】
　本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４又は７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。
【１２４２１】
　第３８実施形態において判定される大当たり種別としては、始動検知領域としての第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図６０９（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図６０９（ｂ）参照）。
【１２４２２】
　ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と同様に各特別図柄の大当たり確率が低く、また、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」と同じ確率であって、普通電役７２の開放時間が短時間となるように構成されている。
【１２４２３】
　なお、詳細は後述するが、第３８実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の可変表示の当たり確率は遊技状態を問わず一律（即ち、「９９／１００」）となっており、当たりに当選し易いように構成されているが、「通常遊技状態」では、普通電役７２の開放時間が極めて短時間（即ち「０．１秒」）であるため、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行した場合であっても、普通電役７２には入賞困難又は入賞し難くなるように構成されている。
【１２４２４】
　よって、詳細は後述するが、遊技態様としての「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、流入部としてのスルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、特定態様としての「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現

することが可能となる。
【１２４２５】
　また、第３８実施形態のパチンコ機１０では、識別子としての特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第３８実施形態では、「２５０回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる遊技態様としての「時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「２５０回」連続して大当たりに当選せずに「時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、また、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。
【１２４２６】
　次いで、遊技態様としての「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、第２始動口７１の正面視左側に設けられた普通電役７２の出没板７２ａが開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。
【１２４２７】
　即ち、「時間短縮状態」は、識別子としての特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく付与価値としての賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。
【１２４２８】
　第３８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図６１９の時短終了条件テーブル２０２ｍにおいて後述）が成立するまでの間、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる。
【１２４２９】
　なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別態様としての「時間短縮状態」として、時短終了条件の異なる３の遊技状態（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」および「第３時間短縮状態」）が発生可能に構成されている。各「時間短縮状態」の詳細については図６１１において後述する。
【１２４３０】
　なお、「時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、始動検知領域としての第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【１２４３１】
　ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選

択され得て、該大当たり終了後に遊技態様としての「通常遊技状態」へと移行するように構成されている。

【１２４３２】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３８実施形態では、識別子としての第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１２４３３】

次いで、大当たり種別「時短Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１２４３４】

ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１２４３５】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは６３種類、の計６４種類の実行形態としての表示パターンが設けられている。

【１２４３６】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される遊技態様としての「時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１２４３７】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。

【１２４３８】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１２４３９】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図６０５参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５８７参照）が表示される。

【１２４４０】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５８７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３８実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１２４４１】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、始動検知領域としての第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、流入部としての第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１２４４２】

ここで、図５８７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図５８７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図５８７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図５８７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【１２４４３】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【１２４４４】

また、第３８実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図６０５参照）によるいずれかの識別子としての特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、特定態様としての「通常遊技状態」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１２４４５】

さらに、第３８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合が

ある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２４４６】

図５８７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【１２４４７】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【１２４４８】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【１２４４９】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）識別子としての特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の制御判定結果としての大当たりとして大当たり動画が表示される。

【１２４５０】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【１２４５１】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は第２始動口７１に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（遊技情報としての保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【１２４５２】

副表示領域Ｄｓの左の小領域Ｄｓ１には、特別態様としての「通常遊技状態」において、救済条件成立回数、及び、前回の大当たり若しくは初期状態からの特別図柄の低確率状態における特別図柄の動的表示の実行回数を示す実行結果内容としての救済カウンタ表示９５が表示可能に構成されている。救済カウンタ表示９５は、救済条件成立回数（第３８実施形態では「２５０回」）を示す表示用救済カウンタ分母９５ａと、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数（図５８７の例では「５８回」）を示す表示用救済カウンタ分子９５ｂと、で構成されている。

【１２４５３】

図５８７に示す例では、救済条件成立回数が「２５０回」となっており、初期状態又は

特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数が「５８回」となっていることから、識別子としての特別図柄の動的表示を残り「１９２回」実行させることにより、救済条件が成立して特別態様としての「時間短縮状態」へ移行する状態であることを示している。

【１２４５４】

この救済カウンタ表示９５の表示により、遊技者は救済条件が成立するまでの特別図柄の残りの実行回数を把握することができるため、「通常遊技状態」において左打ち遊技を継続しているにもかかわらず、大当たりに当選しない状況（所謂、ハマり）が続いた場合でも、該救済カウンタ表示９５を確認することにより、安心して遊技を継続することができる。

【１２４５５】

なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行した後、規定回数（第３８実施形態では、「２５０回」）の特別図柄の動的表示の実行によって大当たりに当選することなく、再び「通常遊技状態」に移行した場合、その後の「通常遊技状態」からは再度「時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。このため、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合は、実行報知として救済カウンタ表示９５を表示しないように構成されている。

【１２４５６】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、識別子としての第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、が表示可能に構成されている。

【１２４５７】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【１２４５８】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１２４５９】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１２４６０】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１２４６１】
より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が制御判定結果としての大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１２４６２】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【１２４６３】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１２４６４】
即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される特定態様としての「時間短縮状態」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。
【１２４６５】
特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の特定結果内容としての抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１２４６６】
より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１２４６７】
主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。
【１２４６８】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【１２４６９】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図５８７（ｂ）に示すように、例えば、特定態様としての「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして所定表示態様としての予告演出が行われる。

【１２４７０】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて識別子としての第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が始動検知領域としての第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１２４７１】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【１２４７２】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【１２４７３】

なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって、かつ、第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、これに代えて、例えば、入賞

した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示（実行）可能に構成してもよいし、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時に実行しつつ、第３図柄表示装置８１にはいずれか一方（例えば、遊技状態に応じて一方の特別図柄）に関する変動演出を実行するように構成してもよい。

【１２４７４】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた遊技情報としての保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【１２４７５】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、遊技態様としての「通常遊技状態」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１２４７６】

なお、第３８実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１２４７７】

ここで、図５８８～図６０４を参照して、第３８実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる所定表示態様としての占い演出について説明する。図５８８～図５９０、図５９２、図５９３、図５９５～図６００、図６０２及び図６０３は、識別子としての特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行可能となる占い演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図であり、図５９１、図５９４、図６０１及び図６０４は、占い演出が実行される場合における第３図柄表示装置８１の表示態様、枠ボタンスイッチ２２ａ、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１、十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１の検出態様、後述する第１占い状態メモリ２２３ｋ、第２占い状態メモリ２２３ｎの設定態様、特図１始動口スイッチの検出態様、及び

、特図１変動の実行態様を示すタイミングチャートである。
【１２４７８】
より具体的には、図５８８～図５９０は、遊技操作によって占い演出の一部が省略されることなく、１の占い演出が実行された場合の一連の流れを示した図であり、図５９１は、図５８８～図５９０に示す占い演出が実行された場合のタイミングチャートである（以降、占い演出の実行中において、遊技操作によって占い演出の一部が省略されて進行することを「スキップ機能」と称することがある）。
【１２４７９】
また、図５９２及び図５９３は、１の占い演出が、スキップ機能が使用されて実行された場合の一連の流れを示した図であり、図５９４は、図５９２及び図５９３に示す占い演出が実行された場合のタイミングチャートである。
【１２４８０】
さらに、図５９５～図６００は、２の占い演出が連続して実行された場合の一連の流れを示した図であり、図６０１は、図５９５～図６００に示す占い演出が実行された場合のタイミングチャートである。
【１２４８１】
また、図６０２及び図６０３は、１の占い演出の実行中に特図１の変動演出が実行された場合の一連の流れを示した図であり、図６０４は、図６０２及び図６０３に示す占い演出が実行された場合のタイミングチャートである。
【１２４８２】
より詳細には、図５８８（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図５８８（ｂ）は、図５８８（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５８８（ｃ）は、図５８８（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５８８（ｄ）は、図５８８（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部２３が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示した図である。
【１２４８３】
また、図５８９（ａ）は、図５８８（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの勝負演出が開始された状態を示した図であり、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図である。
【１２４８４】
さらに、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【１２４８５】
また、図５９２（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図５９２（ｂ）は、図５９２（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５９２（ｃ）は、図５９２（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５９２（ｄ）は、図５９２（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図である。
【１２４８６】
さらに、図５９３は、図５９２（ｄ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。

【１２４８７】
　また、図５９５（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図５９５（ｂ）は、図５９５（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５９５（ｃ）は、図５９５（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図である。
【１２４８８】
　さらに、図５９６（ａ）は、図５９５（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて２つ目の占い演出が追加され、２の占い演出が同時に実行された状態を示した図であり、図５９６（ｂ）は、図５９６（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。
【１２４８９】
　また、図５９７（ａ）は、図５９６（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの選択演出が終了して勝負演出が実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図５９７（ｂ）は、図５９７（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。
【１２４９０】
　さらに、図５９８（ａ）は、図５９７（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図５９８（ｂ）は、図５９８（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出が終了して結果演出が実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいてメイン演出のうちの選択演出が開始された状態を示した図である。
【１２４９１】
　また、図５９９（ａ）は、図５９８（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊが終了して第２占い表示画面８１ｋのみが実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図５９９（ｂ）は、図５９９（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図５９９（ｃ）は、図５９９（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了して、メイン演出のうちの勝負演出が実行中となっている状態を示した図であり、図５９９（ｄ）は、図５９９（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。
【１２４９２】
　さらに、図６００（ａ）は、図５９９（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図であり、図６００（ｂ）は、図６００（ａ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６００（ｃ）は、図６００（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【１２４９３】
　また、図６０２（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図６０２（ｂ）は、図６０２（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６０２（ｃ）は、図６０２（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６０２（ｄ）は、図６０２（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっており、さらに、特定動作として遊技球が発射されて第１始動口６４に入球したことで特図１の変動演出が実行中となっている状態を示した図である。

【１２４９４】
さらに、図６０３（ａ）は、図６０２（ｄ）の状態から、占い演出が終了して、実行中となっていた特図１の変動演出が表示されている状態を示した図であり、図６０３（ｂ）は、図６０３（ａ）の状態から、実行中となっていた特図１の変動演出が終了した状態を示した図であり、図６０３（ｃ）は、図６０３（ｂ）の状態から、特図１の変動演出が終了して待機状態に移行した状態を示した図である。
【１２４９５】
まず、図５８８～図５９０を参照して、スキップ機能が使用されることなく、１の占い演出が実行された場合の一連の流れについて説明する。
【１２４９６】
図５８８（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない実行報知としての待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。
【１２４９７】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、特定要件としていずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には遊技情報としての保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。
【１２４９８】
さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には説明示唆内容としての音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、遊技動作として枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。
【１２４９９】
なお、図５８８（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図５９０（ｂ）参照）が表示されていないことから、１の未実行態様としての待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。
【１２５００】
次いで、図５８８（ｂ）は、図５８８（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の開始態様としての導入演出が開始されたことを示している。
【１２５０１】
また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、操作条件として、十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の終了態様としての結果演出に移行可能であることを示唆している。
【１２５０２】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示さ

れており、所定動作として枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１２５０３】

次いで、図５８８（ｃ）は、図５８８（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの実行期間としての選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、また、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、特定動作としての十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１２５０４】

次いで、図５８８（ｄ）は、図５８８（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部２３が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示している。遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと６秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が減少した状態であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２が、第１じゃんけん図柄８１ｈ１及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、特定検出装置としての十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１によって十字操作右ボタン２３ｄの操作が検知されたことで、選択されるじゃんけん図柄が第１じゃんけん図柄８１ｈ１から第２じゃんけん図柄８１ｈ２に遷移した状態であることを示している。

【１２５０５】

次いで、図５８９（ａ）は、図５８８（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの実行期間としての選択演出が引き続き実行中となっている状態を示している。遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと０秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が「０秒」となった状態であることを示している。

【１２５０６】

次いで、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの実行終了期間としての勝負演出が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄を手にしたメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの上方には、遊技内容メッセージ８１ｆに「勝負よ」のメッセージが表示されており、継続態様としてのメイン演出のうちの勝負演出が開始された状態であることを示している。また、メインキャラクタ図柄８１ｅの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２のみが表示されており、遊技者の選択したじゃんけん図柄８１ｈが第２じゃんけん図柄８１ｈ２であることを示している。

【１２５０７】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、引き続き、操作条件として十字操作中ボタン２３ｅを操作することで結果演出に遷移可能であることを示している。また、十字ボタン示唆図柄８１ｇの下方には枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、引き続き、枠ボタン２２を操作することで占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１２５０８】

次いで、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄８１ｈを後ろに隠した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されてお

り、遊技内容メッセージ８１ｆには「じゃんけん・・・」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの勝負演出が実行中であることを示している。

【１２５０９】

次いで、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「ぽん」のメッセージが表示されており、占い演出の結果が表示された状態であることを示している。

【１２５１０】

次いで、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが引き続き表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果が遊技者の勝ちであることを示している。

【１２５１１】

また、図５９０（ａ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、終了態様としての結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。

【１２５１２】

次いで、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　勝ち」と表示されており、図５８８（ｂ）から図５９０（ａ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。

【１２５１３】

次に、図５９１を参照して、図５８８～図５９０に示す占い演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様と、枠ボタンスイッチ２２ａ、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１及び十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１における遊技操作の検出態様と、後述する第１占い状態メモリ２２３ｋ、及び、第２占い状態メモリ２２３ｎの移行態様と、について説明する。

【１２５１４】

図５９１は、図５８８～図５９０に示す占い演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様と、枠ボタンスイッチ２２ａ、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１及び十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１における遊技操作の検出態様と、後述する第１占い状態メモリ２２３ｋ、及び、第２占い状態メモリ２２３ｎの移行態様と、を示したタイミングチャートである。

【１２５１５】

ここで、所定検出部としての枠ボタンスイッチ２２ａは、枠ボタン２２が押下されたことを検知可能なスイッチである。また、特定検出装置としての十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１は、十字操作右ボタン２３ｄが押下されたことを検知可能なスイッチである。さらに、所定検知装置としての十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１は、所定結果内容として十字操作中ボタン２３ｅが押下されたことを検知可能なスイッチである。

【１２５１６】

また、第１占い状態メモリ２２３ｋ及び第２占い状態メモリ２２３ｎは、報知装置としての音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたメモリ領域であって、占い演出の実行状態を管理するためのメモリである。なお、第１占い状態メモリ２２３ｋ及び第

２占い状態メモリ２２３ｎの詳細は、図６２１を参照して後述する。
【１２５１７】
さらに、第３８実施形態のパチンコ機１０では、占い演出は３のパート、即ち、図５９１に示す導入演出、メイン演出及び結果演出で構成されており、さらに、メイン演出は実行期間としての選択演出と、実行終了期間としての勝負演出と、によって構成されている。
【１２５１８】
なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中において、選択中のじゃんけん図柄８１ｈ（図５８８（ｃ）参照）を遊技者が変更する場合、特定動作として十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄによって変更可能に構成されているが、図５８８～図５９０に示す占い演出の実行例では十字操作右ボタン２３ｄを押下する実行例となっているため、図５９１のタイミングチャートにおいては十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１の検出態様のみを対象としている。
【１２５１９】
まず、図５８８（ａ）に示す状態において、識別子としての特別図柄の変動演出が実行されておらず、所定表示態様としての占い演出も実行されていない状態であり、第１占い状態メモリ２２３ｋ及び第２占い状態メモリ２２３ｎは「０」に設定された状態となっている。そして、図５８８（ａ）から図５８８（ｂ）に移行するタイミングで、所定検出部としての枠ボタンスイッチ２２ａによって枠ボタン２２が押下されたことが検出されると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「１」がセットされる。
【１２５２０】
音声ランプ制御装置１１３は、第１占い状態メモリ２２３ｋに「１」がセットされると、開始態様としての導入演出を開始すべく、第１占い状態メモリ２２３ｋに「２」をセットし、図５８８（ｂ）に示す導入演出を開始する。そして、導入演出が終了すると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「３」をセットし、図５８８（ｃ）に示すメイン演出のうちの選択演出を開始する。
【１２５２１】
また、実行期間としての選択演出の実行中において、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１によって十字操作右ボタン２３ｄが押下されたことが検出されると、図５８８（ｃ）に示す第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択された状態から、図５８８（ｄ）に示す第２じゃんけん図柄８１ｈ２が選択された状態に移行する。
【１２５２２】
そして、図５８９（ａ）に示すとおり選択演出の実行期間が終了すると、次いで、図５８９（ｂ）～図５８９（ｄ）に示す勝負演出を実行する。その後、勝負演出が終了して、期間条件としてのメイン演出の実行期間が終了すると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「４」をセットし、図５９０（ａ）に示す結果演出を開始する。次いで、結果演出の実行期間が終了すると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「０」をセットし、占い演出を終了して未実行態様としての待機状態に移行する。
【１２５２３】
なお、占い演出が実行される場合の音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４における制御内容の詳細については、図６５４～図６６７及び図６６８～図６８４において後述する。
【１２５２４】
次いで、図５９２及び図５９３を参照して、１の占い演出が、スキップ機能を使用されて実行された場合の一連の流れについて説明する。
【１２５２５】
図５９２（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１２５２６】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には遊技情報としての保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。
【１２５２７】
　さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、操作示唆制御として、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、遊技動作として枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。
【１２５２８】
　なお、図５９２（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図５９３参照）が表示されていないことから、１の未実行態様としての待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。
【１２５２９】
　次いで、図５９２（ｂ）は、図５９２（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。
【１２５３０】
　また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の結果演出に移行可能であることを示唆している。
【１２５３１】
　さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、所定動作として枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。
【１２５３２】
　次いで、図５９２（ｃ）は、図５９２（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。
【１２５３３】
　次いで、図５９２（ｄ）は、図５９２（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押

下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１のみが表示されており、図５９２（ｃ）において選択されていた第１じゃんけん図柄８１ｈ１が継続して選択された状態であることを示している。

【１２５３４】

また、表示領域Ｄｍの中央部分には、第２じゃんけん図柄８１ｈ２を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、特定結果内容としての１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。

【１２５３５】

また、図５９２（ｄ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。

【１２５３６】

即ち、図５９２（ｄ）の状態内容は、図５９０（ａ）の状態、即ち、スキップ機能を使用することなく結果演出に遷移した状態と同様の演出状態となっている。

【１２５３７】

次いで、図５９３は、図５９２（ｄ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果勝ち」と表示されており、図５９２（ｂ）から図５９２（ｄ）において実行された特定結果内容としての占い演出の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。

【１２５３８】

次に、図５９４を参照して、図５９２及び図５９３に示す占い演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様、枠ボタンスイッチ２２ａ、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１及び十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１における遊技操作の検出態様、後述する第１占い状態メモリ２２３ｋ、及び、第２占い状態メモリ２２３ｎの移行態様について説明する。

【１２５３９】

図５９４は、図５９２及び図５９３に示す占い演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様、枠ボタンスイッチ２２ａ、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１及び十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１における遊技操作の検出態様、後述する第１占い状態メモリ２２３ｋ、及び、第２占い状態メモリ２２３ｎの移行態様を示したタイミングチャートである。

【１２５４０】

なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中においてじゃんけん図柄８１ｈ（図５９２（ｃ）参照）を遊技者が変更する場合、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄによって変更可能に構成されているが、図５９２及び図５９３に示す占い演出の実行例では十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄのいずれも押下しない実行例となっているため、図５９４のタイミングチャートにおいては十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１の検出態様のみを対象としている。

【１２５４１】

まず、図５９２（ａ）に示す状態において、特別図柄の変動演出が実行されておらず、占い演出も実行されていない状態であり、第１占い状態メモリ２２３ｋ及び第２占い状態メモリ２２３ｎは「０」に設定された状態となっている。そして、図５９２（ａ）から図５９２（ｂ）に移行するタイミングで、所定検知装置としての枠ボタンスイッチ２２ａに

よって枠ボタン２２が押下されたことが検出されると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「１」がセットされる。

【１２５４２】

報知装置としての音声ランプ制御装置１１３は、第１占い状態メモリ２２３ｋに「１」がセットされると、開始態様としての導入演出を開始すべく、第１占い状態メモリ２２３ｋに「２」をセットし、図５９２（ｂ）に示す導入演出を開始する。そして、導入演出が終了すると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「３」をセットし、図５９２（ｃ）に示すメイン演出のうちの選択演出を開始する。

【１２５４３】

その後、実行期間としての選択演出の実行中において、操作条件として、十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１によって十字操作中ボタン２３ｅが押下されたことが検出されると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「４」をセットし、実行中の選択演出を終了して図５９２（ｄ）に示す結果演出を開始する。次いで、結果演出の実行期間が終了すると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「０」をセットし、占い演出を終了して未実行態様としての待機状態に移行する。

【１２５４４】

このように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、第１占い状態メモリ２２３ｋの値によって、占い演出の各パートを実行可能となるように構成されている。従って、図５８８～図５９０に示す占い演出のように、スキップ機能が使用されることなく実行された場合と、図５９２及び図５９３に示す占い演出のように、スキップ機能が使用されて実行された場合と、において、第１占い状態メモリ２２３ｋの値を変更することで、占い演出が進行可能とすることができる。

【１２５４５】

このように構成することで、演出の制御工数を削減することができる。また、制御を簡略化することで不具合の発生を未然に防止することができる。

【１２５４６】

なお、所定表示態様としての占い演出が実行される場合の音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４における制御内容の詳細については、図６５４～図６６７及び図６６８～図６８４において後述する。

【１２５４７】

次いで、図５９５～図６００を参照して、２の占い演出が連続して実行された場合の一連の流れについて説明する。

【１２５４８】

図５９５（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１２５４９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。

【１２５５０】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には

枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。

【１２５５１】

なお、図５９５（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図６００（ｃ）参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。

【１２５５２】

次いで、図５９５（ｂ）は、図５９５（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。

【１２５５３】

また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、操作条件として十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の結果演出に移行可能であることを示唆している。

【１２５５４】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１２５５５】

次いで、図５９５（ｃ）は、図５９５（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの実行期間としての選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、特定動作としての十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１２５５６】

次いで、図５９６（ａ）は、図５９５（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて２つ目の占い演出が追加され、２の占い演出が同時に実行された状態を示している。主表示領域Ｄｍに２の占い演出が同時に実行されている状態となっており、主表示領域Ｄｍの左側部分には、図５９５（ｃ）において実行されていた占い演出が、第１占い表示画面８１ｊとして表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には、図５９５（ｃ）の状態から所定動作として枠ボタン２２が押下されたことで新たに実行を開始した第２の占い演出が、第２占い表示画面８１ｋとして表示された状態となっている。

【１２５５７】

第１占い表示画面８１ｊでは、第１遊技内容メッセージ８１ｆ１に「選んでね　あと８秒」のメッセージが表示されており、図５９５（ｃ）において開始された選択演出が進行して、残り時間が減少した状態であることを示している。また、第１占い表示画面８１ｊの右側部分には十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、図５９５（ｃ）の状態と同様に、じゃんけん図柄８１ｈを選択可能であることを示している。一方、第１占い表示画面８１ｊには、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されておらず、２の占い演出が実行されている状態に遷移したことで、これ以上の占い演出を並行して実行することが不可であることを示している。

【１２５５８】
　また、第２占い表示画面８１ｋでは、該第２占い表示画面８１ｋの上部分に「運だめしに挑戦」の第２遊技内容メッセージ８１ｆ２が表示されており、第２占い表示画面８１ｋの下部分にメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、第２の占い演出として、導入演出が開始された状態であることを示している。一方、第２占い表示画面８１ｋには、十字ボタン示唆図柄８１ｇは表示されておらず、第２占い表示画面８１ｋに表示された占い演出は、スキップ機能が使用不可であることを示している。また、第２占い表示画面８１ｋには、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されておらず、２の占い演出が実行されている状態に遷移したことで、これ以上の占い演出を並行して実行することが不可であることを示している。
【１２５５９】
　次いで、図５９６（ｂ）は、図５９６（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示している。
【１２５６０】
　第１占い表示画面８１ｊでは、第１遊技内容メッセージ８１ｆ１に「選んでね　あと６秒」のメッセージが表示されており、所定表示態様としての占い演出が進行して残り時間が減少した状態であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２が、第１じゃんけん図柄８１ｈ１及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、特定検出装置としての十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１によって十字操作右ボタン２３ｄの操作が検知されたことで、選択されるじゃんけん図柄が第１じゃんけん図柄８１ｈ１から第２じゃんけん図柄８１ｈ２に遷移した状態であることを示している。
【１２５６１】
　また、第２占い表示画面８１ｋでは、引き続き導入演出が継続している状態であることを示している。
【１２５６２】
　次いで、図５９７（ａ）は、図５９６（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの選択演出が終了して勝負演出が実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示している。
【１２５６３】
　第１占い表示画面８１ｊでは、中央部分に３のじゃんけん図柄を手にしたメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの上方には、遊技内容メッセージ８１ｆに「勝負よ」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの実行終了期間としての勝負演出が開始された状態であることを示している。また、メインキャラクタ図柄８１ｅの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２のみが表示されており、遊技者の選択したじゃんけん図柄８１ｈが第２じゃんけん図柄８１ｈ２であることを示している。
【１２５６４】
　さらに、第１占い表示画面８１ｊの右側部分には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、引き続き、操作条件として十字操作中ボタン２３ｅを操作することで終了態様としての結果演出に遷移可能であることを示している。
【１２５６５】
　また、第２占い表示画面８１ｋでは、引き続き導入演出が継続している状態であることを示している。
【１２５６６】
　次いで、図５９７（ｂ）は、図５９７（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示している。
【１２５６７】

第１占い表示画面８１ｊでは、中央部分に３のじゃんけん図柄を後ろに隠した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、第１遊技内容メッセージ８１ｆ１には「じゃんけん・・・」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの勝負演出が実行中であることを示している。

【１２５６８】

また、第２占い表示画面８１ｋでは、引き続き導入演出が継続している状態であることを示している。

【１２５６９】

次いで、図５９８（ａ）は、図５９７（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示している。

【１２５７０】

第１占い表示画面８１ｊでは、中央部分に第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、第１遊技内容メッセージ８１ｆ１には「ぽん」のメッセージが表示されており、１つ目の占い演出の結果が表示された状態であることを示している。

【１２５７１】

また、第２占い表示画面８１ｋでは、引き続き導入演出が継続している状態であることを示している。

【１２５７２】

次いで、図５９８（ｂ）は、図５９８（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出が終了して結果演出が実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいてメイン演出のうちの選択演出が開始された状態を示している。

【１２５７３】

第１占い表示画面８１ｊでは、中央部分には、じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが引き続き表示されており、第１遊技内容メッセージ８１ｆ１には「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、特定結果内容としての１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。

【１２５７４】

また、第２占い表示画面８１ｋでは、下部分に３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、また、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には第２遊技内容メッセージ８１ｆ２に「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、第２遊技内容メッセージ８１ｆ２の右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。なお、第２占い表示画面８１ｋは、第１占い表示画面８１ｊが結果演出に進行したことに基づいて、実行期間としての選択演出に進行した状態となっている。

【１２５７５】

次いで、図５９９（ａ）は、図５９８（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊが終了して第２占い表示画面８１ｋのみが実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示している。

【１２５７６】

図５９９（ａ）では、図５９８（ｂ）の第１占い表示画面８１ｊにおいて実行されていた占い演出が終了したため、該第１占い表示画面８１ｊが終了し、第２占い表示画面８１ｋの占い演出のみが主表示領域Ｄｍ全域で表示された状態となっている。

【１２５７７】

主表示領域Ｄｍの上部分、遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと６秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が減少した状態であることを示し

ている。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２が、第１じゃんけん図柄８１ｈ１及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、特定検出装置としての十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１によって十字操作右ボタン２３ｄの操作が検知されたことで、選択されるじゃんけん図柄が第１じゃんけん図柄８１ｈ１から第２じゃんけん図柄８１ｈ２に遷移した状態であることを示している。

【１２５７８】

次いで、図５９９（ｂ）は、図５９９（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示している。遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと０秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が「０秒」となった状態であることを示している。

【１２５７９】

次いで、図５９９（ｃ）は、図５９９（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了して、メイン演出のうちの勝負演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄を手にしたメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの上方には、遊技内容メッセージ８１ｆに「勝負よ」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの実行終了期間としての勝負演出が開始された状態であることを示している。また、メインキャラクタ図柄８１ｅの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２のみが表示されており、遊技者の選択したじゃんけん図柄８１ｈが第２じゃんけん図柄８１ｈ２であることを示している。

【１２５８０】

次いで、図５９９（ｄ）は、図５９９（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄８１ｈを後ろに隠した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「じゃんけん・・・」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの勝負演出が実行中であることを示している。

【１２５８１】

次いで、図６００（ａ）は、図５９９（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「ぽん」のメッセージが表示されており、占い演出の結果が表示された状態であることを示している。

【１２５８２】

次いで、図６００（ｂ）は、図６００（ａ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが引き続き表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、特定結果内容としての１の占い演出の結果が遊技者の勝ちであることを示している。

【１２５８３】

次いで、図６００（ｃ）は、図６００（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　勝ち」と表示されており、図５９６（ａ）から図６００（ｂ）において実行された前回の占い演出（即ち、図５９６（ａ）の第２占い表示画面８１ｋにおいて実行開始された占い演出）の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、遊技動作としての枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。

【１２５８４】

次に、図６０１を参照して、図５９５～図６００に示す占い演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様と、枠ボタンスイッチ２２ａ、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１及び十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１における遊技操作の検出態様と、後述する第１占い状態メモリ２２３ｋ、及び、第２占い状態メモリ２２３ｎの移行態様と、について説明する。

【１２５８５】

図６０１は、図５９５～図６００に示す占い演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様と、枠ボタンスイッチ２２ａ、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１及び十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１における遊技操作の検出態様と、後述する第１占い状態メモリ２２３ｋ、及び、第２占い状態メモリ２２３ｎの移行態様と、を示したタイミングチャートである。

【１２５８６】

なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、所定表示態様としての占い演出の実行中においてじゃんけん図柄８１ｈ（図５９５（ｃ）参照）を遊技者が変更する場合、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄによって変更可能に構成されているが、図５９５～図６００に示す占い演出の実行例では十字操作右ボタン２３ｄのみを押下する実行例となっているため、図６０１のタイミングチャートにおいては十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１の検出態様のみを対象としている。

【１２５８７】

また、以下の説明において、占い演出が実行されていない状態から最初に実行された占い演出（即ち、図５９５（ｂ）で実行開始された占い演出）を「第１占い演出」と称し、該第１占い演出と並行して実行開始された占い演出（即ち、図５９６（ａ）の第２占い表示画面８１ｋで実行開始された占い演出）を「第２占い演出」と称する。

【１２５８８】

まず、図５９５（ａ）に示す状態において、識別子としての特別図柄の変動演出が実行されておらず、占い演出も実行されていない状態であり、第１占い状態メモリ２２３ｋ及び第２占い状態メモリ２２３ｎは「０」に設定された状態となっている。そして、図５９５（ａ）から図５９５（ｂ）に移行するタイミングで、所定検出部としての枠ボタンスイッチ２２ａによって枠ボタン２２が押下されたことが検出されると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「１」がセットされる。

【１２５８９】

報知装置としての音声ランプ制御装置１１３は、第１占い状態メモリ２２３ｋに「１」がセットされると、開始態様としての導入演出を開始すべく、第１占い状態メモリ２２３ｋに「２」をセットし、図５９５（ｂ）に示す導入演出を開始する。そして、導入演出が終了すると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「３」をセットし、図５９５（ｃ）に示すメイン演出のうちの実行期間としての選択演出を開始する。

【１２５９０】

その後、図５９５（ｃ）から図５９６（ａ）に移行するタイミングで、枠ボタンスイッチ２２ａによって枠ボタン２２が押下されたことが検出されると、第２占い状態メモリ２２３ｎに「１」がセットされる。音声ランプ制御装置１１３は、第２占い状態メモリ２２３ｎに「１」がセットされると、第１占い演出に追加して、さらにもう１つの占い演出を実行すべく、第２占い状態メモリ２２３ｎに「２」をセットし、２の占い演出を並行して実行可能となるようにコマンドを設定し、第２占い演出の導入演出を開始する。

【１２５９１】

そして、第１占い演出における選択演出の実行中において、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１によって十字操作右ボタン２３ｄが押下されたことが検出されると、図５９６（ａ）に示す第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択された状態から、図５９６（ｂ）に示す第２じゃんけん図柄８１ｈ２が選択された状態に移行する。

【１２５９２】

その後、第１占い演出における選択演出の実行期間が終了すると、図５９７（ａ）～図

５９８（ａ）に示す勝負演出を実行する。この間、第２占い状態メモリ２２３ｎの値は「２」のままとなっており、第２占い演出は導入演出を継続した状態となる。

【１２５９３】

そして、第１占い演出において勝負演出の実行期間が終了すると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「４」をセットし、図５９８（ｂ）に示す結果演出を開始する。また、第１占い状態メモリ２２３ｋに「４」がセットされると、第２占い状態メモリ２２３ｎには「３」がセットされ、第２占い演出は図５９８（ｂ）に示す選択演出を開始する。

【１２５９４】

その後、第１占い演出において結果演出の実行期間が終了すると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「０」をセットし、第１占い演出を終了し、図５９９（ａ）に示すように第２占い演出を主表示領域Ｄｍの全域で表示するようコマンドを設定する。また、第２占い演出における選択演出の実行中において、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１によって十字操作右ボタン２３ｄが押下されたことが検出されると、図５９８（ｂ）の第２占い表示画面８１ｋに示す第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択された状態から、図５９９（ａ）に示す第２じゃんけん図柄８１ｈ２が選択された状態に移行する。

【１２５９５】

そして、図５９９（ｂ）に示すとおり第２占い演出における選択演出の実行期間が終了すると、次いで、図５９９（ｃ）～図６００（ａ）に示す勝負演出を実行する。その後、実行終了期間としての勝負演出の実行期間が終了すると、第２占い状態メモリ２２３ｎに「４」をセットし、図６００（ｂ）に示す結果演出を開始する。次いで、結果演出の実行期間が終了すると、第２占い状態メモリ２２３ｎに「０」をセットし、占い演出を終了して未実行態様としての待機状態に移行する。

【１２５９６】

このように第３８実施形態のパチンコ機１０では、１の占い演出の実行中に追加してもう１つの占い演出を実行可能に構成されている。また、第２占い演出は、第１占い演出が結果演出を開始するまでの間、導入演出を継続し、その後、第１占い演出の勝負演出が終了して、結果演出を開始するタイミングで、第２占い演出は選択演出に移行可能となるように構成されている。

【１２５９７】

このように構成することで、２の占い演出を並行して実行することができ、遊技者は効率よく占い演出を確認することができる。また、先に実行された占い演出の勝負演出が終了した後に、後で実行された占い演出の結果演出が表示されるため、遊技者は混乱することなく、順にそれぞれの占い演出の結果を確認することができる。

【１２５９８】

なお、占い演出が実行される場合の音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４における制御内容の詳細については、図６５４～図６６７及び図６６８～図６８４において後述する。

【１２５９９】

次いで、図６０２及び図６０３を参照して、１の占い演出の実行中に特図１の変動演出が実行された場合の一連の流れについて説明する。

【１２６００】

図６０２（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１２６０１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動

演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。

【１２６０２】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。

【１２６０３】

また、主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　負け」と表示されており、図６０２（ａ）の状態となる以前の待機状態において占い演出が実行されており、特定結果内容としての占い演出の結果が負けであったことを示している。なお、図６０２（ａ）の状態は、１の待機状態において、占い演出が３回実行された状態となっている。

【１２６０４】

次いで、図６０２（ｂ）は、図６０２（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。

【１２６０５】

また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、操作条件として十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の結果演出に移行可能であることを示唆している。

【１２６０６】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、所定表示態様としての占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１２６０７】

次いで、図６０２（ｃ）は、図６０２（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１２６０８】

次いで、図６０２（ｄ）は、図６０２（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されて継続態様としてのメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっており、さらに、遊技球が発射されて第１始動口６４に入球したことで特図１の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１のみが表示されており、図６０２（ｃ）において選択されていた第１じゃんけん図柄８１ｈ１が継続して選択された状態であることを示して

いる。
【１２６０９】
　また、表示領域Ｄｍの中央部分には、第２じゃんけん図柄８１ｈ２を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、特定結果内容としての１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。
【１２６１０】
　さらに、図６０２（ｄ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。
【１２６１１】
　即ち、図６０２（ｄ）の状態内容は、図５９０（ａ）の状態、即ち、スキップ機能を使用することなく結果演出に遷移した状態と同様の演出状態となっている。
【１２６１２】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、所定動作として遊技球が発射されて第１始動口６４に入球したことで、特図１の変動演出が実行中となっていることを示している。さらに、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が点滅した状態となっており、特図１の変動演出が実行中となっていることを示している。
【１２６１３】
　このように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１における占い演出の表示優先度は、特別図柄の変動演出の表示優先度よりも高く設定されている。このため、特定表示態様としての特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行された占い演出の実行中に、特別図柄の変動演出が実行を開始した場合、占い演出の実行中は３の図柄列Ｚ１～Ｚ３や、変動演出において現出し得る予告演出などが表示されず、占い演出の終了後から表示可能となるように構成されている（図６３１を参照して詳細を後述）。
【１２６１４】
　次いで、図６０３（ａ）は、図６０２（ｄ）の状態から、占い演出が終了して、実行中となっていた特図１の変動演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、図６０２（ｄ）において実行されていた特図１の変動演出が引き続き実行中となっていることを示している。
【１２６１５】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「７」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が表示されており、中変動図柄８１ｍ２が高速変動している状態となっており、特図１の変動演出においてリーチ演出が実行されていることを示している。
【１２６１６】
　さらに、主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　勝ち」と表示されており、図６０２（ｂ）から図６０２（ｄ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。
【１２６１７】
　次いで、図６０３（ｂ）は、図６０３（ａ）の状態から、実行中となっていた特図１の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白図柄で停止した状態となっており、図６０３（ａ）において実行されていたリーチ演出がはずれとなる結果で終了したことを示している。
【１２６１８】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「７」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が表示されており、中変動図柄８１ｍ２「８」が表示されて停止していることから、前回の変動演出の結果がはずれであったことを示している。

【１２６１９】
次いで、図６０３（ｃ）は、図６０３（ｂ）の状態から、特図１の変動演出が終了して待機状態に移行した状態を示している。図６０３（ｂ）において、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示されていた変動図柄８１ｍが消去されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、図６０３（ｂ）の状態から一定期間が経過したことで待機状態に移行した状態であることを示している。
【１２６２０】
また、図６０３（ｃ）に示す待機状態では、図５９０（ｂ）に示す待機状態と比較すると、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されていない。これは、図６０３（ｃ）の状態では、所定累計情報としての１の待機状態における占い演出の実行回数が一定回数（即ち、「４回」）に達しており、占い演出を実行不可の状態となっていることを示している。
【１２６２１】
このように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、所定表示態様としての占い演出の実行中において、常に救済カウンタ欄８１ａ、特図１用第４図柄表示領域８７、特図２用第４図柄表示領域８８及びコクピット表示領域Ｄｂが視認可能に構成されている。このように構成することで、占い演出の実行中に遊技球が発射されていずれかの始動口に入球した場合であっても、継続して占い演出を視認可能とし、さらに、特別図柄の変動演出が実行開始されたことも視認可能とすることができる。
【１２６２２】
ここで、仮に、占い演出の実行中において、特別図柄の変動演出の実行状況や、特別図柄の変動演出の保留球数を表示しないように構成した場合を想定する。このように構成した場合、占い演出の実行中に遊技者が遊技球を発射し、いずれかの始動口に入球したとしても、第３図柄表示装置８１において、該入球を示唆する箇所がないため、遊技者が該入球に気づくことができず、必要以上に不要な遊技球を発射してしまう可能性がある。また、第３図柄表示装置８１において該入球を示唆しないことにより、実際には保留球数が上限（第３８実施形態では、「４」）に達していないにもかかわらず、保留球数が上限に達している可能性を考慮して遊技球の発射を中断してしまい、稼働率の低下を招いてしまうおそれがある。
【１２６２３】
一方、第３８実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、占い演出の実行中に遊技者が遊技球を発射し、いずれかの始動口に入球した場合であっても、第３図柄表示装置８１における特図１用第４図柄表示領域８７、特図２用第４図柄表示領域８８及びコクピット表示領域Ｄｂによって該入球を遊技者が認識可能となり、保留球数が上限に達するまで遊技者が安心して遊技球の発射を継続することができ、パチンコ機１０の稼働率を上昇させることができる。なお、占い演出の実行中にいずれかの始動口に入球した場合の制御内容についての詳細は図６３１の描画リストを参照して後述する。
【１２６２４】
また、第３８実施形態のパチンコ機１０では、１の待機状態において、占い演出が一定回数（即ち、「４回」）実行されると、該待機状態において、それ以上占い演出を実行不可となるように構成されている。
【１２６２５】
ここで、仮に、１の待機状態における占い演出の実行可能に制限が設けられていなかった場合、遊技者が必要以上に連続して占い演出を実行してしまい、遊技球の発射が行われない期間が長期化することでパチンコ機１０の稼働率が低下してしまうおそれがある。
【１２６２６】
一方、第３８実施形態のパチンコ機１０のように、所定累計情報としての占い演出の実行回数に制限を設けるように構成することで、１の未実行態様としての待機状態において、遊技者が必要以上に占い演出を連続して実行することを防止し、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまう事象を防止することができる。

【１２６２７】
次に、図６０４を参照して、図６０２及び図６０３に示す占い演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様、枠ボタンスイッチ２２ａ、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１及び十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１における遊技操作の検出態様、後述する第１占い状態メモリ２２３ｋ、及び、第２占い状態メモリ２２３ｎの移行態様について説明する。
【１２６２８】
図６０４は、図６０２及び図６０３に示す占い演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様、枠ボタンスイッチ２２ａ、十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１及び十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１における遊技操作の検出態様、後述する第１占い状態メモリ２２３ｋ、第２占い状態メモリ２２３ｎの移行態様、特図１始動口スイッチの検出態様、及び、特図１変動の実行態様を示したタイミングチャートである。
【１２６２９】
なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中においてじゃんけん図柄８１ｈ（図６０２（ｃ）参照）を遊技者が変更する場合、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄによって変更可能に構成されているが、図６０２及び図６０３に示す占い演出の実行例では十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄのいずれも押下しない実行例となっているため、図６０４のタイミングチャートにおいては十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１の検出態様のみを対象としている。
【１２６３０】
まず、図６０２（ａ）に示す状態において、特別図柄の変動演出が実行されておらず、占い演出も実行されていない状態であり、第１占い状態メモリ２２３ｋ及び第２占い状態メモリ２２３ｎは「０」に設定された状態となっている。そして、図６０２（ａ）から図６０２（ｂ）に移行するタイミングで、所定検出部としての枠ボタンスイッチ２２ａによって枠ボタン２２が押下されたことが検出されると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「１」がセットされる。
【１２６３１】
報知装置としての音声ランプ制御装置１１３は、第１占い状態メモリ２２３ｋに「１」がセットされると、開始態様としての導入演出を開始すべく、第１占い状態メモリ２２３ｋに「２」をセットし、図６０２（ｂ）に示す導入演出を開始する。そして、導入演出が終了すると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「３」をセットし、図６０２（ｃ）に示すメイン演出のうちの実行期間としての選択演出を開始する。
【１２６３２】
その後、特図１始動口スイッチによって特図１始動口への入球が検知されると、第１特別図柄の変動演出が実行され、最短で「５秒」、最長で「１９０秒」の変動演出の実行後、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。
【１２６３３】
上述したように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１における占い演出の表示優先度は、特別図柄の変動演出の表示優先度よりも高く設定されている。このため、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行された占い演出の実行中に、特別図柄の変動演出が実行を開始した場合、占い演出の実行中は３の図柄列Ｚ１～Ｚ３や、変動演出において現出し得る予告演出などが表示されず、該占い演出の終了後から表示可能となるように構成されている（図６３１を参照して詳細を後述）。
【１２６３４】
このため、図６０２（ｃ）の状態において実行開始した第１特別図柄の変動演出は、占い演出が実行中である図６０２（ｄ）の状態までは、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図１用第４図柄表示領域８７や特図２用第４図柄表示領域８８、又は、コクピット表示領域Ｄｂの保留表示において実行中であることを視認可能となるように構成されている。
【１２６３５】

仮に、占い演出の表示優先度が特別図柄の変動演出の表示優先度よりも低く設定されている場合、占い演出の実行途中で特別図柄の変動演出の表示に切り替わってしまうおそれがあり、遊技者が枠ボタン２２の操作によって実行を開始した占い演出の結果が最後まで確認できずに終わってしまうおそれがある。また、そのように構成されている場合、占い演出の実行が終了するまで遊技球の発射が中断され得るため、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまうおそれがある。

【１２６３６】

一方、第３８実施形態のパチンコ機１０のように表示優先度を設定することで、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行を開始した場合であっても、特定結果内容としての占い演出の結果を最後まで確認した後に特別図柄の変動演出の実行内容を確認することができる。また、占い演出が実行中であっても、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図１用第４図柄表示領域８７や特図２用第４図柄表示領域８８、又は、コクピット表示領域Ｄｂの保留表示を視認可能に構成することで、遊技者は常に特別図柄の変動演出の実行有無を視認可能とすることができる。

【１２６３７】

さらに、占い演出の実行中に遊技球を発射して始動検知領域としての第１始動口６４に入球して第１特別図柄の動的表示が実行を開始した場合であっても、占い演出を継続して確認可能としつつ、第１特別図柄の動的表示が実行を開始したことを視認可能とすることができるため、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１２６３８】

その後、図６０２（ｃ）における選択演出の実行中において、所定検知装置としての十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１によって十字操作中ボタン２３ｅが押下されたことが検出されると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「４」をセットし、実行中の選択演出を終了して図６０２（ｄ）に示す結果演出を開始する。次いで、終了態様としての結果演出の実行期間が終了すると、第１占い状態メモリ２２３ｋに「０」をセットし、所定表示態様としての占い演出を終了して、実行中となっている第１特別図柄の変動演出の表示を開始する。そして、識別子としての第１特別図柄の変動演出の実行が終了すると、未実行態様としての待機状態に移行する。

【１２６３９】

なお、占い演出が実行される場合の音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４における制御内容の詳細については、図６５４～図６６７及び図６６８～図６８４において後述する。

【１２６４０】

図５８６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側上方には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた所定検出部としての普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても付与価値としての賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１２６４１】

なお、制御判定結果としての大当たりに当選した場合、又は、小当たり当選に基づく大当たりに当選した場合において、スルーゲート６７への通過に基づいて大当たり遊技を開始するように構成してもよい。このように構成する場合、大当たりに当選した特別図柄の動的表示の実行終了後、又は、小当たりに当選して特定領域７３ｄに球を通過させて大当たりが発生した後は、スルーゲート６７に遊技球を通過させるまでは大当たり遊技が開始されず、スルーゲート６７への遊技球の通過待ち状態となる。

【１２６４２】

スルーゲート６７の正面視下側には、小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３

ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図６０５参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図６０５参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１２６４３】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、未実行態様としての閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（可変入賞装置６５側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を右側から左側へと転動し、普通電役７２側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において制御判定結果としての小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図６０５参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１２６４４】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。なお、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、「１個」の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１２６４５】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図６１８参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図６１８参照）。

【１２６４６】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３８実施形態では、第２特別図柄の動的表示の１の小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図６０５参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１２６４７】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた所定検出部としての特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３８実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり

種別カウンタＣＫ（図６０７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる付与価値としての賞球の払い出しは無いように構成されている。

【１２６４８】

次いで、小入賞口ユニット７３の流下方向下流側には、普通電役７２が配設されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【１２６４９】

第３８実施形態の主制御装置１１０（図６０５参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを遊技盤１３盤面内に没入させた状態を維持させており、第２始動口７１の正面視上方側（小入賞口ユニット７３側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面内に没入状態となっている出没板７２ａを通過し、第２始動口７１へ入賞することなく盤面下方（可変入賞装置６５側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、継続制御として上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、遊技盤１３盤面から突出した状態に駆動させて、該普通電役７２の正面視上方側（小入賞口ユニット７３側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面から突出した状態となっている出没板７２ａの上面を左側から右側へと転動し、第２始動口７１へと入球して第２始動口スイッチ（図示せず）によって入賞検知される。これにより、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が流入部としての第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【１２６５０】

また、第３８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が開放され、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となっている場合、該普通電役７２の正面視上方側（小入賞口ユニット７３側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって、第２始動口７１に入賞するまでに約１秒程度の時間を要するように構成されている。

【１２６５１】

一方、詳細は後述するが、第３８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態にかかわらず、普通図柄の可変表示が高確率（即ち、９９／１００）で当たりを導出可能となるように構成されている（図６２０（ａ）参照）。また、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている（図６２０（ｃ）参照）。

【１２６５２】

即ち、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、該普通電役７２の正面視上方側（小入賞口ユニット７３側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって第２始動口７１に入賞する前に普通電役７２は閉鎖状態となるため、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口７１に入賞し得ないように構成されている。

【１２６５３】

ここで、仮に、「通常遊技状態」における普通電役７２の開放態様を、該普通電役７２の開放時に右打ち遊技することで第２始動口７１へ入球可能となるように構成した場合（例えば、開放時間が「１．０秒」など）、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行することで普通図柄が当たりに当選し、普通電役７２が開放することで第２始動口７１に入賞して第２特別図柄の動的表示が実行されてしまう。

【１２６５４】

詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は第１特別図柄の動的表示よりも大当たり状態を導出し易い（制御判定結果としての大当たり又は小当たりに当選し易い）ように構

成されているため、特定態様としての「通常遊技状態」においても第２特別図柄の動的表示の実行によって大当たり状態の導出が可能となってしまい、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１２６５５】

従って、普通電役７２を第３８実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態」に右打ち遊技した場合に、従来のパチンコ機における普通電役７２よりも入賞し難くなるように構成することができる。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１２６５６】

また、遊技態様としての「時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第２始動口７１へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第２始動口７１への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【１２６５７】

なお、遊技状態によって普通図柄の当たり確率を変更し、「通常遊技状態」において普通図柄の当たりに当選し難い（例えば、１／１００）、又は、当選し得ないように構成してもよい。また、「時間短縮状態」における普通電役７２の出没板７２ａの開放回数を「通常遊技状態」よりも多くなるように構成してもよいし、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役７２の出没板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１２６５８】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる特定動作結果としての可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３８実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第３８実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１２６５９】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１２６６０】

なお、普通図柄の可変表示は、第３８実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１２６６１】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る始動検知領域としての第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図６０５参照）で識別子としての第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて特定動作結果として第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、始動検知領域としての第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が付与価値としての賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１２６６２】

普通電役７２の球の流下方向下流側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１２６６３】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視左側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において制御判定結果としての大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図６０５参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【１２６６４】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた所定検知装置としての大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている（図６１７参照）。

【１２６６５】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【１２６６６】

このように構成することで、特別態様としての「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１２６６７】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によっ

て構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【１２６６８】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された流入部としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。
【１２６６９】
また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【１２６７０】
さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【１２６７１】
遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図５８４参照）を通じて視認することができる。
【１２６７２】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【１２６７３】
次に、図６０５を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図６０５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【１２６７４】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【１２６７５】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【１２６７６】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【１２６７７】
　また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している（図６０６参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。
【１２６７８】
　ここで、図６０７を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図６０８から図６２０を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。
【１２６７９】
　大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。
【１２６８０】
　また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。
【１２６８１】
　これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。
【１２６８２】
　各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図６３５参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図６３４参照）の中で不定期に更新されて、更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。
【１２６８３】
　各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。
【１２６８４】
　第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新さ

れるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図６３５参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図６３４参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１２６８５】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第３８実施形態では、タイマ割込処理（図６３５参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が流入部としての第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【１２６８６】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【１２６８７】

ここで、図６０８を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図６０８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図６０８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【１２６８８】

第３８実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【１２６８９】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【１２６９０】

このように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個

数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【１２６９１】

また、第３８実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より出現確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【１２６９２】

さらに、第３８実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【１２６９３】

ハズレ役は、制御判定結果としての大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【１２６９４】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、制御判定結果としての小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【１２６９５】

図６０８（ａ）で示すように、第３８実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１００個で、その値「０～９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の識別子としての第１特別図柄における大当たり確率は、１００／１００００＝１．００／１００（即ち、１．００％）となるように設定されている。

【１２６９６】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【１２６９７】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９００個で、その値「１００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９００／１００００＝９９．００／１００（即ち、９９．００％）となるように設定されている。
【１２６９８】
即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１２６９９】
次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０２で、その値「０～１０１」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。
【１２７００】
また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【１２７０１】
従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９８個で、その値「１０２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９８／１００００＝９８．９８／１００（即ち、９８．９８％）となるように設定されている。
【１２７０２】
即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１２７０３】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、大当たり確率が若干向上しており（１．００％→１．０２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１２７０４】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０４個で、その値「０～１０３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。
【１２７０５】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【１２７０６】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９６個で、その値「１０４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）

されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９６／１００００＝９８．９６／１００（即ち、９８．９６％）となるように設定されている。

【１２７０７】

即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１２７０８】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０２％→１．０４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１２７０９】

次に、図６０８（ｂ）で示すように、第３８実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１００個で、その値「０～９９」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１００／１００００＝１．００／１００（即ち、１．００％）となるように設定されている。

【１２７１０】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１６４個で、その値「１００～２６３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。

【１２７１１】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３６個で、その値「２６４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、９７３６／１００００＝９７．３６／１００（即ち、９７．３６％）となるように設定されている。

【１２７１２】

即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１２７１３】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べると選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、小当たり遊技に当選し易いため、第１特別図柄における抽選遊技と比べると、第２特別図柄における抽選遊技の方が大当たり遊技（小当たり遊技の当選に基づく大当たり遊技を含む）の導出割合が高くなるように構成されている。

【１２７１４】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０２個で、その値「０～１０１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。

【１２７１５】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、１６４個で、その値「１０２～２６５」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。

【１２７１６】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３４個で、その値「２６６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、９７３４／１００００＝９７．３４／１００（即ち、９７．３４％）となるように設定されている。

【１２７１７】

即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１２７１８】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１．６４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．００％→１．０２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１２７１９】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０４個で、その値「０～１０３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。

【１２７２０】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、１６４個で、その値「１０４～２６７」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。

【１２７２１】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３２個で、その値「２６８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、９７３２／１００００＝９７．３２／１００（即ち、９７．３２％）となるように設定されている。

【１２７２２】

即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１２７２３】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１．６４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０２％→１．０４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発

生し易い設定であるといえる。
【１２７２４】
図６０７に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第３８実施形態では、タイマ割込処理（図６３５参照）毎に１回）更新される。
【１２７２５】
そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。
【１２７２６】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、所定表示態様としての変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。
【１２７２７】
上述したように、第３８実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。
【１２７２８】
ここで、図６０９を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図６０９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図６０９（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【１２７２９】
図６０９（ａ）及び図６０９（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。
【１２７３０】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に遊技態様としての「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」と、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第３８実施形態では、第１特別図柄の動的表示が「１５回」、第２特別図柄

の動的表示が「１５回」、又は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計回数が「１５回」）行われるまで間、普通図柄の可変表示の実行期間が短期間となり、普通電役７２の開放時間が「通常遊技状態」と比べて長期間となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第３８実施形態では、第１特別図柄の動的表示が「４５回」、第２特別図柄の動的表示が「４５回」、又は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計回数が「４５回」）行われるまで間、普通図柄の可変表示の実行期間が短期間となり、普通電役７２の開放時間が「通常遊技状態」と比べて長期間となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｂ」と、がある。

【１２７３１】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【１２７３２】

図６０９（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【１２７３３】

よって、識別子としての第１特別図柄の当否抽選において、記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「通常Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得る。

【１２７３４】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常Ａ」が３０％、大当たり種別「時短Ａ」が７０％、の割合で当選することとなる。

【１２７３５】

また、第３８実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、始動検知領域としての第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、特定態様としての「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【１２７３６】

次いで、図６０９（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【１２７３７】

よって、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず、大当たり種別「時短Ｂ」が選定され得る。

【１２７３８】

従って、すべての遊技状態において第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合

に、大当たり種別「時短Ｂ」が１００％の割合で当選することとなる。
【１２７３９】
図６０７に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、制御判定結果としての小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第３８実施形態では、タイマ割込処理（図６３５参照）毎に１回）更新される。
【１２７４０】
そして球が流入部としての第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。
【１２７４１】
ここで、例えば、記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。
【１２７４２】
上述したように、第３８実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃが設けられている。
【１２７４３】
ここで、図６１０を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図６１０は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。
【１２７４４】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３（図５８６参照）を開放駆動するとともに、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。
【１２７４５】
図６１０に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、該小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。
【１２７４６】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通

過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」及び「時短Ｄ」が設けられている。

【１２７４７】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」となる。そして、小当たり種別「時短Ｃ」大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１２７４８】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、該小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【１２７４９】

図６１０で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「３０～９９」が対応付けられている。

【１２７５０】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｄ」が決定される。

【１２７５１】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ｃ」が３０％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が７０％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【１２７５２】

ここで、図６１１及び図６１２を参照して、第３８実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図６１１は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図６１２は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図６１１及び図６１２に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図６１９において詳細を後述する。

【１２７５３】

図６１１で示すように、遊技態様としての「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、又は、特別態様としての「時間短縮状態」が終了した場合、となる（図６１２参照）。

【１２７５４】

また、図６１１で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大

当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に始動検知領域としての第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図６１３～図６１６参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図６０５参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１２７５５】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合、となる（図６１２参照）。

【１２７５６】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒～１９０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図６１３～図６１６参照）。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１２７５７】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合、となる（図６１２参照）。

【１２７５８】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒～１９０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図６１３～図６１６参照）。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１２７５９】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「２５０回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図６１２参照）。

【１２７６０】

また、「第３時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図６２０参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の流入部としての第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図６１３～図６１６参照）。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１２７６１】

図６０７に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達

した後「０」に戻る構成となっている。
【１２７６２】
　第３８実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第３８実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。
【１２７６３】
　具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の６個の演出態様のいずれかが選択され得る。
【１２７６４】
　ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、識別子としての特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。
【１２７６５】
　なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５８７参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。
【１２７６６】
　第３８実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。
【１２７６７】
　「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図５８７参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。
【１２７６８】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【１２７６９】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１２７７０】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１２７７１】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１２７７２】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第３８実施形態では、タイマ割込処理（図６３５参照）毎に１回）更新される。そして、球が始動検知領域としての第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【１２７７３】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【１２７７４】

また、第３８実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【１２７７５】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なる

ように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において制御判定結果としての大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が特別態様としての「時間短縮状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【１２７７６】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【１２７７７】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、利益表示として大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【１２７７８】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【１２７７９】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口７１への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【１２７８０】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、第１特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、所定間隔としての変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで特定要件として球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【１２７８１】
そこで、第３８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４への入球を抑制することができる。
【１２７８２】
さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。
【１２７８３】
そこで、第３８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。
【１２７８４】
ここで、図６１３を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図６１３（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図６１３（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。
【１２７８５】
上述したように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【１２７８６】
具体的には、図６１３（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、特定態様としての「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図６１４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図６１４（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図６１４（ｃ）参照）が選択される。

【１２７８７】
次いで、遊技態様としての「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図６１４（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図６１４（ｃ）参照）が選択される。
【１２７８８】
次に、図６１３（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図６１４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図６１４（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図６１４（ｃ）参照）が選択される。
【１２７８９】
次いで、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図６１４（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が所定合計値又は「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図６１４（ｄ）参照）が選択される。さらに、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図６１４（ｃ）参照）が選択される。
【１２７９０】
なお、「通常遊技状態」における各特別図柄のハズレ抽出時及び「時間短縮状態」における第２特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。
【１２７９１】
この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。
【１２７９２】
次に、図６１４を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図６１４（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図６１４（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図６１４（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図６１４（ｄ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。
【１２７９３】

図６１４（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【１２７９４】

なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【１２７９５】

次に、図６１４（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【１２７９６】

なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【１２７９７】

即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【１２７９８】

つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【１２７９９】

従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【１２８００】

このように、左打ち遊技が奨励されている遊技態様としての「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の

実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。
【１２８０１】
　また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（第２始動口７１）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、始動検知領域としての第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。
【１２８０２】
　なお、第３８実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。
【１２８０３】
　具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。
【１２８０４】
　即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、開始態様として変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。
【１２８０５】
　次に、図６１４（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。
【１２８０６】
　なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、すべての遊技状態における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。
【１２８０７】
　次に、図６１４（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９

８，９９」に設定されている。
【１２８０８】
なお、Ｄテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。
【１２８０９】
よって、Ｃテーブル２０２ｅ３で示すように、特定態様としての「通常遊技状態」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、「通常遊技状態」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。
【１２８１０】
以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。
【１２８１１】
なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。
【１２８１２】
図６０７に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図６３５参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図６３４参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【１２８１３】
この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。報知装置としての音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された実行期間としての変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。
【１２８１４】
このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。
【１２８１５】
また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。
【１２８１６】
ここで、図６１５及び図６１６を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。
【１２８１７】
図６１５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図６１５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図６１６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図６１６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図６１５及び図６１６に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｆ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【１２８１８】
具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【１２８１９】

また、制御判定結果としての大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【１２８２０】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【１２８２１】

第３８実施形態では、第１特別図柄に対応する記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１２８２２】

識別子としての第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【１２８２３】

図６１５（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【１２８２４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【１２８２５】

ここで、実行形態としての変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第３８実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、が設けられている。

【１２８２６】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が

選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【１２８２７】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【１２８２８】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【１２８２９】

従って、第３８実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【１２８３０】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、特定結果内容としての残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【１２８３１】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１２８３２】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【１２８３３】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１２８３４】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【１２８３５】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【１２８３６】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【１２８３７】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【１２８３８】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【１２８３９】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図６１５（ｂ）及び図６１６（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図６１５（ａ）及び図６１６（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【１２８４０】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１２８４１】

図６１５（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１２８４２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要

素のみ』が選択される。
【１２８４３】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１２８４４】
図６１５（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１２８４５】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【１２８４６】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１２８４７】
図６１５（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１２８４８】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【１２８４９】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１２８５０】
図６１５（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１２８５１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテー

ブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【１２８５２】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１２８５３】

図６１５（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１２８５４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１２８５５】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【１２８５６】

次に、図６１５（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第３８実施形態では、第１特別図柄に対応する記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１２８５７】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高

速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１２８５８】

図６１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【１２８５９】

即ち、識別子としての第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１２８６０】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも制御判定結果としての大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１２８６１】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１２８６２】

図６１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【１２８６３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１２８６４】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（

全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１２８６５】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１２８６６】

図６１５（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【１２８６７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１２８６８】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１２８６９】

次に、図６１６（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１２８７０】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３

において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【１２８７１】

図６１６（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【１２８７２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【１２８７３】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１２８７４】

図６１６（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１２８７５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【１２８７６】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「１秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１２８７７】

図６１６（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１２８７８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【１２８７９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマル

リーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１２８８０】

図６１６（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１２８８１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１２８８２】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１２８８３】

図６１６（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１２８８４】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【１２８８５】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１２８８６】

図６１６（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１２８８７】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【１２８８８】
次に、図６１６（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第３８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【１２８８９】
特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１２８９０】
図６１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【１２８９１】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【１２８９２】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１２８９３】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１２８９４】
図６１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【１２８９５】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【１２８９６】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１２８９７】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１２８９８】
図６１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【１２８９９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動

要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１２９００】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１２９０１】

図６０７に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【１２９０２】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図６３５参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図６３４参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１２９０３】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第３８実施形態では、タイマ割込処理（図６３５参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【１２９０４】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、実行期間としての普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の開閉板７２ａが開放作動し、その間、普通電役７２へ球が入賞可能に構成される。

【１２９０５】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２

０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図６２０において後述する。

【１２９０６】

図６０５に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図６０７に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１２９０７】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図６３４参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図６３２参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６５３参照）が即座に実行される。

【１２９０８】

一方、第３８実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にはバックアップ機能が搭載されておらず、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、ＲＡＭ２２３のデータは電源遮断前の状態に復元されず、クリアされた状態となる。このため、例えば、上述した占い演出の実行中にパチンコ機１０の電源が遮断されてから復帰した場合には、電源遮断前に実行されていた占い演出は継続されず、該占い演出が実行されていない状態で電源復帰するように構成されている。

【１２９０９】

また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載して、停電などの発生により電源が遮断されても、ＲＡＭ２２３のデータが電源遮断前の状態に復帰するように構成することで、このような事象を防止し、電源復帰後に実行されていた占い演出を継続することが可能となるが、その分製造コスト及び制御負担が上昇してしまうため、費用対効果が見合わない対策となってしまうおそれがある。

【１２９１０】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短フラグ２０３ｊ、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ、合計時短カウンタ２０３ｎ、救済カウンタ２０３ｐ及び救済設定済みフラグ２０３ｑを少なくとも有している（図６０６参照）。

【１２９１１】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図６３５参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１２９１２】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図

６３２のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、始動検知領域としての第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図６３６のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、識別子としての第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図６３８のＳ５０８参照）。

【１２９１３】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図６３５参照）の中で検出される流入部としての第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１２９１４】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６３２のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図６３６のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図６３８のＳ５０５参照）。

【１２９１５】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図６３６のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【１２９１６】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される識別子としての各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【１２９１７】

また、第３８実施形態では、主制御装置１１０が報知装置としての音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図６０７参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値も含める。

【１２９１８】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択

カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【１２９１９】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【１２９２０】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【１２９２１】

記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、始動検知領域としての第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図６３５参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図６０７参照）。

【１２９２２】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図６３５参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図６０７参照）。

【１２９２３】

結果記憶部としての保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）を記憶するためのメモリである。

【１２９２４】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第３８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１２９２５】

ここで、再び図６０７を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【１２９２６】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫとが用いられる。記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。

【１２９２７】

記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【１２９２８】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５と、が設けられている。

【１２９２９】

なお、第３８実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５と、を１つの保留球格納エリア

２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫ毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【１２９３０】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【１２９３１】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【１２９３２】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５と、が設けられている。

【１２９３３】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。

【１２９３４】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図６３９参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【１２９３５】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、識別子としての特別図柄の変動演出が行われる。

【１２９３６】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。
【１２９３７】
そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３８実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【１２９３８】
ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。
【１２９３９】
また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【１２９４０】
なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【１２９４１】
一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停

止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【１２９４２】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３８実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１２９４３】

ここで、記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【１２９４４】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１２９４５】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１２９４６】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【１２９４７】

図６０７に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図６３５参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【１２９４８】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６３２のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図

柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図６３７のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図６５１のＳ７０５参照）。

【１２９４９】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図６３５参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図６０７参照）。

【１２９５０】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【１２９５１】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第３８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１２９５２】

ここで、再び図６０７を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【１２９５３】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【１２９５４】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【１２９５５】

この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【１２９５６】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられ

ている。
【１２９５７】
　ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。
【１２９５８】
　そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図６５１参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。
【１２９５９】
　データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。
【１２９６０】
　そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３８実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【１２９６１】
　ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。
【１２９６２】
　また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３８実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【１２９６３】
　なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【１２９６４】
　図６０６に戻り、説明を続ける。時短フラグ２０３ｊは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図６３２のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第３８実施形態のパチンコ機１０では、制御判定結果としての大当たりの終了時において

、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」でない場合に時短フラグ２０３ｊがオンに設定される（図６５０のＳ６６０２参照）。その後、変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きくない場合にオフに設定される（図６４１のＳ５３１０参照）。

【１２９６５】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、時短フラグ２０３ｊがオンされている場合に、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【１２９６６】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｋは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選時の大当たり種別と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、特別態様としての「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１２９６７】

この特図１時短カウンタ２０３ｋは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６３２のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、利益付与制御としての当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」クリアされる（図６４３のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図１時短カウンタ２０３ｋの値が設定される（図６５０のＳ６６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第３８実施形態では、「２５０回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図１時短カウンタ２０３ｋの値が設定される（図６４２のＳ５４０４参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｋの値は遊技態様としての「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに１減算される（図６４１のＳ５３０２参照）。

【１２９６８】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」となった場合に（図６４１のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図６４１のＳ５３１０参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１２９６９】

なお、特図１時短カウンタ２０３ｋの値は、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が所定の値（例えば、「１５」、「４５」又は「３００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【１２９７０】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時の大当たり種別と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１２９７１】

この特図２時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６

３２のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図６４３のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図２時短カウンタ２０３ｍの値が設定される（図６５０のＳ６６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第３８実施形態では、「２５０回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図２時短カウンタ２０３ｍの値が設定される（図６４２のＳ５４０４参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｍの値は、特定状況としての「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図６４１のＳ５３０６参照）。

【１２９７２】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図６４１のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図６４１のＳ５３１０参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１２９７３】

なお、特図２時短カウンタ２０３ｍの値は、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が所定の値（例えば、「１５」、「４５」又は「３００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【１２９７４】

次いで、合計時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第３８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時の大当たり種別と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１２９７５】

この合計時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６３２のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図６４３のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して合計時短カウンタ２０３ｎの値が設定される（図６５０のＳ６６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第３８実施形態では、「２５０回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して合計時短カウンタ２０３ｎの値が設定される（図６４２のＳ５４０４参照）。一方、所定計数制御としての合計時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、いずれかの特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図６４１のＳ５３０４又はＳ５３０８参照）。

【１２９７６】

そして、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図６４１のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、各特別図柄の実行の合計回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図６４１のＳ５３１０参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１２９７７】

なお、合計時短カウンタ２０３ｎの値は、各特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ２

０３ｎの値が所定の値（例えば、「１５」、「４５」、「３００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【１２９７８】

大当たりフラグ２０３ｏは、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【１２９７９】

この大当たりフラグ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６３２のＳ１１８参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定される（図６４６のＳ６２０９参照）。一方、後述する利益付与制御としての当たり処理（図６４３参照）において、大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されていると判別された場合（図６４３のＳ６０７：Ｙｅｓ参照）、大当たりフラグ２０３ｏがオフに設定される（図６４３のＳ６０８参照）。大当たりフラグ２０３ｏがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【１２９８０】

救済カウンタ２０３ｐは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「第３時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「２５０回」実行された場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、遊技状態を「第３時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１２９８１】

この救済カウンタ２０３ｐは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図６３２のＳ１１８参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、すべての遊技状態において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図６４２のＳ５４０２参照）。第３８実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して各時短カウンタの値が設定されるとともに、状態遷移制御としての時短フラグ２０３ｊをオンに設定して（図６４２のＳ５４０６参照）、「第３時間短縮状態」に移行する。

【１２９８２】

なお、この救済カウンタ２０３ｐは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図６４３のＳ６０３参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「第３時間短縮状態」に移行させることが可能となる。

【１２９８３】

救済設定済みフラグ２０３ｑは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図６３２のＳ１１８参照）。そして、特別図柄の低確率状態（即ち、すべての遊技状態）において、特別図柄の動的表示が連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図６４２のＳ５４０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の利益付与制御としての当たり処理の冒頭でオフに設定される（図６４３のＳ６０２参照）。

【１２９８４】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、特定要件として救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場

合は、その後の遊技態様としての「通常遊技状態」において再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｑを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【１２９８５】

また、特定要件として救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合、「通常遊技状態」において、救済カウンタ表示９５（図５８７（ａ）参照）を表示しないように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において救済カウンタ表示９５が表示されていなければ、前回の大当たり後に救済条件が１回成立しており、特別図柄の動的表示の実行によって救済条件が成立し得ない状態であることを遊技者が認識可能となる。

【１２９８６】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において制御判定結果としての大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。

【１２９８７】

ここで、図６１７を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図６１７は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【１２９８８】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態と、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【１２９８９】

具体的には、特定態様としての「通常遊技状態」において、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１２９９０】

図６１７で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間である実行終了期間としてのインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく付与価値としての賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【１２９９１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が

「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【１２９９２】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。なお、「連荘」状態とは、１の大当たり演出が実行されてから、大当たり演出が実行され得ない又は実行され難い状態（即ち、「通常遊技状態」）に移行するまでの期間を意味する。

【１２９９３】

また、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１２９９４】

さらに、遊技態様としての「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、所定間隔としての「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における操作示唆制御としての遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【１２９９５】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【１２９９６】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【１２９９７】

次に、図６１８を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図６１８は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり当選時に参照され、制御判定結果としての小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数

）が規定されている。
【１２９９８】
この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。
【１２９９９】
図６１８で示すように、すべての遊技状態において小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に「１０回」開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。
【１３０００】
次いで、すべての遊技状態において小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく付与価値としての賞球の払い出す数が「１個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（「３０秒」又は「５秒」（図６１７参照））へ移行する。このため、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。
【１３００１】
次に、図６１９を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図６１９は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）又は救済条件の成立時に参照され、大当たり種別、小当たり種別又は救済条件成立ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。
【１３００２】
第３８実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。
【１３００３】
図６１９で示すように、すべての遊技状態において、大当たり種別「時短Ａ」又は小当たり種別「時短Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「１５回」、「特図２時短回数」は「１５回」、「合計時短回数」は「１５回」に設定され、該大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する。
【１３００４】
次いで、すべての遊技状態において、大当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｄ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「４５回」、「特図２時短回数」は「４５回」、「合計時短回数」は「４５回」に設定され、該大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する。また、特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において救済条件成立回数（第３８実施形態では「２５０回」）に達した場合に、「第３時間短縮状態」として、低確時短機能が「３００回」まで有効となるように設定され

る。
【１３００５】
次に、図６２０を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図６２０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。
【１３００６】
上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態にかかわらず、普通図柄の当たり確率が一定となるように構成されている。よって、普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【１３００７】
ここで、上述したように、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が高確率で当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、該普通電役７２の正面視上方側（小入賞口ユニット７３側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって第２始動口７１に入賞する前に普通電役７２は未実行態様としての閉鎖状態となるため（図６２０（ｃ）参照）、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口７１に入賞し得ないように構成されている。
【１３００８】
これにより、普通図柄の当たり確率が一定であっても、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２に入球し得ない又はし難い状況か、入球し得る又はし易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放しても流入部としての第２始動口７１に入球し得ない又はし難い状況か、普通電役７２が開放して第２始動口７１へ入球し得る又はし易い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【１３００９】
特に、左打ち遊技が奨励される特定態様としての「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２の開放時間が短いため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役７２へ入賞し得ない又はし難くなるように構成されている。また、始動検知領域としての第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役７２へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、発射した球が一定期間を経てスルーゲート６７へ通過したことを起因としてエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。
【１３０１０】
次いで、図６２０（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図６２０（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶さ

れる普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。
【１３０１１】
普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。
【１３０１２】
図６２０（ｂ）で示すように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１秒」となるように設定されている。
【１３０１３】
また、遊技態様としての「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。
【１３０１４】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま普通電役７２へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び普通電役７２への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【１３０１５】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、特別態様としての「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入賞し得るように構成されている。一方、特定態様としての「通常遊技状態」では、当たりに当選し易いものの、普通図柄の可変表示時間が「時間短縮状態」よりも長く、かつ、普通電役７２の開放時間が短時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が閉鎖（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入球し得ない又は入球し難くなるように構成されている。
【１３０１６】
次いで、図６２０（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図６２０（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。
【１３０１７】
普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。
【１３０１８】
図６２０（ｃ）で示すように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態

」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「０．１秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。

【１３０１９】

また、「時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。

【１３０２０】

これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって普通電役７２へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放している期間が短いことによって普通電役７２へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１３０２１】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入賞し易いように構成されている。

【１３０２２】

よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役７２へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【１３０２３】

このように、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１３０２４】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、遊技態様としての「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「１秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「１秒」未満の短い時間（例えば、「０．５秒」）としてもよい。

【１３０２５】

また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、特別態様としての「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状

態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよい。

【１３０２６】

図６０６に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図６０７に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１３０２７】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図６３４参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図６３２参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６５３参照）が即座に実行される。

【１３０２８】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７３，６３ａに入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、所定結果内容としてアウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、特定検出装置としての大入賞口スイッチ６５ｃ、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【１３０２９】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【１３０３０】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【１３０３１】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、Ｍ

ＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６５３参照）が即座に実行される。

【１３０３２】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【１３０３３】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。射出装置としての球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、遊技動作としての操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【１３０３４】

報知装置としての音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、上述した所定表示態様としての占い演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。また、主制御装置１１０からパチンコ機１０の状態異常関連のコマンドを受信した場合には、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７及び第３図柄表示装置８１においてエラー報知を行う。

【１３０３５】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した演出記憶部としてのＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【１３０３６】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２及び十字操作部２３などがそれぞれ接続されている。第３８実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【１３０３７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって所定動作として枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される

占い演出を実行したり、変動演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、継続制御としての表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【１３０３８】

さらに、音声ランプ制御装置１１３は、十字操作部２３からの入力の監視も行う。例えば、占い演出における選択演出の実行中に特定動作結果として十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄが操作された場合は、じゃんけん図柄８１ｈの中から選択されている図柄の変更を行うように表示制御装置１１４に指示する（図５８８（ｃ）及び図５８８（ｄ）参照）。また、占い演出における導入演出又はメイン演出の実行中に十字操作中ボタン２３ｅが操作された場合は、実行中の導入演出又はメイン演出を終了し、結果演出を開始するように表示制御装置１１４に指示する（図５９２（ｃ）及び図５９２（ｄ）参照）。なお、占い演出に関する音声ランプ制御装置１１３における制御の詳細については図６５４～図６６７を参照して後述する。

【１３０３９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や「占い演出」又は「保留変化予告」等の表示制御を実行するものである。

【１３０４０】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【１３０４１】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図６５３参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【１３０４２】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図５８５参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【１３０４３】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第３８実施形態のパチン

コ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内された所定計数制御としてのアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【１３０４４】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【１３０４５】

ここで、図６２１を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図６２１は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅ、占い抽選テーブル２２２ｆが少なくとも格納されている。これらのテーブルのうち、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【１３０４６】

報知装置としての音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅ及び小当たり種別テーブル２２２ｃ、とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【１３０４７】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図５８７参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【１３０４８】

占い抽選テーブル２２２ｆは、所定表示態様としての占い演出が実行された場合に、該演出の遊技結果を抽選するためのテーブルである。音声ランプ制御装置１１３は、特別図柄の変動演出が実行されていない未実行態様としての待機状態において枠ボタン２２が所定動作として操作された場合に、この占い抽選テーブル２２２ｆを参照して抽選処理を行い、占い演出の演出内容を決定する。

【１３０４９】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、

待機中フラグ２２３ｈ、占い抽選カウンタ２２３ｉ、占い回数カウンタ２２３ｊ、第１占い状態メモリ２２３ｋ、第１占い結果メモリ２２３ｍ、第２占い状態メモリ２２３ｎ、第２占い結果メモリ２２３ｏが少なくとも設けられている。

【１３０５０】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図６５７のＳ１２２５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図６６１のＳ１３０２参照）。

【１３０５１】

そして、第３８実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図６６１のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【１３０５２】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図６５８のＳ１２４５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図６６１のＳ１３１０参照）。

【１３０５３】

そして、第３８実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図６６１のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【１３０５４】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１３０５５】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【１３０５６】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図６５９のＳ１２６２参照）。

【１３０５７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それら

の受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図６６１のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【１３０５８】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１３０５９】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【１３０６０】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図６５９のＳ１２６６参照）。

【１３０６１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図６６１のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【１３０６２】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図６５９のＳ１２６２又はＳ１２６６参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図６６１のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【１３０６３】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図５８７（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【１３０６４】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図５８７（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【１３０６５】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【１３０６６】

報知装置としての音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【１３０６７】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値を格納するためのエリアである。

【１３０６８】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【１３０６９】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値を格納するためのエリアである。

【１３０７０】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの演出記憶部としての第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，Ｃ

Ｓ１，ＣＫ等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。
【１３０７１】
ここで、図６２２を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図６２２は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。
【１３０７２】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。
【１３０７３】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５とが少なくとも設けられている。
【１３０７４】
さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５と、が少なくとも設けられている。
【１３０７５】
具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【１３０７６】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留

された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【１３０７７】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。
【１３０７８】
具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。
【１３０７９】
また、報知装置としての音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。
【１３０８０】
具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。
【１３０８１】
一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を

、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。
【１３０８２】
そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。
【１３０８３】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。
【１３０８４】
そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。
【１３０８５】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫが、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。
【１３０８６】
音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの

うち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を先読みし、その変動演出において制御判定結果としての大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を先読みし、判定を行う。

【１３０８７】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫを音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫを参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１３０８８】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【１３０８９】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【１３０９０】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１３０９１】
なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【１３０９２】
図６２１に戻って説明を続ける。待機中フラグ２２３ｈは、オン状態で特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態であることを示すフラグである。この待機中フラグ２２３ｈは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された待機コマンドを受信した場合にオンされる（図６６０のＳ１２８２参照）。そして、特別図柄の変動演出の実行時に処理される演出設定制御としての変動演出処理内の待機状態解除処理において、オフに設定される（図６６２のＳ１３３２参照）。
【１３０９３】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、待機中フラグ２２３ｈがオンの状態において遊技動作として枠ボタン２２が押下されたことを検知した場合、占い演出が実行可能か否かを判別した後に、該占い演出が実行されるように構成されている。
【１３０９４】
占い抽選カウンタ２２３ｉは、占い抽選テーブル２２２ｆ（図６２３参照）を抽選するための乱数カウンタである。占い抽選カウンタ２２３ｉは、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後「０」に戻るように構成されている。そして、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において枠ボタン２２が押下された場合に、占い抽選カウンタ２２３ｉの乱数値と占い抽選テーブル２２２ｆと、を参照して抽選処理が行われ、該抽選結果によって第３図柄表示装置８１において占い演出が実行される。
【１３０９５】
ここで、図６２３を参照して、占い抽選テーブル２２２ｆについて説明する。図６２３は、占い抽選テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した図である。図６２３に示すように、占い抽選テーブル２２２ｆは、占い抽選カウンタ２２３ｉの値によって占い演出の結果を抽選するためのテーブルである。第３８実施形態の占い抽選テーブル２２２ｆでは、占い抽選カウンタ２２３ｉの乱数値によって、特定結果内容としての占い演出の結果が決定される。
【１３０９６】
具体的には、占い抽選カウンタ２２３ｉの値が「０～１９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．１の「負け」が抽選され、「２０～６９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．２の「引き分け」が抽選され、「７０～９９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．３の「勝ち」が抽選される。
【１３０９７】
従って、占い演出が実行されると、Ｎｏ．１の「負け」となる結果内容が２０％、Ｎｏ．２の「引き分け」となる結果内容が５０％、Ｎｏ．３の「勝ち」となる結果内容が３０％、の割合で選択され得る。
【１３０９８】
このように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において占い演出が実行可能であり、該占い演出を実行した場合には、特別図柄の変動演出に関する遊技情報（例えば、遊技状態や、保留球数、特別図柄の変動演出の実行結果、特別図柄の変動演出の実行回数、大当たり回数など）を参照することなく、占い演出の結果内容が抽選されるように構成されている。
【１３０９９】

このように構成することで、遊技者は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において占い演出を気兼ねなく実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１３１００】

次いで、検出制御としての占い回数カウンタ２２３ｊは、１の待機状態における占い演出の実行回数を計数するためのカウンタである。この占い回数カウンタ２２３ｊは、電源投入時に初期値として「０」が設定され、占い演出が実行されたタイミングで１加算される（図６６４のＳ１３５４及び図６６６のＳ１４５４参照）。そして、特別図柄の変動演出が実行開始する場合に処理される待機状態解除処理において、「０」が設定される（図６６２のＳ１３３４参照）。

【１３１０１】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において枠ボタン２２が押下された場合にこの占い回数カウンタ２２３ｊが参照され、「４」より小さい値であれば、所定累計情報としての１の待機状態における占い演出の実行回数が制限回数に達していないと判断され、該占い演出が実行されるように構成されている。

【１３１０２】

次いで、第１占い状態メモリ２２３ｋは、第１占い演出の実行状態を管理するためのメモリである。なお、上述したように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、複数の占い演出を並行して実行可能に構成されており（図５９６（ａ）参照）、第１占い状態メモリ２２３ｋは、先に実行された第１占い演出の実行状態を管理するためのメモリである。

【１３１０３】

この第１占い状態メモリ２２３ｋは、電源投入時に初期値として「０」（即ち、未実行状態）が設定され、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において、所定動作として枠ボタン２２が押下された場合に、占い演出が実行可能と判断されれば、「１」（即ち、実行開始待機状態）が設定される（図６６３のＳ１３４８参照）。その後、演出実行制御としての第１占い演出処理（図６６４参照）において、開始態様としての導入演出を開始するための表示用第１導入演出コマンドが設定されたタイミングで「２」（即ち、導入演出中状態）が設定され（図６６４のＳ１３５６参照）、該導入演出が終了して、継続態様としてのメイン演出を開始するための表示用第１メイン演出コマンドが設定されたタイミングで「３」（即ち、メイン演出中状態）が設定され（図６６５のＳ１３８３参照）、さらに、期間条件としてメイン演出が終了するか、又は、所定結果内容として十字操作中ボタン２３ｅが押下されたタイミングで「４」（即ち、結果報知状態）が設定される（図６６５のＳ１３８９参照）。

【１３１０４】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、この第１占い状態メモリ２２３ｋの設定内容によって、第１占い演出の実行状態を把握し、演出の進行状況を判別することで、次に実行すべき演出コマンドを設定するように構成されている。

【１３１０５】

次いで、第１占い結果メモリ２２３ｍは、実行された占い演出の結果内容を格納するためのメモリである。なお、上述したように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、複数の占い演出を並行して実行可能に構成されており（図５９６（ａ）参照）、第１占い結果メモリ２２３ｍは、先に実行された第１占い演出の結果内容を格納するためのメモリである。

【１３１０６】

この第１占い結果メモリ２２３ｍは、電源投入時に初期値として「０」（即ち、未実行状態）が設定され、第１占い演出が実行開始されるタイミングで、占い結果抽選の抽選結果が格納される（図６６４のＳ１３５３参照）。なお、占い抽選テーブル２２２ｆ（図６２３参照）を参照して実行される抽選結果が「負け」であった場合に「１」が、「引き分け」であった場合に「２」が、「勝ち」であった場合に「３」が、それぞれ格納される。

その後、第１占い演出が終了するタイミングで「０」が設定される（図６６４のＳ１３６２参照）。
【１３１０７】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、１の占い演出が終了する場合の表示用占い履歴コマンドが設定される状況においてこの第１占い結果メモリ２２３ｍが参照され、該第１占い結果メモリ２２３ｍの値によって、「負け」、「引き分け」又は「勝ち」の占い履歴が設定される。
【１３１０８】
次いで、第２占い状態メモリ２２３ｎは、第２占い演出の実行状態を管理するためのメモリである。なお、上述したように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、複数の占い演出を並行して実行可能に構成されており（図５９６（ａ）参照）、第２占い状態メモリ２２３ｎは、第１占い演出に並行して実行開始される第２占い演出の実行状態を管理するためのメモリである。
【１３１０９】
この第２占い状態メモリ２２３ｎは、電源投入時に初期値として「０」（即ち、未実行状態）が設定され、第１占い演出が実行中の状態において、枠ボタン２２が押下された場合に「１」（即ち、実行開始待機状態）が設定される（図６６５のＳ１３９１参照）。その後、演出実行制御としての第２占い演出処理（図６６６参照）において、導入演出を開始するための表示用第２導入演出コマンドが設定されたタイミングで「２」（即ち、導入演出中状態）が設定され（図６６６のＳ１４５６参照）、該導入演出が終了しており、かつ、第１占い演出が終了態様としての結果演出に進行している場合において、継続態様としてのメイン演出を開始するための表示用第１メイン演出コマンドが設定されたタイミングで「３」（即ち、メイン演出中状態）が設定され（図６６７のＳ１４８５参照）、さらに、メイン演出が終了したタイミングで「４」（即ち、結果報知状態）が設定される（図６６７のＳ１４８９参照）。
【１３１１０】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、この第２占い状態メモリ２２３ｎの設定内容によって、第２占い演出の実行状態を把握し、演出の進行状況を判別することで、次に実行すべき演出コマンドを設定するように構成されている。
【１３１１１】
次いで、第２占い結果メモリ２２３ｏは、実行された占い演出の結果内容を格納するためのメモリである。なお、上述したように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、複数の占い演出を並行して実行可能に構成されており（図５９６（ａ）参照）、第２占い結果メモリ２２３ｏは、第１占い演出に並行して実行開始された第２占い演出の結果内容を格納するためのメモリである。
【１３１１２】
この第２占い結果メモリ２２３ｏは、電源投入時に初期値として「０」（即ち、未実行状態）が設定され、第２占い演出が実行開始されるタイミングで、特定結果内容としての占い結果抽選の抽選結果が格納される（図６６６のＳ１４５３参照）。なお、占い抽選テーブル２２２ｆ（図６２３参照）を参照して実行される抽選結果が「負け」であった場合に「１」が、「引き分け」であった場合に「２」が、「勝ち」であった場合に「３」が、それぞれ格納される。その後、第２占い演出が終了するタイミングで「０」が設定される（図６６６のＳ１４６２参照）。
【１３１１３】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、第２占い演出が終了する場合の表示用占い履歴コマンドが設定される状況において、この第２占い結果メモリ２２３ｏが参照され、該第２占い結果メモリ２２３ｏの値によって、「負け」、「引き分け」又は「勝ち」の占い履歴コマンドが設定される。
【１３１１４】
図６２１に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信

したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【１３１１５】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図６５６参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１３１１６】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や実行結果内容としての連続予告演出、占い演出等を制御するものである。

【１３１１７】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、右打ち遊技が奨励される遊技態様としての「時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示される。このように、各遊技状態においていずれの打ち方をすべきなのかの示唆表示を行うことで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

【１３１１８】

次に、図６２４を参照して、継続制御としての表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図６２４は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、プログラムＲＯＭ２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【１３１１９】

入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続されており、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３によって決定された第３図柄表示装置８１の表示態様を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３から受信する。入力ポート２３８の出力側には、バスライン２４０を介して、ＭＰＵ２３１、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７が接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。

【１３１２０】

なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【１３１２１】

以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【１３１２２】

まず、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から入力されたコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。

【１３１２３】

キャラクタＲＯＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や装飾

図柄）といった各スプライトの画像データを記憶したメモリであり、多くの画像データを格納するために、小さな面積で大きな記憶容量が得られ、かつ、安価なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。第３８実施形態では、２ギガバイトのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａが用いられる。これにより、第３図柄表示装置８１に表示される数多くの画像を格納できるので、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多種多様化することができ、遊技の興趣を高めるように構成されている。

【１３１２４】

なお、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データを書き込むことができない不良ブロックデータが発生する。そこで、キャラクタＲＯＭ２３４には、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるようにデータアドレスの変換を実行する公知の調停回路２３４ｂ（例えば、特開２００６－２２３５９８号を参照）を設けている。この調停回路２３４ｂにより、キャラクタＲＯＭ２３４内部で、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【１３１２５】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図６３１参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（第３８実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【１３１２６】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称する）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる表示処理を実行する。

【１３１２７】

このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で開始態様として新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【１３１２８】

画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されており、画像コントローラ２３７による画像の描画で必要となる画像データが、描画前に予めＭＰＵ２３１によりキャラクタＲＯＭ２３４から読み出され、常駐用ビ

デオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送される。このとき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するか（さらに、どのアドレスに格納するか）は、ＭＰＵ２３１が、プログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき、画像の内容に応じて決定する。

【１３１２９】

また、画像コントローラ２３７が画像を描画する場合、キャラクタＲＯＭ２３４の画像データは使わず、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを使用して、画像の描画処理を実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４が読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されていても、画像コントローラ２３７は、予めキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて画像の描画を行うので、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出し速度の遅さに影響されることなく、画像の描画を即座に実行することができる。よって、所望の画像を所望の時間に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【１３１３０】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐するように制御される。

【１３１３１】

これにより、電源投入時の初期設定処理（メイン処理（図６６８参照））の終了後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度が遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【１３１３２】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【１３１３３】

また、継続制御としての表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の（展開されていない）画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【１３１３４】

また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビ

デオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【１３１３５】

画像コントローラ２３７が画像を描画する場合に必要となる画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５と通常用ビデオＲＡＭ２３６とのいずれに格納されているか（さらに、どのアドレスに格納されているか）は、ＭＰＵ２３１がプログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき画像の内容に応じて判断し、画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示するときに、必要となる画像データの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を併せて指示する。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の所定のアドレスから必要な画像データを読み出す。これにより画像コントローラ２３７は、画像の描画に集中することができる。

【１３１３６】

なお、画像コントローラ２３７が、ＭＰＵ２３１から画像の描画の指示を受けたときに、描画に必要な画像の種別から、描画に必要となる画像のデータの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を判断するように構成してもよい。この場合、ＭＰＵ２３１によってキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に画像データが格納されるときに、画像コントローラ２３７が、その格納される画像データによって表示される画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）と、その画像データの格納先とを、ＭＰＵ２３１からの制御信号に基づいて判断し、画像コントローラ２３７に設けられたＲＡＭ（図示せず）に、画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）とその画像データの格納先とを対応付けて格納しておいてもよい。そして、そのＲＡＭに記憶された情報に基づいて、画像コントローラ２３７が画像に必要となる画像データの格納先を判断してもよい。画像コントローラ２３７により、画像データの格納先を判断することによって、ＭＰＵ２３１の処理負担の軽減を図ることができる。

【１３１３７】

画像コントローラ２３７には、バッファＲＡＭ２３７ａが設けられている。このバッファＲＡＭ２３７ａは、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へのデータ転送用バッファメモリとして機能し、キャラクタＲＯＭ２３４に設けられたＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の記憶容量（例えば、１３２キロバイト）を持つスタティックＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＳＲＡＭ」という。）によって構成され、ＭＰＵ２３１から直接アクセス可能に構成されている。

【１３１３８】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像を転送する場合に、キャラクタＲＯＭ２３４から１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時を見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。

【１３１３９】

仮に、バッファＲＡＭ２３７ａを設けず、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ直接画像データを転送した場合、キャラクタＲＯＭ２３４はＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているためにその読み出し速度が遅いので、所望サイズの画像データを転送する間、入出力ポートが１ポート（以下、「１ポート型」と称する場合がある）のダイナミックＲＡＭ（ＤｙｎａｍｉｃＲＡＭ。以下、「ＤＲＡＭ」という。）で構成された常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６は、その１ポートをキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データ転送

で占有されてしまい、長時間その他のデータアクセスを行えない状態となってしまう。これにより、その間、画像コントローラ２３７により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６から画像データを読み出して画像の描画を行ったり、第３図柄表示装置８１へ描画画像データを転送することができなくなり、第３図柄表示装置８１の画像表示が滞ってしまうおそれがある。また、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６にマルチポート型（入出力ポートが複数設けられたタイプ）のＤＲＡＭを使用した場合であっても、画像コントローラ２３７において常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６を使用した制御に制限がかかり、その制御が複雑になるおそれがある。

【１３１４０】

これに対し、本パチンコ機１０は、高速動作可能なＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを画像コントローラ２３７に設けているので、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。

【１３１４１】

また、ＭＰＵ２３１が転送指示が描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【１３１４２】

画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【１３１４３】

これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【１３１４４】

また、バッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である時間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【１３１４５】
常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、上述したように、１ポート型のＤＲＡＭによって構成され、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることなく保持され続けるように用いられる。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが常駐される。この常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、第３図柄表示装置８１に表示される画像のうち、電源投入時に表示される画像に対応するデータや、頻繁に表示される画像に対応するデータ、及び、主制御装置１１０又は音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）によって表示が決定された画像のうち即座に表示されるべき画像に対応するデータが、キャラクタＲＯＭ２３４より転送され、常駐される。

【１３１４６】
常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、電源投入時主画像エリア２３５ａ、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、背面画像エリア２３５ｃ、第３図柄エリア２３５ｄ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆ、保留図柄エリア２３５ｇ、コクピット画像エリア２３５ｈ、副表示画像エリア２３５ｉ、文字図柄エリア２３５ｊが少なくとも設けられている。

【１３１４７】
電源投入時主画像エリア２３５ａは、表示制御装置１１４が電源投入時の初期化処理を行っている間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像２８２（図６２５参照）に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像２８３（図６２５（ｂ）及び図６２５（ｃ）参照）に対応する画像データを格納する領域である。

【１３１４８】
ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、先ず初めにキャラクタＲＯＭ２３４から、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると共に、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図６６８のＳ２００２及びＳ２００３参照）。

【１３１４９】
ここで、図６２５を参照して、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３について説明する。図６２５は、パチンコ機１０の電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【１３１５０】
表示制御装置１１４は、電源投入直後に、先ずキャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送する。そして、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて。図６２５（ａ）に示す電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【１３１５１】
このとき、音声ランプ制御装置１１３から変動開始の指示コマンドである表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図６２５（ｂ）に示すように、電源投入時主画像２８２の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時停止画像２８３ａと、図６２５（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時停止画像２８３ｂとを、変動演出の期間中、

交互に繰り返して表示する。そして、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「大当たり表示」である場合は、図６２５（ｂ）に示す電源投入時停止画像２８３ａを変動演出の停止後に一定期間表示し、「ハズレ表示」である場合は、図６２５（ｃ）に示す電源投入時停止画像２８３ｂを変動演出の停止後に一定時間表示する。

【１３１５２】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して全て転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いた電源投入時主画像２８２の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者や遊技場の関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者や遊技場の関係者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき残りの画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化処理が終了するまで待機することができる。

【１３１５３】

また、パチンコ機１０の製造時における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることを即座に確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【１３１５４】

さらに、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像２８３が描画され、図６２５（ｂ）及び図６２５（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示がされる。よって、電源投入時変動画像２８３を用いて簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【１３１５５】

また、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４への入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【１３１５６】

さらに、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されるので、瞬間的に停電が発生した場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されたデータが残っていれば、復電時に電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された画像データを用いて、電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３を即座に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【１３１５７】

図６２４に戻って説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図６２６及び図６２７を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図６２６及び図６２７は、３種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図６２６（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図６２６（ｂ）は、「空ステージ」に対応する背面Ｂに対して、図６２７は、「島ステージ」に対応する背面Ｃに対してそれぞれ示したものである。

【１３１５８】

各背面Ａ～Ｃのうち、背面及びに対応する背面画像は、図６２６に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像の描画をおこなう。

【１３１５９】

各背面Ａ及びＢに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【１３１６０】

遊技者によって所定動作として枠ボタン２２が操作されてステージが変更されると、ＭＰＵ２３１は、まず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、さらに、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【１３１６１】

一方、図６２７で示すように、背面Ｃにおける背面画像は、時間の経過とともに、図６２７の（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。具体的には、背面Ｃは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【１３１６２】

遊技者による枠ボタン２２の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｃの初期背面画像として、図６２７（ａ）に示す背面画像が表示される。この図６２７（ａ）に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図６２７（ｂ）に示す背面画像が表示される。図６２７（ｂ）に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青

色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図６２７（ｃ）に示す背面画像が表示される。図６２７（ｃ）に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図６２７（ａ）に示す背面画像に戻って、再び図６２７（ａ）～（ｃ）の背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。

【１３１６３】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図６２６（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置１１４にかかる負荷を軽減することができる。

【１３１６４】

一方、空ステージに対応する背面Ｂは、図６２６（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納する。また、島ステージに対応する背面Ｃは、図６２７（ａ）を含み、図６２７（ｂ）を除く図６２７（ａ）～図６２７（ｂ）の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【１３１６５】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる所定動作としての枠ボタン２２の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで枠ボタン２２が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながる恐れがある。

【１３１６６】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲または図６２７（ａ）～図６２７（ｂ）の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像または図６２７（ａ）～図６２７（ｂ）の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておくので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者による枠ボタン２２の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂや背面Ｃの初期位置を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂおよび背面Ｃについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【１３１６７】

また、背面Ｂは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用

いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【１３１６８】

同様に、背面Ｃは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図６２７（ａ）～図６２７（ｂ）の画像を表示させている間に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、図６２７（ａ）～図６２７（ｂ）の範囲が設定されている。これにより、図６２７（ａ）～図６２７（ｂ）の画像を表示させる間に図６２７（ｂ）～図６２７（ｃ）および図６２７（ｃ）～図６２７（ａ）の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図６２７（ａ）～図６２７（ｂ）の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図６２７（ｂ）～図６２７（ｃ）および図６２７（ｃ）～図６２７（ａ）の画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【１３１６９】

なお、背面Ｂ及び背面Ｃにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、後述する通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図６２７参照）に設けられた背面画像専用のサブエリア（図示せず）に格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【１３１７０】

また、背面Ｂにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【１３１７１】

さらに、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【１３１７２】

図６２４に戻って説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「１」から「９」の数字を付した上述の９種類の主図柄（図５８７参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が

開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【１３１７３】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「１」から「９」の数字が付されていない主図柄として、ジュゴンやカメといった各種の海の生物を模した主図柄や、貝殻を模した副図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データの一部は、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される特定表示態様としてのデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【１３１７４】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐される。これにより、継続制御としての表示制御装置１１４は、主制御装置１１０より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。その結果、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【１３１７５】

エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、遊技盤１３の裏面に取り付けられた所定検知装置としての振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって所定結果内容としての振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。そして、表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【１３１７６】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【１３１７７】

また、右打ちエラー報知又は左打ちエラー報知等のエラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、第３図柄表示装置８１において如何様な

変動演出が実行されている場合であっても、それらの演出よりも優先して最前面に表示されるように構成されている。このように構成することで、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、また、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。

【１３１７８】

保留図柄エリア２３５ｇは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様に関するデータを常駐するためのエリアである。即ち、保留図柄エリア２３５ｇには、実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様である「白色」の「○」図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０又は保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において実行図柄及び保留図柄を表示する場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く実行図柄又は保留図柄を表示することができる。よって、第１入球口６４への複数の入球が発生して、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａにおいて保留図柄が表示されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおいて保留図柄（実行図柄）が表示されないような状態が発生することを抑制することができる。

【１３１７９】

コクピット画像エリア２３５ｈは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるコクピット画像に対応する画像データを常駐するための領域である。即ち、コクピット画像エリア２３５ｈには、コクピット表示領域Ｄｂにおいて表示される実行図柄及び保留図柄以外のコクピット画像に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４からコクピット表示領域Ｄｂに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早くコクピット表示領域Ｄｂを表示することができる。よって、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続ける場合や、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素を実行した後にコクピット表示領域Ｄｂを再表示する場合であっても、該コクピット画像エリア２３５ｈに記憶されるコクピット画像を読み出すことで、第３図柄表示装置８１にコクピット表示領域Ｄｂを即座に表示することができる。

【１３１８０】

また、コクピット表示領域Ｄｂは、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示された場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域下部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、コクピット表示領域Ｄｂは、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５にコクピット表示領域Ｄｂ用のコクピット画像エリア２３５ｈを設け、該コクピット画像エリア２３５ｈに格納されたコクピット画像に基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高いコクピット表示領域Ｄｂの表示をスムースに行うことが可能となる。

【１３１８１】

副表示画像エリア２３５ｉは、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される各小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に対応する画像データを常駐するための領域である。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く副表示領域Ｄｓを表示することができる。よって、変動演出において副表示領域Ｄｓを表示し続ける場合や、「リーチ表示」を実行した後に副表示領域Ｄｓを再表示する場合であっ

ても、該副表示画像エリア２３５ｉに記憶される副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に副表示領域Ｄｓを即座に表示することができる。

【１３１８２】

また、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示した場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域上部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に副表示領域Ｄｓ用の副表示画像エリア２３５ｉを設け、該副表示画像エリア２３５ｉに格納された副表示領域Ｄｓに対応する画像データに基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高い副表示領域Ｄｓの表示をスムースに行うことが可能となる。

【１３１８３】

文字図柄エリア２３５ｊは、変動演出等において表示される文字画像データを格納する領域である。第３８実施形態のパチンコ機１０では、いずれかの「リーチ表示」が実行される場合に、該「リーチ表示」に対応した文字が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成されている。

【１３１８４】

本パチンコ機１０では、文字図柄エリア２３５ｊに、初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データが予め常駐されている。よって、継続制御としての表示制御装置１１４は、受信した表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の文字図柄エリア２３５ｊに予め常駐されている文字図柄に対応する画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて文字画像データを即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から、逐次、文字図柄に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、該文字図柄エリア２３５ｊに記憶される文字画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に文字画像データを即座に表示することができる。

【１３１８５】

通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられ、１ポート型のＤＲＡＭによって構成される。通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像コントローラ２３７が常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを用いて第３図柄表示装置８１に表示させる画像を描画する場合に、予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出されたその画像データを一時的に格納するためのものである。この通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。

【１３１８６】

画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、各サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【１３１８７】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画

像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。
【１３１８８】
なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。
【１３１８９】
第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。
【１３１９０】
このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。
【１３１９１】
そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に指定される。
【１３１９２】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【１３１９３】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表

示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【１３１９４】
プログラムＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、データテーブル格納エリア２３２ａを少なくとも有している。
【１３１９５】
データテーブル格納エリア２３２ａは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき表示させる１の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブル２３２ａ１と、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブル２３２ａ２と、表示データテーブル２３２ａ１により表示される１の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブル２３２ａ３と、が格納された領域である。
【１３１９６】
表示データテーブル２３２ａ１は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１が用意されている。
【１３１９７】
なお、特定表示態様としてのデモ演出は、上述したように、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。
【１３１９８】
また、確定表示演出は、変動演出後に音声ランプ制御装置１１３を介して、主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって終了態様として停止図柄を確定表示する場合に第３図柄表示装置８１に表示される演出である。例えば、停止図柄がハズレ図柄である場合は、「ハズレ表示」を強調する演出が行われ、停止図柄が大当たりとなる図柄である場合は、「大当たり表示」が強調される演出が行われ、停止図柄が制御判定結果としての小当たりとなる図柄である場合は、「小当たり表示」が強調される演出が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。
【１３１９９】
また、再始動演出は、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出である。遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。
【１３２００】
データテーブル格納エリア２３２ａには、デモ演出、確定表示演出および再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブル２３２ａ１である変動用の表示データテーブル２３２ａ１は、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。
【１３２０１】

さらに、変動用の表示データテーブル２３２ａ１には、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、変動演出パターンが当たり用の変動演出パターンであった場合にハズレの停止図柄が主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）より指示された場合に用いられる、通常の変動演出とは明確に異なる変動演出であるデフォルト変動用の表示データテーブル２３２ａ１も用意されている。このデフォルト変動は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、第３図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄としてハズレを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「９」「８」「７」と表示される図柄）を確定させるものである。

【１３２０２】

音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置１１４では、主制御装置１１０において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができないおそれがある。

【１３２０３】

これに対し、本パチンコ機１０では、このような場合はデフォルト変動演出が行われ、変動演出後に特殊なハズレを示す特殊停止図柄が第３図柄表示装置８１に確定表示されるので、主制御装置１１０における抽選の結果がハズレであっても第３図柄表示装置８１に誤って大当たり又は小当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。

【１３２０４】

また、第３図柄表示装置８１に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置１１０における抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、実際のパチンコ機１０における遊技状態は大当たり状態又は小当たり状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。

【１３２０５】

さらに、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示がハズレであっても、パチンコ機１０が制御判定結果としての大当たり状態又は小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示がハズレであるにも関わらず、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【１３２０６】

ここで、図６２８を参照して、表示データテーブル２３２ａ１の詳細について説明する。図６２８は、表示データテーブル２３２ａ１のうち、変動用の表示データテーブル２３２ａ１の一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブル２３２ａ１は、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を事細かに規定したものである。

【１３２０７】

描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【１３２０８】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさ

よりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。
【１３２０９】
回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。
【１３２１０】
変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、１つのコクピット画像、１１個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、リーチ発生時の文字図柄（文字図柄１，文字図柄２，・・・）といった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクト、キャラクタ、文字図柄に関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。
【１３２１１】
ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。
【１３２１２】
ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｃのうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。
【１３２１３】
なお、本実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１において、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。
【１３２１４】
また、位置情報は、この表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示データテーブル２３２ａ１に基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像

の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。
【１３２１５】
さらに、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。
【１３２１６】
コクピット画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面下側中央に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像と同様、コクピット画像の種別を特定するための情報であるコクピット種別のみが規定されている。このコクピット種別は、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続けるか、或いは、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂを消去するかを特定する情報が記載されている。
【１３２１７】
ＭＰＵ２３１は、このコクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示させることが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象として特定する。一方、コクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示しない（消去する）ことが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象としないことを特定する。
【１３２１８】
第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。
【１３２１９】
一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。
【１３２２０】
なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。
【１３２２１】
また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定

時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

【１３２２２】

変動用の表示データテーブル２３２ａ１の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、変動用の表示データテーブル２３２ａ１の最終アドレス（図６２８の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２Ｆ０Ｈ」との間の各アドレスに対して、その変動用の表示データテーブル２３２ａ１で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【１３２２３】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定して、データテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納すると共に、後述するポインタ２３３ｅを「０」に初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理によってポインタ２３３ｅを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図６３１参照）を作成し、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【１３２２４】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【１３２２５】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。

【１３２２６】

これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１３２２７】

また、このように各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためであ

る。
【１３２２８】
　これに対し、パチンコ機１０といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を持たせることはできない。このように、各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブルバッファ２３３ｂを設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。
【１３２２９】
　次いで、図６２９を参照して、追加データテーブル２３２ａ２の詳細について説明する。図６２９は、追加データテーブル２３２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「１の演出に追加」するとは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、１の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その１の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その１の演出における一部または全部の色調を変化させたり、１の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。
【１３２３０】
　即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき選定された表示データテーブル２３２ａ１によって表示される１の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その１の演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、１の演出において初期設定（デフォルト設定）として表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。
【１３２３１】
　なお、本実施形態では、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１によって表示される変動演出の「リーチ表示」に対して、追加して表示される変化パターンを表示するための表示内容が、追加データテーブル２３２ａ２によって規定される場合について説明する。
【１３２３２】
　即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、例えば、変動演出の「リーチ表示」における文字図柄の文字パターン等の変化パターンに対応して用意されており、具体的には、文字図柄の変化パターンに対応した複数の追加データテーブル２３２ａ２がデータテーブル格納エリア２３２ａに格納されている。
【１３２３３】
　この追加データテーブル２３２ａ２では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【１３２３４】
　例えば、図６２９で示す追加データテーブル２３２ａ２の例では、表示データテーブル

２３２ａ１において規定されるアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に対応付けて、１つのキャラクタ（キャラクタ１）及び１つの文字図柄（文字図柄１）に対して、それぞれのスプライト種別（キャラクタ種別，文字種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブル２３２ａ２では、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図６２９のアドレス「０００１Ｈ」が該当）。

【１３２３５】

なお、追加データテーブル２３２ａ２の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、追加データテーブル２３２ａ２の最終アドレス（図６２９の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その追加データテーブル２３２ａ２で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【１３２３６】

また、図６２９で示す追加データテーブル２３２ａ２は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンである変動演出の変化パターンに対応したものを例示しており、「ノーマルリーチのみ」の変動演出の変動時間に対応した時間、即ち、１５秒の変動時間に対応して設定されている。具体的には、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時である変動開始後から１０秒に対応するアドレスとして、「０１Ｆ４Ｈ」が設定され、該「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄の表示態様（例えば、髪の毛の色の変化等）と、該キャラクタ図柄から発せられるリーチ発生時の文字図柄との変化パターン（例えば、文字パターン）とが設定されるように構成されている。

【１３２３７】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドにより示される変動演出の変化パターンに応じた追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された１の表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図６３１参照）を作成する。なお、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されていない場合は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１のみから描画リストが作成されるように構成されている。

【１３２３８】

例えば、図６２９の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」である場合、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。一方、ポインタ２３３ｅが「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された各種スプライトに、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定されたキャラクタ１，文字図柄１の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。

【１３２３９】

そして、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画

指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブル２３２ａ２で規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブル２３２ａ１と追加データテーブル２３２ａ２とで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【１３２４０】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像（例えば、変動演出画像）に追加して他の演出画像（例えば、リーチ発生時の文字図柄）を表示させる場合に、追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【１３２４１】

これにより、例えば、元の演出画像が３２種類あり、追加して表示させる他の演出画像が５種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、３２×５＝１６０種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本パチンコ機１０のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブル２３２ａ２として別に規定することで、３２＋５＝３７種類の表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２を用意すればよく、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア２３２ａに用意された容量の中で多種態様な演出に対応したデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２を格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【１３２４２】

また、本パチンコ機１０のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブル２３２ａ２として規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１を変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【１３２４３】

さらに、追加データテーブル２３２ａ２は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された追加データテーブル２３２ａ２とから、時間毎にポインタ２３３ｅを更新しながらそのポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから１つのフレームに対応する１つの描画リストを容易に生成することができる。よって、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置１１３などによってその他の演出の表示を決定した場合でもあっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブル２３２ａ２で規定することによって、少ないデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２から多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

【１３２４４】

次いで、図６３０を参照して、転送データテーブル２３２ａ３の詳細について説明する。図６３０は、転送データテーブル２３２ａ３の一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブル２３２ａ３は、各演出毎に用意された表示データテーブル２３２ａ１に対応して用意されるものである。即ち、転送データテーブル２３２ａ３には、表示データテーブル２３２ａ１で規定されている演出において使用されるスプライトの画像データの

うち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【１３２４５】

なお、表示データテーブル２３２ａ１に規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３は用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。

【１３２４６】

転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図６３０のアドレス「０００１Ｈ」及び「０１Ｆ４Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブル２３２ａ３では、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【１３２４７】

一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、転送データテーブル２３２ａ３では、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図６３０のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【１３２４８】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。

【１３２４９】

なお、転送データテーブル２３２ａ３の先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブル２３２ａ３の最終アドレス（図６３０の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その転送データテーブル２３２ａ３で規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【１３２５０】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定すると、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が存在する場合は、その転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【１３２５１】

そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図６３１参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【１３２５２】

例えば、図６３０の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」や「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブル２３２ａ３の当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｅが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブル２３２ａ３のアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【１３２５３】

そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に設けられた画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【１３２５４】

ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。このため、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブル２３２ａ１に基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【１３２５５】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１３２５６】

また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１３２５７】

さらに、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することに

より、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【１３２５８】

また、転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有し、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されている。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１に基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１３２５９】

図６２４に戻って説明を続ける。ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。このワークＲＡＭ２３３には、簡易画像表示フラグ２３３ａ、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ、転送データテーブルバッファ２３３ｄ、ポインタ２３３ｅ、描画リストエリア２３３ｆ、計時カウンタ２３３ｇ、格納画像判別フラグ２３３ｈ、描画対象バッファフラグ２３３ｉ、文字パターンメモリ２３３ｊを少なくとも有している。

【１３２６０】

簡易画像表示フラグ２３３ａは、第３図柄表示装置８１に、図６２５（ａ）～図６２５（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ａは、電源投入後にＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図６６８参照）の初期化処理の中で、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させるために、画像コントローラ２３７へ電源投入時主画像２８２の描画を指示するのに合わせて、オンに設定される（図６６８のＳ２００４参照）。そして、転送設定処理（図６８１（ａ）参照）の常駐画像転送設定処理（図６８１（ｂ）参照）によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図６８１（ｂ）のＳ２４１５参照）。

【１３２６１】

この簡易画像表示フラグ２３３ａは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図６６９（ｂ）のＳ２０２１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図６７０～図６７６参照）および表示設定処理（図６７７～図６８０参照）が実行される。

【１３２６２】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理（図６８１（ａ）参照）の中で参照される。この転送設定処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判定された場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図６８１（ｂ）参照）を実行する一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図６８２参照）を実行する。

【１３２６３】
表示データテーブルバッファ２３３ｂは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対応する１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を判断し、その演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する。
【１３２６４】
そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図６３１参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が表示される。
【１３２６５】
追加データテーブルバッファ２３３ｃは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出（文字図柄の表示色等の変化パターン）に対応する１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して表示すべき表示物がないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。
【１３２６６】
その後、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断する。そして、追加して表示させる演出が発生する毎に、その演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。
【１３２６７】
そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図６３１参照）を生成する。
【１３２６８】
これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ２３３ｃにはＮｕｌｌデータが格納されている。よって、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出がそのまま表示される。
【１３２６９】
上述したように、第３８実施形態のパチンコ機１０において、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、複数（例えば、３２）の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されている。このため、追加したい演出が加わるごとにその演出に対応する追加デー

タテーブル２３２ａ２を決定し、該追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して格納するだけで、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、複数の追加データテーブル２３２ａ２に対応する複数の演出を追加して表示することができる。

【１３２７０】

転送データテーブルバッファ２３３ｄは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【１３２７１】

なお、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納される表示データテーブル２３２ａ１において用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が用意されていない。よって、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【１３２７２】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図６３１参照）に、その転送データ情報を追加する。

【１３２７３】

これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１３２７４】

また、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１３２７５】

ポインタ２３３ｅは、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２及び転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容若しくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。

【１３２７６】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｅを一旦「０」に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図６６９（ｂ）参照）の表示設定処理（図６７７参照）の中で、ポインタ更新処理（図６８０参照）が実行され、ポインタ２３３ｅの値が１ずつ加算される。

【１３２７７】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｅの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図６３１参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データに関する転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【１３２７８】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている場合は、格納されている追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に追加して第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する表示データテーブル２３２ａ１や、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する追加データテーブル２３２ａ２を変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【１３２７９】

また、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３が格納されている場合は、その転送データテーブル２３２ａ３に基づいて、対応する表示データテーブル２３２ａ１によって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１３２８０】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１３２８１】

描画リストエリア２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加デー

タテーブル２３２ａ２、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３に基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【１３２８２】

ここで、図６３１を参照して、描画リストの詳細について説明する。図６３１は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表である。図６３１に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・），実行図柄，文字図柄（文字図柄１，・・・），占い演出データ，コクピット画像，保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・），エラー図柄といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【１３２８３】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＯＭ種別を示す情報（又はＲＡＭ種別を示す情報）と、そのアドレスとが記述されている。画像コントローラ２３７は、そのＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれている。

【１３２８４】

画像コントローラ２３７は、キャラクタＲＯＭ２３４（又は各種ビデオＲＡＭ２３５，２３６）より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、後述する描画対象バッファフラグ２３３ｉで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【１３２８５】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、実行図柄又は保留図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【１３２８６】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとは、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されるキャラクタＲＯＭ２３４（又は常駐用ビデオＲＡＭ２３５若しくは通常用ビデオＲＡＭ２３６）が固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることが

できる。
【１３２８７】
　また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるそれらの情報をそのままコピーする。なお、本実施形態において、背面画像およびコクピット画像には、その他の情報が設定されていない。
【１３２８８】
　さらに、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、実行図柄，文字図柄（文字図柄１，文字図柄２・・・）、占い演出データ、コクピット画像、保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・）、エラー図柄の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。
【１３２８９】
　画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファ２３６ｂ，２３６ｃにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。
【１３２９０】
　図６３１に示すように、占い演出データの表示優先度が第３図柄やエフェクトなどの変動演出に関する表示データよりも高く設定されることにより、例えば、占い演出の実行中にいずれかの始動口に遊技球が入球し、特別図柄の変動演出が実行を開始した場合であっても、占い演出を継続して表示可能とし、該占い演出の終了後に特別図柄の変動演出が表示可能となるように構成することができる。その結果、占い演出の実行中に遊技球を発射させて特別図柄の変動演出を実行させることが可能となり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、主制御装置１１０において、いずれかの始動口に遊技球が入球し、特別図柄の変動演出が実行可能となった状況において、占い演出の実行有無を判別する処理が不要となるため、該主制御装置１１０の制御的負担を軽減することができる。
【１３２９１】
　なお、占い演出の実行中にいずれかの始動口に遊技球が入球した場合に、占い演出を継続して表示可能とする構成は、上記に限ったものではなく、例えば、いずれかの始動口に遊技球が入球した場合に、占い演出を実行中であるか否かを判別し、占い演出が実行中である場合は特別図柄の動的表示の実行を待機し、該占い演出が終了したと判別された場合に特別図柄の動的表示の実行を開始するように構成してもよい。
【１３２９２】
　このように構成する場合、本実施形態の描画リストにおいて、占い演出データの設定が不要となる一方で、上述したように、主制御装置１１０において、特別図柄の動的表示を実行する場合に、占い演出の実行有無を判別する必要があるため、該主制御装置１１０の制御負担が増大してしまうおそれがある。
【１３２９３】
　また、このように描画リストを設定することで、第３図柄表示装置８１において如何様な演出が実行されている場合であっても、エラー図柄を優先して最前面に表示することができる。その結果、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。

【１３２９４】
さらに、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。
【１３２９５】
そして、画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。
【１３２９６】
図６２４に戻って説明を続ける。計時カウンタ２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に基づいて表示される演出の演出時間（特定間隔としての変動演出時間）を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。
【１３２９７】
そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図６６９（ｂ）参照）の表示設定処理（図６７７参照）が実行される度に、計時カウンタ２３３ｇが１ずつ減算される（図６７７のＳ２３０９参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。
【１３２９８】
格納画像判別フラグ２３３ｈは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。
【１３２９９】
この格納画像判別フラグ２３３ｈは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図６６８のＳ２００１参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ２３３ｈは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。
【１３３００】
そして、格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図６８２参照）の中で、１のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された１のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、１のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。
【１３３０１】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図６８３のＳ２４５１参照）。

【１３３０２】

そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図６８３のＳ２４５２参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、継続制御としての表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【１３３０３】

描画対象バッファフラグ２３３ｉは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、「１」である場合は、第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図６８４のＳ２５０２参照）。

【１３３０４】

これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。

【１３３０５】

描画対象バッファフラグ２３３ｉは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｉの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図６６９（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に行われる（図６８４のＳ２５０２参照）。

【１３３０６】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッフ

ファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【１３３０７】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【１３３０８】

文字パターンメモリ２３３ｊは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示される文字図柄において、「弱パターン」又は「強パターン」のいずれの文字パターンを表示するかを記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２３１は、この文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に基づいて、リーチ発生時の文字図柄における文字パターンを「弱パターン」にするか「強パターン」にするかを判断し、その判断内容に基づいて「弱パターン」又は「強パターン」を設定する。

【１３３０９】

この文字パターンメモリ２３３ｊは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図６６８のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、０クリア）される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からリーチ発生時の文字図柄の文字パターンに関するコマンドを受信した場合に、それらのコマンドに応じた内容が設定される。

【１３３１０】

具体的には、例えば、表示用弱パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時の文字図柄として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用強パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時の文字図柄として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。

【１３３１１】

このように、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンドを総称して「パターン系コマンド」という場合がある）を受信した場合に、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図６７７参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊを０クリア（オフ）する（図６７７のＳ２３１４参照）。

【１３３１２】

ＭＰＵ２３１は、文字パターンメモリ２３３ｊにパターン系コマンドの内容が設定された場合に、該文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に対応した文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【１３３１３】

これにより、上記文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブ

ルバッファ２３３ｃに設定されることで、変動演出におけるリーチ発生時の文字図柄の文字パターンが、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容から変更（例えば、リーチ発生時の文字図柄が「弱パターン」から「強パターン」）されて表示される。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃに文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示させるリーチ発生時の文字図柄の文字パターンを容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【１３３１４】

第３８実施形態において、文字パターンメモリ２３３ｊにおいて、文字図柄の初期設定（デフォルト設定）の文字パターン、即ち、リーチ発生時の文字図柄に関して「弱パターン」の文字パターンが設定された場合であっても、該文字パターンに基づいて文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を選定して追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納するように構成されている。このように構成することで、文字図柄の表示態様が初期設定か否かを確認する処理が不要となり、処理の共通化を図り、プログラムの設計時における工数を削減することができる。

【１３３１５】

なお、上記構成に代えて、文字パターンメモリ２３３ｊに設定されている内容が初期設定（デフォルト設定）である場合には、追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しようないように構成してもよい。このように構成した場合には、初期設定か否かを判別する処理が必要になる一方、余分な追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しなくて済むので、表示制御に関する処理負担を軽減することができる。

【１３３１６】

次に、図６３２から図６５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、所定動作としての電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【１３３１７】

図６３２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【１３３１８】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【１３３１９】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図６０５参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【１３３２０】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、

バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【１３３２１】

なお、図６３４のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【１３３２２】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【１３３２３】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【１３３２４】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１１４に移行する。

【１３３２５】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図６５４のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【１３３２６】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図６３５のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【１３３２７】

Ｓ１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１５）、後述するメイン処理（図６３４参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【１３３２８】
　一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１６）。
【１３３２９】
　Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１７へ移行する。
【１３３３０】
　Ｓ１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。
【１３３３１】
　上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。
【１３３３２】
　ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１８）、処理をＳ１１３へ移行する。
【１３３３３】
　なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。
【１３３３４】
　Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１９）。
【１３３３５】
　ここで、図６３３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１９）について説明する。図６３３は、この設定変更処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。
【１３３３６】
　この設定変更処理（Ｓ１１９）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。
【１３３３７】
　この設定変更処理（Ｓ１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。
【１３３３８】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【１３３３９】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【１３３４０】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【１３３４１】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【１３３４２】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【１３３４３】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【１３３４４】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」で

ある場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【１３３４５】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【１３３４６】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【１３３４７】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【１３３４８】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図６３２参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１７及びＳ１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【１３３４９】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【１３３５０】

次に、図６３４を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図６３４は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【１３３５１】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【１３３５２】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態で

は「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図６３５参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【１３３５３】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図６３５参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【１３３５４】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【１３３５５】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図６５３において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【１３３５６】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【１３３５７】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図６３５参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【１３３５８】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【１３３５９】

次に、図６３５を参照して、第３８実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図６３５は、第３８実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【１３３６０】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図６３４参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【１３３６１】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この利益付与制御としての当たり処理（Ｓ２０３）については、図６４３において後述する。

【１３３６２】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図６５２を参照して後述する。

【１３３６３】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【１３３６４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３８実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３８実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１３３６５】
次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫ及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫ及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第３８実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。
【１３３６６】
次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図６３６を参照して後述する。
【１３３６７】
次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図６０７参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図６３７を参照して後述する。
【１３３６８】
ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図６３８を参照して後述する。
【１３３６９】
次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図６５１を参照して後述する。
【１３３７０】
普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。
【１３３７１】
なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。
【１３３７２】

また、ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【１３３７３】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図６３５参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【１３３７４】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【１３３７５】

次に、図６３６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６３５参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図６３６は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【１３３７６】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４又は７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【１３３７７】

ＭＰＵ２０１は、検出制御としての始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図６３５のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する特定検出装置としての第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図６３５参照）で検出する。

【１３３７８】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が遊技態様としての「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図６０５参照）から警報音を出力するとと

もに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【１３３７９】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１３３８０】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が特定態様としての「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【１３３８１】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、前提条件として、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第３８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図６３５参照）へ戻る。

【１３３８２】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【１３３８３】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図６３５のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する所定検出部としての第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図６３５参照）で検出する。

【１３３８４】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【１３３８５】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【１３３８６】

球が流入部としての第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、前提条件として、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第３８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）へ戻る。

【１３３８７】
一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。
【１３３８８】
また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図６３５参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。
【１３３８９】
Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図６０７参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。
【１３３９０】
具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【１３３９１】
同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。
【１３３９２】
次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するため

に、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６３５のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。

【１３３９３】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【１３３９４】

次に、図６３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６３５参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図６３７は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【１３３９５】

検出制御としてのゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図６３５のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出する特定検出装置としてのスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図６３５参照）にわたって検出する。

【１３３９６】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図６０５参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。

【１３３９７】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない遊技態様としての「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１３３９８】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」であるので、Ｓ４０３の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。

【１３３９９】

Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第３８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート

通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）へ戻る。
【１３４００】
一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図６０７参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。
【１３４０１】
具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。
【１３４０２】
なお、第３８実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。
【１３４０３】
次に、図６３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６３５参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図６３８は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。
【１３４０４】
この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。
【１３４０５】
ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、開始態様としての大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。
【１３４０６】
Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、実行終了期間として所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だ

け特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１３４０７】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１３４０８】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。データシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１３４０９】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【１３４１０】

次いで、記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１３４１１】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。

【１３４１２】

ここで、図６３９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図６３９は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【１３４１３】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか

否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。
【１３４１４】
この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。
【１３４１５】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１００／１００００、設定値「３」で１０４／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。
【１３４１６】
Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図６０９参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。
【１３４１７】
この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｂ」か、が判別される。そして、反映制御として、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【１３４１８】
具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図６０９（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図６０９（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。
【１３４１９】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（特定間隔としての変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図６１３参照）を選択する。
【１３４２０】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１３４２１】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【１３４２２】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で１６４／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【１３４２３】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図６１０参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【１３４２４】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、特別態様としての大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する「時短Ｃ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する「時短Ｄ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１３４２５】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ（図６１０参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【１３４２６】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図６１３参照）を選択する。

【１３４２７】

そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パタ

ーンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【１３４２８】
一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第３８実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。
【１３４２９】
次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。
【１３４３０】
Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【１３４３１】
Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。
【１３４３２】
具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。
【１３４３３】
このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。
【１３４３４】
次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図６３８）に戻る。
【１３４３５】

Ｓ５１１０の処理で設定された停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１３４３６】

図６３８に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、Ｓ５１２の処理において音声ランプ制御装置１１３に待機コマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間を待機状態として判別する。

【１３４３７】

そして、未実行態様としての待機状態ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示が実行されていない状態であって、音声ランプ制御装置１１３に待機コマンドを送信済みでない状態であるため、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべき待機コマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。一方、待機中であると判別された場合（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定された待機コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１３４３８】

音声ランプ制御装置１１３は、待機コマンドを受信すると、表示用待機中コマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用待機中コマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１に待機中演出を表示するように制御を行う。

【１３４３９】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、期間条件として、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。

【１３４４０】

ここで、図６４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図６３８参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図６４０は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【１３４４１】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、遊技態様としての「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、所定累計情報としての特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「第３時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【１３４４２】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における

特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図６３８参照）に戻る。

【１３４４３】

第３８実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【１３４４４】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図６３９参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【１３４４５】

第３８実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【１３４４６】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【１３４４７】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して命令内容としての表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【１３４４８】

Ｓ５２０５の処理では、特別態様としての「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０５）、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、処理をＳ５２０６へ移行する。

【１３４４９】

一方、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０

５：Ｎｏ）、Ｓ５２０６の時短計数処理をスキップし、Ｓ５２０７に移行する。
【１３４５０】
ここで、図６４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図６４０参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図６４１は、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。
【１３４５１】
この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。
【１３４５２】
この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｋの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図６４０参照）に戻る。
【１３４５３】
一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。
【１３４５４】
また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図６４０参照）に戻る。
【１３４５５】
一方、Ｓ５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」

以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。

【１３４５６】

Ｓ５３１０の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ５３１０）、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図６４０参照）に戻る。

【１３４５７】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、遊技態様としての「時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１３４５８】

図６４０に戻って説明を続ける。Ｓ５２０７の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０５の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「第３時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図６３８参照）に戻る。

【１３４５９】

ここで、図６４２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図６４０参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図６４２は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【１３４６０】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「第３時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【１３４６１】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別し（Ｓ５４０１）、特定要件として救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、既に「第３時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５４０２～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図６４０参照）に戻る。

【１３４６２】

一方、Ｓ５４０１の判別の結果、所定間隔として救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていなければ（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「第３時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｐの値を１加算する（Ｓ５４０２）。続いて、加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数（第３８実施形態では、「２５０」）より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。

【１３４６３】

Ｓ５４０３の判別の結果、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数より小さい値の場合（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、救済条件が成立していないため、Ｓ５４０４～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図６４０参照）に戻る。

【１３４６４】

一方、Ｓ５４０３の処理において、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が救

済条件成立回数以上である場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して各時短カウンタに値をセットし（Ｓ５４０４）、「第３時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｑをオンに設定する（Ｓ５４０５）。そして、「第３時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ５４０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図６４０参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「第３時間短縮状態」を発生させることができる。

【１３４６５】

次に、図６４３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６３５参照）の一処理である利益付与制御としての当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図６４３は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【１３４６６】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、特定態様としての大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２１）を実行する。

【１３４６７】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて小入賞口ユニット７３の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、小入賞口ユニット７３の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、小入賞口ユニット７３を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１７）を実行する。

【１３４６８】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域７３ｄへの通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２１）を実行する。

【１３４６９】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短フラグ２０３ｊ及び救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０２）、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ、合計時短カウンタ２０３ｎ及び救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０４）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０５）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「５秒」）を設定して（Ｓ６０６）、処理をＳ６１４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６３５のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１３４７０】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【１３４７１】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｏがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０７）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｏがオンされていれば（Ｓ６０７：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｏをオフに設定し（Ｓ６０８）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０４）等を行う。

【１３４７２】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｏはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１３４７３】

Ｓ６０７の処理において、大当たりフラグ２０３ｏがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０７：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０９）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６０９：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット７３の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６１０）。

【１３４７４】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１１）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」）を設定する（Ｓ６１２）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１３）、処理をＳ６１４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６３５のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１３４７５】

なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【１３４７６】

また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ７３ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり

遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。
【１３４７７】
　Ｓ６１４の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１４）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１４：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１５）。
【１３４７８】
　ここで、図６４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）について説明する。図６４４は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を示したフローチャートである。
【１３４７９】
　この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）では、利益付与制御としての当たり処理（Ｓ２０３）で設定された小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する。
【１３４８０】
　この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を終了して、当たり処理（図６４３参照）に戻る。
【１３４８１】
　一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１１で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。
【１３４８２】
　一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングなので、まず、小入賞口ユニット７３の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、小入賞口ユニット７３における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。
【１３４８３】
　Ｓ６００６の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて小入賞口ユニット７３が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を終了し、当たり処理（図６４３参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、特別図柄の動的表示が実行されておらず、未実行態様として小入賞口ユニット７３が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域７３ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。
【１３４８４】
　ここで、図６４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７

）について説明する。図６４５は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【１３４８５】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域７３ｄの開閉制御を行う。

【１３４８６】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域７３ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域７３ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域７３ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット７３が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域７３ｄの開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口ユニット７３が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド７３ｆをオフからオンに設定して、特定領域７３ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【１３４８７】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域７３ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域７３ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図６４４参照）に戻る。

【１３４８８】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合や特定領域７３ｄの開放時間（例えば、特定領域７３ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域７３ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド７３ｆをオンからオフに設定して、特定領域７３ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図６４４参照）に戻る。

【１３４８９】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域７３ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【１３４９０】

図６４４に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を終了し、利益付与制御としての当たり処理（図６４３参照）に戻る。

【１３４９１】

ここで、図６４６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）の一処理である小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図６４６は、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。

【１３４９２】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１３４９３】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）のＳ６００４において設定された小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット７３内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【１３４９４】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検出され小入賞口ユニット７３内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口ユニット７３に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（小入賞口ユニット７３の閉鎖条件）が成立しているので、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【１３４９５】

Ｓ６２０５からの小入賞口ユニット７３の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット７３の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１３４９６】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図６４４参照）に戻る。

【１３４９７】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、前提条件として特定領域スイッチ７３ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域７３ｄの開放中に球が特定領域７３ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｏをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図６４４参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、検出制御としての小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図６４４参照）に戻る。

【１３４９８】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域７３ｄが開放されているタイミングで球が特定領域７３ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｏはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１３４９９】

Ｓ６２０１の処理において、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット７３の閉鎖タイミングであるた

め、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。
【１３５００】
Ｓ６２１０の処理では、開放中の小入賞口ユニット７３を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド７３ｂをオンからオフにして、小入賞口ユニット７３の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３の１の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１３５０１】
音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット７３が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット７３の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット７３の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。
【１３５０２】
Ｓ６２１１の処理の後は、小入賞口ユニット７３の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図６４４参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット７３を開放させることができる。
【１３５０３】
図６４３の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の小当たり開閉制御処理（図６４４参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１６）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１６：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１７の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【１３５０４】
一方、Ｓ６１６の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１６：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット７３の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１７）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【１３５０５】
ここで、図６４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１７）について説明する。図６４７は、この小当たり終了処理（Ｓ６１７）を示したフローチャートである。
【１３５０６】
この小当たり終了処理（Ｓ６１７）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０１）、次いで、特定領域７３ｄが開放されている場合は、特定領域７３ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６１７）を終了して、当たり処理（図６４３参照）に戻る。
【１３５０７】
図６４３に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１４：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１８
）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１８：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１９）。
【１３５０８】

ここで、図６４８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）について説明する。図６４８は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を示したフローチャートである。

【１３５０９】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【１３５１０】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図６４９参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６４０２～Ｓ６４０５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。

【１３５１１】

一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、所定計数制御としての入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第３８実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【１３５１２】

Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を終了し、当たり処理（図６４３参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を終了し、当たり処理（図６４３参照）に戻る。

【１３５１３】

ここで、図６４９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図６４９は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。

【１３５１４】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１３５１５】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）のＳ６４０４において、期間条件として、設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞

カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【１３５１６】

一方、Ｓ６５０１の処理において、実行期間としての可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、特定動作結果として可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。

【１３５１７】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図６４８参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され、所定結果内容として可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【１３５１８】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、継続制御として可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図６４８参照）へ戻る。

【１３５１９】

Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１３５２０】

このように、可変入賞装置６５の開放時間が経過した場合（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、又は、入賞カウンタの値が「０」以下である場合（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、のいずれの条件が成立した場合であっても、Ｓ６５０６以降のステップに移行させ、同様の処理を実行するように構成することで、制御処理を簡素化し、制御工数を削減することができる。また、制御処理を簡素化することで、不具合の発生を防止することができる。

【１３５２１】

次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、所定累計情報としての該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図６４８参照）に戻る。

【１３５２２】

一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない

場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、操作条件として、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、所定継続態様としての最終大当たりラウンドの実行が終了しており、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図６４８参照）に戻る。

【１３５２３】

図６４３の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１９の大当たり開閉制御処理（図６４８参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２０）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６２０：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２１の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１３５２４】

一方、Ｓ６２０の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２１）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１３５２５】

ここで、図６５０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２１）について説明する。図６５０は、この大当たり終了処理（Ｓ６２１）を示したフローチャートである。

【１３５２６】

この大当たり終了処理（Ｓ６２１）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【１３５２７】

この大当たり終了処理（Ｓ６２１）では、まず、当選した大当たり種別又は小当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ６１０１）、当選した大当たり種別又は小当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」であれば（Ｓ６６０１：Ｙｅｓ）、該大当たり後に特定態様としての「通常遊技状態」に移行し、「時短機能」を発動させないので、Ｓ６６０２及びＳ６６０３の処理をスキップして、処理をＳ６６０４に移行する。

【１３５２８】

一方、当選した大当たり種別又は小当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」でなければ（Ｓ６６０１：Ｎｏ）、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」のいずれかであると判断し、「時短機能」を発動させるために、状態遷移制御としての時短フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ６６０２）、次いで、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた時短作動回数を特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎにそれぞれセットし（Ｓ６６０３）、処理をＳ６６０４に移行する。

【１３５２９】

Ｓ６６０４の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６０４）。Ｓ６６０４の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、終了態様としての大当たりのエンディング演出を実行する。

【１３５３０】

Ｓ６６０４の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「３０秒

」又は「５秒」）を設定し（Ｓ６６０５）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ６６０６）、この大当たり終了処理（Ｓ６２１）を終了して、当たり処理（図６４３参照）に戻る。なお、大当たり終了処理（Ｓ６２１）の終了後は、特別図柄の動的表示の保留球が貯留されている場合は特別図柄の動的表示の実行を開始し、特定要件として特別図柄の動的表示の保留球が貯留されていない場合は待機状態に移行する。

【１３５３１】

次に、図６５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６３５参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図６５１は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【１３５３２】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【１３５３３】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）へ戻る。

【１３５３４】

一方、普通電役７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、実行終了期間として所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１３５３５】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【１３５３６】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１３５３７】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる

処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１３５３８】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、状態遷移制御としての時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０に移行する。

【１３５３９】

一方、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な遊技態様としての「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０に移行する。

【１３５４０】

Ｓ７１０の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７１０）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。

【１３５４１】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、該普通図柄の可変表示が即座に終了する状況か（即ち、「時間短縮状態」における可変表示）、該普通図柄の可変表示が一定時間の経過後に終了する状況か（即ち、「通常遊技状態」における可変表示）、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。なお、詳細は後述するが、「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示時間である「１秒」が経過して当たりに当選した場合であっても、普通電役７２の開放時間が極めて短い時間（即ち、「０．１秒」）に設定されているため、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行した場合であっても、普通電役７２には入球不可又は困難となるように構成されている。

【１３５４２】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１２）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１２：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１３）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。

【１３５４３】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１０によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。

【１３５４４】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【１３５４５】

次に、図６５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイ

マ割込処理（図６３５参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図６５２は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【１３５４６】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役７２を閉鎖させる制御を実行する。

【１３５４７】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【１３５４８】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０８及びＳ８１４の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【１３５４９】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０４～Ｓ８０８及びＳ８１４の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、状態遷移制御としての時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【１３５５０】

Ｓ８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる特定態様としての「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０６）、処理をＳ８０７に移行する。

【１３５５１】

一方、Ｓ８０４の処理において、状態遷移制御としての時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な特別態様としての「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０５）、処理をＳ８０７に移行する。

【１３５５２】

Ｓ８０７の処理では、可変表示の当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットし（Ｓ８０７）、入球カウンタ（図示せず）に「１０」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８１４へ移行する。

【１３５５３】

また、Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ８０５において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８０９）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８０９：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１０）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１１）。

【１３５５４】

そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（

Ｓ８１２）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１２：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ８１３）、処理をＳ８１４に移行する。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１２：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、処理をＳ８１９に移行する。

【１３５５５】

Ｓ８１４の処理では、普通電役７２の開放処理を行い（Ｓ８１４）、閉鎖状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。

【１３５５６】

また、Ｓ８０９の処理において、普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８０９：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ８１５）、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知していなければ（Ｓ８１５：Ｎｏ）、Ｓ８１６～Ｓ８１９の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。

【１３５５７】

一方、Ｓ８１５の判別の結果、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知した場合（Ｓ８１５：Ｙｅｓ）、普通電役７２に１の遊技球が入球しているため、Ｓ８０８の処理で設定された入球カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ８１６）。

【１３５５８】

そして、減算された入球カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ８１７）、入球カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達していないため、Ｓ８１８及びＳ８１９の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。

【１３５５９】

Ｓ８１７の処理において、入球カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１７：Ｎｏ）、即ち、入球カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達しているため、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１８）、処理をＳ８１９に移行する。

【１３５６０】

Ｓ８１９の処理では、普通電役７２の終了態様としてのエンディング時間（例えば、「１秒」）を設定し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図６３５参照）に戻る。

【１３５６１】

次いで、図６５３を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図６５３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【１３５６２】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１３５６３】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【１３５６４】

次に、図６５４から図６６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図６５４参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図６５５参照）とがある。

【１３５６５】

まず、図６５４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図６５４は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【１３５６６】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図６５５参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図６５５を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【１３５６７】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【１３５６８】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定の領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１３５６９】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定の領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定の領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、

Ｓ１００８へ移行する。
【１３５７０】
電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。
【１３５７１】
Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。
【１３５７２】
ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定の領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定の領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【１３５７３】
Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図６５５のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。
【１３５７４】
一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。
【１３５７５】
なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装

置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【１３５７６】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図６５５参照）に移行する。

【１３５７７】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図６３２参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図６５５参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【１３５７８】

次に、図６５５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図６５５は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【１３５７９】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の演出設定制御としての変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【１３５８０】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図６５４に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【１３５８１】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装

置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【１３５８２】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する演出実行制御としての当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第３８実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【１３５８３】

具体的には、大当たりの開始時において、主制御装置１１０より大当たりオープニングコマンドを受信した場合には、該コマンド内容に基づいて大当たりの種類を報知し、右打ち遊技を開始するように命令内容としての表示用オープニングコマンドを設定する。また、この大当たりオープニングコマンドを受信したタイミングにおいて、大当たり遊技中に実行する大当たり演出の内容を決定する。大当たり演出は、複数種類の演出の中から１の演出が選定（抽選）されて決定される。

【１３５８４】

なお、この継続制御としての当たり演出処理で実行される演出のうち、当選した大当たり種別を報知する演出（即ち、ラウンド中昇格演出）は、当選した大当たり種別又は小当たり種別と、特別図柄の変動演出における演出内容と、によって決定される。例えば、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」であって、大当たり直前の特別図柄の変動演出において偶数図柄を付した主図柄で大当たりさせている場合、即ち、遊技者に「時間短縮状態」に移行することを報知していない場合には、大当たり種別「時短Ａ」に当選して「第１時間短縮状態」に移行可能であることを報知するためのラウンド中昇格演出を実行する。

【１３５８５】

また、大当たりラウンド中においては、大当たりオープニングコマンドを受信したタイミングで決定した大当たり中演出を実行する。なお、この大当たり演出は、大当たりラウンド中において変更可能に構成してもよい。例えば、大当たりラウンド中において、遊技者によって楽曲選択が可能に構成し、楽曲が変更された場合にはＢＧＭを変更しつつ、該ＢＧＭに合わせて所定表示態様としての大当たり演出の内容を変更するように構成してもよい。

【１３５８６】

さらに、このように構成する場合、例えば、実行結果内容としての連荘中における大当たりの実行回数や、大当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行内容に基づいて選択可能な楽曲や大当たり中演出の種類や選択可能な種類の数を変更可能に構成してもよい。このように構成することで、大当たりの実行回数や、大当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行内容によって大当たり中の演出やＢＧＭを変更可能とすることができ、遊技者の遊技意欲を向上させ、遊技の興趣を向上することができる。

【１３５８７】

また、大当たり中に実行した、又は、大当たり中に選択された大当たり演出及びＢＧＭの内容を音声ランプ制御装置１１３の演出記憶部としてのＲＡＭ２２３内に格納しておき、次回の大当たり遊技中における大当たり演出の選択画面において、前回の大当たり遊技において選択された内容を初期値として選択済みの状態とするように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が毎回同じ演出を選択する手間が省略され、快適に大当たりを遊技することにつながり、興趣を向上させることができる。

【１３５８８】

なお、継続態様としての１の大当たりラウンドの進行中においては、現在のラウンド数又は残りラウンド数を表示し、さらに、大入賞口への入球数を示す入賞カウンタの値に基づいて入球数又は残り入球可能数を表示するように構成することで、大当たりラウンドの

状況を遊技者が把握可能となり、より好適である。また、特定要件として、１のラウンドにおける入賞カウンタの値を超える入賞（所謂、オーバー入賞）があった場合には、第３図柄表示装置８１や音声、ランプ等によって、実行報知として該入賞に関する報知を行うように構成してもよい。

【１３５８９】

このように構成する場合、１のラウンドにおける入賞カウンタの値は、１のラウンドが開始されてから、該当ラウンドのインターバルが終了して次のラウンドに進行するまでの間で計数するように構成する。このように構成することで、１のラウンドにおける入賞カウンタの値を超える入賞があったか否かの判定を、より長期間に亘って判定することができ、オーバー入賞に関する報知回数を増加させることができる。また、１のラウンドにおける入賞カウンタの値を超える入賞があったと判定された場合には、その都度報知を行うように構成してもよい。

【１３５９０】

さらに、主制御装置１１０より大入賞口開放コマンドを受信してから所定の間、大入賞口への入賞に関するコマンド（即ち、賞球コマンド）を受信しない場合には、遊技者が何らかの理由で遊技球の発射を中断しているか、誤った打ち方（例えば、左打ち遊技）をしているおそれがあるため、操作示唆制御として大入賞口が開放中であって右打ち遊技が必要である旨を報知するように構成する。このように構成することで、遊技者が大入賞口の開放に気づかずに右打ち遊技を実行していない場合であっても、該右打ち遊技を実行させて付与価値としての賞球を獲得させることができる。また、大入賞口への入球が検知されないことに基づく右打ち遊技の報知は、大入賞口への検知が行われるまで、又は、１のラウンドが終了するまで、の期間において継続して実行するように構成する。

【１３５９１】

一方、大当たり遊技中において第１始動口６４への入球が検知された場合には、右打ち遊技で実行すべき大当たり中において左打ち遊技が実行されているため、特定表示態様として右打ち遊技を促す旨のメッセージを表示するように構成する。

【１３５９２】

また、主制御装置１１０より大当たりエンディングコマンドを受信した場合は、該コマンドに含まれる大当たり情報に基づいて、所定累計情報としての連荘中における大当たり回数や、実行された大当たり中の獲得球数や、連荘中における獲得球数の累計球数などを表示するための命令内容としての表示用エンディングコマンドを設定する。さらに、大当たり後の遊技状態や時短回数、又は、貯留済みの保留球における大当たりの有無等の情報に基づいて、大当たり後の移行先や連荘（所謂、保留連荘）に関する情報を報知する。

【１３５９３】

なお、大当たり後の移行先や連荘（所謂、保留連）に関する情報の報知タイミングは、大当たりオープニング及び大当たりエンディングの２のタイミングで実行有無を決定するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、大当たりオープニングの実行タイミングにおいては、特別図柄の変動演出の保留球、又は、連荘が継続可能な大当たりとなる保留球が貯留されておらず、所謂保留連荘に関する報知を実行不可又は困難な状況であったとしても、大当たり中において大当たり又は小当たりに当選した保留球が貯留された場合に、大当たりエンディングで該保留球に関する情報を再度判別するように構成することで、大当たり中における保留連などの報知の現出確率を上昇させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、大当たりエンディングコマンドを受信したタイミングで特別図柄の変動演出の保留球が貯留されていない場合は、所謂、保留連荘に関する示唆を行わないように構成する。

【１３５９４】

また、大当たりエンディングで表示した連荘中における大当たり回数や特定結果内容としての獲得球数の情報は、反映制御として、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動演出の実行演出中においても表示するように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技の終了後においても連荘中における大当たり回数や獲得球数の情報を確認可能と

することができ、遊技者の遊技意欲を掻き立て興趣を向上することができる。
【１３５９５】
さらに、大当たり遊技が終了して遊技状態が移行するタイミングにおいて、移行後の遊技状態に基づいて説明示唆内容としての打ち方報知（左打ち遊技の示唆又は右打ち遊技の示唆）を実行するように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技後の遊技方法を遊技者に示唆することができ、遊技者が遊技方法に困惑することなく遊技を継続することができる。そして、一連の大当たりに関する処理を終えると、命令出力制御としての当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了し、メイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３５９６】
次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この演出実行制御としての枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、所定動作として該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する。
【１３５９７】
また、Ｓ１１０６の処理では、十字操作部２３の入力監視・演出処理も行う。特別図柄の変動演出の実行中や、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行され得る所定表示態様としての占い演出の実行中において、十字操作部２３が操作されたか否かの入力を監視し、該十字操作部２３のいずれかの入力が確認された場合には、対応した演出を行うように設定する。
【１３５９８】
枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。
【１３５９９】
Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。
【１３６００】
Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図６６１を参照して後述する。
【１３６０１】
Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１５１の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図６５６を参照して後述する。
【１３６０２】
Ｓ１１５１の処理では、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態に行う待機中処理を実行する（Ｓ１１５１）。この待機中処理では、特定態様としての待機状態において一定期間が経過している場合に、特定表示態様としてのデモ演出を実行するためのコマンドを設定する。また、該待機状態において枠ボタン２２が押下された場合には、占い演

出を実行するための条件を満たしているか否かを判別し、判別結果によって占い演出を実行するための処理を行う。特定表示制御としての待機中処理（Ｓ１１５１）の詳細については、図６６３を参照して後述する。

【１３６０３】

Ｓ１１５１の待機中処理を終えると、次いで、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を実行し、その後、第２占い演出処理（Ｓ１１５３）を実行し、Ｓ１１１２の処理に移行する。第１占い演出処理（Ｓ１１５２）及び第２占い演出処理（Ｓ１１５３）では、占い演出を実行するための処理が行われる。第１占い演出処理（Ｓ１１５２）については図６６４を、第２占い演出処理（Ｓ１１５３）については、図６６６を、それぞれ参照して後述する。

【１３６０４】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、特定結果内容としての占い演出の結果を抽選する占い抽選カウンタ２２３ｉ（図６２１参照）、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【１３６０５】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【１３６０６】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１３６０７】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【１３６０８】

次に、図６５６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図６５６は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【１３６０９】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６５５参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【１３６１０】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。

【１３６１１】

ここで、図６５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図６５７は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【１３６１２】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１３６１３】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【１３６１４】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図６６１参照）において、継続制御としての表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１３６１５】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【１３６１６】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する演出設定制御としての変動演出処理（図６６１参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１３６１７】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図６６１参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否か

の判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１３６１８】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる命令内容としての表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２２７）、命令出力制御としての特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１３６１９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１３６２０】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１３６２１】

図６５６に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。

【１３６２２】

ここで、図６５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図６５８は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【１３６２３】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１３６２４】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４１）。判別の結果、特図２変動パタ

ーンコマンドを受信していれば（Ｓ１２４１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２４２）。

【１３６２５】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の演出設定制御としての変動演出処理（図６６１参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１３６２６】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２４３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２４４）。

【１３６２７】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図６６１参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２４５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１３６２８】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２４５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図６６１参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１３６２９】

Ｓ１２４３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２４６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる命令内容としての表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２４７）、命令出力制御としての特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１３６３０】

継続制御としての表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１３６３１】

Ｓ１２４６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２４８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１３６３２】

図６５６に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、該保留球数コマンドに関する各処理を実行する保留球数コマンド処理を実行し（Ｓ１２０７）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。

【１３６３３】

ここで、図６５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）について説明する。図６５９は、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を示したフローチャートである。

【１３６３４】

この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）では、主制御装置１１０から送信された第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに関する各種設定処理を実行する。

【１３６３５】

保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）では、まず、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２６１）、第１保留球数コマンドを受信していれば（Ｓ１２６１：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図６０６参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２６２）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２６２で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２６３）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２６４）、保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１３６３６】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２６２の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動口への入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【１３６３７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１３６３８】

Ｓ１２６１の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２６１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２６５）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２６５：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図６０６参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２６６）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２６６で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２６７）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２６８）、保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１３６３９】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が流入部としての第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２６６の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動口への入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【１３６４０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１３６４１】

Ｓ１２６５の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２６５：Ｎｏ）、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１３６４２】

なお、この保留球数コマンド処理において、保留変化演出、チャンスゾーン演出、継続態様としての連続予告演出等の先読み演出を設定するように構成してもよい。

【１３６４３】

具体的には、この保留球数コマンド処理において音声ランプ制御装置１１３が受信し得る第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドは、遊技球が第１始動口６４又は第２始動口７１に入球したタイミングで主制御装置１１０より送信されるように構成されている（図６３６のＳ３１２参照）。

【１３６４４】

よって、音声ランプ制御装置１１３が第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンド

を受信したタイミングで遊技情報表示としての各種先読み演出の実行有無及び演出内容を設定することで、後に実行される第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の示唆を効果的に行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１３６４５】

より詳細に説明すると、例えば、保留変化演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させる保留球数の種類（例えば、白保留、赤保留、虹保留など）を抽選し、その後、該最終の保留球数の種類に変化するまでのシナリオ（例えば、白→青→赤など）及びその変化タイミングを抽選する。

【１３６４６】

このように構成することで、多様な保留変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「０」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の実行中の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）で保留変化を実行するか否かを抽選するように構成する。

【１３６４７】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、保留変化を実行するか否かを抽選するように構成する。

【１３６４８】

次いで、例えば、チャンスゾーン演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させるチャンスゾーンの種類（例えば、通常ゾーン、中期待度ゾーン、高期待度ゾーンなど）を抽選し、その後、該最終のチャンスゾーンの種類に変化するまでのシナリオ及びその変化タイミングを抽選する（例えば、通常ゾーン→中期待度ゾーン→高期待度ゾーンなど）。

【１３６４９】

このように構成することで、多様なチャンスゾーンの変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「０」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）でチャンスゾーンを変化するか否かを抽選するように構成する。

【１３６５０】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、チャンスゾーンに変化するか否かを抽選するように構成する。

【１３６５１】

このように構成することで、例えば、第１始動口６４に入球した４つ目の保留球が大当たりとなる変動表示である状況において、該第１始動口６４に入球したタイミングにおいて、最終的に高期待度ゾーンに変化させるように抽選した場合、該入球したタイミングでは通常ゾーンのままとしておき、３変動手前の変動開始時において中期待度ゾーンに変化させ、さらに、２変動手前の変動開始時において、報知タイミングに到達したことに基づいて、高期待度ゾーンに変化させ、以降、４つ目の保留球において大当たりとなる変動表示が終了するまで高期待度ゾーンを継続させるなど、多様に変化させることができる。また、高期待度ゾーンの示唆表示を、継続態様として、複数回の変動演出に亘って継続的に表示可能とすることができる。

【１３６５２】
なお、チャンスゾーン演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行終了時や、パチンコ機１０の電源立ち上げ時においては、例えば、通常ゾーンを設定するように構成しておく。
【１３６５３】
図６５６に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０６の処理において、第１保留球数コマンド及び第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より待機コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０８）。そして、待機コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する待機コマンド処理を行い（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３６５４】
ここで、図６６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される待機コマンド処理（Ｓ１２０９）について説明する。図６６０は、この待機コマンド処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。
【１３６５５】
この待機コマンド処理（Ｓ１２０９）では、主制御装置１１０から送信された待機コマンドに基づいて、待機状態に設定するための処理を行う。
【１３６５６】
この待機コマンド処理（Ｓ１２０９）では、主制御装置１１０から待機コマンドを受信しており、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態に移行するために、表示用待機中コマンドを設定し（Ｓ１２８１）、処理をＳ１２８２に移行する。
【１３６５７】
Ｓ１２８１の処理で設定された表示用待機中コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用待機中コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、待機状態を実行するように構成されている（図５８８（ａ）参照）。
【１３６５８】
次いで、Ｓ１２８２の処理において、待機中フラグ２２３ｈをオンに設定し（Ｓ１２８２）、この待機コマンド処理（Ｓ１２０９）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。
【１３６５９】
図６５６に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０８の処理において、待機コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０８：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１０）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであれば、そのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。
【１３６６０】
次に、図６６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図６６１は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。
【１３６６１】
この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図６５５参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図５８７参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特

別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【１３６６２】

演出設定制御としての変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【１３６６３】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１３６６４】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【１３６６５】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【１３６６６】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６５５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１３６６７】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【１３６６８】
ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６５５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【１３６６９】
次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３１７に移行する。
【１３６７０】
ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６５５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【１３６７１】
Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。
【１３６７２】
つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。
【１３６７３】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それ

ぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【１３６７４】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【１３６７５】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６５５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。継続制御としての表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１３６７６】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【１３６７７】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６５５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１３６７８】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１７に移行する。

【１３６７９】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６５５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１３６８０】

また、Ｓ１３０９の処理において、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンではない、即ち、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオフであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｎｏ）、Ｓ１３１０～Ｓ１３１６の処理をスキップして、処理をＳ１３１７に移行する。

【１３６８１】

Ｓ１３１７の処理では、待機状態を解除するための待機状態解除処理を実行し（Ｓ１３１７）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。

ここで、図６６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される待機状態解除処理（Ｓ１３１７）について説明する。図６６２は、この待機状態解除処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。

【１３６８２】
待機状態解除処理（Ｓ１３１７）は、待機状態であるか否かを判別し、待機状態であった場合には待機状態を解除するための処理を行う。
【１３６８３】
待機状態解除処理（Ｓ１３１７）では、まず、待機中フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３３１）、待機中フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１３３１：Ｙｅｓ）、特別図柄の変動演出が開始されるため、待機中フラグ２２３ｈをオフに設定し（Ｓ１３３２）、処理をＳ１３３３に移行する。
【１３６８４】
一方、Ｓ１３３１の処理において、待機中フラグ２２３ｈがオンされていないと判別された場合（Ｓ１３３１：Ｎｏ）、Ｓ１３３２の処理をスキップして、Ｓ１３３３の処理に移行する。
【１３６８５】
Ｓ１３３３の処理では、検出制御としての占い回数カウンタ２２３ｊの値が０よりも大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１３３３）、占い回数カウンタ２２３ｊの値が０よりも大きい値であれば（Ｓ１３３３：Ｙｅｓ）、現在の待機状態において、少なくとも１以上の占い演出が実行されている状況であるため、この実行回数をクリアすべく、占い回数カウンタ２２３ｊに０をセットし（Ｓ１３３４）、この待機状態解除処理（Ｓ１３１７）を終了して、演出実行制御としての変動演出処理（図６６１）に戻る。
【１３６８６】
また、Ｓ１３３３の判別の結果、占い回数カウンタ２２３ｊの値が０よりも大きい値でない、即ち、検出制御としての占い回数カウンタ２２３ｊの値が０以下であれば（Ｓ１３３３：Ｎｏ）、現在の待機状態において所定表示態様としての占い演出は実行されていない状態であるため、Ｓ１３３４の処理をスキップして、この待機状態解除処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図６６１）に戻る。
【１３６８７】
次に、図６６３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特定表示制御としての待機中処理（Ｓ１１５１）について説明する。図６６３は、この待機中処理（Ｓ１１５１）を示したフローチャートである。
【１３６８８】
この待機中処理（Ｓ１１５１）では、待機状態が一定期間以上経過している場合に特定表示態様としてのデモ演出を実行するためのコマンドを設定する。また、待機状態において枠ボタン２２が押下された場合に、占い演出を実行するための条件を満たしているか否かを判別し、判別結果によって占い演出を実行するための処理を行う。
【１３６８９】
特定表示制御としての待機中処理（Ｓ１１５１）では、まず、待機中フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３４１）、待機中フラグ２２３ｈがオンされていなければ（Ｓ１３４１：Ｎｏ）、待機状態ではないため、この後の処理をすべてスキップして、この待機中処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３６９０】
一方、Ｓ１３４１の判別の結果、待機中フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１３４１：Ｙｅｓ）、次いで、期間条件として、現在の待機状態に移行してから一定時間が経過しているか否かを判別し（Ｓ１３４２）、現在の待機状態に移行してから一定時間が経過していれば（Ｓ１３４２：Ｙｅｓ）、デモ演出を開始すべく、表示用デモ演出コマンドを設定し（Ｓ１３４３）、処理をＳ１３４４に移行する。
【１３６９１】
ここで設定された表示用デモ演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６５５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用デモ演出コマンドを受信すると、デモ演出の表示制御を開始する。

【１３６９２】
　また、Ｓ１３４２の処理において、現在の待機状態に移行してから一定時間が経過していなければ（Ｓ１３４２：Ｎｏ）、デモ演出を開始する状態ではないため、Ｓ１３４３の処理をスキップして、処理をＳ１３４４に移行する。
【１３６９３】
　Ｓ１３４４の処理では、前提条件として枠ボタン２２が押下されたか否かを判別し（Ｓ１３４４）、枠ボタン２２が押下されていなければ（Ｓ１３４４：Ｎｏ）、Ｓ１３４５～Ｓ１３４８の処理をスキップして、この待機中処理（Ｓ１１５１）を終了してメイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３６９４】
　一方、Ｓ１３４４の処理において、枠ボタン２２が押下されたと判別された場合（Ｓ１３４４：Ｙｅｓ）、次いで、占い演出の実行開始の可否を判断すべく、前提条件として、占い回数カウンタ２２３ｊの値が所定頻度としての「４」よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３４５）、占い回数カウンタ２２３ｊの値が所定頻度としての「４」よりも小さい値であれば（Ｓ１３４５：Ｙｅｓ）、所定累計情報としての現在の待機状態における占い演出の実行回数が上限に達していないため、処理をＳ１３４６に移行する。
【１３６９５】
　Ｓ１３４６の処理では、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「０」であるか否かを判別し（Ｓ１３４６）、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「０」であれば（Ｓ１３４６：Ｙｅｓ）、第１占い演出が実行されていない状態であるため、次いで、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ１３４７）。
【１３６９６】
　Ｓ１３４７の判別の結果、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「０」であれば（Ｓ１３４７：Ｙｅｓ）、第２占い演出が実行されていない状態であり、いずれの占い演出も実行されていないため、第１占い演出を実行可能と判断して、第１占い状態メモリ２２３ｋに「１」（即ち、実行開始待機状態）をセットし（Ｓ１３４８）、この待機中処理（Ｓ１１５１）を終了してメイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３６９７】
　一方、Ｓ１３４５の処理において、検出制御としての占い回数カウンタ２２３ｊの値が「４」よりも小さい値でない（Ｓ１３４５：Ｎｏ）、即ち、占い回数カウンタ２２３ｊの値が「４」以上であると判別された場合は、所定累計情報としての１の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数に達している状態であり、占い演出を実行開始し得ない状態であるため、Ｓ１３４６～Ｓ１３４８の処理をスキップして、この待機中処理（Ｓ１１５１）を終了してメイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３６９８】
　また、Ｓ１３４６の処理において、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「０」でないと判別された場合（Ｓ１３４６：Ｎｏ）、第１占い演出が実行中の状態であるため、Ｓ１３４７及びＳ１３４８の処理をスキップして、この待機中処理（Ｓ１１５１）を終了してメイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３６９９】
　さらに、Ｓ１３４７の処理において、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「０」でないと判別された場合（Ｓ１３４７：Ｙｅｓ）、第２占い演出が実行中の状態であるため、Ｓ１３４８の処理をスキップして、特定表示制御としての待機中処理（Ｓ１１５１）を終了してメイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３７００】
　このように構成することで、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において、占い演出を実行可能とすることができる。
【１３７０１】
　その結果、例えば、「通常遊技状態」において、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず、第１始動口６４に入球し難い状態が続き、特別図柄の変動演出が実行されずに

待機状態に移行した場合であっても、遊技者は、占い演出を実行することができるため、第１始動口６４に入球することにのみ注力している状態と比較した場合に、第１始動口６４に入球し難い状態が続いている状況に対する遊技者の不快感は軽減され、さらに、占い演出を遊技できるという付加価値を付加することができるため、遊技者がパチンコ機１０の遊技を中断又は中止し難くすることができ、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる。

【１３７０２】

なお、特別図柄の変動演出の実行中においても、占い演出が実行可能となるように構成してもよい。このように構成する場合、メイン処理（図６５５参照）の１処理である枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）において、枠ボタン２２が押下されたと判別された場合に、第３８実施形態の待機中処理（図６６３参照）におけるＳ１３４４～Ｓ１３４８の処理を実行し、特別図柄の変動演出の実行有無にかかわらず、枠ボタン２２の押下に基づいて占い演出を実行可能とするように構成する。

【１３７０３】

このように構成することで、特別図柄の変動演出の実行有無にかかわらず、遊技者が任意のタイミングで占い演出を実行可能とすることができる。また、このように構成することで、枠ボタン２２が押下され、占い演出が実行可能となった状況において、特別図柄の変動演出の実行有無や、特別図柄の変動演出の保留球の有無を判別し、特別図柄の変動演出が実行中であったり、特別図柄の変動演出の保留球が存在したりする場合には、該特別図柄の変動演出の実行結果や、貯留されている特別図柄の変動演出の保留球の大当たり有無等を判別し、該判別結果を占い演出において示唆するように構成することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１３７０４】

一方、このように構成した場合には、特別図柄の変動演出が実行中の状況で占い演出が実行開始され得るため、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出を継続して表示可能とし、該第３図柄表示装置８１の一部の表示領域において占い演出を実行するなどの制御が必要となるため、表示内容にかかわる制御が複雑となり、制御負担が増大してしまうおそれがある。また、占い演出が実行可能となった状況において、実行中となっている特別図柄の変動演出の実行結果や、貯留されている特別図柄の変動演出の保留球の大当たり有無等を判別し、該判別結果を占い演出において示唆する場合にも、該判別処理などを追加することで制御が複雑化し、制御負担が増大してしまうおそれがある。

【１３７０５】

また、このように構成することで、所定累計情報としての１の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数（即ち、「４」）に達している場合には、占い演出を実行不可又は困難とすることができる。

【１３７０６】

ここで、仮に、１の待機状態における占い演出の実行回数に上限回数を設けなかった場合、遊技者によっては、パチンコ機１０の遊技球を発射させないまま、必要以上に占い演出を連続して実行してしまい、パチンコ機１０の稼働率が低減してしまうおそれがある。

【１３７０７】

一方、第３８実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、１の待機状態において、遊技者によって必要以上に占い演出が連続して実行される事象を防止することができ、パチンコ機１０の稼働率が低下することを防止することができる。

【１３７０８】

次に、図６６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第１占い演出処理（Ｓ１１５２）について説明する。図６６４は、この演出実行制御としての第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を示したフローチャートである。

【１３７０９】

この第１占い演出処理（Ｓ１１５２）では、第１占い演出処理を実行するために、第１占い状態メモリ２２３ｋの値を判別し、判別結果によって、各状態における第１占い演出

を実行する。
【１３７１０】
この第１占い演出処理（Ｓ１１５２）では、まず、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「０」（即ち、未実行状態）であるか否かを判別し（Ｓ１３５１）、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「０」であれば（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、第１占い演出を実行すべき状態ではないと判断し、以降の処理をスキップして、この第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３７１１】
一方、Ｓ１３５１の判別の結果、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「０」でなければ（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、第１占い演出を実行すべき状態、又は、実行中の状態であるため、次いで、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「１」（即ち、実行開始待機状態）であるか否かを判別する（Ｓ１３５２）。
【１３７１２】
Ｓ１３５２の判別の結果、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「１」であれば、待機状態において枠ボタン２２が押下され、所定表示態様としての占い演出を実行開始する状態であるため、まず、占い抽選を実行して該抽選結果を第１占い結果メモリ２２３ｍにセットして（Ｓ１３５３）、処理をＳ１３５４に移行する。この占い抽選は、占い抽選テーブル２２２ｆ（図６２３参照）を参照して抽選処理が行われる。
【１３７１３】
次いで、検出制御としての占い回数カウンタ２２３ｊに１加算し（Ｓ１３５４）、表示用第１導入演出コマンドを設定し（Ｓ１３５５）、第１占い状態メモリ２２３ｋに「２」（即ち、導入演出中状態）をセットして、この第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３７１４】
Ｓ１３５５の処理で設定された表示用第１導入演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用第１導入演出コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、開始態様としての導入演出を実行するように構成されている（図５８８（ｂ）参照）。
【１３７１５】
一方、Ｓ１３５２の処理において、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「１」でないと判別された場合（Ｓ１３５２：Ｎｏ）、次いで、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「２」（即ち、導入演出中状態）又は「３」（即ち、メイン演出中状態）のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１３５７）、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「２」又は「３」のいずれかであれば（Ｓ１３５７：Ｙｅｓ）、導入演出中又はメイン演出中における処理を実行すべく、第１導入メイン処理を実行し（Ｓ１３５８）、この第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３７１６】
ここで、図６６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第１占い演出処理（Ｓ１１５２）の一処理である第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）について説明する。図６６５は、この第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）を示したフローチャートである。
【１３７１７】
この第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）では、第１占い演出における導入演出及びメイン演出中の処理を実行する。
【１３７１８】
この第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）では、まず、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「２」（即ち、導入演出中状態）であるか否かを判別し（Ｓ１３８１）、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「２」であれば（Ｓ１３８１：Ｙｅｓ）、導入演出を実行中の状態

であるので、次いで、導入演出の実行期間が終了したか否かを判別する（Ｓ１３８２）。
【１３７１９】
Ｓ１３８２の判別の結果、導入演出の実行期間が終了していれば（Ｓ１３８２：Ｙｅｓ）、導入演出に続いて継続態様としてのメイン演出を実行すべく、表示用第１メイン演出コマンドを設定し（Ｓ１３８３）、第１占い状態メモリ２２３ｋに「３」（即ち、メイン演出中状態）をセットして（Ｓ１３８４）、処理をＳ１３８７に移行する。
【１３７２０】
Ｓ１３８３の処理で設定された表示用第１メイン演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、継続制御としての表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用第１メイン演出コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、メイン演出を実行するように構成されている（図５８８（ｃ）参照）。
【１３７２１】
なお、Ｓ１３８３の処理で設定される表示用第１メイン演出コマンドは、第１占い演出処理（図６６４参照）のＳ１３５３の処理において実行された抽選結果に基づいて設定される。
【１３７２２】
より詳細には、Ｓ１３５３の実行結果が遊技者の「勝ち」となる抽選結果であれば、遊技者が第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を選択した場合に第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を導出し、遊技者が第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を選択した場合に第３じゃんけん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を導出し、遊技者が第３じゃんけん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を選択した場合に第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を導出可能となるようにコマンドが設定される。
【１３７２３】
また、Ｓ１３５３の実行結果が遊技者の「引き分け」となる抽選結果であれば、遊技者が第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を選択した場合に第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を導出し、遊技者が第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を選択した場合に第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を導出し、遊技者が第３じゃんけん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を選択した場合に第３じゃんけん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を導出可能となるようにコマンドが設定される。
【１３７２４】
さらに、Ｓ１３５３の実行結果が遊技者の「負け」となる抽選結果であれば、遊技者が第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を選択した場合に第３じゃんけん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を導出し、遊技者が第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を選択した場合に第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を導出し、遊技者が第３じゃんけん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を選択した場合に第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を導出可能となるようにコマンドが設定される。
【１３７２５】
このように構成することで、遊技者がいずれのじゃんけん図柄を選択した場合であっても、Ｓ１３５３における抽選結果に基づいた遊技結果となるように、実行形態としての複数の演出パターンの中から所定継続態様としての１の演出パターンを設定することができる。
【１３７２６】
一方、Ｓ１３８２の処理において、導入演出の実行期間が終了していなければ（Ｓ１３８２：Ｎｏ）、導入演出を実行中の状態であるので、Ｓ１３８３及びＳ１３８４の処理をスキップして、Ｓ１３８７の処理に移行する。
【１３７２７】
また、Ｓ１３８１の処理において、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「２」でないと

判別された場合（Ｓ１３８１：Ｎｏ）、次いで、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「３」（即ち、メイン演出中状態）であるか否かを判別し（Ｓ１３８５）、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「３」であれば（Ｓ１３８５：Ｙｅｓ）、メイン演出を実行中の状態であるので、該メイン演出の実行期間が終了したか否かを判別する（Ｓ１３８６）。

【１３７２８】

Ｓ１３８６の判別の結果、期間条件としてメイン演出の実行期間が終了していれば（Ｓ１３８６：Ｙｅｓ）、続いて結果演出を実行すべく、処理をＳ１３８８に移行する。一方、メイン演出の実行期間が終了していなければ（Ｓ１３８６：Ｎｏ）、処理をＳ１３８７に移行する。

【１３７２９】

Ｓ１３８７の処理では、操作条件として、十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１によって十字操作中ボタン２３ｅの押下が検知されたか否かを判別し（Ｓ１３８７）、十字操作中ボタン２３ｅの押下が検知されていれば（Ｓ１３８７：Ｙｅｓ）、メイン演出の実行中に十字操作中ボタン２３ｅが押下されているため、継続態様としてのメイン演出の実行中であっても結果演出を実行すべく、Ｓ１３８８に移行する。

【１３７３０】

Ｓ１３８８の処理では、結果演出を実行すべく、命令内容としての表示用第１占い結果コマンドを設定し（Ｓ１３８８）、第１占い状態メモリ２２３ｋの値に「４」（即ち、結果報知状態）をセットして（Ｓ１３８９）、命令出力制御としての第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）を終了して第１占い演出処理（図６６４参照）に戻る。

【１３７３１】

Ｓ１３８８の処理で設定された表示用第１占い結果コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用第１占い結果コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、結果演出を実行するように構成されている（図５９０（ａ）参照）。

【１３７３２】

一方、Ｓ１３８７の処理において、十字操作中ボタン２３ｅが押下されていないと判別された場合（Ｓ１３８７：Ｎｏ）、次いで、遊技動作として枠ボタン２２が押下されたか否かを判別し（Ｓ１３９０）、枠ボタン２２が押下されていれば（Ｓ１３９０：Ｙｅｓ）、第１占い演出の実行中に枠ボタン２２が押下されているため、第２占い演出を追加して実行すべく、第２占い状態メモリ２２３ｎに「１」をセットし（Ｓ１３９１）、この第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）を終了して第１占い演出処理（図６６４参照）に戻る。なお、第２占い演出の詳細については図６６６及び図６６７を参照して後述する。

【１３７３３】

また、Ｓ１３９０の処理において、枠ボタン２２が押下されていないと判別された場合は（Ｓ１３９０：Ｎｏ）、Ｓ１３９１の処理をスキップして、この第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）を終了して演出実行制御としての第１占い演出処理（図６６４参照）に戻る。

【１３７３４】

このように構成することで、占い演出の実行中に十字操作中ボタン２３ｅを押下することで、実行中の導入演出又はメイン演出をスキップさせて、結果演出に移行させることができる。その結果、占い演出の実行期間を短縮することができ、遊技者が遊技球を発射させて特別図柄の変動演出を実行させる期間を早めることにつながり、パチンコ機１０の稼働率を上昇させることができる。

【１３７３５】

また、このように構成することで、占い演出のうちのメイン演出において、期間条件として実行期間が経過した場合と、該メイン演出の実行中に所定結果内容として十字操作中ボタン２３ｅが押下された場合と、の双方において、同一の処理を実行することができる

。その結果、演出の制御工数を削減することができ、また、制御を簡略化することで不具合の発生を未然に防止することができる。

【１３７３６】

図６６４の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）に戻って、説明を続ける。Ｓ１３５７の処理において、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「２」及び「３」のいずれのでもないと判別された場合（Ｓ１３５７：Ｎｏ）、次いで、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「４」（即ち、結果報知状態）であるか否かを判別する（Ｓ１３５９）。

【１３７３７】

Ｓ１３５９の判別の結果、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「４」であれば（Ｓ１３５９：Ｙｅｓ）、終了態様としての結果演出を実行中の状態であるので、結果表示期間が経過したか否かを判別し（Ｓ１３６０）、結果表示期間が経過していれば（Ｓ１３６０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１３６１に移行する。

【１３７３８】

Ｓ１３６１の処理では、Ｓ１３５３の処理で格納した第１占い結果メモリ２２３ｍの値を参照して、反映制御として表示用占い履歴コマンドを設定し（Ｓ１３６１）、第１占い状態メモリ２２３ｋ及び第１占い結果メモリ２２３ｍに「０」（即ち、未実行状態）をセットして第１占い演出を終了させ（Ｓ１３６２）、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。

【１３７３９】

Ｓ１３６１の処理で設定された表示用占い履歴コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用占い履歴コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、占い演出の履歴表示を実行するように構成されている（図５９０（ｂ）の履歴図柄８１ｉ参照）。

【１３７４０】

このように構成することで、占い演出が終了して、第３図柄表示装置８１の表示が待機状態又は変動演出に遷移した場合であっても、特定結果内容としての占い演出の実行結果を確認可能とすることができる。

【１３７４１】

その結果、遊技者は、該占い演出の結果を確認しながら遊技を継続することができ、遊技者によっては、占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。

【１３７４２】

また、上述したように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において占い演出を実行し、該占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行を開始した場合であっても、該占い演出を継続して表示可能に構成されており、該占い演出が終了した後に、特別図柄の変動演出が表示されるように構成されている。

【１３７４３】

一方、上述した第１占い演出処理（図６６４参照）及び第１導入メイン処理（図６６５参照）においては、特別図柄の変動演出の実行有無を判別する処理を行っていない。これは、上述した表示制御装置１１４内の描画リスト（図６３１参照）において、特別図柄の変動演出にかかわる表示優先度よりも占い演出にかかわる表示優先度の方が高く設定されているためである。

【１３７４４】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３は、占い演出を実行する場合に、特別図柄の変動演出の実行有無を考慮することなく制御することが可能となり、演出の制御工数を削減することができ、また、制御を簡略化することで不具合の発生を未然に防止することができる。

【１３７４５】
なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、Ｓ１３６０の処理において、結果演出の表示期間が経過していると判別された場合（Ｓ１３６０：Ｙｅｓ）、Ｓ１３６１及びＳ１３６２の処理の実行後、第２占い演出が実行中であるか否かを判別し、第２占い演出が実行中であれば、第１占い演出及び第２占い演出を並行して実行している状態であるため（図５９８（ｂ）参照）、第１占い演出を終了させるタイミングで第２占い演出を主表示領域Ｄｍの全画面に表示するコマンドを設定するよう構成されている（図５９９（ａ）参照）。
【１３７４６】
次に、図６６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第２占い演出処理（Ｓ１１５３）について説明する。図６６６は、この演出実行制御としての第２占い演出処理（Ｓ１１５３）を示したフローチャートである。
【１３７４７】
この第２占い演出処理（Ｓ１１５３）では、第２占い演出処理を実行するために、第２占い状態メモリ２２３ｎの値を判別し、判別結果によって、各状態における第２占い演出を実行する。
【１３７４８】
この第２占い演出処理（Ｓ１１５３）では、まず、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「０」（即ち、未実行状態）であるか否かを判別し（Ｓ１４５１）、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「０」であれば（Ｓ１４５１：Ｙｅｓ）、第２占い演出を実行すべき状態ではないと判断し、以降の処理をスキップして、この第２占い演出処理（Ｓ１１５３）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３７４９】
一方、Ｓ１４５１の判別の結果、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「０」でなければ（Ｓ１４５１：Ｎｏ）、第２占い演出を実行すべき状態、又は、実行中の状態であるため、次いで、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「１」（即ち、実行開始待機状態）であるか否かを判別する（Ｓ１４５２）。
【１３７５０】
Ｓ１４５２の判別の結果、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「１」であれば、第１占い演出の実行中において枠ボタン２２が押下され、第２占い演出を実行開始する状態であるため、まず、占い抽選を実行して該抽選結果を第２占い結果メモリ２２３ｏにセットして（Ｓ１４５３）、処理をＳ１４５４に移行する。この占い抽選は、占い抽選テーブル２２２ｆ（図６２３参照）を参照して抽選処理が行われる。
【１３７５１】
次いで、検出制御としての占い回数カウンタ２２３ｊに１加算し（Ｓ１４５４）、表示用第２導入演出コマンドを設定し（Ｓ１４５５）、第２占い状態メモリ２２３ｎに「２」（即ち、導入演出中状態）をセットして、この第２占い演出処理（Ｓ１１５３）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。
【１３７５２】
Ｓ１４５５の処理で設定された表示用第２導入演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用第２導入演出コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、第１占い演出の表示領域を縮小し、第２占い演出を第１占い演出と並行して実行するように構成されている（図５９６（ａ）参照）。
【１３７５３】
一方、Ｓ１４５２の処理において、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「１」でないと判別された場合（Ｓ１４５２：Ｎｏ）、次いで、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「２」（即ち、導入演出中状態）又は「３」（即ち、メイン演出中状態）のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１４５７）、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「２」又は「３」のい

ずれかであれば（Ｓ１４５７：Ｙｅｓ）、第２占い演出の導入演出中又はメイン演出中における処理を実行すべく、第２導入メイン処理を実行し（Ｓ１４５８）、この第２占い演出処理（Ｓ１１５３）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。

【１３７５４】

ここで、図６６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第２占い演出処理（Ｓ１１５３）の一処理である第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）について説明する。図６６７は、この第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）を示したフローチャートである。

【１３７５５】

この第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）では、第２占い演出における導入演出及びメイン演出中の処理を実行する。

【１３７５６】

この第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）では、まず、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「２」（即ち、導入演出中状態）であるか否かを判別し（Ｓ１４８１）、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「２」であれば（Ｓ１４８１：Ｙｅｓ）、第２占い演出の導入演出を実行中の状態であるので、次いで、第２占い演出における開始態様としての導入演出の実行期間が終了したか否かを判別する（Ｓ１４８２）。

【１３７５７】

Ｓ１４８２の判別の結果、第２占い演出における導入演出の実行期間が終了していれば（Ｓ１４８２：Ｙｅｓ）、次いで、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「４」（即ち、結果報知状態）であるか否かを判別し（Ｓ１４８３）、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「４」であれば（Ｓ１４８３：Ｙｅｓ）、第２占い演出のメイン演出を実行可能な状態であると判断し、表示用第２メイン演出コマンドを設定し（Ｓ１４８４）、第２占い状態メモリ２２３ｎに「３」（即ち、メイン演出中状態）をセットして（Ｓ１４８５）、この第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）を終了して、第２占い演出処理（図６６６）に戻る。

【１３７５８】

Ｓ１４８４の処理で設定された表示用第２メイン演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用第２メイン演出コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、第２占い演出のメイン演出を実行するように構成されている（図５９８（ｂ）参照）。

【１３７５９】

なお、Ｓ１４８４の処理で設定される表示用第２メイン演出コマンドは、第２占い演出処理（図６６６参照）のＳ１４５３の処理において実行された抽選結果に基づいて設定される。

【１３７６０】

より詳細には、Ｓ１４５３の実行結果が遊技者の「勝ち」となる抽選結果であれば、遊技者が第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を選択した場合に第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を導出し、遊技者が第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を選択した場合に第３じゃんけん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を導出し、遊技者が第３じゃんけん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を選択した場合に第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を導出可能となるようにコマンドが設定される。

【１３７６１】

また、Ｓ１４５３の実行結果が遊技者の「引き分け」となる抽選結果であれば、遊技者が第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を選択した場合に第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を導出し、遊技者が第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を選択した場合に第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を導出し、遊技者が第３じゃんけん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を選択した場合に第３じゃん

けん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を導出可能となるようにコマンドが設定される。
【１３７６２】
さらに、Ｓ１４５３の実行結果が遊技者の「負け」となる抽選結果であれば、遊技者が第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を選択した場合に第３じゃんけん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を導出し、遊技者が第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を選択した場合に第１じゃんけん図柄８１ｈ１（所謂、「グー」）を導出し、遊技者が第３じゃんけん図柄８１ｈ３（所謂、「パー」）を選択した場合に第２じゃんけん図柄８１ｈ２（所謂、「チョキ」）を導出可能となるようにコマンドが設定される。
【１３７６３】
このように構成することで、遊技者がいずれのじゃんけん図柄を選択した場合であっても、Ｓ１４５３における抽選結果に基づいた遊技結果となるように、実行形態としての複数の演出パターンの中から所定継続態様としての１の演出パターンを設定することができる。
【１３７６４】
一方、Ｓ１４８２の処理において、第２占い演出における導入演出の実行期間が終了していなければ（Ｓ１４８２：Ｎｏ）、第２占い演出における導入演出を実行中の状態であるので、Ｓ１４８３～Ｓ１４８５の処理をスキップして、この第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）を終了して、演出実行制御としての第２占い演出処理（図６６６）に戻る。
【１３７６５】
また、Ｓ１４８３の処理において、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「４」でないと判別された場合（Ｓ１４８３：Ｎｏ）、第１占い演出が結果演出まで進行しておらず、第２占い演出のメイン演出を実行すべき状態ではないと判断して、Ｓ１４８４及びＳ１４８５の処理をスキップして、この第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）を終了して、第２占い演出処理（図６６６）に戻る。
【１３７６６】
ここで、第２占い演出は、第１占い演出の実行中に実行開始され得る演出であるため（図５９５（ｃ）及び図５９６（ａ）参照）、第２占い演出の導入演出の実行期間が終了したタイミングにおいて、第１占い演出は継続態様としてのメイン演出を実行中の状態となっている可能性がある。
【１３７６７】
そのため、仮に、Ｓ１４８３の判別処理を行わず、第２占い演出の導入演出の実行期間が終了したタイミングで即座に該第２占い演出のメイン演出を実行開始するように構成した場合、第１占い演出のメイン演出と第２占い演出のメイン演出が並行して実行されてしまうおそれがある。
【１３７６８】
より詳細には、第１占い演出及び第２占い演出の双方において選択演出が重複又は連続して実行され得る状況となった場合、２の占い演出における選択操作を迅速に実行可能となり、占い演出の実行期間を短縮することが可能となる効果は見込める一方、遊技者はいずれの占い演出のじゃんけん図柄を選択すればよいのか混乱してしまうおそれがある。また、第１占い演出及び第２占い演出の双方において勝負演出が重複又は連続して実行され得る状況となった場合も、占い演出の実行期間を短縮することが可能となる効果は見込める一方、遊技者はいずれの占い演出の内容を確認すればいいのか混乱してしまうおそれがある。
【１３７６９】
一方、第３８実施形態のパチンコ機１０のように、Ｓ１４８３の判別処理を行い、第１占い演出のメイン演出が終了して結果演出を実行中の状態となってから、第２占い演出のメイン演出を実行開始可能に構成することで、第１占い演出の結果演出を確認してから第２占い演出の結果演出を確認することができるため、２の占い演出を並行して実行する場合であっても、遊技者は双方の演出結果を効率的に順次確認することができる。
【１３７７０】

また、Ｓ１４８１の処理において、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「２」でないと判別された場合（Ｓ１４８１：Ｎｏ）、次いで、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「３」（即ち、メイン演出中状態）であるか否かを判別し（Ｓ１４８６）、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「３」であれば（Ｓ１４８６：Ｙｅｓ）、第２占い演出のメイン演出を実行中の状態であるので、該メイン演出の実行期間が終了したか否かを判別する（Ｓ１４８７）。

【１３７７１】

Ｓ１４８６の判別の結果、期間条件として、第２占い演出におけるメイン演出の実行期間が終了していれば（Ｓ１４８７：Ｙｅｓ）、続いて結果演出を実行すべく、処理をＳ１４８８に移行する。一方、第２占い演出におけるメイン演出の実行期間が終了していなければ（Ｓ１４８７：Ｎｏ）、Ｓ１４８８及びＳ１４８９の処理をスキップして、この第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）を終了して、第２占い演出処理（図６６６）に戻る。

【１３７７２】

Ｓ１４８８の処理では、第２占い演出の結果演出を実行すべく、命令内容として表示用第２占い結果コマンドを設定し（Ｓ１４８８）、第２占い状態メモリ２２３ｎの値に「４」（即ち、結果報知状態）をセットして（Ｓ１４８９）、命令出力制御としての第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）を終了して第２占い演出処理（図６６６参照）に戻る。

【１３７７３】

Ｓ１４８８の処理で設定された表示用第２占い結果コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用第２占い結果コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、第２占い演出の結果演出を実行するように構成されている（図６００（ｂ）参照）。

【１３７７４】

図６６６の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）に戻って、説明を続ける。Ｓ１４５７の処理において、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「２」及び「３」のいずれのでもないと判別された場合（Ｓ１４５７：Ｎｏ）、次いで、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「４」（即ち、結果報知状態）であるか否かを判別する（Ｓ１４５９）。

【１３７７５】

Ｓ１４５９の判別の結果、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「４」であれば（Ｓ１４５９：Ｙｅｓ）、終了態様としての結果演出を実行中の状態であるので、結果表示期間が経過したか否かを判別し（Ｓ１４６０）、結果表示期間が経過していれば（Ｓ１４６０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１４６１に移行する。

【１３７７６】

Ｓ１４６１の処理では、Ｓ１４５３の処理で格納した第２占い結果メモリ２２３ｍの値を参照して、反映制御として表示用占い履歴コマンドを設定し（Ｓ１４６１）、第２占い状態メモリ２２３ｎ及び第２占い結果メモリ２２３ｍに「０」（即ち、未実行状態）をセットして占い演出を終了させ（Ｓ１４６２）、第２占い演出処理（Ｓ１１５３）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。

【１３７７７】

Ｓ１４６１の処理で設定された表示用占い履歴コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用占い履歴コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、占い演出の履歴表示を実行するように構成されている（図５９０（ｂ）の履歴図柄８１ｉ参照）。

【１３７７８】

このように構成することで、占い演出が終了して、第３図柄表示装置８１の表示が待機状態又は特別図柄の変動演出に遷移した場合であっても、特定結果内容としての占い演出

の実行結果を確認することができる。
【１３７７９】
その結果、遊技者は、該占い演出の結果を確認しながら遊技を継続することができ、遊技者によっては、占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。
【１３７８０】
また、上述したように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において占い演出を実行し、該占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行を開始した場合であっても、該占い演出を継続して表示可能に構成されており、該占い演出が終了した後に、特別図柄の変動演出が表示されるように構成されている。
【１３７８１】
一方、上述した第２占い演出処理（図６６６参照）及び第２導入メイン処理（図６６７参照）においては、特別図柄の変動演出の実行有無を判別する処理を行っていない。これは、上述した表示制御装置１１４内の描画リスト（図６３１参照）において、特別図柄の変動演出にかかわる表示優先度よりも占い演出の表示優先度の方が高く設定されているためである。
【１３７８２】
このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３は、占い演出を実行する場合に、特別図柄の変動演出の実行有無を考慮することなく制御することが可能となり、演出の制御工数を削減することができ、また、制御を簡略化することで不具合の発生を未然に防止することができる。
【１３７８３】
ここで、仮に、第２占い演出処理（図６６６参照）及び第２導入メイン処理（図６６７）を実行するように構成せず、複数の占い演出を並行して実行し得ないように構成した場合を想定する。このように構成した場合、図６６６及び図６６７に示す制御が不要となる分、制御的負担が軽減する一方で、遊技者が１の占い演出のみ実行可能となることで、複数回の占い演出を実行する場合に時間がかかってしまい、その分遊技球を発射する期間が削減され、稼働率が低下してしまうおそれがある。
【１３７８４】
一方、第３８実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、２の占い演出を並行して実行可能とすることができる。その結果、１の占い演出の実行中に、さらに別の占い演出を追加して実行することができ、２の占い演出を並行して実行可能とすることで、該占い演出の実行期間を実質的に短縮することができるため、該占い演出を早期に終了させることで、遊技者が遊技球を発射させる期間を長期化することにつながり、稼働を促進することができる。
【１３７８５】
次に、図６６８から図６８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理（図６６８参照）と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理（図６６９（ａ）参照）と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理（図６６９（ｂ）参照）とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、反映制御として、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。
【１３７８６】
まず、図６６８を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメ

イン処理について説明する。図６６８は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【１３７８７】

このメイン処理は、電源投入時にＭＰＵ２３１によって起動されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１）。具体的には、ＭＰＵ２３１を初期設定し、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【１３７８８】

さらに、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【１３７８９】

次いで、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００２）。この転送指示には、電源投入時主画像２８２（図６２５参照）に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像２８２に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【１３７９０】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１は、この転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。この電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【１３７９１】

なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【１３７９２】

Ｓ２００２の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像２８２に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００３）。

【１３７９３】

この転送指示には、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが格納されている

キャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【１３７９４】

Ｓ２００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ａをオンする（Ｓ２００４）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの間は、後述する転送設定処理（図６８１（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理（図６８１（ｂ）参照）が実行される。

【１３７９５】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、この常駐画像転送設定処理（図６８１（ｂ）参照）による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）において、図６２５に示す画像投入時画像（電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。

【１３７９６】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。

【１３７９７】

そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、継続制御としての表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。

【１３７９８】

一方、遊技者等は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【１３７９９】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用い

ても、電源投入時主画像２８２を確認することができ、動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【１３８００】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像２８２とあわせて電源投入時変動画像２８３もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように構成されている。よって、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合は、図６２５（ｂ）及び図６２５（ｃ）に示す電源投入時変動画像２８３をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、電源投入時変動画像２８３による簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【１３８０１】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像２８２が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像２８３を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像２８２が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【１３８０２】

Ｓ２００４の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ２００５）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ２００５の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理（図６６９（ａ）参照）およびＶ割込処理（図６６９（ｂ）参照）を実行する。

【１３８０３】

次いで、図６６９（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図６６９（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【１３８０４】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ２０１１）、このコマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理（図６６９（ｂ）参照）のコマンド判定処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２２参照）または簡易コマンド判定処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２８参照）によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１３８０５】

次いで、図６６９（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図６６９（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図６３１参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【１３８０６】
上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。従って、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがない。その結果、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【１３８０７】
ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図６６９（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであるか否かを判別し（Ｓ２０２１）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判別されると（Ｓ２０２１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了するまでの間、図６２５に示した電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了したか否か等を判定する簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）を実行し、次いで、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示する簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）を実行して、Ｓ２０２４の処理へ移行する。
【１３８０８】
一方、Ｓ２０２１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２０２１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図６２５に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ２０２３）を実行し、処理をＳ２０２４へ移行する。
【１３８０９】
コマンド判定処理（Ｓ２０２２）では、コマンド割込処理（図６６９（ａ）参照）によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。また、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は変動パターン種別に応じた変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。さらに、設定された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。また、「リーチ表示」時に表示される文字図柄に関するコマンド（以下、「文字系コマンド」という場合がある）が格納されていた場合は、文字図柄の表示態様に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。
【１３８１０】
このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。
【１３８１１】
特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンド、文字系コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行す

ることによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出や「リーチ表示」の文字図柄の表示態様を素早く把握し、その表示態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図６７０から図６７６を参照して後述する。

【１３８１２】

表示設定処理（Ｓ２０２３）では、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｂおよび追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２の内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出を決定し、その決定した演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図６７７から図６８０を参照して後述する。

【１３８１３】

表示設定処理（Ｓ２０２３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ２０２４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ２０２３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１３８１４】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ２０２５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定される転送データテーブル２３２ａ３の転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。さらに、音声ランプ制御装置１１３から文字系コマンドや背面画像系コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、文字図柄の初期設定（デフォルト設定）以外の表示態様で使用する文字図柄の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、この転送設定処理の詳細については、図６８１～図６８３を参照して後述する。

【１３８１５】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ２０２６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ２０２４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ２０２５）により設定された転送指示とから、図６３１に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、この描画処理の詳細については、図６８４を参照して後述する。

【１３８１６】

次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ２０２７）。そして、このＶ割込処理を終了する。Ｓ２０２７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）において、表示

用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（「１０Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブル（図示せず）と停止図柄カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【１３８１７】

次いで、図６７０から図６７６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ２０２２）の詳細について説明する。まず、図６７０は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【１３８１８】

図６７０で示すように、このコマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、このコマンド判定処理を終了して、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、新規コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ２１０３）。

【１３８１９】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（Ｓ２１０４）、表示用保留球数コマンドがあれば（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、保留球数コマンド処理を実行して（Ｓ２１０５）、Ｓ２１０１の処理に戻る。

【１３８２０】

ここで、図６７１（ａ）を参照して、保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）の詳細について説明する。図６７１（ａ）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１３８２１】

保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）では、まず、表示用保留球数コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規保留球数コマンドフラグをオンし（Ｓ２１２１）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（Ｓ２１２２）。なお、Ｓ２１２２の処理において、２以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

【１３８２２】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、Ｓ２１２２の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして（Ｓ２１２３）、この保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）を終了して、コマンド判定処理（図６７０参照）に戻る。

【１３８２３】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、更新終了状態である新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるように、保留画像データを展開する。

【１３８２４】

図６７０に戻り、Ｓ２１０４の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０６）、表示用デモコマンドがあれば（Ｓ２１０６：Ｙｅｓ

）、デモコマンド処理を実行して（Ｓ２１０７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１３８２５】
ここで、図６７１（ｂ）を参照して、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）の詳細について説明する。図６７１（ｂ）は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１３８２６】
デモコマンド処理（Ｓ２１０７）では、まず、特定表示態様としてのデモ演出に対応するデモ用の表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１３１）。次いで、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアし、また、転送データテーブルバッファ２３３ｄにもＮｕｌｌデータを書き込んでその内容をクリアする（Ｓ２１３２）。これは、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１では、描画に必要な画像データを新たにキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブル２３２ａ３がデータテーブル格納エリア２３２ａに用意されていないからである。
【１３８２７】
次いで、デモ表示に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１３３）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１３４）。そして、オン状態で第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグ（図示せず）をオンに設定する共に、オン状態で第３図柄表示装置８１に確定表示演出が表示されることを示す確定コマンドフラグ（図示せず）をオフに設定し、さらに、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して（Ｓ２１３５）、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）を終了し、コマンド判定処理（図６７０参照）に戻る。
【１３８２８】
このデモコマンド処理（Ｓ２１０７）が実行されることにより、表示設定処理（図６７７参照）では、Ｓ２１３４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用の表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。
【１３８２９】
また、表示設定処理（図６７７参照）では、Ｓ２１３３の処理によってデモ表示に対応する時間データの設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１で規定されたデモ演出の時間を計時する。また、Ｓ２１３５の処理によって設定されたデモ表示フラグおよび確定表示フラグの状態に基づいて、表示設定処理において計時カウンタ２３３ｇの計時によってデモ用の表示データテーブル２３２ａ１におけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。
【１３８３０】
図６７０に戻って説明を続ける。Ｓ２１０６の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（Ｓ２１０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンド（以下、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド及び表示用確定コマンドを総称して、「変動演出系コマンド」という場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１０８）、変動演出系コマンドがあれば（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、変動演出系コマンド処理を実行して（Ｓ２１０９）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１３８３１】
ここで、図６７２を参照して、変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）の詳細について説明する。図６７２は、変動演出系コマンド処理を示すフローチャートである。この変動

演出系コマンド処理は、上述したように、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンドの変動演出系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１３８３２】

変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４１）、表示用確定コマンドがあれば（Ｓ２１４１：Ｙｅｓ）、確定コマンド処理を実行して（Ｓ２１４２）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図６７０参照）へ戻る。

【１３８３３】

ここで、図６７３（ａ）を参照して、確定コマンド処理（Ｓ２１４２）の詳細について説明する。図６７３（ａ）は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１３８３４】

確定コマンド処理（Ｓ２１４２）では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（図６７７参照）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（Ｓ２１５１）、この確定コマンド処理（Ｓ２１４２）を終了し、変動演出系コマンド処理（図６７２参照）に戻る。

【１３８３５】

これにより、表示設定処理（図６７７参照）では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、第３図柄表示装置８１に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、変動演出の表示の設定を処理した場合に、その変動演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示させるように、表示の設定処理を実行する。

【１３８３６】

図６７２に戻って説明を続ける。Ｓ２１４１の処理において、表示用確定コマンドがないと判別された場合は（Ｓ２１４１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４３）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ２１４３：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して、（Ｓ２１４４）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図６７０参照）へ戻る。

【１３８３７】

ここで、図６７３（ｂ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）の詳細について説明する。図６７３（ｂ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１３８３８】

変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）では、まず、未処理のコマンドの中に表示用昇格演出パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１６１）、表示用昇格演出パターンコマンドがあれば（Ｓ２１６１：Ｙｅｓ）、次いで、表示用昇格演出パターンコマンドによって示される実行形態としての変動演出パターンに対応した変動用の表示データテーブル２３２ａ１を決定し、その決定した変動用の表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１６２）。

【１３８３９】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図６７０参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影

響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１６２の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。

【１３８４０】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定してしまうと、実際には、設定した変動用の表示データテーブル２３２ａ１よりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合は、設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することとなり、変動中の第３図柄が急に停止表示されてしまい、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【１３８４１】

これに対し、第３８実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定することで、実際には、設定した変動用の表示データテーブル２３２ａ１よりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理（Ｓ２０２３）によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御される。よって、遊技者は、再始動演出を変動演出の一貫として視認し、第３図柄の停止表示が確定するまで違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【１３８４２】

次いで、Ｓ２１６２で設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を決定してデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ２１６３）。そして、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアする（Ｓ２１６４）。

【１３８４３】

その後、変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ２１６２の処理によって設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ２１６５）。表示制御装置１１４における表示制御では、Ｓ２１６５の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１が、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示制御装置１１４では、設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１の変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、デフォルト変動に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するようになっている。

【１３８４４】

次いで、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１６６）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１６７）。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ２１６８）、さらに、表示設定

処理（図６７７参照）で用いられる再始動タイマカウンタを「０」に初期化して（Ｓ２１６９）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図６７２参照）に戻る。

【１３８４５】

一方、Ｓ２１６１の処理において、表示用昇格演出パターンコマンドがないと判別された場合（Ｓ２１６１：Ｎｏ）、その他の変動パターンコマンド処理を実行し（Ｓ２１７０）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図６７２参照）に戻る。

【１３８４６】

この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）が実行されることにより、表示設定処理（図６７７参照）では、Ｓ２１６７の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１において必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【１３８４７】

また、表示設定処理（図６７７参照）では、Ｓ２１６６の処理によって変動用の表示データテーブル２３２ａ１を基に時間データが設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、変動用の表示データテーブル２３２ａ１で規定された変動演出の時間を計時する。そして、変動用の表示データテーブル２３２ａ１における変動演出が終了したと判断された場合、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を第３図柄表示装置８１に表示し、変動演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示するように、その表示の設定を制御する。

【１３８４８】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【１３８４９】

これに対し、本変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６８の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１３８５０】

同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【１３８５１】

これに対し、コマンド判定処理（図６７０参照）では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６２の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッフ

ァ２３３ｂに設定されたデモ用の表示データテーブル２３２ａ１を上書きによって変動用の表示データテーブル２３２ａ１に書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１３８５２】

図６７２に戻って説明を続ける。Ｓ２１４３の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ２１４３：Ｎｏ）、変動演出に関する未処理のコマンドは表示用停止種別コマンドであるので、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ２１４５）、この変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）を終了し、コマンド判定処理（図６７０参照）へ戻る。

【１３８５３】

ここで、図６７４を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）の詳細について説明する。図６７４は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用停止種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１３８５４】

停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（「１０Ｒ時短大当たり」、「７Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ２１７５）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値と、を比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ２１７６）。

【１３８５５】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ２１７７）、この停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）を終了して、変動演出系コマンド処理（図６７２参照）へ戻る。

【１３８５６】

ここで、上述したように、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、その変動用の表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ２１７７によって設定された停止図柄判別フラグからＳ２１７６の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して後述する表示設定処理（図６７７参照）により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【１３８５７】

なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、表示制御装置１１４が２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図６７０参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１７５の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断さ

れる場合は、停止種別が「非リーチ」であると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、「ハズレ表示」である「非リーチ」に対応する停止図柄（例えば、「４５６」）がＳ２１７６の処理によって設定される。

【１３８５８】

仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、ハズレであった場合であっても、第３図柄表示装置８１には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、「ハズレ表示」の「非リーチ」演出態様に対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、第３図柄表示装置８１に「ハズレ表示」に対応する停止図柄が表示されても、パチンコ機１０の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。

【１３８５９】

図６７０に戻って説明を続ける。Ｓ２１０８の処理において、変動演出系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、当たり系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１０）、当たり系コマンドがあれば（Ｓ２１１０：Ｙｅｓ）、当たり系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１１）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。この当たり系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した大当たり中又は小当たり中のコマンドに対応する処理を実行する。

【１３８６０】

Ｓ２１１０の処理において、当たり系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、のパターン系コマンド、表示用赤文字コマンドの色系コマンド、の第３図柄表示装置８１で表示される文字図柄に関するコマンド（以下、パターン系コマンド及び色系コマンドを総称して「文字系コマンド」と表現する場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１１２）、文字系コマンドがあれば（Ｓ２１１２：Ｙｅｓ）、文字系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１３）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１３８６１】

ここで、図６７５（ａ）を参照して、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）の詳細について説明する。図６７５は、文字系コマンド処理を示すフローチャートである。この文字系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した文字系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１３８６２】

文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、文字フラグをオンに設定し（Ｓ２１８１）、文字コマンドフラグをオンして（Ｓ２１８２）、その他の文字系コマンド処理を実行し（Ｓ２１８３）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了して、コマンド判定処理（図６７０参照）に戻る。

【１３８６３】

図６７０に戻って説明を続ける。Ｓ２１１２の処理において、文字系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１４）、背面画像系コマンドがあれば（Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、背面画像系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１５）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１３８６４】

ここで、図６７５（ｂ）を参照して、背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図６７５（ｂ）は、背面画像系コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１３８６５】

背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）では、まず、オン状態で背面画像変更コマンド

を受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図６８２参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２１９１）、処理をＳ２１９２へ移行する。

【１３８６６】

Ｓ２１９２の処理では、背面画像コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１９２）、背面種別（背面Ａ～Ｃ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９３）、この背面画像変更コマンド処理（Ｓ２１１５）を終了し、コマンド判定処理（図６７０参照）に戻る。

【１３８６７】

通常画像転送設定処理（図６８２参照）では、Ｓ２１９２の処理により設定される背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、Ｓ２１９３の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面種別を特定する。そして、その特定された背面画別が背面Ｂ又は背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【１３８６８】

また、タスク処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２４）では、表示データテーブル２３２ａ１に規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ２１９３によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面種別を特定し、さらに、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【１３８６９】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理（図６７０参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１９３の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【１３８７０】

図６７０に戻って説明を続ける。Ｓ２１１４の処理において、背面画像系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１６）、エラーコマンドがあれば（Ｓ２１１６：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ２１１７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１３８７１】

ここで、図６７６を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）の詳細について説明する。図６７６は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１３８７２】
エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）では、まず、音声ランプ制御装置１１３より、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信しているか否かを判別し（Ｓ２２０１）、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信していなければ（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、Ｓ２２０２～Ｓ２２０５の処理をスキップして、処理をＳ２２０６に移行する。
【１３８７３】
一方、Ｓ２２０１の判別の結果、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信していれば（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、該コマンドに基づいてエラーパターンメモリを設定し（Ｓ２２０２）、エラーコマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２２０３）、エラー発生フラグをオンし（Ｓ２２０４）、エラー種別に対応するエラー判別フラグをオンして（Ｓ２２０５）、処理を２２０６に移行する。
【１３８７４】
Ｓ２２０６の処理では、その他のエラーコマンド処理を実行し（Ｓ２２０６）、このエラーコマンド処理（Ｓ２１１７）を終了して、コマンド判定処理（図６７０参照）に戻る。
【１３８７５】
後述する表示設定処理（図６７７）では、Ｓ２２０４の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ２２０５の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。
【１３８７６】
なお、エラーコマンド処理において表示される各エラーに対応した警告画像は、いずれの変動演出の表示画像よりも優先して最前面に表示されるように構成されている。このように構成することで、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、また、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。
【１３８７７】
また、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ２２１２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。
【１３８７８】
図６７０に戻って説明を続ける。Ｓ２１１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ２１１６：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ２１１８）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１３８７９】
各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ２１０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、再びＳ２１０２～Ｓ２１１８の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ２１０１～Ｓ２１１８の処理が繰り返し実行され、Ｓ２１０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理（Ｓ２０２２）を終了する。
【１３８８０】
なお、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）も、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図６２５に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用確定コマンド、表示用変動パターンコマンドおよび表

示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理（図６７３（ａ）参照）、変動パターンコマンド処理（図６７３（ｂ）参照）および停止種別コマンド処理（図６７４参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【１３８８１】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図６７３（ｂ）参照）では、Ｓ２１６２の処理で、電源投入時変動画像２８３の表示に対応した表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ２１６３の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｄにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【１３８８２】

次に、図６７７から図６８０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図６６９（ｂ）参照）の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ２０２３）の詳細について説明する。図６７７及び図６７８は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【１３８８３】

この表示設定処理（Ｓ２０２３）では、まず、図６７７で示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理（図６７０参照）において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ２３０２～Ｓ２３０６の処理をスキップし、処理をＳ２３０７へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２３０２）、Ｓ２３０３～Ｓ２３０６の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【１３８８４】

Ｓ２３０３の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０３）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、先のコマンド判定処理（図６７０参照）において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（Ｓ２３０４）。

【１３８８５】

ここで、図６７９（ａ）を参照して、保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の詳細について説明する。図６７９（ａ）は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置１１３より通知された保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１に初期設定（デフォルト設定。即ち、「白色」の「○」図柄。）で表示させる画像データを展開するための処理である。

【１３８８６】

保留画像設定処理（Ｓ２３０４）では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示させる保留画像データを展開する（Ｓ２３４１）。タスク処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１３８８７】

そして、新規保留球数コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３４２）、この保留画像設定処理（Ｓ２３０４）を終了して、表示設定処理（図６７７参照）に戻る。

【１３８８８】

図６７７に戻って説明を続ける。保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の後、又は、Ｓ２３０３の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンでなければ（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、次いで、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３０５）。判別の結果、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ２３０６）。

【１３８８９】

ここで、図６７９（ｂ）を参照して、警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の詳細について説明する。図６７９（ｂ）は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理である。

【１３８９０】

警告画像設定処理（Ｓ２３０６）では、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ２３５１）。タスク処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１３８９１】

そして、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ２３５２）、この警告画像設定処理（Ｓ２３０６）を終了して、表示設定処理（図６７７参照）に戻る。

【１３８９２】

図６７７に戻って説明を続ける。警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の後、又はＳ２３０５の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別された場合は（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、次いで、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ２３０７）。

【１３８９３】

ここで、図６８０を参照して、ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の詳細について説明する。図６８０は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２および転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｅの更新を行う処理である。

【１３８９４】

このポインタ更新処理（Ｓ２３０７）では、まず、ポインタ２３３ｅを１加算する（Ｓ２３６１）。即ち、ポインタ２３３ｅは、原則、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブル２３２ａ１～２３２ａ３は、アドレス「０００００Ｈ」には、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「００００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｅの値が「０」に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が「１」に更新されるので、アドレス「００００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブル２３２ａ１～２３２ａ３から実体的なデータを読み出すことができる。

【１３８９５】

Ｓ２３６１の処理によって、ポインタ２３３ｅの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報であるか否かを判別する（Ｓ２３６２）。その結果、「Ｅｎｄ」情報であれば（Ｓ２３６２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｅが更新されたことを意

味する。
【１３８９６】
　そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１であるか否かを判別して（Ｓ２３６３）、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１であれば（Ｓ２３６３：Ｙｅｓ）、ポインタ２３３ｅを「１」に設定し（Ｓ２３６４）、さらに、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されているデモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定して（Ｓ２３６５）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図６７７参照）では、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１の先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出または再始動演出を繰り返し表示させることができる。
【１３８９７】
　一方、Ｓ２３６３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用の表示データテーブル２３２ａ１でも、再始動用の表示データテーブル２３２ａ１でもないと判別された場合は（Ｓ２３６３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｅの値を１だけ減算して（Ｓ２３６６）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図６７７参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂにデモ用の表示データテーブル２３２ａ１および再始動用の表示データテーブル２３２ａ１以外の表示データテーブル２３２ａ１、例えば、変動用の表示データテーブル２３２ａ１や確定表示用のデータテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、「Ｅｎｄ」情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブル２３２ａ１で規定される最後の画像で停止させた状態で表示させることができる。
【１３８９８】
　なお、Ｓ２３６２の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、Ｓ２３６１の処理による更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報ではないと判別される場合は（Ｓ２３６２：Ｎｏ）、Ｓ２３６３～Ｓ２３６６の処理をスキップして、Ｓ２３６７の処理へ移行する。
【１３８９９】
　Ｓ２３６７の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３６７）、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３６７：Ｎｏ）、そのままポインタ更新処理（Ｓ２３０７）を終了して、表示設定処理（図６７７参照）に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３６７：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１において「Ｅｎｄ」情報が格納されているエンド位置アドレスから１だけ減算した値に、ポインタ２３３ｅの値を設定する（Ｓ２３６８）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値を「１」に設定して（Ｓ２３６９）、このポインタ更新処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブル２３２ａ１の最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。
【１３９００】
　図６７７に戻って説明を続ける。ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の後は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ及び追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されている表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２から、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ２３０８）。タスク処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２４参照）では、先に展開された保留画

像や警告画像などと共に、Ｓ２３０８の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１３９０１】

第３８実施形態では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納され、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。これにより、表示データテーブル２３２ａ１で規定されているスプライトの描画内容を、追加データテーブル２３２ａ２で規定し直すことで、表示データテーブル２３２ａ１の描画内容から追加データテーブル２３２ａ２の描画内容に変更して表示することができる。

【１３９０２】

また、第３８実施形態では、追加データテーブルバッファ２３３ｃに複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されているが、複数の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、最も新しく格納された追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。即ち、追加データテーブル２３２ａ２の格納順を記憶しておき、最も新しい追加データテーブル２３２ａ２の描画内容を優先して表示することができるので、表示内容を変更した後にさらに変更する場合、的確に表示することが可能となる。

【１３９０３】

なお、追加データテーブル２３２ａ２において、Ｎｕｌｌデータが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃがＮｕｌｌデータでクリアされているときは、常にＮｕｌｌデータが追加データテーブルバッファ２３３ｃから展開されることになる。

【１３９０４】

次いで、計時カウンタ２３３ｇの値を１だけ減算し（Ｓ２３０９）、減算後の計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下であるか否かを判別する（Ｓ２３１０）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下でない場合、即ち、「１」以上である場合は（Ｓ２３１０：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）に戻る。

【１３９０５】

一方、Ｓ２３１０の処理において、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下である場合は（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用の表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くＳ２３１１の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ２３１１）。

【１３９０６】

Ｓ２３１１の判別の結果、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３１１：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示用のデータテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３１２）。

【１３９０７】

次いで、実行中の変動演出が終了するため、背面画像変更フラグをオフし（Ｓ２３１３

）、文字パターンメモリ２３３ｊをオフする（Ｓ２３１４）。このように構成することで、１の変動演出が終了する毎に該変動演出用に設定された内容を初期化することができるので、例えば、前回の変動演出において設定された文字図柄の設定内容が、次回の変動演出において現出するといった不具合が発生することを未然に防止することができる。

【１３９０８】

次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３１５）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化する（Ｓ２３１６）。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３１７）、次いで、「０」状態（オフ状態）で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオン（即ち、「１」）に設定後（Ｓ２３１８）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ２３１９）、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了し、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）に戻る。

【１３９０９】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用の表示データテーブル２３２ａ１が設定されている状況において、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１３９１０】

また、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定される表示データテーブル２３２ａ１を確定表示用のデータテーブル２３２ａ１に変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することが出来る。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１３９１１】

なお、Ｓ２３１９の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、その表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。

【１３９１２】

よって、タスク処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２４参照）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ２３１９によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【１３９１３】

一方、Ｓ２３１１の処理において、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３１１：Ｎｏ）、処理を図６７８に示すＳ２３２０の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２０）。そして、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２０：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、確定表示演出が終了したことを意味する。そこで、確定表示フラグをオフに設定した後（Ｓ２３２１）、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定し（Ｓ２３２２）、次いで、デモ表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定する（Ｓ２

３２３）。そして、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化し（Ｓ２３２４）、オン状態で特定表示態様としてのデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ２３２５）、処理を図６７７に移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）に戻る。

【１３９１４】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１３９１５】

なお、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンと判定される場合、即ち、Ｓ２３２０のＹｅｓの分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、Ｓ２３１２の処理によって、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄはいずれもその内容がクリアされている。よって、Ｓ２３２２の処理では、それらのデータテーブルバッファ２３３ｃ，２３３ｄのクリア処理を省略している。これにより、ＭＰＵ２３１における処理負荷の軽減を図ることができる。

【１３９１６】

一方、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３２０：Ｎｏ）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２６）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２６：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、デモ演出が終了したことを意味する。そこで、処理を図６７７へ移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の表示設定処理の中で実行されるポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１３９１７】

一方、Ｓ２３２６の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（Ｓ２３２６：Ｎｏ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、変動演出が終了したことを意味する。そこで、変動演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、変動演出に対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されるのに合わせて「０」に初期化された再始動タイマカウンタを１加算し（Ｓ２３２７）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値（例えば、「１００」）になったか否かを判別する（Ｓ２３２８）。

【１３９１８】

そして、再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（Ｓ２３２８：Ｎｏ）、処理を図６７７へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）に戻る。一方、再始動タイマカウンタが所定値である場合は（Ｓ２３２８：Ｙｅｓ）、再始動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３２９）。そして、再始動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３３０）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化して（Ｓ２３３１）、処理を図６７７へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）に戻る。

【１３９１９】

これにより、表示制御装置１１４では、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から

送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合には、再始動演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出であるので、遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【１３９２０】

なお、再始動用の表示データテーブル２３２ａ１によって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、再び再始動用の表示データテーブル２３２ａ１の先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置１１３より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信したりするまでは、再始動演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１３９２１】

また、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２９）も、表示設定処理（Ｓ２０２３）と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像２８３の一方の画像（図６２５（ｂ）または図６２５（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【１３９２２】

さらに、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像２８３の変動演出を再始動させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【１３９２３】

次いで、図６８１～図６８３を参照して、継続制御としての表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図６６９（ｂ）参照）の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ２０２５）の詳細について説明する。まず、図６８１（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【１３９２４】

この転送設定処理（Ｓ２０２５）では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンか否かを判別する（Ｓ２４０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであれば、（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ２４０２）、この転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図６８１（ｂ）を参照して後述する。

【１３９２５】

一方、Ｓ２４０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ２４０３）、この転送設定処理（Ｓ２０２５）を終了して、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）へ戻る。これにより、以後のキャ

ラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図６８２及び図６８３を参照して後述する。

【１３９２６】

ここで、図６８１（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）について説明する。図６８１（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を示すフローチャートである。

【１３９２７】

この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ２４１１）、転送指示を送信していれば（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４１２）。このＳ２４１２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了していないと判別される場合は（Ｓ２４１２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図６８１（ａ）参照）へ戻る。

【１３９２８】

一方、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４１２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２４１３へ移行する。また、Ｓ２４１１の処理において、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、処理をＳ２４１３へ移行する。

【１３９２９】

Ｓ２４１３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ２４１３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ２４１３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ２４１４）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図６８１（ａ）参照）へ戻る。

【１３９３０】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リスト（図６３１参照）に、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。

【１３９３１】

なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス及び最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、並びに、転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレス、が含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定された常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【１３９３２】

一方、Ｓ２４１３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ２４１３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ａをオフに設定して（Ｓ２４１５）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図６８１（ａ）参照）へ戻

る。これにより、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２９参照）ではなく、コマンド判定処理（図６７０から図６７６参照）および表示設定処理（図６７７から図６８０参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図６８２及び図６８３参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図６８１（ａ）のＳ２４０１：Ｎｏ参照）。

【１３９３３】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を実行することにより、既にメイン処理（図６６８参照）の中で転送されている電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。

【１３９３４】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後は、ＭＰＵ２３１は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がない。その結果、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【１３９３５】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージ、コクピット画像、副表示画像といった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき保留図柄や文字図柄の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【１３９３６】

次に、図６８２及び図６８３を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）について説明する。図６８２及び図６８３は、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を示すフローチャートである。

【１３９３７】

この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている転送データテーブル２３２ａ３から、先に実行された表示設定処理（図６７７参照）のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ２４２１）。

【１３９３８】

そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ２４２２）、転送データ情報であれば（Ｓ２４２２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ

２４２３）、さらに、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ２４２４）、Ｓ２４２５の処理へ移行する。

【１３９３９】

一方、Ｓ２４２２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ２４２２：Ｎｏ）、Ｓ２４２３及びＳ２４２４の処理をスキップして、Ｓ２４２５の処理へ移行する。

【１３９４０】

Ｓ２４２５の処理では、画像転送の終了処理をすべく、画像転送詳細処理を実行し（Ｓ２４２５）、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を終了して、転送設定処理（図６８１（ａ）参照）に戻る。

【１３９４１】

ここで、図６８３を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）の一処理である画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）について説明する。図６８３は、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を示すフローチャートである。

【１３９４２】

この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、前回の転送処理が終了後に、画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ２４４１）、転送指示を設定していれば（Ｓ２４４１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４４２）。

【１３９４３】

このＳ２４４２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４４２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図６８２参照）に戻る。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｙｅｓ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。また、Ｓ２４４１の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ２４４１：Ｎｏ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。

【１３９４４】

Ｓ２４４３の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ２４４３）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ２４４３：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ２４４４）、通常画像転送設定処理（図６８２参照）のＳ２４２３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４３：Ｎｏ）、次いで、エラーコマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４５）。

【１３９４５】

そして、エラーコマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４５：Ｙｅｓ）、エラー報知に関する演出コマンドが処理され、エラー報知用の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されたことを意味するので、エラーコマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４６）、エラー判別フラグのうち、オン状態にあるエラー判別フラグに対応するエラー報知画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４４７）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。なお、Ｓ２４４７において、オン状態にあるエラー判別フラグに対応する

エラー報知画像の画像データが転送対象画像された場合、該オン状態のエラー報知判別フラグはすべてオフに設定されるように構成されている。

【１３９４６】

Ｓ２４４５の処理において、エラーコマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４５：Ｎｏ）、次いで、背面画像コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４８）。そして、背面画像コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４８：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４９）、背面種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５０）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。

【１３９４７】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ２４４８の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、背面画像コマンドフラグがオフとみなし（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図６８２参照）へ戻る。

【１３９４８】

Ｓ２４４８の処理において、背面画像コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図６８２参照）へ戻る。

【１３９４９】

このように、この通常用画像転送処理（Ｓ２４０３）を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理（図６７０参照）の中で文字系コマンド等に対する処理が実行され、その文字系コマンドで示された文字変化画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された場合は、その追加データテーブル２３２ａ２で用いられる文字変化画像の画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【１３９５０】

また、先に実行されたコマンド判定処理（図６７０参照）の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【１３９５１】

また、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるように構成されている。よって、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１３９５２】

ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格

納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１３９５３】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１３９５４】

また、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【１３９５５】

次いで、図６８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図６６９（ｂ）参照）の一処理である上述の描画処理（Ｓ２０２６）の詳細について説明する。図６８４は、この描画処理を示すフローチャートである。

【１３９５６】

描画処理（Ｓ２０２６）では、タスク処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２４参照）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２５）により設定された転送指示から、図６３１に示す描画リストを生成する（Ｓ２５０１）。

【１３９５７】

即ち、Ｓ２５０１の処理では、タスク処理で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。

【１３９５８】

このように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、１の変動演出（変動パターン）を第３図柄表示装置８１において実行する場合、予め定められた更新条件（即ち、１フレーム分の描画期間である２０ミリ秒の経過）の成立に基づいて描画処理（Ｓ２０２６）を実行することにより、描画リストを更新することができる。

【１３９５９】

次いで、転送設定処理（図６６９（ｂ）のＳ２０２５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納され

ているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを追記する。

【１３９６０】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【１３９６１】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｉによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ２５０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「１」である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【１３９６２】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【１３９６３】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを抽出する。そして、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納する。その後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【１３９６４】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、他方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【１３９６５】

描画処理（Ｓ２０２６）は、Ｓ２５０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｉを更新する（Ｓ２５０３）。そして、この描画処理を終了して、Ｖ割込処理（図６６９（ｂ）参照）に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｉの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される

度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【１３９６６】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図６６９（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。

【１３９６７】

これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【１３９６８】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。

【１３９６９】

以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【１３９７０】

このように構成することで、図６３１に示す描画リストの表示優先度に従って各種演出を表示させることができる。よって、例えば、占い演出データの表示優先度が第３図柄やエフェクトなどの変動演出に関する表示データよりも高く設定されることにより、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行を開始した場合であっても、占い演出を継続して表示可能とし、該占い演出の終了後に特別図柄の変動演出が表示可能となるように構成することができる。その結果、占い演出の実行中に遊技球を発射させて特別図柄の変動演出を実行させることが可能となり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１３９７１】

以上、説明したように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において枠ボタン２２を操作することで、占い演出を実行可能となるように構成する。そして、占い演出は、導入演出、メイン演出及び結果演出の３の演出によって構成し、このうちの結果演出は、メイン演出の実行期間が終了した場合、又は、占い演出の実行中に十字操作中ボタン２３ｅが押下された場合に実行可能となるように構成する。

【１３９７２】

また、メイン演出の実行期間が終了して結果演出が実行される場合と、占い演出の実行中に十字操作中ボタン２３ｅが押下されて結果演出が実行される場合と、のいずれの実行経路においても、結果演出を実行するために同様のコマンドが音声ランプ制御装置１１３から送信可能となるように構成する。

【１３９７３】
　このように構成することで、結果演出を実行するための制御を簡素化することができ、その結果、制御工数を削減することができる。また、制御を簡略化することで不具合の発生を未然に防止することができる。
【１３９７４】
　また、第３８実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中に遊技球を発射していずれかの始動口に入球し、特別図柄の変動演出が実行を開始した場合に、占い演出を継続して第３図柄表示装置８１において表示可能となるように構成する。
【１３９７５】
　このように構成することで、占い演出の実行中に遊技球を発射していずれかの始動口に入球した場合であっても、遊技者は継続して占い演出を確認することができ、その後、占い演出の実行終了後から特別図柄の変動演出の実行内容を確認することができる。
【１３９７６】
　その結果、占い演出の実行中に遊技球を発射した場合でも占い演出を確認しつつ特別図柄の変動演出を実行させることができるため、遊技者が占い演出の実行中に遊技球を発射し得るようになり、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる。
【１３９７７】
　さらに、第３８実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の終了後において、該占い演出の遊技結果を履歴として確認可能となるように構成する。
【１３９７８】
　このように構成することで、遊技者は、占い演出終了後の待機状態、又は、占い演出終了後の特別図柄の変動演出の実行中において、前回の占い演出の遊技結果を確認可能とすることができる。
【１３９７９】
　その結果、遊技者は、占い演出の結果を確認しながら遊技を継続することができ、遊技者によっては、占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。
【１３９８０】
　また、第３８実施形態のパチンコ機１０では、１の占い演出の実行中に枠ボタン２２を操作することで、該実行中の占い演出に追加して、もう１つの占い演出を並行して実行可能となるように構成する。そして、並行して実行される占い演出のうち、後で実行された第２占い演出は、先に実行されていた第１占い演出のメイン演出が終了して結果演出に進行した場合に、該第２占い演出のメイン演出が実行されるように構成する。
【１３９８１】
　このように構成することで、２の占い演出が並行して実行される場合であっても、該２の占い演出の進行状況を異ならせながら実行させることができる。
【１３９８２】
　その結果、２の占い演出を並行して実行する場合であっても、遊技者は双方の演出結果を効率的に順次確認することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１３９８３】
　さらに、第３８実施形態のパチンコ機１０では、１の待機状態において実行可能な占い演出の実行回数に上限回数を設けるように構成する。
【１３９８４】
　このように構成することで、１の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数に達した場合には、占い演出を実行不可又は困難とすることができる。
【１３９８５】
　その結果、１の待機状態において、遊技者によって必要以上に占い演出が連続して実行される事象を防止することができ、パチンコ機１０の稼働率が低下することを防止することができる。
【１３９８６】

＜第３９実施形態＞

次いで、図６８５～図６９３を参照して、本発明を適用した第３９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３９実施形態のパチンコ機１０について、第３８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１３９８７】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、占い演出を実行した場合には、特別図柄の変動演出に関する遊技情報（例えば、遊技状態や、保留球数、特別図柄の変動演出の実行結果、特別図柄の変動演出の実行回数、所定累計情報としての大当たり回数など）を参照することなく、占い演出の結果内容が抽選されるように構成されていた。このように構成することで、遊技者は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において占い演出を気兼ねなく実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技者によっては、占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。

【１３９８８】

一方、このように構成されている場合、占い演出の結果によってパチンコ機１０の遊技価値の獲得に関する遊技結果を推測することは不可又は困難であり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１３９８９】

より具体的には、例えば、第３８実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の結果を抽選する場合において、遊技状態や、特別図柄の変動演出の遊技結果、特別図柄の変動演出の実行回数、保留球又は大当たりに関する情報を参照していないため、占い演出の結果によって、その後のパチンコ機１０の遊技結果を推測することは不可又は困難となっている。

【１３９９０】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、占い演出の結果から、パチンコ機１０の遊技価値の獲得に関する遊技結果を推測することが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１３９９１】

より詳細には、例えば、占い演出の結果を抽選する場合において、救済条件が成立するまでの特別図柄の変動演出の実行回数を参照し、該実行回数に基づいて占い演出の結果を抽選することで、占い演出の結果によって、遊技者が救済条件成立までの残りの回転数を推測可能となることを目的とする。

【１３９９２】

本目的を達成するために、第３９実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていな

い場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、特定の遊技状態において前記所定演出が実行された場合に、該所定演出が終了した後の遊技に関する有利度合いを遊技者に示唆可能に構成される。

【１３９９３】

また、第３９実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。

【１３９９４】

さらに、第３９実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。

【１３９９５】

また、第３９実施形態のパチンコ機１０は、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。

【１３９９６】

さらに、第３９実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、少なくとも、前記特定の遊技状態と、該特定の遊技状態と異なる特別遊技状態と、に遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記特定の遊技状態以外の遊技状態において前記所定演出が実行された場合に、該所定演出が終了した後の遊技に関する有利度合いを遊技者に示唆不可若しくは示唆困難に構成される。

【１３９９７】

また、第３９実施形態のパチンコ機１０は、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。

【１３９９８】

さらに、第３９実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。

【１３９９９】

また、第３９実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、少なくとも、前記特定の遊技状態と、該特定の遊技状態と異なる特別遊技状態と、に遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記特定の遊技状態において前記所定演出を実行する場合に、前記遊技状態移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの前記識別情報の前記動的表示の実行回数に基づいて、前記結果演出を実行可能に構成される。

【１４０００】

さらに、第３９実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の遊技状態において、前記結果演出以外では遊技状態が移行し得るまでの前記識別情報の前記動的表示の実行回数を遊技者に示唆しないように構成される。

【１４００１】

また、第３９実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記特定の遊技

状態において特定条件が成立している場合に、前記所定演出が終了した後の遊技に関する有利度合いを遊技者に示唆不可若しくは示唆困難に構成される。

【１４００２】

さらに、第３９実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。

【１４００３】

また、第３９実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。

【１４００４】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、始動入球領域としての始動検知領域を備え、所定情報としての遊技情報を備え、記憶手段としての記憶部を備え、識別情報としての識別子を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定結果としての制御判定結果を備え、所定の遊技価値としての付与価値を備え、遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、識別情報の動的表示が実行されていない状態としての未実行態様を備え、所定操作としての所定動作を備え、所定演出としての所定表示態様を備え、所定演出実行手段としての演出実行制御を備え、導入演出としての開始態様を備え、主要演出としての継続態様を備え、特定情報としての特定結果内容を備え、結果演出としての終了態様を備え、演出パターンとしての実行形態を備え、所定の主要演出としての所定継続態様を備え、第１条件としての期間条件を備え、第２条件としての操作条件を備え、継続手段としての継続制御を備え、特定演出としての特定表示態様を備え、特定演出実行手段としての特定表示制御を備え、遊技状態としての遊技態様を備え、反映手段としての反映制御を備え、指示情報としての命令内容を備え、指示情報出力手段としての命令出力制御を備え、遊技者の遊技操作としての遊技動作を備え、所定の検知としての所定検出部を備え、検知手段としての検出制御を備え、第１期間としての実行期間を備え、第２期間としての実行終了期間を備え、所定条件としての前提条件を備え、特定の遊技状態としての特定態様を備え、特別遊技状態としての特別態様を備え、特定条件としての特定要件を備え、所定回数としての所定頻度を備える。

【１４００５】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１４００６】

また、例えば、所定演出として、本実施形態では、枠ボタンが操作されることで実行可能な占い演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４００７】

さらに、例えば、所定操作として、本実施形態では、遊技者によって枠ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射

を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４００８】

また、例えば、記憶手段として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を記憶する保留球格納エリアを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球、普通図柄の可変表示の保留球などが挙げられる。

【１４００９】

さらに、例えば、所定演出実行手段として、本実施形態では、占い演出を実行可能な占い演出に関する処理を例に説明するが、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、入球口に入球したことに基づく演出を実行可能な処理又は制御、待機中の演出を実行可能な処理又は制御、役物が動作することに基づいて実行される演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出を実行可能な処理又は制御、大当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、小当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技方法を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技価値の付与に関する演出を実行可能な処理又は制御、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出を実行可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４０１０】

また、例えば、遊技操作に基づく所定の検知として、本実施形態では、枠ボタンスイッチ２２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１４０１１】

さらに、例えば、遊技者の遊技操作として、本実施形態では、枠ボタンの操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技

者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４０１２】

また、例えば、始動入球領域として、本実施形態では遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１４０１３】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では、遊技者に賞球を付与可能な当たり処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１４０１４】

また、例えば、特定演出を実行可能な特定演出実行手段として、本実施形態では、待機中処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出に関する処理、普通図柄の可変表示に関する処理、待機状態に実行可能な演出に関する処理、大当たり演出に関する処理、小当たり演出に関する処理、入球を報知する処理、大入賞口に関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、普通電役関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、遊技機の立ち上げ時に行われる演出に関する処理などが挙げられる。

【１４０１５】

さらに、例えば、特定の遊技状態として、本実施形態では、「通常遊技状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１４０１６】

また、例えば、検知手段に関する所定条件として、本実施形態では、１回の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数（４回）よりも少ないことを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、

特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４０１７】

さらに、例えば、所定結果として、本実施形態では該所定結果が導出されることによって遊技者に遊技価値が付与され得る結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１４０１８】

また、例えば、特定情報を反映可能な反映手段として、本実施形態では、表示用占い履歴コマンドの設定を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、表示装置において実行可

能な演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、大当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、小当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、待機状態における演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、エラー報知に関する情報を反映可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４０１９】

さらに、例えば、主要演出として、本実施形態では、占い演出における主要演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出、普通図柄の可変表示における実行中の演出、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出、大当たり時における大当たり中の演出、小当たり時における小当たり中の演出、普通電役の開放中の演出、遊技機の立ち上げ中に行われる演出、などが挙げられる。

【１４０２０】

また、例えば、識別情報の動的表示が実行されていない状態として、本実施形態では、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源が投入されていない状態、遊技機の立ち上げ処理が実行されている状態、遊技が行われていない状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態、特別図柄の動的表示が停止した状態、普通図柄の可変表示が実行されていない状態、普通図柄の可変表示が停止した状態、小当たり遊技が実行されている状態、大当たり遊技が実行されている状態、小当たり遊技の開始待ちの状態、大当たり遊技の開始待ち状態などが挙げられる。

【１４０２１】

さらに、例えば、特定情報として、本実施形態では、占い演出の実行結果に関する情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、賞球に関する情報、賞球の累計に関する情報、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、表示手段によって実行される１の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４０２２】

また、例えば、演出パターンとして、本実施形態では、占いメイン演出における演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出の種類、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出の種類、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出の種類、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出の種類、入球口に入球したことに基づく演出の種類、待

機中に実行可能な演出の種類、デモ演出の種類、役物が動作することに基づいて実行される演出の種類、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出の種類、大当たり中の演出の種類、大当たりラウンドの種類、小当たり中の演出の種類、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出の種類、遊技方法を示唆する演出の種類、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出の種類、遊技価値の付与に関する演出の種類、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出の種類、エラーを報知する演出の種類、電源投入時の演出の種類、第３図柄表示装置において実行可能な演出の種類、などが挙げられる。

【１４０２３】

さらに、例えば、所定情報として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４０２４】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では、賞球が付与されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に賞球が付与されること、有利な遊技状態に移行すること、遊技状態が移行すること、有利な遊技状態に移行するまでの期間が短縮されることなどが挙げられる。

【１４０２５】

さらに、例えば、遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１４０２６】

また、例えば、所定演出を継続可能な継続手段として、本実施形態では、画像の描画情報を設定する描画リストを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行を継続可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する演出の実行を継続可能な処理又は制御、大当たり演出の実

行を継続可能な処理又は制御、小当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、待機状態における演出を継続可能な処理又は制御、表示装置において実行される演出を継続可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４０２７】

さらに、例えば、識別情報として、本実施形態では動的表示を実行可能な特別図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１４０２８】

また、例えば、結果演出として、本実施形態では、占い演出における結果演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出、大当たり時におけるエンディングの演出、小当たり時におけるエンディングの演出、普通電役の開放終了時の演出、遊技機の立ち上げ後に行われる演出、などが挙げられる。

【１４０２９】

さらに、例えば、所定演出が終了した後の遊技状態として、本実施形態では、「通常遊技状態」や「時間短縮状態」など、特別図柄の動的表示が実行可能な遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１４０３０】

また、例えば、導入演出として、本実施形態では、占い演出における導入演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、普通図柄の可変表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、表示装置で行われる１の演出における前半の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における１回目又は前半の演出、大当たり時におけるオープニング時の演出、小当たり時におけるオープニング時の演出、普通電役のオープニング時の演出、遊技機の立ち上げ時に行われる演出、などが挙げられる。

【１４０３１】

さらに、例えば、結果演出を表示するための指示情報として、本実施形態では、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に

関する情報、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、普通電役の開放終了時の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報、などが挙げられる。

【１４０３２】

また、例えば、指示情報を出力可能な指示情報出力手段として、本実施形態では、第１導入メイン処理及び第２導入メイン処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通電役の開放終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４０３３】

さらに、例えば、動的表示および所定演出と異なる特定演出として、本実施形態では、待機状態において実行可能なデモ演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４０３４】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンであることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置

において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４０３５】

さらに、例えば、第２条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行中に十字操作中ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球

が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４０３６】

また、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間として、本実施形態では、占い演出における選択演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４０３７】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間として、本実施形態では、占い演出における勝負演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４０３８】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の図柄の抽選結果を報知可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよ

く、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１４０３９】

さらに、例えば、所定の検知を行う検知手段として、本実施形態では、占い回数カウンタ２２３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の検知が行われることで実行される演出回数を計数可能な処理又は制御、所定の検知が行われることで実行される演出を開始可能とする処理又は制御、所定の検知が行われることで遊技状態を可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４０４０】

また、例えば、特別遊技状態として、本実施形態では、「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１４０４１】

さらに、例えば、所定の主要演出として、本実施形態では、抽選によって決定された占いメイン演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出の１つ、普通図柄の可変表示における実行中の演出の１つ、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出の１つ、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出の１つ、大当たり時における大当たり中の演出の１つ、小当たり時における小当たり中の演出の１つ、普通電役の開放中の演出の１つ、遊技機の立ち上げ中に行われる演出の１つ、などが挙げられる。

【１４０４２】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行期間が経過することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の

動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数を一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４０４３】

ここで、図６８５を参照して、第３９実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図６８５は、第３９実施形態における第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面である。第３８実施形態における第３図柄表示装置８１の表示画面（図５８７参照）と、第３９実施形態における第３図柄表示装置８１の表示画面と、の異なる点は、主表示領域Ｄｍの左上部分に救済カウンタ表示９５が表示されていない点である。

【１４０４４】

図６８５に示すように、第３９実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行される状況や待機状態において、救済カウンタ表示９５を表示しないように構成されている。よって、第３９実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行される状況や待機状態において、救済条件成立までの残り回転数を把握することが不可又は困難となるように構成されている。

【１４０４５】

一方、詳細は後述するが、第３９実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の結果を確認することで、救済条件成立までのおおよその残り回転数が推測可能となるように構成されている。

【１４０４６】

このように構成することで、遊技者が特定結果内容としての占い演出の結果を確認することで、救済条件成立までの残り回転数を推測することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【１４０４７】

次に、図６８６を参照して、第３９実施形態における占い抽選テーブル２２２ｆについ

て説明する。図６８６は、第３９実施形態における占い抽選テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した図である。第３８実施形態における占い抽選テーブル２２２ｆと、第３９実施形態における占い抽選テーブル２２２ｆと、の異なる点は、抽選条件として、救済条件成立までの回転数が追加されている点である。

【１４０４８】

第３９実施形態の占い抽選テーブル２２２ｆでは、救済条件成立までの回転数と、占い抽選カウンタ２２３ｉの乱数値と、によって、特定結果内容としての占い演出の結果が決定される。

【１４０４９】

より具体的には、救済条件成立までの回転数が「１～５０回転」の場合、占い抽選カウンタ２２３ｉの値が「０～１４」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．１の「負け」が抽選され、「１５～３９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．２の「引き分け」が抽選され、「４０～９９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．３の「勝ち」が抽選される。

【１４０５０】

よって、救済条件成立までの回転数が「１～５０回転」の状況において占い演出が実行されると、Ｎｏ．１の「負け」となる結果内容が１５％、Ｎｏ．２の「引き分け」となる結果内容が２５％、Ｎｏ．３の「勝ち」となる結果内容が６０％、の割合で選択され得る。

【１４０５１】

即ち、救済条件成立までの残り回転数が少なく、間もなく「第３時間短縮状態」に移行可能な状況においては、特定結果内容としての占い演出の結果として「勝ち」が最も選択され易く、次いで、「引き分け」＞「負け」の順に選択され易くなるように構成されている。

【１４０５２】

次いで、救済条件成立までの回転数が「５１～１５０回転」の場合、占い抽選カウンタ２２３ｉの値が「０～２４」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．１の「負け」が抽選され、「２５～８４」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．２の「引き分け」が抽選され、「８５～９９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．３の「勝ち」が抽選される。

【１４０５３】

よって、救済条件成立までの回転数が「５１～１５０回転」の状況において占い演出が実行されると、Ｎｏ．１の「負け」となる結果内容が２５％、Ｎｏ．２の「引き分け」となる結果内容が６０％、Ｎｏ．３の「勝ち」となる結果内容が１５％、の割合で選択され得る。

【１４０５４】

即ち、救済条件成立までの回転数が残っており、暫く「第３時間短縮状態」に移行し得ない状況においては、特定結果内容としての占い演出の結果として「引き分け」が最も選択され易く、次いで、「負け」＞「勝ち」の順に選択され易くなるように構成されている。

【１４０５５】

次いで、救済条件成立までの回転数が「１５１～２５０回転」の場合、占い抽選カウンタ２２３ｉの値が「０～５９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．１の「負け」が抽選され、「６０～８４」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．２の「引き分け」が抽選され、「８５～９９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．３の「勝ち」が抽選される。

【１４０５６】

よって、救済条件成立までの回転数が「１５１～２５０回転」の状況において占い演出が実行されると、Ｎｏ．１の「負け」となる結果内容が６０％、Ｎｏ．２の「引き分け」となる結果内容が２５％、Ｎｏ．３の「勝ち」となる結果内容が１５％、の割合で選択さ

れ得る。
【１４０５７】
即ち、パチンコ機１０の電源立ち上げ処理時の初期化処理が行われた直後や、大当たりに当選した直後など、救済条件成立までの回転数が大きく残っている状況においては、占い演出の結果として「負け」が最も選択され易く、次いで、「引き分け」＞「勝ち」の順に選択され易くなるように構成されている。
【１４０５８】
従って、第３９実施形態のパチンコ機１０では、占い演出を実行した場合、救済条件成立までの残り回転数が少ない状況ほど、「勝ち」の結果が導出され易い一方、救済条件成立までの残り回転数が多い状況ほど、「負け」の結果が導出され易くなるように構成されている。
【１４０５９】
また、上述したように、第３９実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行される状況や待機状態において、主表示領域Ｄｍには救済カウンタ表示９５が表示されないように構成されている。このため、遊技者が救済条件成立までの残り回転数を常時確認することが不可又は困難となる。
【１４０６０】
よって、第３９実施形態のパチンコ機１０のように、占い演出の結果抽選処理において救済条件成立回数を条件に追加することで、遊技者が占い演出の結果を確認して、救済条件成立までの残り回転数を推測することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。
【１４０６１】
また、このように構成することで、例えば、パチンコホールの開店時のように、遊技者がパチンコ機１０のそれまでの遊技履歴を把握不可又は困難な状況であっても、占い演出を実行することで救済条件成立までの残り回転数を推測することが可能となる。
【１４０６２】
その結果、占い演出を実行することでパチンコ機１０の救済条件成立までの残り回転数を推測することが可能であることで、パチンコホールの開店時からパチンコ機１０を遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１４０６３】
一方、遊技状態が「時間短縮状態」の場合や、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達している場合など、救済条件が成立し得ない遊技状態である場合、占い演出の結果によって救済条件成立までの回転数の示唆が不可又は困難となるため、占い抽選テーブル２２２ｆの救済条件成立までの回転数が「－」の欄で抽選処理が行われるように構成されている。
【１４０６４】
即ち、救済条件成立までの回転数が「－」の場合、占い抽選カウンタ２２３ｉの値が「０～３３」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．１の「負け」が抽選され、「３４～６６」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．２の「引き分け」が抽選され、「６７～９９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．３の「勝ち」が抽選される。
【１４０６５】
よって、救済条件成立までの回転数が「－」の状況において占い演出が実行されると、Ｎｏ．１の「負け」となる結果内容が３４％、Ｎｏ．２の「引き分け」となる結果内容が３３％、Ｎｏ．３の「勝ち」となる結果内容が３３％、の割合で選択され得る。
【１４０６６】
即ち、遊技状態が「時間短縮状態」の場合や、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達している場合など、救済条件が成立し得ない遊技状態である場合には、「負け」、「引き分け」及び「勝ち」の占い結果がほぼ均等に導出され得るように構成されている。

【１４０６７】
このように構成することで、救済条件が成立可能な遊技状態と、救済条件が成立不可な遊技状態と、における占い演出の抽選内容を差別化することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１４０６８】
次に、図６８７を参照して、第３９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出実行制御としての第１占い演出処理（Ｓ１１５２）について説明する。図６８７は、第３９実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）と、第３９実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）と、の異なる点は、占い演出の結果を抽選する場合において、遊技状態および救済条件の成立有無を判別する処理が追加されている点である。
【１４０６９】
第３９実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）では、Ｓ１３５２の処理において、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「１」であると判別された場合（Ｓ１３５２：Ｙｅｓ）、次いで、「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１３６５）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１３６５：Ｙｅｓ）、続いて、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされているか否か、即ち、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別し（Ｓ１３６６）、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていなければ（Ｓ１３６６：Ｎｏ）、遊技態様としての「通常遊技状態」であり、かつ、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度も達していない状況であって、救済条件が成立し得る状況であるので、救済条件成立までの回転数を参照して占い抽選を実行し、該抽選結果を第１占い結果メモリ２２３ｍにセットして（Ｓ１３６７）、処理をＳ１３５４に移行する。
【１４０７０】
一方、Ｓ１３６５の処理において、「通常遊技状態」ではないと判別された場合（Ｓ１３６５：Ｎｏ）、救済条件が成立し得る遊技状態ではないため、処理をＳ１３６８に移行する。
【１４０７１】
また、Ｓ１３６６の処理において、特定要件として救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ１３６６：Ｙｅｓ）、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達しており、救済条件が成立し得る遊技状態ではないため、処理をＳ１３６８に移行する。
【１４０７２】
Ｓ１３６８の処理では、救済条件成立までの回転数を参照せずに占い抽選を実行し（即ち、図６８６の占い抽選テーブル２２２ｆにおける、救済条件成立までの回転数が「－」の欄で抽選処理を行い）、該抽選結果を第１占い結果メモリ２２３ｍにセットして（Ｓ１３６８）、処理をＳ１３５４に移行する。
【１４０７３】
このように構成することで、救済条件が成立可能な遊技状態において占い演出が実行された場合に、救済条件成立回数を参照して該占い演出の結果を抽選することができる。その結果、遊技者が占い演出の結果を確認して、救済条件成立までの残り回転数を推測することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。また、救済条件が成立不可又は成立困難な遊技状態において占い演出が実行された場合には、救済条件成立回数を参照せずに占い演出の結果を抽選することができる。その結果、救済条件が成立可能な遊技状態であるか否かによって、救済条件成立までの残り回転数を推測する遊技性と、遊技の有利度合いに関係なく占い演出を興じる遊技性と、遊技状態毎に異なる遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【１４０７４】
さらに、例えば、パチンコホールの開店時など、パチンコ機１０のそれまでの稼働状況

を把握困難な状況において占い演出を実行することで、救済条件成立までの残り回転数を推測することが可能となるため、遊技者がパチンコホールの開店時からパチンコ機１０を遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働率を向上することができる。

【１４０７５】

次に、図６８８を参照して、第３９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第２占い演出処理（Ｓ１１５３）について説明する。図６８８は、第３９実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）と、第３９実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）と、の異なる点は、占い演出の結果を抽選する場合において、遊技状態および救済条件の成立有無を判別する処理が追加されている点である。

【１４０７６】

第３９実施形態の演出実行制御としての第２占い演出処理（Ｓ１１５３）では、Ｓ１４５２の処理において、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「１」であると判別された場合（Ｓ１４５２：Ｙｅｓ）、次いで、「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４６５）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４６５：Ｙｅｓ）、続いて、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされているか否か、即ち、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別し（Ｓ１４６６）、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていなければ（Ｓ１４６６：Ｎｏ）、「通常遊技状態」であり、かつ、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度も達していない状況であって、救済条件が成立し得る状況であるので、救済条件成立までの回転数を参照して占い抽選を実行し、該抽選結果を第２占い結果メモリ２２３ｏにセットして（Ｓ１４６７）、処理をＳ１４５４に移行する。

【１４０７７】

一方、Ｓ１４６５の処理において、「通常遊技状態」ではないと判別された場合（Ｓ１４６５：Ｎｏ）、救済条件が成立し得る遊技状態ではないため、処理をＳ１４６８に移行する。

【１４０７８】

また、Ｓ１４６６の処理において、特定要件として救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ１４６６：Ｙｅｓ）、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達しており、救済条件が成立し得る遊技状態ではないため、処理をＳ１４６８に移行する。

【１４０７９】

Ｓ１４６８の処理では、救済条件成立までの回転数を参照せずに占い抽選を実行し（即ち、図６８６の占い抽選テーブル２２２ｆにおける、救済条件成立までの回転数が「－」の欄で抽選処理を行い）、該抽選結果を第２占い結果メモリ２２３ｏにセットして（Ｓ１４６８）、処理をＳ１４５４に移行する。

【１４０８０】

このように構成することで、救済条件が成立可能な遊技状態において占い演出が実行された場合に、救済条件成立回数を参照して該占い演出の結果を抽選することができる。その結果、遊技者が特定結果内容としての占い演出の結果を確認して、救済条件成立までの残り回転数を推測することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【１４０８１】

次に、図６８９～図６９３を参照して、第３９実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる占い演出について説明する。図６８９～図６９３は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行可能となる占い演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１４０８２】

具体的には、図６８９～図６９１は、救済条件成立までの残り回転数が１５１回転以上の状況において占い演出が実行された場合の一連の流れを示した図であり、図６９２及び図６９３は、救済条件成立までの残り回転数が５０回転以内の状況において占い演出が実

行された場合の一連の流れを示した図である。
【１４０８３】
より詳細には、図６８９（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図６８９（ｂ）は、図６８９（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６８９（ｃ）は、図６８９（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６８９（ｄ）は、図６８９（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部２３が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示した図である。
【１４０８４】
また、図６９０（ａ）は、図６８９（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図６９０（ｂ）は、図６９０（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの勝負演出が開始された状態を示した図であり、図６９０（ｃ）は、図６９０（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図６９０（ｄ）は、図６９０（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図である。
【１４０８５】
さらに、図６９１（ａ）は、図６９０（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６９１（ｂ）は、図６９１（ａ）の状態から、結果演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図６９１（ｃ）は、図６９１（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【１４０８６】
また、図６９２（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図６９２（ｂ）は、図６９２（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６９２（ｃ）は、図６９２（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６９２（ｄ）は、図６９２（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図である。
【１４０８７】
さらに、図６９３（ａ）は、図６９２（ｄ）の状態から、結果演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図６９３（ｂ）は、図６９３（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【１４０８８】
まず、図６８９～図６９１を参照して、救済条件成立までの残り回転数が１５１回転以上の状況において占い演出が実行された場合の一連の流れについて説明する。
【１４０８９】
図６８９（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。
【１４０９０】
また、主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａが表示されておらず、本実

施形態におけるパチンコ機１０においては、救済条件の成立し得る「通常遊技状態」であっても救済カウンタ欄８１ａが表示されないことを示している。なお、図６８９～図６９１に示す一連の流れは、救済条件成立までの残り回転数が１５１回転以上の状況（例えば、パチンコ機１０の電源立ち上げ時や大当たりの直後など）において占い演出が実行された場合の流れとなっている。

【１４０９１】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、遊技動作として枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。

【１４０９２】

なお、図６８９（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図６９１（ｃ）参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。

【１４０９３】

次いで、図６８９（ｂ）は、図６８９（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。

【１４０９４】

また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、操作条件として、十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の終了態様としての結果演出に移行可能であることを示唆している。

【１４０９５】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１４０９６】

次いで、図６８９（ｃ）は、図６８９（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、また、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、特定動作としての十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１４０９７】

次いで、図６８９（ｄ）は、図６８９（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの実行期間としての選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部２３が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示している。遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと６秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が減少した状態であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２が、第１じゃんけん図柄８１ｈ１及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３

よりも大きく表示されており、特定検出装置としての十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１によって十字操作右ボタン２３ｄの操作が検知されたことで、選択されるじゃんけん図柄が第１じゃんけん図柄８１ｈ１から第２じゃんけん図柄８１ｈ２に遷移した状態であることを示している。

【１４０９８】

次いで、図６９０（ａ）は、図６８９（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示している。遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと０秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が「０秒」となった状態であることを示している。

【１４０９９】

次いで、図６９０（ｂ）は、図６９０（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの勝負演出が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄を手にしたメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの上方には、遊技内容メッセージ８１ｆに「勝負よ」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの実行終了期間としての勝負演出が開始された状態であることを示している。また、メインキャラクタ図柄８１ｅの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２のみが表示されており、遊技者の選択したじゃんけん図柄８１ｈが第２じゃんけん図柄８１ｈ２であることを示している。

【１４１００】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、引き続き、所定結果内容として十字操作中ボタン２３ｅを操作することで結果演出に遷移可能であることを示している。また、十字ボタン示唆図柄８１ｇの下方には枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、引き続き、枠ボタン２２を操作することで占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１４１０１】

次いで、図６９０（ｃ）は、図６９０（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄８１ｈを後ろに隠した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「じゃんけん・・・」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの勝負演出が実行中であることを示している。

【１４１０２】

次いで、図６９０（ｄ）は、図６９０（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ１を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「ぽん」のメッセージが表示されており、特定結果内容としての占い演出の結果が表示された状態であることを示している。

【１４１０３】

次いで、図６９１（ａ）は、図６９０（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ１を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが引き続き表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの負け」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果が遊技者の負けであることを示している。

【１４１０４】

また、図６９１（ａ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。

【１４１０５】
図６９１（ｂ）は、図６９１（ａ）の状態から、結果演出が引き続き実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが残念な表情を浮かべており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には、遊技内容メッセージ８１ｆに「まだまだこれから」のメッセージが表示されており、占い演出を実行した状況において、救済条件成立までの残り回転数が少なくない状況であることを示唆している。
【１４１０６】
次いで、図６９１（ｃ）は、図６９１（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　負け」と表示されており、図６８９（ｂ）から図６９１（ｂ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の負けであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。
【１４１０７】
次に、図６９２及び図６９３を参照して、救済条件成立までの残り回転数が５０回転以内の状況において占い演出が実行された場合の一連の流れについて説明する。
【１４１０８】
図６９２（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。
【１４１０９】
また、主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａが表示されておらず、本実施形態におけるパチンコ機１０においては、救済条件の成立し得る「通常遊技状態」であっても救済カウンタ欄８１ａが表示されないことを示している。なお、図６９２及び図６９３に示す一連の流れは、救済条件成立までの残り回転数が５０回転以内であり、間もなく「第３時間短縮状態」に移行可能な状況において占い演出が実行された場合の流れとなっている。
【１４１１０】
さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。
【１４１１１】
なお、図６９２（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図６９３参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。
【１４１１２】
次いで、図６９２（ｂ）は、図６９２（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の開始態様としての導入演出が開始されたことを示している。

【１４１１３】
　また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、操作条件として、十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の終了態様としての結果演出に移行可能であることを示唆している。
【１４１１４】
　さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。
【１４１１５】
　次いで、図６９２（ｃ）は、図６９２（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。
【１４１１６】
　次いで、図６９２（ｄ）は、図６９２（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されて継続態様としてのメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１のみが表示されており、図６９２（ｃ）において選択されていた第１じゃんけん図柄８１ｈ１が継続して選択された状態であることを示している。
【１４１１７】
　また、表示領域Ｄｍの中央部分には、第２じゃんけん図柄８１ｈ２を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、特定結果内容としての１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。
【１４１１８】
　また、図６９２（ｄ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。
【１４１１９】
　即ち、図６９２（ｄ）の状態内容は、図５９０（ａ）の状態、即ち、スキップ機能を使用することなく結果演出に遷移した状態と同様の演出状態となっている。
【１４１２０】
　次いで、図６９３（ａ）は、図６９２（ｄ）の状態から、結果演出が引き続き実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが歓喜の表情を浮かべており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には、遊技内容メッセージ８１ｆに「いいことあるかも」のメッセージが表示されており、占い演出を実行した状況において、救済条件成立までの残り回転数が少ない状況であることを示唆している。
【１４１２１】
　次いで、図６９３（ｂ）は、図６９３（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占

い結果　勝ち」と表示されており、図６９２（ｂ）から図６９３（ａ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。

【１４１２２】

以上、説明したように、第３９実施形態のパチンコ機１０では、占い演出が実行される場合に行う抽選処理において、救済条件成立までの回転数を参照して該占い演出の結果を導出可能となるように構成する。

【１４１２３】

このように構成することで、遊技者が占い演出を実行して結果を確認することで、救済条件成立までの残り回転数を推測することが可能となる。

【１４１２４】

その結果、例えば、パチンコホールの開店時など、パチンコ機１０のそれまでの稼働状況が把握困難な状況において占い演出を実行することで、救済条件成立までの残り回転数を推測することが可能となるため、遊技者がパチンコホールの開店時からパチンコ機１０を遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働率を向上することができる。

【１４１２５】

また、第３９実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立可能な遊技状態と、救済条件が成立不可な遊技状態と、において、占い演出の結果が現出する確率が異なるように構成する。

【１４１２６】

このように構成することで、救済条件が成立可能な遊技状態と、救済条件が成立不可な遊技状態と、における占い演出の抽選内容を差別化することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１４１２７】

その他、第３９実施形態におけるパチンコ機１０は、第３８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１４１２８】

＜第４０実施形態＞

次いで、図６９４～図７０３を参照して、本発明を適用した第４０実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４０実施形態のパチンコ機１０について、第３８実施形態及び第３９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３８実施形態及び第３９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３８実施形態及び第３９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１４１２９】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において枠ボタン２２を操作することで占い演出を実行可能となるように構成されていた。このように構成することで、遊技者によっては、占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。

【１４１３０】

一方、このように構成されている場合であっても、占い演出として実行される演出の種類が１種類のみとなっているため、遊技者によっては、占い演出を遊技しているうちに新鮮味を感じられず食傷気味になってしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１４１３１】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、占い演出として実行される演出を複数種類搭載し、遊技者が嗜好に合わせた占い演出を選択可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【１４１３２】

より詳細には、例えば、占い演出として複数種類の中から１の演出を選択可能とし、さらに、それまでの遊技結果（特別図柄の変動演出の実行回数や、占い演出を実行する直前の特別図柄の変動演出の実行結果など）によって、選択可能な占い演出の種類を変更可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１４１３３】

本目的を達成するために、第４０実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記所定演出が実行された場合に、遊技者により、少なくとも複数種類の中から前記所定演出に関する演出内容を選択可能に構成される。

【１４１３４】

また、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。

【１４１３５】

さらに、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。

【１４１３６】

また、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出が実行されていない状況における前記識別情報の前記動的表示の実行中において、前記所定演出に関する演出内容を選択不可又は困難に構成される。

【１４１３７】

さらに、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、遊技者によって前記所定演出に関する演出内容が選択され、前記主要演出が実行されている状況において、再度前記所定演出に関する演出内容を選択することが不可又は困難に構成される。

【１４１３８】

また、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関す

る示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。
【１４１３９】
さらに、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。
【１４１４０】
また、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。
【１４１４１】
さらに、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。
【１４１４２】
また、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも、前記主要演出が実行されている状況において、前記所定演出に関する演出内容を選択可能に構成される。
【１４１４３】
さらに、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出が実行される以前の前記識別情報の前記動的表示の実行結果によって、選択可能な前記所定演出に関する演出内容の選択数を変更可能に構成される。
【１４１４４】
また、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、複数種類の中から１の前記所定演出が実行された場合に、該実行された前記所定演出の種類を記憶する所定演出記憶手段、を備え、前記所定演出実行手段は、選択可能な前記所定演出に関する演出内容を表示する場合において、前記所定演出記憶手段に記憶された演出内容に応じて表示可能に構成される。
【１４１４５】
さらに、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも、前記所定演出が実行される直前の前記識別情報の前記動的表示の結果によって、前記所定演出に関する演出内容を変更可能に構成される。
【１４１４６】
また、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。
【１４１４７】
さらに、第４０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。
【１４１４８】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、始動入球領域としての始動検知領域を備え、所定情報としての遊技情報を備え、記憶手段としての記憶部を備え、識別情報としての識別子を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定結果としての制御判定結果を備え、所定の遊技価値としての付与価値を備え、遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、識別情報の動的表示が実行されていない状態としての未実行態様を備え、所定操作としての所定動作を備え、所定演出としての所定表示態様を備え、所定演出実行手段としての演出実行制御を備え、導入演出としての開始態様を備え、主要演出としての継続態様を備え、特定情報としての特定結果内容を備え、結果演出としての終了態様を備え、演出パターンとしての実行形態を備え、所定の主要演出としての所定継続態様を備え、第１条件としての期間条件を備え、第２条件としての操作条件を備え、継続手段としての継続制御を備え、特定演出としての特定表示態様を備え、特定

演出実行手段としての特定表示制御を備え、遊技状態としての遊技態様を備え、反映手段としての反映制御を備え、指示情報としての命令内容を備え、指示情報出力手段としての命令出力制御を備え、遊技者の遊技操作としての遊技動作を備え、所定の検知としての所定検出部を備え、検知手段としての検出制御を備え、第１期間としての実行期間を備え、第２期間としての実行終了期間を備え、所定条件としての前提条件を備え、所定の遊技価値に関する示唆としての利益表示を備え、所定情報の内容に関する示唆としての遊技情報表示を備え、所定演出記憶手段としての演出記憶部を備え、所定回数としての所定頻度を備える。

【１４１４９】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１４１５０】

また、例えば、識別情報の動的表示が実行されていない状態として、本実施形態では、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源が投入されていない状態、遊技機の立ち上げ処理が実行されている状態、遊技が行われていない状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態、特別図柄の動的表示が停止した状態、普通図柄の可変表示が実行されていない状態、普通図柄の可変表示が停止した状態、小当たり遊技が実行されている状態、大当たり遊技が実行されている状態、小当たり遊技の開始待ちの状態、大当たり遊技の開始待ち状態などが挙げられる。

【１４１５１】

さらに、例えば、特定情報として、本実施形態では、占い演出の実行結果に関する情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、賞球に関する情報、賞球の累計に関する情報、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、表示手段によって実行される１の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４１５２】

また、例えば、特定演出を実行可能な特定演出実行手段として、本実施形態では、待機中処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出に関する処理、普通図柄の可変表示に関する処理、待機状態に実行可能な演出に関する処理、大当たり演出に関する処理、小当たり演出に関する処理、入球を報知する処理、大入賞口に関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、普通電役関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、遊技機の立ち上げ時に行われる

演出に関する処理などが挙げられる。
【１４１５３】
さらに、例えば、識別情報として、本実施形態では動的表示を実行可能な特別図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。
【１４１５４】
また、例えば、遊技操作に基づく所定の検知として、本実施形態では、枠ボタンスイッチ２２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。
【１４１５５】
さらに、例えば、所定演出が終了した後の遊技状態として、本実施形態では、「通常遊技状態」や「時間短縮状態」など、特別図柄の動的表示が実行可能な遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。
【１４１５６】
また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では、賞球が付与されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に賞球が付与されること、有利な遊技状態に移行すること、遊技状態が移行すること、有利な遊技状態に移行するまでの期間が短縮されることなどが挙げられる。
【１４１５７】
さらに、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と

して、本実施形態では、占い演出における勝負演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４１５８】

また、例えば、特定情報を反映可能な反映手段として、本実施形態では、表示用占い履歴コマンドの設定を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、表示装置において実行可能な演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、大当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、小当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、待機状態における演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、エラー報知に関する情報を反映可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４１５９】

さらに、例えば、所定操作として、本実施形態では、遊技者によって枠ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４１６０】

また、例えば、検知手段に関する所定条件として、本実施形態では、１回の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数（４回）よりも少ないことを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達するこ

と、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４１６１】

さらに、例えば、所定演出実行手段として、本実施形態では、占い演出を実行可能な占い演出に関する処理を例に説明するが、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、入球口に入球したことに基づく演出を実行可能な処理又は制御、待機中の演出を実行可能な処理又は制御、役物が動作することに基づいて実行される演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出を実行可能な処理又は制御、大当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、小当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技方法を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技価値の付与に関する演出を実行可能な処理又は制御、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出を実行可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４１６２】

また、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間として、本実施形態では、占い演出における選択演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動

的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４１６３】

さらに、例えば、主要演出として、本実施形態では、占い演出における主要演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出、普通図柄の可変表示における実行中の演出、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出、大当たり時における大当たり中の演出、小当たり時における小当たり中の演出、普通電役の開放中の演出、遊技機の立ち上げ中に行われる演出、などが挙げられる。

【１４１６４】

また、例えば、所定情報の内容に関する示唆として、本実施形態では、先読み演出による演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する先読み演出、小当たりの期待度を示唆する先読み演出、遊技状態の移行を示唆する先読み演出、転落抽選の当選を示唆する先読み演出、時短図柄の当選を示唆する先読み演出、普通図柄の当たりを示唆する先読み演出などが挙げられる。

【１４１６５】

さらに、例えば、所定結果として、本実施形態では該所定結果が導出されることによって遊技者に遊技価値が付与され得る結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１４１６６】

また、例えば、演出パターンとして、本実施形態では、占いメイン演出における演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出の種類、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出の種類、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出の種類、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出の種類、入球口に入球したことに基づく演出の種類、待機中に実行可能な演出の種類、デモ演出の種類、役物が動作することに基づいて実行される演出の種類、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出の種類、大当たり中の演出の種類、大当たりラウンドの種類、小当たり中の演出の種類、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出の種類、遊技方法を示唆する演出の種類、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出の種類、遊技価値の付与に関する演出の種類、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出の種類、エラーを報知する演出の種類、電源投入時の演出の種類、第３図柄表示装置において実行可能な演出の種類、などが挙げられる。

【１４１６７】

さらに、例えば、所定情報として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４１６８】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の図柄の抽選結果を報知可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１４１６９】

さらに、例えば、第２条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行中に十字操作中ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球

が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４１７０】

また、例えば、始動入球領域として、本実施形態では遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１４１７１】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では、遊技者に賞球を付与可能な当たり処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１４１７２】

また、例えば、所定演出として、本実施形態では、枠ボタンが操作されることで実行可能な占い演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４１７３】

さらに、例えば、所定演出の種類を記憶する所定演出記憶手段として、本実施形態では選択内容メモリ２２３ｑを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４の

ＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０、払出制御装置１１１若しくは発射制御装置１１２のＲＡＭ２０３等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１４１７４】

また、例えば、結果演出として、本実施形態では、占い演出における結果演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出、大当たり時におけるエンディングの演出、小当たり時におけるエンディングの演出、普通電役の開放終了時の演出、遊技機の立ち上げ後に行われる演出、などが挙げられる。

【１４１７５】

さらに、例えば、結果演出を表示するための指示情報として、本実施形態では、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、普通電役の開放終了時の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報、などが挙げられる。

【１４１７６】

また、例えば、指示情報を出力可能な指示情報出力手段として、本実施形態では、第１導入メイン処理及び第２導入メイン処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通電役の開放終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４１７７】

さらに、例えば、所定の遊技価値に関する示唆として、本実施形態では、大当たりの期待度を示唆することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する演出、小当たりの期待度を示唆する演出、遊技状態の移行を示唆する演出、転落抽選の当選を示唆する演出、時短図柄の当選を示唆する演出、普通図柄の当たりを示唆する演出などが挙げられる。

【１４１７８】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行期間が経過することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特

別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数を一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４１７９】

さらに、例えば、所定の検知を行う検知手段として、本実施形態では、占い回数カウンタ２２３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の検知が行われることで実行される演出回数を計数可能な処理又は制御、所定の検知が行われることで実行される演出を開始可能とする処理又は制御、所定の検知が行われることで遊技状態を可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４１８０】

また、例えば、導入演出として、本実施形態では、占い演出における導入演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、普通図柄の可変表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、表示装置で行われる１の演出における前半の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における１回目又は前半の演出、

大当たり時におけるオープニング時の演出、小当たり時におけるオープニング時の演出、普通電役のオープニング時の演出、遊技機の立ち上げ時に行われる演出、などが挙げられる。

【１４１８１】

さらに、例えば、遊技者の遊技操作として、本実施形態では、枠ボタンの操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４１８２】

また、例えば、所定演出を継続可能な継続手段として、本実施形態では、画像の描画情報を設定する描画リストを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行を継続可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する演出の実行を継続可能な処理又は制御、大当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、小当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、待機状態における演出を継続可能な処理又は制御、表示装置において実行される演出を継続可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４１８３】

さらに、例えば、所定の主要演出として、本実施形態では、抽選によって決定された占いメイン演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出の１つ、普通図柄の可変表示における実行中の演出の１つ、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出の１つ、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出の１つ、大当たり時における大当たり中の演出の１つ、小当たり時における小当たり中の演出の１つ、普通電役の開放中の演出の１つ、遊技機の立ち上げ中に行われる演出の１つ、などが挙げられる。

【１４１８４】

また、例えば、記憶手段として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を記憶する保留球格納エリアを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球、普通図柄の可変表示の保留球などが挙げられる。

【１４１８５】

さらに、例えば、動的表示および所定演出と異なる特定演出として、本実施形態では、待機状態において実行可能なデモ演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４１８６】

ここで、図６９４を参照して、第４０実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図６９４は、第４０実施形態における音声ランプ制御

装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第３８実施形態のブロック図と、第４０実施形態のブロック図と、の異なる点は、変動結果メモリ２２３ｐ及び選択内容メモリ２２３ｑが追加されている点である。

【１４１８７】

結果記憶部としての変動結果メモリ２２３ｐは、実行された特別図柄の変動演出の実行結果を格納するためのメモリである。この変動結果メモリ２２３ｐは、電源投入時に初期値として「０」が設定され、特別図柄の変動演出の実行時において、該変動演出の実行結果に応じて値が更新される。

【１４１８８】

具体的には、特別図柄の変動演出が実行される場合に音声ランプ制御装置１１３において実行される演出設定制御としての変動演出処理（Ｓ１１１０）において、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが非リーチとなる結果であれば「０」が、リーチ演出を実行してハズレとなる結果であれば「１」が、いずれかの大当たり又は小当たりとなる結果であれば「２」が、それぞれ格納される。

【１４１８９】

第４０実施形態のパチンコ機１０では、占い演出が実行された場合にこの変動結果メモリ２２３ｐに格納された値が参照され、該変動結果メモリ２２３ｐに格納された値が「０」より大きい場合、即ち、前回実行された特別図柄の変動演出の実行結果がリーチ演出を実行してハズレとなる結果であるか、いずれかの大当たり又は小当たりとなる結果である場合に、占い演出の種類として選択可能な演出を変更するように構成されている（図７０２参照）。

【１４１９０】

次いで、演出記憶部としての選択内容メモリ２２３ｑは、前回実行された占い演出の種類を格納するためのメモリである。

【１４１９１】

ここで、第４０実施形態のパチンコ機１０では、待機状態において遊技者が枠ボタン２２を操作して占い演出を実行した場合に、複数種類の占い演出の中から、１の演出を選択可能となるように構成されている。

【１４１９２】

この変動結果メモリ２２３ｐは、電源投入時に初期値として「０」が設定され、導入演出の実行時において選択された演出の種類に応じて値が更新される。

【１４１９３】

具体的には、占い演出として、「じゃんけん演出」が選択された場合には「１」が、「おみくじ演出」が選択された場合には「２」が、「ルーレット演出」が選択された場合には「３」が、「サイコロ演出」が選択された場合には「４」が、それぞれ格納される。

【１４１９４】

第４０実施形態のパチンコ機１０では、選択可能な演出の種類を設定する演出選択処理（図６９７参照）において、この演出記憶部としての選択内容メモリ２２３ｑを参照し、前回選択した演出の種類が選択可能である場合には、該演出に選択カーソル図柄８１ｏを表示した状態となるようにコマンドを設定する（図６９７のＳ１４１６参照）。

【１４１９５】

次に、図６９５を参照して、第４０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図６９５は、第４０実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第３８実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）と、第４０実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）と、の異なる点は、変動結果メモリ２２３ｐの値を格納する処理が追加されている点である。

【１４１９６】

第４０実施形態の演出設定制御としての変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３０８又はＳ１３１６の処理を終えると、次いで、結果判別制御として変動パターンコマンドよ

り変動結果を判別し、該判別結果を結果記憶部としての変動結果メモリ２２３ｐに格納して（Ｓ１３１９）、処理をＳ１３１７に移行する。

【１４１９７】

具体的には、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが非リーチとなる結果であれば「０」を、リーチ演出を実行してハズレとなる結果であれば「１」を、いずれかの大当たり又は小当たりとなる結果であれば「２」を、変動結果メモリ２２３ｐに格納する。

【１４１９８】

このように構成することで、後述する第１導入メイン処理（図６９６参照）において、占い演出として選択可能な演出の種類を設定する場合に、変動結果メモリ２２３ｐの値が「０」より大きい値であるか否か、という判別処理を行うことが可能となり、前回実行された特別図柄の変動演出の実行結果がリーチ演出を実行してハズレとなる結果であるか、いずれかの大当たり又は小当たりとなる結果である場合に、占い演出の種類として選択可能な演出を変更することが可能となる。

【１４１９９】

次に、図６９６を参照して、第４０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第１占い演出処理（Ｓ１１５２）の一処理である第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）について説明する。図６９６は、第４０実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）と、第４０実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）と、の異なる点は、占い演出として選択可能な演出の種類を設定する処理が追加されている点である。

【１４２００】

第４０実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）では、Ｓ１３８２の処理において、開始態様としての導入演出の実行期間が終了したと判別された場合（Ｓ１３８２：Ｙｅｓ）、次いで、占い演出として選択可能な演出の種類を設定すべく、演出選択処理を実行し（Ｓ１３９３）、処理をＳ１３９４に移行する。

【１４２０１】

ここで、図６９７を参照して、第４０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第１占い演出処理（Ｓ１１５２）の一処理である演出選択処理（Ｓ１３９３）について説明する。図６９７は、演出選択処理（Ｓ１３９３）を示したフローチャートである。

【１４２０２】

この演出選択処理（Ｓ１３９３）では、前回実行された特別図柄の変動演出の実行結果、及び、救済条件成立までの残り回転数を参照し、占い演出として選択可能な演出の種類を設定する。

【１４２０３】

演出選択処理（Ｓ１３９３）では、まず、結果記憶部としての変動結果メモリ２２３ｐの値が「０」よりも大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１４１１）、変動結果メモリ２２３ｐの値が「０」よりも大きい値であれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、前回実行された特別図柄の変動演出の実行結果が、リーチ演出を実行してハズレとなる結果であったか、又は、いずれかの大当たり又は小当たりとなる結果であったと判断し、表示用第２選択画面コマンドを設定して（Ｓ１４１４）、処理をＳ１４１６に移行する。

【１４２０４】

Ｓ１４１４の処理で設定された表示用第２選択画面コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、継続制御としての表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用第２選択画面コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、占い演出として選択可能な演出の種類を表示するように構成されている（図７０２の種類選択図柄８１ｎ参照）。

【１４２０５】
一方、Ｓ１４１１の処理において、結果記憶部としての変動結果メモリ２２３ｐの値が「０」よりも大きい値でない、即ち、変動結果メモリ２２３ｐの値が「０」以下であると判別された場合は（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、前回実行された特別図柄の変動演出の実行結果が非リーチとなる結果であったと判断し、処理をＳ１４１２に移行する。
【１４２０６】
Ｓ１４１２の処理では、救済条件成立までの残り回転数が「５０回転」よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１４１２）、救済条件成立までの残り回転数が「５０回転」よりも小さい値であれば（Ｓ１４１２：Ｙｅｓ）、表示用第３選択画面コマンドを設定して（Ｓ１４１５）、処理をＳ１４１６に移行する。
【１４２０７】
Ｓ１４１５の処理で設定された表示用第３選択画面コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用第３選択画面コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、占い演出として選択可能な演出の種類を表示するように構成されている（図７０３（ｃ）の種類選択図柄８１ｎ参照）。
【１４２０８】
また、Ｓ１４１２の判別の結果、救済条件成立までの残り回転数が「５０回転」よりも小さい値でない、即ち、救済条件成立までの残り回転数が「５０回転」以上であれば（Ｓ１４１２：Ｎｏ）、表示用第１選択画面コマンドを設定して（Ｓ１４１３）、処理をＳ１４１６に移行する。
【１４２０９】
Ｓ１４１３の処理で設定された表示用第１選択画面コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用第１選択画面コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、占い演出として選択可能な演出の種類を表示するように構成されている（図６９８（ｃ）の種類選択図柄８１ｎ参照）。
【１４２１０】
次いで、Ｓ１４１６の処理では、演出記憶部としての選択内容メモリ２２３ｑの値を参照して選択カーソル図柄８１ｏの表示位置を設定し（Ｓ１４１６）、演出選択処理（Ｓ１３９３）を終了して第１導入メイン処理（図６９６）に戻る。
【１４２１１】
Ｓ１４１６の処理では、第１導入メイン処理（図６９６参照）のＳ１３９５の処理によってセットされた選択内容メモリ２２３ｑの値が参照される。即ち、前回実行された占い演出において選択された演出の種類が参照され、今回実行される占い演出において、該当の演出の種類が選択可能である場合には、該当の演出の種類が初期値として選択された状態で表示されるように構成されている。
【１４２１２】
このように構成することで、占い演出が実行された場合に、複数種類の占い演出の中から、１の演出を遊技者が選択可能とすることができる。その結果、占い演出として１種類のみの演出を搭載している場合よりも、遊技者が飽きにくい遊技性とすることができ、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる。
【１４２１３】
また、このように構成することで、前回の特別図柄の変動演出の実行結果によって、占い演出を実行した場合に選択可能な演出の種類が変更され得るようにすることができる。
【１４２１４】
その結果、例えば、特別図柄の変動演出の実行結果がハズレであったとしても、占い演出において選択可能な演出の種類が変更され得るという付加価値が発生し、特別図柄の変

動演出の実行結果がハズレであったことに対する遊技意欲の低下を低減することができ、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる。
【１４２１５】
さらに、このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数によって、占い演出を実行した場合に選択可能な演出の種類が変更され得るようにすることができる。
【１４２１６】
その結果、例えば、前回の大当たり遊技から長らくの間大当たり又は小当たりに当選していない場合（所謂、ハマり）であっても、占い演出において選択可能な演出の種類が変更され得るという付加価値が発生し、所謂ハマりに遭遇してしまったことに対する遊技意欲の低下を低減することができ、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる。
【１４２１７】
また、このように構成することで、遊技者が占い演出を実行した場合に、前回の占い演出の実行時において選択した演出の種類を、最初から選択した状態とすることができる。
【１４２１８】
その結果、遊技者が占い演出を遊技する場合において、前回の該占い演出の選択内容が最初から選択された状態とすることで、遊技操作の一部を省略可能とし、占い演出を実行する度に同様の選択操作をするという煩雑な作業が発生し難くなることによって快適性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。
【１４２１９】
なお、演出選択処理（図６９７参照）は、特別図柄の変動演出の実行中において実行可能となるように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の変動演出の実行中に占い演出の種類を選択可能とすることができ、該特別図柄の変動演出の終了後に占い演出を実行した場合に、即座に選択した占い演出を実行させることができる。一方、本実施形態では、特別図柄の変動演出の実行中において占い演出を実行開始することが不可又は困難に構成されているため、特別図柄の変動演出の実行中において占い演出の種類のみを選択可能にすることで遊技者が混乱してしまうおそれがあり、このように構成する場合には第３図柄表示装置８１への表示態様等において配慮する必要がある。
【１４２２０】
また、第３８実施形態のパチンコ機１０では、１の占い演出の実行に対して、１の占い演出の種類のみを選択可能に構成しているが、１の占い演出の実行に対して、演出の種類を複数回選択可能（即ち、選択し直すことが可能）に構成してもよい。このように構成することで、例えば、占い演出の種類を選択する状況において、遊技者が誤った選択をしてしまった場合でも、再度演出の種類を選択し直すことで、本来の演出を選択可能とすることができ、遊技の興趣を向上することができる。一方、このように構成する場合、演出選択処理（図６９６のＳ１３９３参照）を、占い演出が如何様な実行状況であっても実行可能としなければならず、制御負荷が増大してしまうおそれがある。
【１４２２１】
図６９６の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）に戻って説明を続ける。Ｓ１３９３の演出選択処理を終えると、次いで、遊技者の演出選択内容に応じて表示用第１メイン演出コマンドを設定し（Ｓ１３９４）、遊技者が選択した占い演出の種類を演出記憶部としての選択内容メモリ２２３ｑに格納し（Ｓ１３９５）、処理をＳ１３８４に移行する。
【１４２２２】
次に、図６９８～図７０３を参照して、第４０実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる占い演出について説明する。図６９８～図７０３は、第４０実施形態において、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行可能となる占い演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。
【１４２２３】
具体的には、図６９８～図７００は、直前の特別図柄の変動演出の実行結果が非リーチ

のハズレであった状況において占い演出が実行された場合の一連の流れを示した図であり、図７０１及び図７０２は、直前の特別図柄の変動演出の実行結果がリーチ演出のハズレであった状況において占い演出が実行された場合の一連の流れを示した図であり、図７０３は、救済条件成立までの残り回転数が「５０回転」よりも少ない状況において占い演出が実行された場合の一連の流れを示した図である。

【１４２２４】

より詳細には、図６９８（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図６９８（ｂ）は、図６９８（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６９８（ｃ）は、図６９８（ｂ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類が選択可能な状態を示した図であり、図６９８（ｄ）は、図６９８（ｃ）の状態から、十字操作部２３が操作されて、選択されている占い演出の種類が変更された状態を示した図である。

【１４２２５】

また、図６９９（ａ）は、図６９８（ｄ）の状態から、おみくじ演出が選択されて実行中となっている状態を示した図であり、図６９９（ｂ）は、図６９９（ａ）の状態から、メイン演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図６９９（ｃ）は、図６９９（ｂ）の状態から、結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６９９（ｄ）は、図６９９（ｃ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。

【１４２２６】

さらに、図７００（ａ）は、図６９９（ｄ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて再度占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７００（ｂ）は、図７００（ａ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類を選択可能な状態を示した図である。

【１４２２７】

また、図７０１（ａ）は、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７０１（ｂ）は、図７０１（ａ）の状態から、リーチ演出が終了してハズレとなる結果で終了した状態を示した図であり、図７０１（ｃ）は、図７０１（ｂ）の状態から、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態に移行した状態を示した図であり、図７０１（ｄ）は、図７０１（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図である。

【１４２２８】

さらに、図７０２は、図７０１（ｄ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類を選択可能な状態を示した図である。

【１４２２９】

また、図７０３（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図７０３（ｂ）は、図７０３（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７０３（ｃ）は、図７０３（ｂ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類を選択可能な状態を示した図である。

【１４２３０】

まず、図６９８～図７００を参照して、直前の特別図柄の変動演出の実行結果が非リーチのハズレであった状況において占い演出が実行された場合の一連の流れについて説明する。

【１４２３１】

図６９８（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１４２３２】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。
【１４２３３】
　さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、遊技動作として枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。
【１４２３４】
　なお、図６９８（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図６９９（ｄ）参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。
【１４２３５】
　また、図６９８（ａ）の状態では、直前に実行された特別図柄の変動演出が非リーチのハズレとなる実行結果であった場合となっている。
【１４２３６】
　次いで、図６９８（ｂ）は、図６９８（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。
【１４２３７】
　次いで、図６９８（ｃ）は、図６９８（ｂ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類が選択可能な状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｆに「どれで遊ぶ？」のメッセージが表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｆの下方には、占い演出の種類として選択可能な種類を示す種類選択図柄８１ｎが表示されている。
【１４２３８】
　また、該種類選択図柄８１ｎには、第１種類選択図柄８１ｎ１に「じゃんけん」が、第２種類選択図柄８１ｎ２に「おみくじ」が、それぞれ表示されており、今回の占い演出において選択可能な種類がじゃんけん演出とおみくじ演出の２つであることを示している。さらに、第１種類選択図柄８１ｎ１の左側には選択カーソル図柄８１ｏが表示されており、図６９８（ｃ）の状態では、選択可能な占い演出の種類のうち、じゃんけん演出が選択されている状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右側部分には十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作上ボタン２３ａ又は十字操作下ボタン２３ｂを押下することで占い演出の種類が変更可能であることを示唆している。
【１４２３９】
　次いで、図６９８（ｄ）は、図６９８（ｃ）の状態から、十字操作部２３が操作されて、選択されている占い演出の種類が変更された状態を示している。図６９８（ｃ）の状態では、第１種類選択図柄８１ｎ１の左側に表示されていた選択カーソル図柄８１ｏが、図６９８（ｄ）では、第２種類選択図柄８１ｎ２の左側に表示されており、十字操作上ボタン２３ａ又は十字操作下ボタン２３ｂが操作されたことで、選択されている占い演出の種類が変更されたことを示している。

【１４２４０】
次いで、図６９９（ａ）は、図６９８（ｄ）の状態から、おみくじ演出が選択されて実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分にはおみくじ図柄８１ｐが表示されており、該おみくじ図柄８１ｐの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「おみくじを引いて」のメッセージが表示されており、図６９８（ｄ）の状態において選択されていた第２種類選択図柄８１ｎ２であるおみくじ演出が実行中となっていることを示している。
【１４２４１】
また、主表示領域Ｄｍの右側上方には十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄを押下することでおみくじを引く演出に移行することを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右側下方には枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。
【１４２４２】
次いで、図６９９（ｂ）は、図６９９（ａ）の状態から、メイン演出が引き続き実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、おみくじ図柄８１ｐが傾倒したことで、第１おみくじ図柄８１ｐ１が突出した状態となっており、おみくじを引いた演出が実行されていることを示している。
【１４２４３】
次いで、図６９９（ｃ）は、図６９９（ｂ）の状態から、結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、おみくじ結果図柄８１ｑに「運勢大吉」の文字が表示されており、特定結果内容としての今回の占い演出の結果が「大吉」であったことを示している。
【１４２４４】
なお、第４０実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の抽選処理が行われた場合、図６２３に示す抽選結果として、Ｎｏ．１が選択された場合に「凶」が、Ｎｏ．２が選択された場合に「吉」が、Ｎｏ．３が選択された場合に「大吉」が、それぞれ選択され得るように構成されている。
【１４２４５】
このように構成することで、占い演出の種類が異なっている場合であっても、該占い演出の実行処理として共通の処理を実行可能とすることができ、制御の処理負担を軽減することができる。
【１４２４６】
次いで、図６９９（ｄ）は、図６９９（ｃ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　大吉」と表示されており、図６９８（ｂ）から図６９９（ｃ）において実行された前回の占い演出の実行結果が「大吉」であったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。
【１４２４７】
次いで、図７００（ａ）は、図６９９（ｄ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて再度占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、枠ボタン２２が押下されたことで、再度占い演出が実行されたことを示している。
【１４２４８】
次いで、図７００（ｂ）は、図７００（ａ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類が選択可能な状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセ

ージ８１ｆに「どれで遊ぶ？」のメッセージが表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｆの下方には、占い演出の種類として選択可能な種類を示す種類選択図柄８１ｎが表示されている。

【１４２４９】

また、該種類選択図柄８１ｎには、第１種類選択図柄８１ｎ１に「じゃんけん」が、第２種類選択図柄８１ｎ２に「おみくじ」が、それぞれ表示されており、今回の占い演出において選択可能な種類がじゃんけん演出とおみくじ演出の２つであることを示している。さらに、第２種類選択図柄８１ｎ２の左側に選択カーソル図柄８１ｏが表示されており、選択可能な占い演出の種類のうち、おみくじ演出が選択されている状態であることを示している。

【１４２５０】

ここで、図６９８（ｃ）の状態では、メイン演出が開始された状態において、第１種類選択図柄８１ｎ１の左側に選択カーソル図柄８１ｏが表示されていたのに対し、図７００（ｂ）の状態では、メイン演出が開始された状態において、第２種類選択図柄８１ｎ２の左側に選択カーソル図柄８１ｏが表示されている。

【１４２５１】

これは、前回の占い演出においておみくじ演出を選択したことで、演出記憶部としての選択内容メモリ２２３ｑ（図６９４参照）におみくじ演出が選択されたことを示す「２」が格納されたためであり、図７００（ｂ）の選択カーソル図柄８１ｏが表示される場合において、該選択内容メモリ２２３ｑに格納された値が参照されて表示されたことを示している。

【１４２５２】

次に、図７０１及び図７０２を参照して、直前の特別図柄の変動演出の実行結果がリーチ演出のハズレであった状況において占い演出が実行された場合の一連の流れについて説明する。

【１４２５３】

図７０１（ａ）は、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１４２５４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中であることを示している。

【１４２５５】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「７」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が表示されており、中変動図柄８１ｍ２が高速変動している状態となっており、特図１の変動演出においてリーチ演出が実行されていることを示している。

【１４２５６】

次いで、図７０１（ｂ）は、図７０１（ａ）の状態から、リーチ演出が終了してハズレとなる結果で終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白図柄で停止した状態となっており、図７０１（ａ）において実行されていたリーチ演出がはずれとなる結果で終了したことを示している。

【１４２５７】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「７」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が表示されており、中変動図柄８１ｍ２「８」が表示されて停止していることから、図７０１（ａ）において実行中となっていた変動演出の結果がはずれであったことを示している。

【１４２５８】

次いで、図７０１（ｃ）は、図７０１（ｂ）の状態から、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態に移行した状態を示している。図７０１（ｂ）において主表示領域Ｄｍの中央部分に表示されていた変動図柄８１ｍが消去されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、図７０１（ｂ）の状態から一定期間が経過したことで待機状態に移行した状態であることを示している。

【１４２５９】

次いで、図７０１（ｄ）は、図７０１（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の開始態様としての導入演出が開始されたことを示している。

【１４２６０】

次いで、図７０２は、図７０１（ｄ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類が選択可能な状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｆに「どれで遊ぶ？」のメッセージが表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｆの下方には、占い演出の種類として選択可能な種類を示す種類選択図柄８１ｎが表示されている。

【１４２６１】

また、該種類選択図柄８１ｎには、第１種類選択図柄８１ｎ１に「じゃんけん」が、第２種類選択図柄８１ｎ２に「おみくじ」が、第３種類選択図柄８１ｎ３に「ルーレット」が、それぞれ表示されており、今回の占い演出において選択可能な種類がじゃんけん演出、おみくじ演出及びルーレット演出の３つであり、前回実行された特別図柄の変動演出の実行結果がリーチ演出であったことで、選択可能な演出の種類が増加したことを示している。

【１４２６２】

さらに、第１種類選択図柄８１ｎ１の左側には選択カーソル図柄８１ｏが表示されており、選択可能な占い演出の種類のうち、じゃんけん演出が選択されている状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右側部分には十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作上ボタン２３ａ又は十字操作下ボタン２３ｂを押下することで占い演出の種類が変更可能であることを示唆している。

【１４２６３】

次に、図７０３を参照して、救済条件成立までの残り回転数が「５０回転」よりも少ない状況において占い演出が実行された場合の一連の流れについて説明する。

【１４２６４】

図７０３（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「２１３／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「２１３回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１４２６５】

即ち、図７０３（ａ）の状態では、救済条件成立までの残り回転数が「３７回転」の状態となっており、救済条件成立までの残り回転数が「５０回転」よりも少ない状況であることを示している。

【１４２６６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分

、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。

【１４２６７】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。

【１４２６８】

なお、図７０３（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図６９９（ｄ）参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。

【１４２６９】

次いで、図７０３（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。

【１４２７０】

次いで、図７０３（ｃ）は、図７０３（ｂ）の状態から、メイン演出が開始されて占い演出の種類を選択可能な状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｆに「どれで遊ぶ？」のメッセージが表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｆの下方には、占い演出の種類として選択可能な種類を示す種類選択図柄８１ｎが表示されている。

【１４２７１】

また、該種類選択図柄８１ｎには、第１種類選択図柄８１ｎ１に「じゃんけん」が、第２種類選択図柄８１ｎ２に「おみくじ」が、第３種類選択図柄８１ｎ３に「サイコロ」が、それぞれ表示されており、今回の占い演出において選択可能な種類がじゃんけん演出、おみくじ演出及びサイコロ演出の３つであり、救済条件成立までの残り回転数が「５０回転」よりも少ない状況であることで、選択可能な演出の種類が増加したことを示している。

【１４２７２】

さらに、第１種類選択図柄８１ｎ１の左側には選択カーソル図柄８１ｏが表示されており、図７０３（ｃ）の状態では、選択可能な占い演出の種類のうち、じゃんけん演出が選択されている状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右側部分には十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作上ボタン２３ａ又は十字操作下ボタン２３ｂを押下することで占い演出の種類が変更可能であることを示唆している。

【１４２７３】

以上、説明したように、第４０実施形態のパチンコ機１０では、占い演出が実行された場合に、複数種類の演出の中から１の演出を遊技者が選択可能となるように構成する。

【１４２７４】

このように構成することで、占い演出を実行した場合に、遊技者は複数種類の演出の中から１の演出を選択することができるため、該占い演出を飽きにくい遊技性とすることができ、その結果、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる。

【１４２７５】

また、第４０実施形態のパチンコ機１０では、占い演出が実行される以前の特別図柄の変動演出の実行結果、即ち、救済条件が成立するまでの残りの回転数によって、選択可能な占い演出の選択数が変更可能となるように構成する。

【１４２７６】

このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数によって、占い演出を実行した場合に選択可能な演出の選択数を変更可能とすることができる。
【１４２７７】
その結果、例えば、前回の大当たり遊技から長期間の間大当たり又は小当たりに当選していない場合（所謂、ハマり）であっても、占い演出において選択可能な演出の種類が変更され得るという付加価値が発生し、所謂ハマりに遭遇してしまったことに対する遊技意欲の低下を低減することができ、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる。
【１４２７８】
さらに、第４０実施形態のパチンコ機１０では、占い演出が実行される直前の特別図柄の変動演出の実行結果によって、該占い演出において選択可能な演出内容を変更可能となるように構成する。
【１４２７９】
このように構成することで、前回の特別図柄の変動演出の実行結果によって、占い演出を実行した場合に選択可能な演出の種類が変更され得るようにすることができる。
【１４２８０】
その結果、例えば、特別図柄の変動演出の実行結果がハズレであったとしても、占い演出において選択可能な演出の種類が変更され得るという付加価値が発生し、特別図柄の変動演出の実行結果がハズレであったことに対する遊技意欲の低下を低減することができ、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる。
【１４２８１】
また、第４０実施形態のパチンコ機１０では、占い演出が実行された場合に、該実行された演出の種類を記憶可能となるように構成し、再度占い演出が実行された場合に、該記憶内容を参照して、前回選択された演出の種類を占い演出の実行開始時から選択された状態となるように構成する。
【１４２８２】
このように構成することで、遊技者が占い演出の種類を選択する場合に、前回の占い演出の実行時において選択した演出の種類を、最初から選択した状態とすることができる。
【１４２８３】
その結果、遊技者が占い演出を遊技する場合において、前回の占い演出の選択内容が最初から選択された状態とすることで、遊技操作の一部を省略可能とし、占い演出を実行する都度、同様の選択操作をするという煩雑な作業が発生し難くなることによって快適性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。
【１４２８４】
その他、第４０実施形態におけるパチンコ機１０は、第３８実施形態及び第３９実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１４２８５】
＜第４１実施形態＞
次いで、図７０４～図７１３を参照して、本発明を適用した第４１実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４１実施形態のパチンコ機１０について、第３８実施形態乃至第４０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３８実施形態乃至第４０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３８実施形態乃至第４０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１４２８６】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において枠ボタン２２を操作することで占い演出を実行可能となるように構成されていた。このように構成することで、遊技者によっては、占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。
【１４２８７】

一方、このように構成されている場合であっても、例えば、占い演出を実行した結果、該占い演出の実行後の遊技方法に関する情報を遊技者が取得したりすることはできず、この点についてさらなる向上が求められる。

【１４２８８】

具体的には、占い演出を実行した場合に行われる演出は、特別図柄の変動演出とは相関なく行われる演出となっており、占い演出と特別図柄の変動演出とが無関係に実行され得るように構成されているため、遊技者によっては、占い演出の実行結果からは興趣を得難くなってしまうおそれがある。

【１４２８９】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、占い演出を実行することで、その後の遊技方法に関する情報を示唆可能となる遊技機を提供することを目的としている。

【１４２９０】

より詳細には、例えば、占い演出を実行した場合に、大当たりを導出し易い演出を示唆したり、打ち方の示唆を実行したりするなど、遊技者のその後の遊技において有益な情報となり得る演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１４２９１】

本目的を達成するために、第４１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記所定演出が終了した後に、遊技者に対して以降の遊技方法を示唆可能な遊技示唆手段、を備えている。

【１４２９２】

また、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。

【１４２９３】

さらに、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。

【１４２９４】
　また、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。
【１４２９５】
　さらに、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技示唆手段は、前記以降の遊技方法における示唆内容を、少なくとも複数の示唆内容から抽選可能な抽選手段、を備えている。
【１４２９６】
　また、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。
【１４２９７】
　さらに、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。
【１４２９８】
　また、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。
【１４２９９】
　さらに、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技示唆手段は、前記所定演出が終了した後の遊技状態に基づいて、遊技者に対して前記以降の遊技方法を示唆する。
【１４３００】
　また、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技示唆手段は、前記所定演出が終了した後の前記識別情報の前記動的表示の実行有無に関係なく、前記以降の遊技方法を示唆可能に構成される。
【１４３０１】
　さらに、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記始動入球領域と異なる所定入球領域、を備え、前記所定演出が実行されている状況において、前記始動入球領域又は前記所定入球領域に遊技球が入球された場合に、現在の遊技状態に応じて、前記所定演出が終了するまでに前記以前の遊技方法を示唆可能に構成される。
【１４３０２】
　また、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技示唆手段は、前記以降の遊技方法として、少なくとも、前記発射手段による発射態様を示唆する。
【１４３０３】
　さらに、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。
【１４３０４】
　また、第４１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。
【１４３０５】
　本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、始動入球領域としての始動検知領域を備え、所定情報としての遊技情報を備え、記憶手段としての記憶部を備え、識別情報としての識別子を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定結果としての制御判定結果を備え、所定の遊技価値としての付与価値を備え、遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、識別情報の動的表示が実行されていない状態としての未実行態様を備え、所定操作としての所定動作を備え、所定演出としての所定表示態様を備え、所定演出実行手段としての演出実行制御を備え、導入演出としての開始態様を

備え、主要演出としての継続態様を備え、特定情報としての特定結果内容を備え、結果演出としての終了態様を備え、演出パターンとしての実行形態を備え、所定の主要演出としての所定継続態様を備え、第１条件としての期間条件を備え、第２条件としての操作条件を備え、継続手段としての継続制御を備え、特定演出としての特定表示態様を備え、特定演出実行手段としての特定表示制御を備え、遊技状態としての遊技態様を備え、反映手段としての反映制御を備え、指示情報としての命令内容を備え、指示情報出力手段としての命令出力制御を備え、遊技者の遊技操作としての遊技動作を備え、所定の検知としての所定検出部を備え、検知手段としての検出制御を備え、第１期間としての実行期間を備え、第２期間としての実行終了期間を備え、所定条件としての前提条件を備え、以降の遊技方法としての説明示唆内容を備え、遊技示唆手段としての遊技示唆制御を備え、所定の遊技価値に関する示唆としての利益表示を備え、所定情報の内容に関する示唆としての遊技情報表示を備え、抽選手段としての抽選制御を備え、所定入球領域としての流入部を備え、所定回数としての所定頻度を備える。

【１４３０６】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１４３０７】

また、例えば、所定演出として、本実施形態では、枠ボタンが操作されることで実行可能な占い演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４３０８】

さらに、例えば、所定演出が終了した後の遊技状態として、本実施形態では、「通常遊技状態」や「時間短縮状態」など、特別図柄の動的表示が実行可能な遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１４３０９】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の図柄の抽選結果を報知可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１４３１０】

さらに、例えば、抽選手段として、本実施形態では、遊技説明内容を決定するための抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の大当たり又は小当たり等の特定役への当選有無を抽選する処理、普通図柄のあたり等の特定役への当選有無を抽選する処理、特別図柄の動的表示の変動パターンを抽選する処理、特別図柄の動的表示に関する情報を示唆する演出内容を抽選する処理、特別図柄の変動演出の演出内容を抽選する処理、大当たり中の演出内容を抽選する処理、待機中に実行可能な演出内容を抽選する処理、などが挙げられる。

【１４３１１】

また、例えば、特定演出を実行可能な特定演出実行手段として、本実施形態では、待機中処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出に関する処理、普通図柄の可変表示に関する処理、待機状態に実行可能な演出に関する処理、大当たり演出に関する処理、小当たり演出に関する処理、入球を報知する処理、大入賞口に関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、普通電役関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、遊技機の立ち上げ時に行われる演出に関する処理などが挙げられる。

【１４３１２】

さらに、例えば、所定演出実行手段として、本実施形態では、占い演出を実行可能な占い演出に関する処理を例に説明するが、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、入球口に入球したことに基づく演出を実行可能な処理又は制御、待機中の演出を実行可能な処理又は制御、役物が動作することに基づいて実行される演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出を実行可能な処理又は制御、大当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、小当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技方法を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技価値の付与に関する演出を実行可能な処理又は制御、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出を実行可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４３１３】

また、例えば、識別情報の動的表示が実行されていない状態として、本実施形態では、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源が投入されていない状態、遊技機の立ち上げ処理が実行されている状態、遊技が行われていない状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態、特別図柄の動的表示が停止した状態、普通図柄の可変表示が実行されていない状態、普通図柄の可変表示が停止した状態、小当たり遊技が実行されている状態、大当たり遊技が実行されている状態、小当たり遊技の開始待ちの状態、大当たり遊技の開始待ち状態などが挙げられる。

【１４３１４】

さらに、例えば、以降の遊技方法として、本実施形態では、遊技仕様に関する遊技説明を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技仕様に関する遊技説明、遊技仕様に関する示唆内容、遊技状態に関する示

唆内容、打ち方に関する示唆内容などが挙げられる。
【１４３１５】
また、例えば、所定演出を継続可能な継続手段として、本実施形態では、画像の描画情報を設定する描画リストを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行を継続可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する演出の実行を継続可能な処理又は制御、大当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、小当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、待機状態における演出を継続可能な処理又は制御、表示装置において実行される演出を継続可能な処理又は制御などが挙げられる。
【１４３１６】
さらに、例えば、所定結果として、本実施形態では該所定結果が導出されることによって遊技者に遊技価値が付与され得る結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【１４３１７】
また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では、賞球が付与されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に賞球が付与されること、有利な遊技状態に移行すること、遊技状態が移行すること、有利な遊技状態に移行するまでの期間が短縮されることなどが挙げられる。
【１４３１８】
さらに、例えば、主要演出として、本実施形態では、占い演出における主要演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出、普通図柄の可変表示における実行中の演出、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出、大当たり時における大当たり中の演出、小当たり時における小当たり中の演出、普通電役の開放中の演出、遊技機の立ち上げ中に行われる演出、などが挙げられる。
【１４３１９】
また、例えば、以降の遊技方法を示唆可能な遊技示唆手段として、本実施形態では、遊技説明処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技仕様に関する遊技説明を実行可能な処理又は制御、遊技仕様に関する示唆を実行可能な処理又は制御、遊技状態に関する示唆を実行可能な処理又は制御、打ち方に関する示唆を実行可能な処理又は制御などが挙げられる。
【１４３２０】
さらに、例えば、識別情報として、本実施形態では動的表示を実行可能な特別図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。
【１４３２１】
また、例えば、演出パターンとして、本実施形態では、占いメイン演出における演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出の種類、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出の種類、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出の種類、普通図柄の

可変表示の実行回数に関する演出の種類、入球口に入球したことに基づく演出の種類、待機中に実行可能な演出の種類、デモ演出の種類、役物が動作することに基づいて実行される演出の種類、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出の種類、大当たり中の演出の種類、大当たりラウンドの種類、小当たり中の演出の種類、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出の種類、遊技方法を示唆する演出の種類、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出の種類、遊技価値の付与に関する演出の種類、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出の種類、エラーを報知する演出の種類、電源投入時の演出の種類、第３図柄表示装置において実行可能な演出の種類、などが挙げられる。

【１４３２２】

さらに、例えば、所定の主要演出として、本実施形態では、抽選によって決定された占いメイン演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出の１つ、普通図柄の可変表示における実行中の演出の１つ、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出の１つ、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出の１つ、大当たり時における大当たり中の演出の１つ、小当たり時における小当たり中の演出の１つ、普通電役の開放中の演出の１つ、遊技機の立ち上げ中に行われる演出の１つ、などが挙げられる。

【１４３２３】

また、例えば、始動入球領域として、本実施形態では遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１４３２４】

さらに、例えば、第２条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行中に十字操作中ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球

が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４３２５】

また、例えば、遊技操作に基づく所定の検知として、本実施形態では、枠ボタンスイッチ２２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１４３２６】

さらに、例えば、所定情報として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御

装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４３２７】

また、例えば、所定情報の内容に関する示唆として、本実施形態では、先読み演出による演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する先読み演出、小当たりの期待度を示唆する先読み演出、遊技状態の移行を示唆する先読み演出、転落抽選の当選を示唆する先読み演出、時短図柄の当選を示唆する先読み演出、普通図柄の当たりを示唆する先読み演出などが挙げられる。

【１４３２８】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では、遊技者に賞球を付与可能な当たり処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１４３２９】

また、例えば、特定情報を反映可能な反映手段として、本実施形態では、表示用占い履歴コマンドの設定を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、表示装置において実行可能な演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、大当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、小当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、待機状態における演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、エラー報知に関する情報を反映可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４３３０】

さらに、例えば、所定操作として、本実施形態では、遊技者によって枠ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４３３１】

また、例えば、指示情報を出力可能な指示情報出力手段として、本実施形態では、第１導入メイン処理及び第２導入メイン処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通電役の開放終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関す

る情報を出力可能な処理又は制御、などが挙げられる。
【１４３３２】
さらに、例えば、遊技者の遊技操作として、本実施形態では、枠ボタンの操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【１４３３３】
また、例えば、記憶手段として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を記憶する保留球格納エリアを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球、普通図柄の可変表示の保留球などが挙げられる。
【１４３３４】
さらに、例えば、所定の検知を行う検知手段として、本実施形態では、占い回数カウンタ２２３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の検知が行われることで実行される演出回数を計数可能な処理又は制御、所定の検知が行われることで実行される演出を開始可能とする処理又は制御、所定の検知が行われることで遊技状態を可能な処理又は制御、などが挙げられる。
【１４３３５】
また、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間として、本実施形態では、占い演出における選択演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。
【１４３３６】
さらに、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間として、本実施形態では、占い演出における勝負演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得

し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４３３７】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行期間が経過することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数を一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４３３８】

さらに、例えば、所定の遊技価値に関する示唆として、本実施形態では、大当たりの期待度を示唆することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する演出、小当たりの期待度を示唆する演出、遊技状態の移行を示唆する演出、転落抽選の当選を示唆する演出、時短図柄の当選を示唆する演出、普通図柄の当たりを示唆する演出などが挙げられる。

【１４３３９】
　また、例えば、導入演出として、本実施形態では、占い演出における導入演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、普通図柄の可変表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、表示装置で行われる１の演出における前半の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における１回目又は前半の演出、大当たり時におけるオープニング時の演出、小当たり時におけるオープニング時の演出、普通電役のオープニング時の演出、遊技機の立ち上げ時に行われる演出、などが挙げられる。
【１４３４０】
　さらに、例えば、特定情報として、本実施形態では、占い演出の実行結果に関する情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、賞球に関する情報、賞球の累計に関する情報、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、表示手段によって実行される１の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。
【１４３４１】
　また、例えば、結果演出として、本実施形態では、占い演出における結果演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出、大当たり時におけるエンディングの演出、小当たり時におけるエンディングの演出、普通電役の開放終了時の演出、遊技機の立ち上げ後に行われる演出、などが挙げられる。
【１４３４２】
　さらに、例えば、動的表示および所定演出と異なる特定演出として、本実施形態では、待機状態において実行可能なデモ演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達した

ことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４３４３】

また、例えば、検知手段に関する所定条件として、本実施形態では、１回の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数（４回）よりも少ないことを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４３４４】

さらに、例えば、始動入球領域と異なる所定入球領域として、本実施形態では第２始動口７１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１４３４５】

また、例えば、結果演出を表示するための指示情報として、本実施形態では、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、普通電役の開放終了時の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報、などが挙げられる。

【１４３４６】

ここで、図７０４を参照して、第４１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図７０４は、第４１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第３８実施形態のブロック図と、第４１実施形態のブロック図と、の異なる点は、遊技説明抽選テーブル２２２ｇが追加されている点と、遊技説明カウンタ２２３ｒが追加されている点と、である。

【１４３４７】

遊技説明抽選テーブル２２２ｇは、占い演出が実行された場合に、該演出の実行中に表示を行う説明示唆内容としての遊技説明内容を抽選するためのテーブルである。音声ランプ制御装置１１３は、占い演出が実行された場合、又は、占い演出の実行中に始動口入球が発生した場合に、この遊技説明抽選テーブル２２２ｇを参照して抽選処理を行い、該占い演出の実行中に表示する説明示唆内容としての遊技説明内容を決定する。

【１４３４８】

また、遊技説明カウンタ２２３ｒは、上述した遊技説明抽選テーブル２２２ｇを抽選するための乱数カウンタである。遊技説明カウンタ２２３ｒは、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後「０」に戻るように構成されている。そして、占い演出が実行された場合に、遊技説明カウンタ２２３ｒの乱数値と遊技説明抽選テーブル２２２ｇと、を参照して抽選処理が行われ、該抽選結果によって、占い演出の実行中において説明示唆内容としての遊技説明内容が表示される。

【１４３４９】

ここで、図７０５を参照して、遊技説明抽選テーブル２２２ｇについて説明する。図７０５は、遊技説明抽選テーブル２２２ｇの一例を模式的に示した図である。図７０５に示すように、遊技説明抽選テーブル２２２ｇは、遊技状態と、遊技説明カウンタ２２３ｒの値と、によって説明内容を抽選するためのテーブルである。

【１４３５０】

具体的には、遊技状態が特定態様としての「通常遊技状態」の場合、遊技説明カウンタ２２３ｒの値が「０～９」の範囲において、Ｎｏ．１の説明内容が抽選され、「０～９」の範囲において、Ｎｏ．１の説明内容が抽選され、「１０～１９」の範囲において、Ｎｏ．２の説明内容が抽選され、「２０～２９」の範囲において、Ｎｏ．３の説明内容が抽選され、「３０～３９」の範囲において、Ｎｏ．４の説明内容が抽選され、「４０～４９」の範囲において、Ｎｏ．５の説明内容が抽選され、「５０～５９」の範囲において、Ｎｏ．６の説明内容が抽選され、「６０～６９」の範囲において、Ｎｏ．７の説明内容が抽選され、「７０～７９」の範囲において、Ｎｏ．８の説明内容が抽選され、「８０～８９」の範囲において、Ｎｏ．９の説明内容が抽選され、「９０～９９」の範囲において、Ｎｏ．１０の説明内容が抽選される。

【１４３５１】

従って、「通常遊技状態」において占い演出が実行されると、遊技説明抽選テーブル２２２ｇの「通常遊技状態」におけるＮｏ．１～Ｎｏ．１０の説明内容がそれぞれ１０％の割合で選択され得る。

【１４３５２】

また、遊技状態が「時間短縮状態」の場合、遊技説明カウンタ２２３ｒの値が「０～９

」の範囲において、Ｎｏ．１の説明内容が抽選され、「０～９」の範囲において、Ｎｏ．１の説明内容が抽選され、「１０～１９」の範囲において、Ｎｏ．２の説明内容が抽選され、「２０～２９」の範囲において、Ｎｏ．３の説明内容が抽選され、「３０～３９」の範囲において、Ｎｏ．４の説明内容が抽選され、「４０～４９」の範囲において、Ｎｏ．５の説明内容が抽選され、「５０～５９」の範囲において、Ｎｏ．６の説明内容が抽選され、「６０～６９」の範囲において、Ｎｏ．７の説明内容が抽選され、「７０～７９」の範囲において、Ｎｏ．８の説明内容が抽選され、「８０～８９」の範囲において、Ｎｏ．９の説明内容が抽選され、「９０～９９」の範囲において、Ｎｏ．１０の説明内容が抽選される。

【１４３５３】

従って、遊技態様としての「時間短縮状態」において占い演出が実行されると、遊技説明抽選テーブル２２２ｇの「時間短縮状態」におけるＮｏ．１～Ｎｏ．１０の説明示唆内容としての説明内容がそれぞれ１０％の割合で選択され得る。

【１４３５４】

このように構成することで、占い演出を実行した場合に、遊技状態に応じた遊技性の説明を付加することができ、遊技者のパチンコ機１０に対する遊技性の理解を深め、興趣を向上することができる。また、遊技状態に応じした発射態様の示唆を可能とすることで、遊技者の誤った遊技方法による遊技を防止することができ、遊技仕様に則らない遊技形態によって遊技者が不利益を被ることを防止することができる。

【１４３５５】

次に、図７０６を参照して、第４１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）について説明する。図７０６は、第４１実施形態の保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を示したフローチャートである。第３８実施形態の保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）と、第４１実施形態の保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）と、の異なる点は、第１占い演出又は第２占い演出が実行中である場合に遊技説明処理を実行する処理が追加されている点である。

【１４３５６】

第４１実施形態の保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）では、Ｓ１２６４又はＳ１２６８の処理を終えた場合、即ち、第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれかに入球して保留球が貯留された場合に、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「０」であるか否かを判別し（Ｓ１２７１）、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「０」でなければ（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、第１占い演出を実行中の状態であると判断し、処理をＳ１３７０に移行する。

【１４３５７】

一方、Ｓ１２７１の判別の結果、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「０」であれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、第１占い演出は実行中の状態でないと判断し、次いで、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「０」であるか否かを判別し（Ｓ１２７２）、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「０」でなければ（Ｓ１２７２：Ｎｏ）、第２占い演出を実行中の状態であると判断し、処理をＳ１３７０に移行する。

【１４３５８】

また、Ｓ１２７２の判別の結果、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「０」であれば（Ｓ１２７２：Ｙｅｓ）、第２占い演出は実行中の状態でなく、いずれの占い演出も実行中でないと判断して、Ｓ１３７０の処理をスキップして、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。

【１４３５９】

Ｓ１３７０の処理では、占い演出の実行中において遊技説明を表示すべく、遊技説明処理を実行し（Ｓ１３７０）、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図６５６参照）に戻る。なお、遊技説明処理（Ｓ１３７０）については、図７０９を参照して後述する。

【１４３６０】

次に、図７０７を参照して、第４１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内の

ＭＰＵ２２１により実行される演出実行制御としての第１占い演出処理（Ｓ１１５２）について説明する。図７０７は、第４１実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）と、第４１実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）と、の異なる点は、遊技説明処理を実行する処理が追加されている点である。

【１４３６１】

第４１実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）では、Ｓ１３６２の処理を終えると、続いて遊技説明を表示すべく、遊技説明処理を実行し（Ｓ１３７０）、この第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。なお、遊技説明処理（Ｓ１３７０）については、図７０９を参照して後述する。

【１４３６２】

次に、図７０８を参照して、第４１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第２占い演出処理（Ｓ１１５３）について説明する。図７０８は、第４１実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）を示したフローチャートである。第４１実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）と、第４１実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）と、の異なる点は、遊技説明処理を実行する処理が追加されている点である。

【１４３６３】

第４１実施形態の演出実行制御としての第２占い演出処理（Ｓ１１５３）では、Ｓ１４６２の処理を終えると、続いて遊技説明を表示すべく、遊技説明処理を実行し（Ｓ１３７０）、この第２占い演出処理（Ｓ１１５３）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。なお、遊技説明処理（Ｓ１３７０）については、図７０９を参照して後述する。

【１４３６４】

次に、図７０９を参照して、第４１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留球数コマンド（Ｓ１２０７）、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３）の一処理である遊技説明処理（Ｓ１３７０）について説明する。図７０９は、第４１実施形態の遊技説明処理（Ｓ１３７０）を示したフローチャートである。

【１４３６５】

この遊技説明処理（Ｓ１３７０）では、遊技状態を判別し、各遊技状態において遊技説明を実行するための抽選処理を実施し、抽選結果に基づいてコマンドを設定する。

【１４３６６】

この遊技説明処理（Ｓ１３７０）では、まず、遊技状態が特定態様としての「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１５０１）、遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、遊技説明抽選テーブル２２２ｇ（図７０５参照）を参照して「通常遊技状態」における説明示唆内容としての遊技説明内容を抽選し（Ｓ１５０２）、処理をＳ１５０４に移行する。

【１４３６７】

一方、Ｓ１５０１の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でないと判別された場合は（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、現在の遊技状態が特別態様としての「時間短縮状態」であると判断し、遊技説明抽選テーブル２２２ｇ（図７０５参照）を参照して「時間短縮状態」における説明示唆内容としての遊技説明内容を抽選し（Ｓ１５０３）、処理をＳ１５０４に移行する。

【１４３６８】

Ｓ１５０４の処理では、Ｓ１５０２又はＳ１５０３の処理において抽選された遊技説明内容を表示用遊技説明コマンドに設定し（Ｓ１５０４）、この遊技説明処理（Ｓ１３７０）を終了して保留球数コマンド（Ｓ１２０７）、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３）に戻る。

【１４３６９】

Ｓ１５０４の処理で設定された表示用遊技説明コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられた

コマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用遊技説明コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、遊技説明メッセージ８１ｒを表示するように構成されている（図７１１（ａ）参照）。

【１４３７０】

このように構成することで、第１占い演出又は第２占い演出の終了後の遊技状態に基づいて遊技説明を表示させることができる。

【１４３７１】

その結果、遊技者が占い演出を遊技した場合に、該占い演出の実行後に表示された遊技説明を参考にしてパチンコ機１０の遊技を行うことができ、パチンコ機１０の遊技性について理解した上で遊技を行うことで、パチンコ機１０に対する興趣を向上することができ、継続してパチンコ機１０を遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１４３７２】

また、遊技説明内容を抽選処理によって導出可能とすることで、遊技説明内容を無作為に表示することができ、占い演出を実行することに付加価値を付与することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１４３７３】

さらに、占い演出の実行中にいずれかの始動口に入球して特別図柄の変動演出が実行されている場合であっても遊技説明内容を表示可能とすることで、占い演出の実行中に遊技球を発射して特別図柄の変動演出を実行させた場合であっても、遊技者は占い演出及び遊技説明を継続して確認することができるため、占い演出及び遊技説明の実行が終了するのを待ってから遊技球を発射する必要がなくなり、遊技機の稼働率を向上させることができる。

【１４３７４】

また、このように構成することで、各占い演出の実行中において、第１始動口６４又は第２始動口７１に入球した場合にも、説明示唆内容としての遊技説明を表示させることができる。その結果、占い演出の実行中に遊技球を発射させて第１始動口６４又は第２始動口７１に入球させ、遊技説明を表示させる動機につながり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１４３７５】

次に、図７１０～図７１３を参照して、第４１実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる占い演出について説明する。図７１０～図７１３は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行可能となる占い演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１４３７６】

具体的には、図７１０及び図７１１は、１の占い演出が、スキップ機能を使用されて実行された場合の一連の流れを示した図であり、図７１２及び図７１３は、１の占い演出の実行中に特図１の変動演出が実行された場合の一連の流れを示した図である。

【１４３７７】

より詳細には、図７１０（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図７１０（ｂ）は、図７１０（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７１０（ｃ）は、図７１０（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７１０（ｄ）は、図７１０（ｃ）の状態から、所定結果内容として十字操作中ボタン２３ｅが押下されて継続態様としてのメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図である。

【１４３７８】

さらに、図７１１（ａ）は、図７１０（ｄ）の状態から、結果演出が終了して遊技説明

が表示されている状態を示した図であり、図７１１（ｂ）は、図７１１（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。

【１４３７９】

また、図７１２（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図７１２（ｂ）は、図７１２（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７１２（ｃ）は、図７１２（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７１２（ｄ）は、図７１２（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、さらに、遊技球が発射されて第１始動口６４に入球し、遊技説明が表示されている状態を示した図である。

【１４３８０】

さらに、図７１３（ａ）は、図７１２（ｄ）の状態から、特図１の変動演出が継続して実行中であり、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７１３（ｂ）は、図７１３（ａ）の状態から、特図１の変動演出が継続して実行中であり、結果演出が終了して遊技説明が表示されている状態を示した図であり、図７１３（ｃ）は、図７１３（ｂ）の状態から、占い演出が終了して、実行中となっていた特図１の変動演出が表示されている状態を示した図であり、図７１３（ｄ）は、図７１３（ｃ）の状態から、実行中となっていた特図１の変動演出がハズレの結果で終了した状態を示した図である。

【１４３８１】

まず、図７１０及び図７１１を参照して、１の占い演出が、スキップ機能を使用されて実行された場合の一連の流れについて説明する。

【１４３８２】

図７１０（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。

【１４３８３】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。

【１４３８４】

なお、図７１０（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図７１１参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。

【１４３８５】

次いで、図７１０（ｂ）は、図７１０（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の開始態様としての導入演出が開始されたことを示している。

【１４３８６】

また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、操作条件として、十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の終了態様としての結果演出に移行可能であることを示唆している。

【１４３８７】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、遊技動作として枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１４３８８】

次いで、図７１０（ｃ）は、図７１０（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの実行期間としての選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１４３８９】

次いで、図７１０（ｄ）は、図７１０（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１のみが表示されており、図７１０（ｃ）において選択されていた第１じゃんけん図柄８１ｈ１が継続して選択された状態であることを示している。

【１４３９０】

また、表示領域Ｄｍの中央部分には、第２じゃんけん図柄８１ｈ２を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、特定結果内容としての１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。

【１４３９１】

また、図７１０（ｄ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。

【１４３９２】

次いで、図７１１（ａ）は、図７１０（ｄ）の状態から、結果演出が終了して遊技説明が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には、説明示唆内容としての遊技説明メッセージ８１ｒに「保留の色は複数種類あるよ」のメッセージが表示されており、占い演出が終了して遊技説明が表示されたことを示している。

【１４３９３】

次いで、図７１１（ｂ）は、図７１１（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　勝ち」と表示されており、図７１０（ｂ）から図７１１（ａ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。

【１４３９４】
次に、図７１２及び図７１３を参照して、１の占い演出の実行中に特図１の変動演出が実行された場合の一連の流れについて説明する。
【１４３９５】
図７１２（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。
【１４３９６】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。
【１４３９７】
さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。
【１４３９８】
なお、図７１２（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図７１３（ｃ）参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。
【１４３９９】
次いで、図７１２（ｂ）は、図７１２（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の開始態様としての導入演出が開始されたことを示している。
【１４４００】
また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の終了態様としての結果演出に移行可能であることを示唆している。
【１４４０１】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。
【１４４０２】
次いで、図７１２（ｃ）は、図７１２（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、また、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右

側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１４４０３】

次いで、図７１２（ｄ）は、図７１２（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、さらに、遊技球が発射されて第１始動口６４に入球し、遊技説明が表示されている状態を示している。遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと６秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が減少した状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、遊技球が発射されて第１始動口６４に入球したことで、特図１の変動演出が実行中となっていることを示している。さらに、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が点滅した状態となっており、特図１の変動演出が実行中となっていることを示している。

【１４４０４】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には、説明示唆内容としての遊技説明メッセージ８１ｒに「奇数図柄で当たればチャンスタイム」の説明が表示されており、特別図柄の変動演出において奇数図柄で大当たりすることで「時間短縮状態」に移行可能となることを示唆している。そして、この遊技説明メッセージ８１ｒは、特図１用第４図柄表示領域８７から吹き出しが出ている態様となっており、遊技球が発射されて第１始動口６４に入球したことで、該遊技説明メッセージ８１ｒが現出したことを示している。

【１４４０５】

次いで、図７１３（ａ）は、図７１２（ｄ）の状態から、特図１の変動演出が継続して実行中であり、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、図７１２（ｄ）の状態において実行中となっていた特図１の変動演出が継続して実行されていることを示している。

【１４４０６】

また、主表示領域Ｄｍの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１のみが表示されており、図７１２（ｄ）において選択されていた第１じゃんけん図柄８１ｈ１が継続して選択された状態であることを示している。

【１４４０７】

また、表示領域Ｄｍの中央部分には、第２じゃんけん図柄８１ｈ２を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、特定結果内容としての１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。

【１４４０８】

次いで、図７１３（ｂ）は、図７１３（ａ）の状態から、特図１の変動演出が継続して実行中であり、結果演出が終了して遊技説明が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、図７１３（ａ）の状態において実行中となっていた特図１の変動演出が継続して実行されていることを示している。

【１４４０９】

また、主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には、説明示唆内容としての遊技説明メッセージ８１ｒに「左打ちで大当たりを狙ってね」のメッセージが表示されている。

【１４４１０】

次いで、図７１３（ｃ）は、図７１３（ｂ）の状態から、占い演出が終了して、実行中となっていた特図１の変動演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右

上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、図７１３（ｃ）において実行されていた特図１の変動演出が引き続き実行中となっていることを示している。
【１４４１１】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「７」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が表示されており、中変動図柄８１ｍ２が高速変動している状態となっており、特図１の変動演出においてリーチ演出が実行されていることを示している。
【１４４１２】
　さらに、主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　勝ち」と表示されており、図７１２（ｂ）から図７１３（ｂ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。
【１４４１３】
　次いで、図７１３（ｄ）は、図７１３（ｃ）の状態から、実行中となっていた特図１の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白図柄で停止した状態となっており、図７１３（ｃ）において実行されていたリーチ演出がはずれとなる結果で終了したことを示している。
【１４４１４】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「７」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が表示されており、中変動図柄８１ｍ２「８」が表示されて停止していることから、前回の変動演出の結果がはずれであったことを示している。
【１４４１５】
　以上、説明したように、第４１実施形態のパチンコ機１０では、占い演出が終了した後に、遊技者に対してパチンコ機１０の遊技方法を説明するメッセージを表示するように構成する。
【１４４１６】
　このように構成することで、第１占い演出又は第２占い演出が実行された場合に、各占い演出において遊技説明を表示させることができる。
【１４４１７】
　その結果、遊技者は、表示された遊技説明を参考にしてパチンコ機１０の遊技を行うことができ、パチンコ機１０の遊技性について理解した上で遊技を行うことで、パチンコ機１０に対する興趣を向上することができ、継続してパチンコ機１０を遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１４４１８】
　また、第４１実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行後に表示する遊技説明を、各遊技状態によって異ならせるように構成する。
【１４４１９】
　このように構成することで、遊技者が遊技中の遊技状態に関する遊技説明を表示させることができる。
【１４４２０】
　その結果、遊技者は、遊技中の遊技状態に関する遊技性についての理解を深めることができ、パチンコ機１０に対する興趣を向上させ、継続してパチンコ機１０を遊技する動機につながり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１４４２１】
　さらに、第４１実施形態のパチンコ機１０では、占い演出が終了した状態における特別図柄の変動演出の実行有無に関係なく、遊技説明を表示可能に構成する。
【１４４２２】
　このように構成することで、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行開始した場合であっても、遊技説明を表示させることができる。
【１４４２３】
　その結果、占い演出の実行中に遊技球を発射して特別図柄の変動演出を実行させた場合であっても、遊技者は占い演出及び遊技説明を継続して確認することができるため、占い

演出及び遊技説明の実行が終了するのを待ってから遊技球を発射する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１４４２４】

また、第４１実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中に第１始動口６４又は第２始動口７１に入球した場合に、遊技状態に応じて遊技説明を表示可能となるように構成する。

【１４４２５】

このように構成することで、占い演出の実行中に第１始動口６４又は第２始動口７１に入球させることで、該占い演出の実行中と、該占い演出の終了後と、の２のタイミングで遊技説明を表示させることができる。

【１４４２６】

その結果、占い演出の実行中に遊技球を発射させることで、遊技者はより多くの遊技説明を確認することができ、パチンコ機１０に対する興趣を向上させ、継続してパチンコ機１０を遊技する動機につながり、また、占い演出の実行中に遊技球を発射させることでパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１４４２７】

その他、第４１実施形態におけるパチンコ機１０は、第３８実施形態乃至第４０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１４４２８】

＜第４２実施形態＞

次いで、図７１４～図７２６を参照して、本発明を適用した第４２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４２実施形態のパチンコ機１０について、第３８実施形態乃至第４１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３８実施形態乃至第４１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３８実施形態乃至第４１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１４４２９】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において枠ボタン２２を操作することで占い演出を実行可能となるように構成されていた。このように構成することで、遊技者によっては、占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。

【１４４３０】

一方、このように構成されている場合であっても、例えば、パチンコ機１０を初めて遊技するような状況において占い演出を遊技した場合に、現在の占い演出の進行具合がどの程度なのかを把握することができず、困惑してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１４４３１】

具体的には、例えば、占い演出の実行中に十字操作中ボタン２３ｅを操作することで結果演出に遷移する場合において、パチンコ機１０を初めて遊技するような遊技者は、十字操作中ボタン２３ｅの操作によってどのように演出が進行したのかを把握することが困難となってしまうおそれがある。また、占い演出の実行中に枠ボタン２２を操作することで第２占い演出を実行した場合において、第１占い演出が結果演出に進行するまでの間、第２占い演出がメイン演出に進行しないように構成されているため、遊技者は、第２占い演出を実行したにもかかわらず演出が進行しないため、困惑してしまうおそれがある。

【１４４３２】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、占い演出の進行状況を遊技者が把握可能となる遊技機を提供することを目的としている。

【１４４３３】

より詳細には、例えば、占い演出を実行した場合に、該占い演出の導入演出、メイン演出及び結果演出のうち、いずれの状態を進行中であるのかを把握することが可能な遊技機

を提供することを目的とする。
【１４４３４】
本目的を達成するために、第４２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の進行状況を遊技者に示唆可能に構成される。
【１４４３５】
また、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。
【１４４３６】
さらに、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。
【１４４３７】
また、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。
【１４４３８】
さらに、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、複数の前記所定演出が実行されている場合に、前記主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得ることを示唆可能に構成される。
【１４４３９】
また、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。
【１４４４０】
さらに、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記表示手段は、前記所定演出の実行中

において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。

【１４４４１】

また、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。

【１４４４２】

さらに、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも、前記主要演出が終了された場合に、前記所定演出が進行したことを示唆可能に構成される。

【１４４４３】

また、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記主要演出の実行中において、前記第１期間の進行状況を示唆可能に構成される。

【１４４４４】

さらに、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出が実行される場合に、前記所定演出の実行回数に関する情報を示唆可能に構成される。

【１４４４５】

また、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。

【１４４４６】

さらに、第４２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。

【１４４４７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、始動入球領域としての始動検知領域を備え、所定情報としての遊技情報を備え、記憶手段としての記憶部を備え、識別情報としての識別子を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定結果としての制御判定結果を備え、所定の遊技価値としての付与価値を備え、遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、識別情報の動的表示が実行されていない状態としての未実行態様を備え、所定操作としての所定動作を備え、所定演出としての所定表示態様を備え、所定演出実行手段としての演出実行制御を備え、導入演出としての開始態様を備え、主要演出としての継続態様を備え、特定情報としての特定結果内容を備え、結果演出としての終了態様を備え、演出パターンとしての実行形態を備え、所定の主要演出としての所定継続態様を備え、第１条件としての期間条件を備え、第２条件としての操作条件を備え、継続手段としての継続制御を備え、特定演出としての特定表示態様を備え、特定演出実行手段としての特定表示制御を備え、遊技状態としての遊技態様を備え、反映手段としての反映制御を備え、指示情報としての命令内容を備え、指示情報出力手段としての命令出力制御を備え、遊技者の遊技操作としての遊技動作を備え、所定の検知としての所定検出部を備え、検知手段としての検出制御を備え、第１期間としての実行期間を備え、第２期間としての実行終了期間を備え、所定条件としての前提条件を備え、所定の遊技価値に関する示唆としての利益表示を備え、所定情報の内容に関する示唆としての遊技情報表示を備え、所定演出の実行回数に関する情報としての所定累計情報を備え、所定回数としての所定頻度を備える。

【１４４４８】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１４４４９】

また、例えば、識別情報の動的表示が実行されていない状態として、本実施形態では、

特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源が投入されていない状態、遊技機の立ち上げ処理が実行されている状態、遊技が行われていない状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態、特別図柄の動的表示が停止した状態、普通図柄の可変表示が実行されていない状態、普通図柄の可変表示が停止した状態、小当たり遊技が実行されている状態、大当たり遊技が実行されている状態、小当たり遊技の開始待ちの状態、大当たり遊技の開始待ち状態などが挙げられる。

【１４４５０】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間として、本実施形態では、占い演出における勝負演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４４５１】

また、例えば、結果演出として、本実施形態では、占い演出における結果演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出、大当たり時におけるエンディングの演出、小当たり時におけるエンディングの演出、普通電役の開放終了時の演出、遊技機の立ち上げ後に行われる演出、などが挙げられる。

【１４４５２】

さらに、例えば、所定の主要演出として、本実施形態では、抽選によって決定された占いメイン演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出の１つ、普通図柄の可変表示における実行中の演出の１つ、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出の１つ、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出の１つ、大当たり時における大当たり中の演出の１つ、小当たり時における小当たり中の演出の１つ、普通電役の開放中の演出の１つ、遊技機の立ち上げ中に行われる演出の１つ、などが挙げられる。

【１４４５３】

また、例えば、所定演出を継続可能な継続手段として、本実施形態では、画像の描画情報を設定する描画リストを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行を継続可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する演出の実行を継続可能な処理又は制御、大当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、小当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、待機状態における演出を継続可能な処理又は制御、表示装置において実行される演出を継続可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４４５４】

さらに、例えば、所定結果として、本実施形態では該所定結果が導出されることによって遊技者に遊技価値が付与され得る結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範

囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１４４５５】

また、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間として、本実施形態では、占い演出における選択演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４４５６】

さらに、例えば、識別情報として、本実施形態では動的表示を実行可能な特別図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１４４５７】

また、例えば、遊技操作に基づく所定の検知として、本実施形態では、枠ボタンスイッチ２２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１４４５８】

さらに、例えば、所定の遊技価値に関する示唆として、本実施形態では、大当たりの期待度を示唆することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する演出、小当たりの期待度を示

唆する演出、遊技状態の移行を示唆する演出、転落抽選の当選を示唆する演出、時短図柄の当選を示唆する演出、普通図柄の当たりを示唆する演出などが挙げられる。

【１４４５９】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の図柄の抽選結果を報知可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１４４６０】

さらに、例えば、遊技者の遊技操作として、本実施形態では、枠ボタンの操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４４６１】

また、例えば、導入演出として、本実施形態では、占い演出における導入演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、普通図柄の可変表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、表示装置で行われる１の演出における前半の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における１回目又は前半の演出、大当たり時におけるオープニング時の演出、小当たり時におけるオープニング時の演出、普通電役のオープニング時の演出、遊技機の立ち上げ時に行われる演出、などが挙げられる。

【１４４６２】

さらに、例えば、主要演出として、本実施形態では、占い演出における主要演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出、普通図柄の可変表示における実行中の演出、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出、大当たり時における大当たり中の演出、小当たり時における小当たり中の演出、普通電役の開放中の演出、遊技機の立ち上げ中に行われる演出、などが挙げられる。

【１４４６３】

また、例えば、所定情報の内容に関する示唆として、本実施形態では、先読み演出による演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する先読み演出、小当たりの期待度を示唆する先読み演出、遊技状態の移行を示唆する先読み演出、転落抽選の当選を示唆する先読み演出、時短図柄の当選を示唆する先読み演出、普通図柄の当たりを示唆する先読み演出などが挙げられる。

【１４４６４】

さらに、例えば、特定情報として、本実施形態では、占い演出の実行結果に関する情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してから

の時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、賞球に関する情報、賞球の累計に関する情報、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、表示手段によって実行される１の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４４６５】

また、例えば、記憶手段として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を記憶する保留球格納エリアを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球、普通図柄の可変表示の保留球などが挙げられる。

【１４４６６】

さらに、例えば、所定演出の実行回数に関する情報として、本実施形態では、占い回数カウンタ２２３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、特定の演出の実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、賞球に関する情報、賞球の累計に関する情報、特定の状態における大当たり遊技の導出回数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、表示手段によって実行される１の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４４６７】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行期間が経過することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一

定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数を一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４４６８】

さらに、例えば、所定情報として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠

ボタンの入力有無などが挙げられる。
【１４４６９】
　また、例えば、検知手段に関する所定条件として、本実施形態では、１回の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数（４回）よりも少ないことを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【１４４７０】
　さらに、例えば、動的表示および所定演出と異なる特定演出として、本実施形態では、待機状態において実行可能なデモ演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出

、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４４７１】

また、例えば、特定演出を実行可能な特定演出実行手段として、本実施形態では、待機中処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出に関する処理、普通図柄の可変表示に関する処理、待機状態に実行可能な演出に関する処理、大当たり演出に関する処理、小当たり演出に関する処理、入球を報知する処理、大入賞口に関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、普通電役関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、遊技機の立ち上げ時に行われる演出に関する処理などが挙げられる。

【１４４７２】

さらに、例えば、所定演出が終了した後の遊技状態として、本実施形態では、「通常遊技状態」や「時間短縮状態」など、特別図柄の動的表示が実行可能な遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１４４７３】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では、賞球が付与されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に賞球が付与されること、有利な遊技状態に移行すること、遊技状態が移行すること、有利な遊技状態に移行するまでの期間が短縮されることなどが挙げられる。

【１４４７４】

さらに、例えば、所定操作として、本実施形態では、遊技者によって枠ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４４７５】

また、例えば、指示情報を出力可能な指示情報出力手段として、本実施形態では、第１

導入メイン処理及び第２導入メイン処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通電役の開放終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４４７６】

さらに、例えば、所定演出実行手段として、本実施形態では、占い演出を実行可能な占い演出に関する処理を例に説明するが、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、入球口に入球したことに基づく演出を実行可能な処理又は制御、待機中の演出を実行可能な処理又は制御、役物が動作することに基づいて実行される演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出を実行可能な処理又は制御、大当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、小当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技方法を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技価値の付与に関する演出を実行可能な処理又は制御、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出を実行可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４４７７】

また、例えば、特定情報を反映可能な反映手段として、本実施形態では、表示用占い履歴コマンドの設定を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、表示装置において実行可能な演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、大当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、小当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、待機状態における演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、エラー報知に関する情報を反映可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４４７８】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では、遊技者に賞球を付与可能な当たり処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１４４７９】

また、例えば、演出パターンとして、本実施形態では、占いメイン演出における演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出の種類、普通図柄の可変表示の実

行に基づく演出の種類、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出の種類、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出の種類、入球口に入球したことに基づく演出の種類、待機中に実行可能な演出の種類、デモ演出の種類、役物が動作することに基づいて実行される演出の種類、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出の種類、大当たり中の演出の種類、大当たりラウンドの種類、小当たり中の演出の種類、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出の種類、遊技方法を示唆する演出の種類、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出の種類、遊技価値の付与に関する演出の種類、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出の種類、エラーを報知する演出の種類、電源投入時の演出の種類、第３図柄表示装置において実行可能な演出の種類、などが挙げられる。

【１４４８０】

さらに、例えば、結果演出を表示するための指示情報として、本実施形態では、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、普通電役の開放終了時の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報、などが挙げられる。

【１４４８１】

また、例えば、始動入球領域として、本実施形態では遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１４４８２】

さらに、例えば、所定の検知を行う検知手段として、本実施形態では、占い回数カウンタ２２３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の検知が行われることで実行される演出回数を計数可能な処理又は制御、所定の検知が行われることで実行される演出を開始可能とする処理又は制御、所定の検知が行われることで遊技状態を可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４４８３】

また、例えば、所定演出として、本実施形態では、枠ボタンが操作されることで実行可能な占い演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４４８４】

さらに、例えば、第２条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行中に十字操作中ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期

間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４４８５】

ここで、図７１４を参照して、第４２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出実行制御としての第１占い演出処理（Ｓ１１５２）について説明する。図７１４は、第３８実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を示したフローチャートである。第４２実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）と、第４２実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）と、の異なる点は、第１導入演出コマンドを設定する場合において、占い回数カウンタ２２３ｊの値を参照するように変更されている点と、各演出コマンドを設定する場合において、進行状況を表示するように変更されている点と、である。

【１４４８６】

第４２実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）では、Ｓ１３５４の処理を終えると、次いで、検出制御としての占い回数カウンタ２２３ｊの値を参照して表示用第１導入演

出コマンドを設定し（Ｓ１３７２）、処理をＳ１３５６に移行する。
【１４４８７】
Ｓ１３７２の処理で設定された表示用第１導入演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用第１導入演出コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、導入演出を実行するように構成されている（図７１６（ｂ）参照）。
【１４４８８】
第４２実施形態のパチンコ機１０では、このＳ１３７２の表示用第１導入演出コマンドの設定により、導入演出の実行中において進行状況を表示可能となるように構成されている（図７１６（ｂ）の実行状態示唆８１ｔ参照）。また、この表示用第１導入演出コマンドの設定により、導入演出が実行された場合に、所定累計情報としての１の待機状態における占い演出の実行回数を表示可能となるように構成されている（図７１６（ｂ）の実行回数メッセージ８１ｓ参照）。
【１４４８９】
同様に、第４２実施形態のパチンコ機１０では、第１導入メイン処理（図６６５参照）のＳ１３８３の表示用第１メイン演出コマンドの設定により、メイン演出の実行中において、進行状況として導入演出からメイン演出に進行したことを示唆可能となるように構成されている（図７１６（ｃ）の実行状態示唆８１ｔ参照）。
【１４４９０】
また、第１導入メイン処理（図６６５参照）のＳ１３８８の表示用第１占い結果コマンドの設定により、結果演出の実行中において、進行状況としてメイン演出から結果演出に進行したことを示唆可能となるように構成されている（図７１８（ａ）の実行状態示唆８１ｔ参照）。
【１４４９１】
このように構成することで、パチンコ機１０を初めて遊技するような遊技者が占い演出を実行した場合であっても、該占い演出の進行状況を把握することが可能となる。
【１４４９２】
その結果、占い演出を実行した場合において、進行状況が把握可能となることで安心して遊技を継続することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１４４９３】
また、このように構成することで、占い演出を実行した場合に、１の待機状態における占い演出の実行回数を把握することが可能となる。
【１４４９４】
その結果、遊技者は、１の待機状態において、占い演出の残りの実行可能回数を把握することができ、例えば、１の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数に達した場合に、該実行回数を確認することで、現在の待機状態において占い演出が実行不可の状態となったことを把握することができ、該占い演出終了後の待機状態において枠ボタン２２を押下することなく遊技球を発射することができるため、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１４４９５】
次に、図７１５を参照して、第４２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出実行制御としての第２占い演出処理（Ｓ１１５３）について説明する。図７１５は、第３８実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）を示したフローチャートである。第４２実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）と、第４２実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）と、の異なる点は、第２導入演出コマンドを設定する場合において、占い回数カウンタ２２３ｊの値を参照するように変更されている点と、各演出コマンドを設定する場合において、進行状況を表示するように変更されている点と、である。

【１４４９６】
　第４２実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）では、Ｓ１４５４の処理を終えると、次いで、検出制御としての占い回数カウンタ２２３ｊの値を参照して表示用第２導入演出コマンドを設定し（Ｓ１４７０）、処理をＳ１４５６に移行する。
【１４４９７】
　Ｓ１４７０の処理で設定された表示用第２導入演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用第２導入演出コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、第１占い演出の表示領域を縮小し、第２導入演出を追加して実行するように構成されている（図７２２（ａ）参照）。
【１４４９８】
　第４２実施形態のパチンコ機１０では、このＳ１４７０の表示用第２導入演出コマンドの設定により、第２占い演出の導入演出の実行中において進行状況を表示可能となるように構成されている（図７２２（ａ）の実行状態示唆８１ｔ参照）。
【１４４９９】
　また、この表示用第２導入演出コマンドの設定により、第２占い演出の開始態様としての導入演出が実行された場合に、所定累計情報としての１の待機状態における占い演出の実行回数を表示可能となるように構成されている（図７２２（ａ）の実行回数メッセージ８１ｓ参照）。
【１４５００】
　さらに、この表示用第２導入演出コマンドの設定により、第２占い演出の導入演出が実行された場合に、第１占い演出が終了態様としての結果演出に進行することで、該第２占い演出が継続態様としてのメイン演出に進行可能となることを示唆可能となるように構成されている（図７２２（ｂ）の第２遊技内容メッセージ８１ｆ２参照）。
【１４５０１】
　同様に、第４２実施形態のパチンコ機１０では、第２導入メイン処理（図６６７参照）のＳ１４８４の表示用第２メイン演出コマンドの設定により、メイン演出の実行中において、導入演出からメイン演出に進行したことを示唆可能となるように構成されている（図７２４（ｂ）の実行状態示唆８１ｔ参照）。
【１４５０２】
　また、第２導入メイン処理（図６６７参照）のＳ１４８８の表示用第２占い結果コマンドの設定により、結果演出の実行中において、進行状況としてメイン演出から結果演出に進行したことを示唆可能となるように構成されている（図７２６（ｂ）の実行状態示唆８１ｔ参照）。
【１４５０３】
　このように構成することで、パチンコ機１０を初めて遊技するような遊技者が占い演出を実行した場合であっても、占い演出の全演出に対する進行状況を把握することが可能となる。
【１４５０４】
　その結果、占い演出を実行した場合において、進行状況が把握可能となることで安心して遊技を継続することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１４５０５】
　また、このように構成することで、占い演出を実行した場合に、１の待機状態における占い演出の実行回数を把握することが可能となる。
【１４５０６】
　その結果、遊技者は、１の待機状態において、占い演出の残りの実行可能回数を把握することができ、例えば、１の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数に達した場合に、該実行回数を確認することで、現在の待機状態において占い演出が実行不可の状態となったことを把握することができ、該占い演出終了後の待機状態において枠ボタン２２

を押下することなく遊技球を発射することができるため、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１４５０７】

さらに、このように構成することで、複数の占い演出を実行した場合において、第２占い演出がメイン演出に進行するための条件（即ち、第１占い演出が結果演出に進行すること）を明示することができる。その結果、第２占い演出は、第１占い演出が結果演出に進行するまでメイン演出に進行し得ないことを把握できるため、遊技者はそれまでの期間において第１占い演出に注目することができ、該第１占い演出が結果演出に進行後、メイン演出に進行した第２占い演出に注目することができるため、効率的に複数の占い演出の実行結果を確認することができる。

【１４５０８】

ここで、図７１６～図７２６を参照して、第４２実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる占い演出について説明する。図７１６～図７２６は、第４２実施形態において、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行可能となる占い演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１４５０９】

より具体的には、図７１６～図７１８は、スキップ機能が使用されることなく、１の占い演出が実行された場合の一連の流れを示した図であり、図７１９及び図７２０は、１の占い演出が、スキップ機能を使用されて実行された場合の一連の流れを示した図であり、図７２１～図７２６は、２の占い演出が連続して実行された場合の一連の流れを示した図である。

【１４５１０】

より詳細には、図７１６（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図７１６（ｂ）は、図７１６（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７１６（ｃ）は、図７１６（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７１６（ｄ）は、図７１６（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部２３が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示した図である。

【１４５１１】

また、図７１７（ａ）は、図７１６（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図７１７（ｂ）は、図７１７（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの勝負演出が開始された状態を示した図であり、図７１７（ｃ）は、図７１７（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図７１７（ｄ）は、図７１７（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの実行終了期間としての勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図である。

【１４５１２】

さらに、図７１８（ａ）は、図７１７（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７１８（ｂ）は、図７１８（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。

【１４５１３】

また、図７１９（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図７１９（ｂ）は、図７１９（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７１９（ｃ）は、図７１９（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７１９（ｄ）は、図７１９（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中とな

っている状態を示した図である。
【１４５１４】
さらに、図７２０は、図７１９（ｄ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【１４５１５】
また、図７２１（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図７２１（ｂ）は、図７２１（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７２１（ｃ）は、図７２１（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図である。
【１４５１６】
さらに、図７２２（ａ）は、図７２１（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて２つ目の占い演出が追加され、２の占い演出が同時に実行された状態を示した図であり、図７２２（ｂ）は、図７２２（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。
【１４５１７】
また、図７２３（ａ）は、図７２２（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの選択演出が終了して勝負演出が実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図７２３（ｂ）は、図７２３（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。
【１４５１８】
さらに、図７２４（ａ）は、図７２３（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図７２４（ｂ）は、図７２４（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出が終了して結果演出が実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいてメイン演出のうちの選択演出が開始された状態を示した図である。
【１４５１９】
また、図７２５（ａ）は、図７２４（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊが終了して第２占い表示画面８１ｋのみが実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図７２５（ｂ）は、図７２５（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図７２５（ｃ）は、図７２５（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了して、メイン演出のうちの勝負演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７２５（ｄ）は、図７２５（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図である。
【１４５２０】
さらに、図７２６（ａ）は、図７２５（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図であり、図７２６（ｂ）は、図７２６（ａ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７２６（ｃ）は、図７２６（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【１４５２１】
まず、図７１６～図７１８を参照して、スキップ機能が使用されることなく、１の占い演出が実行された場合の一連の流れについて説明する。
【１４５２２】
図７１６（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主

表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１４５２３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。

【１４５２４】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。

【１４５２５】

なお、図７１６（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図７１８（ｂ）参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。

【１４５２６】

次いで、図７１６（ｂ）は、図７１６（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には実行状態示唆８１ｔが表示されており、第１実行状態示唆８１ｔ１に「導入」、第２実行状態示唆８１ｔ２に「メイン」、第３実行状態示唆８１ｔ３に「結果」と表示されている。そして、第１実行状態示唆８１ｔ１の「導入」部分がフォーカスされた状態となっており、占い演出うちの導入演出が実行中となっていることを示している。

【１４５２７】

また、主表示領域Ｄｍの右側部分であって特図２用第４図柄表示領域８８の下方には、実行回数メッセージ８１ｓに「１回目／４回」が表示されており、１の待機状態において、占い演出が４回実行可能であって、そのうちの１回目が実行中であることを示している。

【１４５２８】

さらに、主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。

【１４５２９】

また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、操作条件として、十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の終了態様としての結果演出に移行可能であることを示唆している。

【１４５３０】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１４５３１】

次いで、図７１６（ｃ）は、図７１６（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演

出のうちの実行期間としての選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔでは、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、導入演出が終了してメイン演出に進行した状態となっていることを示している。

【１４５３２】

また、主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、また、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１４５３３】

次いで、図７１６（ｄ）は、図７１６（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部２３が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔでは、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となっていることを示している。

【１４５３４】

また、遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと６秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が減少した状態であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２が、第１じゃんけん図柄８１ｈ１及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、十字操作右ボタン２３ｄが操作されたことで、選択されるじゃんけん図柄が第１じゃんけん図柄８１ｈ１から第２じゃんけん図柄８１ｈ２に遷移した状態であることを示している。

【１４５３５】

次いで、図７１７（ａ）は、図７１６（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔでは、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となっていることを示している。また、遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと０秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が「０秒」となった状態であることを示している。

【１４５３６】

次いで、図７１７（ｂ）は、図７１７（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの勝負演出が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔでは、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となっていることを示している。

【１４５３７】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄を手にしたメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの上方には、遊技内容メッセージ８１ｆに「勝負よ」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの実行終了期間としての勝負演出が開始された状態であることを示している。また、メインキャラクタ図柄８１ｅの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２のみが表示されており、遊技者の選択したじゃんけん図柄８１ｈが第２じゃんけん図柄８１ｈ２であることを示している。

【１４５３８】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、引き続き、操作条件として十字操作中ボタン２３ｅを操作することで結果演出に遷移可能であることを示している。また、十字ボタン示唆図柄８１ｇの下方には枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、引き続き、遊技動作として枠ボタン２２を操作することで占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１４５３９】

次いで、図７１７（ｃ）は、図７１７（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔでは、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄８１ｈを後ろに隠した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「じゃんけん・・・」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの勝負演出が実行中であることを示している。

【１４５４０】

次いで、図７１７（ｄ）は、図７１７（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔでは、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「ぽん」のメッセージが表示されており、占い演出の結果が表示された状態であることを示している。

【１４５４１】

次いで、図７１８（ａ）は、図７１７（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔでは、第３実行状態示唆８１ｔ３の「結果」部分がフォーカスされた状態となっており、期間条件としてのメイン演出の実行期間が終了して結果演出に進行した状態となっていることを示している。

【１４５４２】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが引き続き表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果が遊技者の勝ちであることを示している。

【１４５４３】

また、図７１８（ａ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。

【１４５４４】

次いで、図７１８（ｂ）は、図７１８（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　勝ち」と表示されており、図７１６（ｂ）から図７１８（ａ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。

【１４５４５】

次に、図７１９及び図７２０を参照して、１の占い演出が、スキップ機能を使用されて実行された場合の一連の流れについて説明する。

【１４５４６】
図７１９（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。
【１４５４７】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。
【１４５４８】
さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。
【１４５４９】
なお、図７１９（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図７２０参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。
【１４５５０】
次いで、図７１９（ｂ）は、図７１９（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には実行状態示唆８１ｔが表示されており、第１実行状態示唆８１ｔ１に「導入」、第２実行状態示唆８１ｔ２に「メイン」、第３実行状態示唆８１ｔ３に「結果」と表示されている。そして、第１実行状態示唆８１ｔ１の「導入」部分がフォーカスされた状態となっており、占い演出うちの導入演出が実行中となっていることを示している。
【１４５５１】
また、主表示領域Ｄｍの右側部分であって特図２用第４図柄表示領域８８の下方には、実行回数メッセージ８１ｓに「１回目／４回」が表示されており、１の待機状態において、占い演出が４回実行可能であって、そのうちの１回目が実行中であることを示している。
【１４５５２】
主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。
【１４５５３】
また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、所定結果内容として十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の結果演出に移行可能であることを示唆している。
【１４５５４】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。
【１４５５５】

次いで、図７１９（ｃ）は、図７１９（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの実行期間としての選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔでは、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、導入演出が終了してメイン演出に進行した状態となっていることを示している。

【１４５５６】

主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１４５５７】

次いで、図７１９（ｄ）は、図７１９（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔでは、第３実行状態示唆８１ｔ３の「結果」部分がフォーカスされた状態となっており、メイン演出が終了して結果演出に進行した状態となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１のみが表示されており、図７１９（ｃ）において選択されていた第１じゃんけん図柄８１ｈ１が継続して選択された状態であることを示している。

【１４５５８】

また、表示領域Ｄｍの中央部分には、第２じゃんけん図柄８１ｈ２を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。

【１４５５９】

また、図７１９（ｄ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。

【１４５６０】

即ち、図７１９（ｄ）の状態内容は、図７１８（ａ）の状態、即ち、スキップ機能を使用することなく結果演出に遷移した状態と同様の演出状態となっている。

【１４５６１】

次いで、図７２０は、図７１９（ｄ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果勝ち」と表示されており、図７１９（ｂ）から図７１９（ｄ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。

【１４５６２】

次に、図７２１～図７２２を参照して、２の占い演出が連続して実行された場合の一連の流れについて説明する。

【１４５６３】

図７２１（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１４５６４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。

【１４５６５】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。

【１４５６６】

なお、図７２１（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図７２６（ｃ）参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。

【１４５６７】

次いで、図７２１（ｂ）は、図７２１（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には実行状態示唆８１ｔが表示されており、第１実行状態示唆８１ｔ１に「導入」、第２実行状態示唆８１ｔ２に「メイン」、第３実行状態示唆８１ｔ３に「結果」と表示されている。そして、第１実行状態示唆８１ｔ１の「導入」部分がフォーカスされた状態となっており、占い演出うちの導入演出が実行中となっていることを示している。

【１４５６８】

また、主表示領域Ｄｍの右側部分であって特図２用第４図柄表示領域８８の下方には、実行回数メッセージ８１ｓに「１回目／４回」が表示されており、１の待機状態において、占い演出が４回実行可能であって、そのうちの１回目が実行中であることを示している。

【１４５６９】

さらに、主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。

【１４５７０】

また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、操作条件として、十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の結果演出に移行可能であることを示唆している。

【１４５７１】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１４５７２】

次いで、図７２１（ｃ）は、図７２１（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演

出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔでは、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、導入演出が終了してメイン演出に進行した状態となっていることを示している。

【１４５７３】

また、主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、特定動作としての十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１４５７４】

次いで、図７２２（ａ）は、図７２１（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて２つ目の占い演出が追加され、２の占い演出が同時に実行された状態を示している。主表示領域Ｄｍに２の占い演出が同時に実行されている状態となっており、主表示領域Ｄｍの左側部分には、図７２１（ｃ）において実行されていた占い演出が、第１占い表示画面８１ｊとして表示されており、主表示領域Ｄｍの右側部分には、図７２１（ｃ）の状態から枠ボタン２２が押下されたことで新たに実行を開始した第２の占い演出が、第２占い表示画面８１ｋとして表示された状態となっている。

【１４５７５】

第１占い表示画面８１ｊでは、主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続き継続態様としてのメイン演出が実行中となっていることを示している。

【１４５７６】

また、第１遊技内容メッセージ８１ｆ１に「選んでね　あと８秒」のメッセージが表示されており、図７２１（ｃ）において開始された選択演出が進行して、残り時間が減少した状態であることを示している。さらに、第１占い表示画面８１ｊの右側部分には十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、図７２１（ｃ）の状態と同様に、じゃんけん図柄８１ｈを選択可能であることを示している。一方、第１占い表示画面８１ｊには、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されておらず、２の占い演出が実行されている状態に遷移したことで、これ以上の占い演出を並行して実行することが不可であることを示している。

【１４５７７】

また、第２占い表示画面８１ｋでは、主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第１実行状態示唆８１ｔ１の「導入」部分がフォーカスされた状態となっており、新たに第２占い演出が実行されて導入演出を実行中の状態であることを示している。

【１４５７８】

また、第２占い表示画面８１ｋの右側部分であって特図２用第４図柄表示領域８８の下方には、実行回数メッセージ８１ｓに「２回目／４回」が表示されており、１の待機状態において、占い演出が４回実行可能であって、そのうちの２回目が実行中であることを示している。

【１４５７９】

さらに、第２占い表示画面８１ｋの実行状態示唆８１ｔ下方には「運だめしに挑戦」の第２遊技内容メッセージ８１ｆ２が表示されており、第２占い表示画面８１ｋの下部分にメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、第２の占い演出として、導入演出が開始された状態であることを示している。一方、第２占い表示画面８１ｋには、十字ボタン示

唆図柄８１ｇは表示されておらず、第２占い表示画面８１ｋに表示された占い演出は、スキップ機能が使用不可であることを示している。また、第２占い表示画面８１ｋには、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されておらず、２の占い演出が実行されている状態に遷移したことで、これ以上の占い演出を並行して実行することが不可であることを示している。

【１４５８０】

次いで、図７２２（ｂ）は、図７２２（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示している。

【１４５８１】

第１占い表示画面８１ｊでは、上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となっていることを示している。

【１４５８２】

また、第１遊技内容メッセージ８１ｆ１に「選んでね　あと６秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が減少した状態であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２が、第１じゃんけん図柄８１ｈ１及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、特定検出装置としての十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１によって十字操作右ボタン２３ｄの操作が検知されたことで、選択されるじゃんけん図柄が第１じゃんけん図柄８１ｈ１から第２じゃんけん図柄８１ｈ２に遷移した状態であることを示している。

【１４５８３】

また、第２占い表示画面８１ｋでは、上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第１実行状態示唆８１ｔ１の「導入」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続き導入演出が実行中となっていることを示している。

【１４５８４】

さらに、第２占い表示画面８１ｋの中央部分には、第２遊技内容メッセージ８１ｆ２に「左の占いが“結果”に進むと、右の占いが“メイン”に進むよ」のメッセージが表示されており、第１占い演出が結果演出に進行することで、第２占い演出がメイン演出に進行可能となることを示唆している。

【１４５８５】

次いで、図７２３（ａ）は、図７２２（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの実行期間としての選択演出が終了して勝負演出が実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示している。

【１４５８６】

第１占い表示画面８１ｊでは、上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となっていることを示している。

【１４５８７】

また、中央部分に３のじゃんけん図柄を手にしたメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの上方には、遊技内容メッセージ８１ｆに「勝負よ」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの実行終了期間としての勝負演出が開始された状態であることを示している。また、メインキャラクタ図柄８１ｅの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２のみが表示されており、遊技者の選択したじゃんけん図柄８１ｈが第２じゃんけん図柄８１ｈ２であることを示している。

【１４５８８】

さらに、第１占い表示画面８１ｊの右側部分には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、引き続き、十字操作中ボタン２３ｅを操作することで終了態様としての結果演

出に遷移可能であることを示している。
【１４５８９】
　また、第２占い表示画面８１ｋでは、上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第１実行状態示唆８１ｔ１の「導入」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続き導入演出が実行中となっていることを示している。
【１４５９０】
　次いで、図７２３（ｂ）は、図７２３（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示している。
【１４５９１】
　第１占い表示画面８１ｊでは、上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となっていることを示している。
【１４５９２】
　また、中央部分に３のじゃんけん図柄を後ろに隠した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、第１遊技内容メッセージ８１ｆ１には「じゃんけん・・・」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの実行終了期間としての勝負演出が実行中であることを示している。
【１４５９３】
　また、第２占い表示画面８１ｋでは、上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第１実行状態示唆８１ｔ１の「導入」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続き導入演出が実行中となっていることを示している。
【１４５９４】
　次いで、図７２４（ａ）は、図７２３（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されており、第２占い表示画面８１ｋにおいて導入演出が引き続き実行中となっている状態を示している。
【１４５９５】
　第１占い表示画面８１ｊでは、上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続き継続態様としてのメイン演出が実行中となっていることを示している。
【１４５９６】
　また、中央部分に第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、第１遊技内容メッセージ８１ｆ１には「ぽん」のメッセージが表示されており、１つ目の占い演出の結果が表示された状態であることを示している。
【１４５９７】
　また、第２占い表示画面８１ｋでは、上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第１実行状態示唆８１ｔ１の「導入」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続き導入演出が実行中となっていることを示している。
【１４５９８】
　次いで、図７２４（ｂ）は、図７２４（ａ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊにおいてメイン演出が終了して結果演出が実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいてメイン演出のうちの選択演出が開始された状態を示している。
【１４５９９】
　第１占い表示画面８１ｊでは、上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第３実行状態示唆８１ｔ３の「結果」部分がフォーカスされた状態となっており、メイン演出が終了して結果演出に進行した状態となっていることを示している。
【１４６００】
　また、第１占い表示画面８１ｊの中央部分には、じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し

出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが引き続き表示されており、第１遊技内容メッセージ８１ｆ１には「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。

【１４６０１】

さらに、第２占い表示画面８１ｋでは、上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、第１占い演出が結果演出に進行したことで、期間条件として、第２占い演出のメイン演出の実行期間が終了して結果演出に進行した状態となっていることを示している。

【１４６０２】

また、第２占い表示画面８１ｋの下部分に３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、さらに、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。なお、第２占い表示画面８１ｋは、第１占い表示画面８１ｊが結果演出に進行したことに基づいて、選択演出に進行した状態となっている。

【１４６０３】

次いで、図７２５（ａ）は、図７２４（ｂ）の状態から、第１占い表示画面８１ｊが終了して第２占い表示画面８１ｋのみが実行中となっており、第２占い表示画面８１ｋにおいてメイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示している。

【１４６０４】

図７２５（ａ）では、図７２４（ｂ）の第１占い表示画面８１ｊにおいて実行されていた占い演出が終了したため、該第１占い表示画面８１ｊが終了し、第２占い表示画面８１ｋの占い演出のみが主表示領域Ｄｍ全域で表示された状態となっている。

【１４６０５】

主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となっていることを示している。

【１４６０６】

また、実行状態示唆８１ｔの下方には、遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと６秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が減少した状態であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２が、第１じゃんけん図柄８１ｈ１及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、十字操作右ボタン２３ｄが操作されたことで、選択されるじゃんけん図柄が第１じゃんけん図柄８１ｈ１から第２じゃんけん図柄８１ｈ２に遷移した状態であることを示している。

【１４６０７】

次いで、図７２５（ｂ）は、図７２５（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となっていることを示している。また、遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと０秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が「０秒」となった状態であることを示している。

【１４６０８】

次いで、図７２５（ｃ）は、図７２５（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了して、メイン演出のうちの勝負演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となってい

ることを示している。
【１４６０９】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄を手にしたメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの上方には、遊技内容メッセージ８１ｆに「勝負よ」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの実行終了期間としての勝負演出が開始された状態であることを示している。さらに、メインキャラクタ図柄８１ｅの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２のみが表示されており、遊技者の選択したじゃんけん図柄８１ｈが第２じゃんけん図柄８１ｈ２であることを示している。
【１４６１０】
　次いで、図７２５（ｄ）は、図７２５（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続き継続態様としてのメイン演出が実行中となっていることを示している。
【１４６１１】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄８１ｈを後ろに隠した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「じゃんけん・・・」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの勝負演出が実行中であることを示している。
【１４６１２】
　次いで、図７２６（ａ）は、図７２５（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔにおいて、第２実行状態示唆８１ｔ２の「メイン」部分がフォーカスされた状態となっており、引き続きメイン演出が実行中となっていることを示している。
【１４６１３】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「ぽん」のメッセージが表示されており、占い演出の結果が表示された状態であることを示している。
【１４６１４】
　次いで、図７２６（ｂ）は、図７２６（ａ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分の実行状態示唆８１ｔでは、第３実行状態示唆８１ｔ３の「結果」部分がフォーカスされた状態となっており、期間条件としてのメイン演出の実行期間が終了して結果演出に進行した状態となっていることを示している。
【１４６１５】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが引き続き表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果が遊技者の勝ちであることを示している。
【１４６１６】
　次いで、図７２６（ｃ）は、図７２６（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　勝ち」と表示されており、図７２２（ａ）から図７２６（ｂ）において実行された前回の占い演出（即ち、図７２２（ａ）の第２占い表示画面８１ｋにおいて実行開始された占い演出）の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、遊技動作としての枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能である

ことを示している。
【１４６１７】
以上、説明したように、第４２実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中において、導入演出、メイン演出又は結果演出のうちのいずれの演出を実行中であるのかを示唆可能とし、進行状況を遊技者が認識可能となるように構成する。
【１４６１８】
このように構成することで、パチンコ機１０を初めて遊技するような遊技者が占い演出を実行した場合であっても、占い演出の全演出に対する進行状況を把握することが可能となる。
【１４６１９】
その結果、占い演出を実行した場合において、進行状況が把握可能となることで安心して遊技を継続することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１４６２０】
また、第４２実施形態のパチンコ機１０では、メイン演出のうちの選択演出の実行中において、該選択演出の残り実行期間を表示し、該選択演出の進行状況を示唆可能に構成する。
【１４６２１】
このように構成することで、選択演出に次いで勝負演出が実行され得るまでの期間を把握することが可能となる。
【１４６２２】
その結果、占い演出のうちのメイン演出の実行中において、詳細な進行状況が把握可能となることで安心して遊技を継続することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１４６２３】
さらに、第４２実施形態のパチンコ機１０では、第１占い演出と第２占い演出とが並行して実行されている状況において、第１占い演出が結果演出に進行した場合に、第２占い演出がメイン演出に進行可能となることを示唆可能に構成する。
【１４６２４】
このように構成することで、第１占い演出が結果演出に進行するまで第２占い演出が進行し得ないことを把握することができる。
【１４６２５】
その結果、第１占い演出が結果演出に進行するまでの間は、第１占い演出の実行内容を注視することができ、さらに、該第１占い演出が結果演出に進行した後に、第２占い演出の実行内容を注視することができ、それぞれの実行内容を順に確認することができるため、遊技の興趣を向上することができる。
【１４６２６】
また、第４２実施形態のパチンコ機１０では、占い演出を実行した場合に、１の待機状態における占い演出の実行回数を示唆可能に構成する。
【１４６２７】
このように構成することで、１の待機状態における占い演出の実行回数を遊技者が認識することができる。
【１４６２８】
その結果、１の待機状態において、実行することが可能な残り回数を遊技者が把握することができ、該実行回数が上限回数に達している場合における、遊技者の不要な枠ボタン２２の操作を防止して遊技球を発射させることができ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１４６２９】
その他、第４２実施形態におけるパチンコ機１０は、第３８実施形態乃至第４１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１４６３０】
＜第４３実施形態＞

次いで、図７２７～図７３７を参照して、本発明を適用した第４３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４３実施形態のパチンコ機１０について、第３８実施形態乃至第４２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３８実施形態乃至第４２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３８実施形態乃至第４２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１４６３１】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において枠ボタン２２を操作することで占い演出を実行可能となるように構成されていた。このように構成することで、遊技者によっては、占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。

【１４６３２】

一方、このように構成されている場合、特別図柄の変動演出の実行結果とは無関係に、占い演出の結果が導出され得るため、この点についてさらなる向上が求められる。

【１４６３３】

具体的には、例えば、特別図柄の変動演出が大当たりに当選した直後に占い演出を実行した場合であっても、又は、特別図柄の変動演出が非リーチのハズレであった直後に占い演出を実行した場合であっても、該占い演出の実行結果は双方の変動演出の実行結果とは無関係に占い演出の結果を導出し得るため、遊技者によっては興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまうおそれがある。

【１４６３４】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、直前に実行された特別図柄の変動演出の実行結果によって、占い演出の抽選結果が変化し得る遊技機を提供することを目的としている。

【１４６３５】

より詳細には、例えば、占い演出を実行した場合に、直前に実行された特別図柄の変動演出の実行結果を参照して該占い演出の結果を導出可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１４６３６】

本目的を達成するために、第４３実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と

、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記識別情報の前記動的表示の実行結果を判別する結果判別手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記結果判別手段による判別結果に応じて、前記所定演出に関する演出内容を設定可能に構成される。

【１４６３７】

また、第４３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。

【１４６３８】

さらに、第４３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。

【１４６３９】

また、第４３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。

【１４６４０】

さらに、第４３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記結果判別手段によって判別された、前記識別情報の前記動的表示の実行結果を記憶する実行結果記憶手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記実行結果記憶手段に前記識別情報の前記動的表示の実行結果が記憶されていない状況において前記所定演出が実行された場合に、該所定演出が実行されるまでの前記識別情報の前記動的表示の実行結果に関係なく、前記所定演出の表示内容を設定する。

【１４６４１】

また、第４３実施形態のパチンコ機１０は、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。

【１４６４２】

さらに、第４３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。

【１４６４３】

また、第４３実施形態のパチンコ機１０は、前記表示手段は、前記識別情報の前記動的表示に関する演出内容を設定可能な演出内容設定手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記結果判別手段によって、少なくとも、前記識別情報の前記動的表示における前記所定結果の導出有無と、前記演出内容設定手段によって設定された前記識別情報の前記動的表示の演出内容と、を判別し、前記所定演出に関する演出内容を設定可能に構成される。

【１４６４４】

さらに、第４３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記主要演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、前記所定演出が実行される直前の前記結果判別手段の内容によって設定した前記結果演出の表示内容を更新可能に構成される。

【１４６４５】

また、第４３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。

【１４６４６】

さらに、第４３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される

。
【１４６４７】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、始動入球領域としての始動検知領域を備え、所定情報としての遊技情報を備え、記憶手段としての記憶部を備え、識別情報としての識別子を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定結果としての制御判定結果を備え、所定の遊技価値としての付与価値を備え、遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、識別情報の動的表示が実行されていない状態としての未実行態様を備え、所定操作としての所定動作を備え、所定演出としての所定表示態様を備え、所定演出実行手段としての演出実行制御を備え、導入演出としての開始態様を備え、主要演出としての継続態様を備え、特定情報としての特定結果内容を備え、結果演出としての終了態様を備え、演出パターンとしての実行形態を備え、所定の主要演出としての所定継続態様を備え、第１条件としての期間条件を備え、第２条件としての操作条件を備え、継続手段としての継続制御を備え、特定演出としての特定表示態様を備え、特定演出実行手段としての特定表示制御を備え、遊技状態としての遊技態様を備え、反映手段としての反映制御を備え、指示情報としての命令内容を備え、指示情報出力手段としての命令出力制御を備え、遊技者の遊技操作としての遊技動作を備え、所定の検知としての所定検出部を備え、検知手段としての検出制御を備え、第１期間としての実行期間を備え、第２期間としての実行終了期間を備え、所定条件としての前提条件を備え、結果判別手段としての結果判別制御を備え、演出内容設定手段としての演出設定制御を備え、実行結果記憶手段としての結果記憶部を備え、所定回数としての所定頻度を備える。
【１４６４８】
なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【１４６４９】
また、例えば、検知手段に関する所定条件として、本実施形態では、１回の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数（４回）よりも少ないことを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行

回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４６５０】

さらに、例えば、所定演出実行手段として、本実施形態では、占い演出を実行可能な占い演出に関する処理を例に説明するが、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、入球口に入球したことに基づく演出を実行可能な処理又は制御、待機中の演出を実行可能な処理又は制御、役物が動作することに基づいて実行される演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出を実行可能な処理又は制御、大当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、小当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技方法を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技価値の付与に関する演出を実行可能な処理又は制御、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出を実行可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４６５１】

また、例えば、所定演出として、本実施形態では、枠ボタンが操作されることで実行可能な占い演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４６５２】

さらに、例えば、識別情報の動的表示の実行結果を記憶する実行結果記憶手段として、本実施形態では音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた変動結果メモリ２２３ｐを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置１１３若しくは表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置１１０、払出制御装置１１１若しくは発射制御装置１１２のＲＡＭ２０３等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１４６５３】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の図柄の抽選結果を報知可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１４６５４】

さらに、例えば、識別情報の動的表示の実行結果を判別する結果判別手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【１４６５５】

また、例えば、識別情報の動的表示に関する演出内容を設定可能な演出内容設定手段として、本実施形態では変動演出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出を設定する処理、普通図柄の可変表示に関する演出内容を設定する処理、大当たり中の演出を設定する処理、待機中の演出を設定する処理、電源立ち上げ時の演出を設定する処理などが挙げられる。

【１４６５６】

さらに、例えば、所定情報として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール

関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４６５７】

また、例えば、導入演出として、本実施形態では、占い演出における導入演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、普通図柄の可変表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、表示装置で行われる１の演出における前半の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における１回目又は前半の演出、大当たり時におけるオープニング時の演出、小当たり時におけるオープニング時の演出、普通電役のオープニング時の演出、遊技機の立ち上げ時に行われる演出、などが挙げられる。

【１４６５８】

さらに、例えば、識別情報として、本実施形態では動的表示を実行可能な特別図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１４６５９】

また、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間として、本実施形態では、占い演出における選択演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４６６０】

さらに、例えば、所定結果として、本実施形態では該所定結果が導出されることによって遊技者に遊技価値が付与され得る結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１４６６１】

また、例えば、指示情報を出力可能な指示情報出力手段として、本実施形態では、第１導入メイン処理及び第２導入メイン処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、擬似連続予告等の繰り返し実行され

る演出における最後又は終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通電役の開放終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４６６２】

さらに、例えば、主要演出として、本実施形態では、占い演出における主要演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出、普通図柄の可変表示における実行中の演出、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出、大当たり時における大当たり中の演出、小当たり時における小当たり中の演出、普通電役の開放中の演出、遊技機の立ち上げ中に行われる演出、などが挙げられる。

【１４６６３】

また、例えば、結果演出として、本実施形態では、占い演出における結果演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出、大当たり時におけるエンディングの演出、小当たり時におけるエンディングの演出、普通電役の開放終了時の演出、遊技機の立ち上げ後に行われる演出、などが挙げられる。

【１４６６４】

さらに、例えば、所定演出が終了した後の遊技状態として、本実施形態では、「通常遊技状態」や「時間短縮状態」など、特別図柄の動的表示が実行可能な遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１４６６５】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では、賞球が付与されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に賞球が付与されること、有利な遊技状態に移行すること、遊技状態が移行すること、有利な遊技状態に移行するまでの期間が短縮されることなどが挙げられる。

【１４６６６】

さらに、例えば、所定の主要演出として、本実施形態では、抽選によって決定された占いメイン演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出の１つ、普通図柄の可変表示における実行中の演出の１つ、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出の１つ、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出

の１つ、大当たり時における大当たり中の演出の１つ、小当たり時における小当たり中の演出の１つ、普通電役の開放中の演出の１つ、遊技機の立ち上げ中に行われる演出の１つ、などが挙げられる。

【１４６６７】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行期間が経過することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数を一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４６６８】

さらに、例えば、第２条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行中に十字操作中ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始する

こと、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４６６９】

また、例えば、始動入球領域として、本実施形態では遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１４６７０】

さらに、例えば、動的表示および所定演出と異なる特定演出として、本実施形態では、待機状態において実行可能なデモ演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待

機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４６７１】

また、例えば、識別情報の動的表示が実行されていない状態として、本実施形態では、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源が投入されていない状態、遊技機の立ち上げ処理が実行されている状態、遊技が行われていない状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態、特別図柄の動的表示が停止した状態、普通図柄の可変表示が実行されていない状態、普通図柄の可変表示が停止した状態、小当たり遊技が実行されている状態、大当たり遊技が実行されている状態、小当たり遊技の開始待ちの状態、大当たり遊技の開始待ち状態などが挙げられる。

【１４６７２】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間として、本実施形態では、占い演出における勝負演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４６７３】

また、例えば、特定情報を反映可能な反映手段として、本実施形態では、表示用占い履歴コマンドの設定を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、表示装置において実行可能な演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、大当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、小当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、待機状態における演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、エラー報知に関する情報を反映可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４６７４】

さらに、例えば、結果演出を表示するための指示情報として、本実施形態では、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、小当たり時におけるエンディングの演出に関す

る情報、普通電役の開放終了時の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報、などが挙げられる。

【１４６７５】

また、例えば、記憶手段として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を記憶する保留球格納エリアを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球、普通図柄の可変表示の保留球などが挙げられる。

【１４６７６】

さらに、例えば、所定操作として、本実施形態では、遊技者によって枠ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４６７７】

また、例えば、遊技操作に基づく所定の検知として、本実施形態では、枠ボタンスイッチ２２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１４６７８】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では、遊技者に賞球を付与可能な当たり処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１４６７９】

また、例えば、演出パターンとして、本実施形態では、占いメイン演出における演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出の種類、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出の種類、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出の種類、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出の種類、入球口に入球したことに基づく演出の種類、待機中に実行可能な演出の種類、デモ演出の種類、役物が動作することに基づいて実行される演出の種類、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したこと

を報知するための演出の種類、大当たり中の演出の種類、大当たりラウンドの種類、小当たり中の演出の種類、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出の種類、遊技方法を示唆する演出の種類、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出の種類、遊技価値の付与に関する演出の種類、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出の種類、エラーを報知する演出の種類、電源投入時の演出の種類、第３図柄表示装置において実行可能な演出の種類、などが挙げられる。

【１４６８０】

さらに、例えば、特定情報として、本実施形態では、占い演出の実行結果に関する情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、賞球に関する情報、賞球の累計に関する情報、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、表示手段によって実行される１の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４６８１】

また、例えば、特定演出を実行可能な特定演出実行手段として、本実施形態では、待機中処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出に関する処理、普通図柄の可変表示に関する処理、待機状態に実行可能な演出に関する処理、大当たり演出に関する処理、小当たり演出に関する処理、入球を報知する処理、大入賞口に関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、普通電役関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、遊技機の立ち上げ時に行われる演出に関する処理などが挙げられる。

【１４６８２】

さらに、例えば、遊技者の遊技操作として、本実施形態では、枠ボタンの操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４６８３】

また、例えば、所定演出を継続可能な継続手段として、本実施形態では、画像の描画情報を設定する描画リストを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行を継続可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する演出の実行を継続可能な処理又は制御、大当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、小当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、待機状態

における演出を継続可能な処理又は制御、表示装置において実行される演出を継続可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４６８４】

さらに、例えば、所定の検知を行う検知手段として、本実施形態では、占い回数カウンタ２２３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の検知が行われることで実行される演出回数を計数可能な処理又は制御、所定の検知が行われることで実行される演出を開始可能とする処理又は制御、所定の検知が行われることで遊技状態を可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４６８５】

ここで、図７２７を参照して、第４３実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図７２７は、第４３実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第３８実施形態のブロック図と、第４３実施形態のブロック図と、の異なる点は、変動結果メモリ２２３ｐ及び変動中占い結果メモリ２２３ｓが追加されている点である。なお、変動結果メモリ２２３ｐについては、第４０実施形態のブロック図（図６９４参照）において説明した変動結果メモリ２２３ｐと同様であるため、説明を省略する。

【１４６８６】

変動中占い結果メモリ２２３ｓは、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行された場合に、再度占い演出の抽選処理を実行し、該抽選結果を格納するためのメモリである。

【１４６８７】

この変動中占い結果メモリ２２３ｓは、電源投入時に初期値として「０」（即ち、未実行状態）が設定され、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行された場合に再度実行される占い結果抽選の結果が格納される。そして、占い抽選テーブル２２２ｆ（図６２３参照）を参照して実行される抽選結果が「負け」であった場合に「１」が、「引き分け」であった場合に「２」が、「勝ち」であった場合に「３」が、それぞれ格納される（図７３１のＳ１５１２参照）。その後、占い演出の実行開始時に行われた抽選結果と、特別図柄の変動演出が実行されたタイミングで行われた抽選結果と、を比較して判別処理が行われた後に「０」がセットされる（図７３１のＳ１５１５参照）。

【１４６８８】

第４３実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行を開始した場合に、占い演出の実行開始時に行われた抽選結果（即ち、第１占い結果メモリ２２３ｍ又は第２占い結果メモリ２２３ｏに格納された値）と、特別図柄の変動演出が実行されたタイミングで行われた抽選結果（即ち、変動中占い結果メモリ２２３ｓに格納された値）と、を比較し、特別図柄の変動演出が実行されたタイミングで行われた抽選結果の方が遊技者にとって好適な結果であった場合に、第１占い結果メモリ２２３ｍ又は第２占い結果メモリ２２３ｏに格納された値を変動中占い結果メモリ２２３ｓに格納された値で更新する（図７３１のＳ１５１４参照）。

【１４６８９】

なお、「遊技者にとって好適な結果」とは、第１占い結果メモリ２２３ｍ又は第２占い結果メモリ２２３ｏに格納された値よりも、変動中占い結果メモリ２２３ｓに格納された値の方が大きい値である場合を意味する。具体的には、第１占い結果メモリ２２３ｍ若しくは第２占い結果メモリ２２３ｏに格納された値が「１」（即ち、「負け」）であって、変動中占い結果メモリ２２３ｓに格納された値が「２」（即ち、「引き分け」）若しくは「３」（即ち、「勝ち」）であった場合である。又は、第１占い結果メモリ２２３ｍ若しくは第２占い結果メモリ２２３ｏに格納された値が「２」（即ち、「引き分け」）であって、変動中占い結果メモリ２２３ｓに格納された値が「３」（即ち、「勝ち」）であった場合である。

【１４６９０】

次に、図７２８を参照して、第４３実施形態における占い抽選テーブル２２２ｆについ

て説明する。図７２８は、第４３実施形態における占い抽選テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した図である。第３８実施形態における占い抽選テーブル２２２ｆと、第４３実施形態における占い抽選テーブル２２２ｆと、の異なる点は、抽選条件として、直前の特別図柄の変動演出の実行結果が追加されている点である。

【１４６９１】

第４３実施形態の占い抽選テーブル２２２ｆでは、占い演出が実行される直前に行われた特別図柄の変動演出の実行結果と、占い抽選カウンタ２２３ｉの乱数値と、によって、占い演出の結果が決定される。なお、第４３実施形態の占い抽選テーブル２２２ｆにおいて、特図変動結果の「当たり」とは、大当たり又は小当たりに当選した変動演出を意味する。また、特図変動結果の「リーチハズレ」とは、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」又は「スペシャルリーチ」のうちのいずれかの演出態様が実行されてハズレとなった変動演出を意味する。さらに、特図変動結果の「非リーチ」とは、「非リーチ」演出態様が実行されてハズレとなったとなる変動演出を意味する。

【１４６９２】

より具体的には、特別図柄の変動演出の実行結果が「当たり」の場合、占い抽選カウンタ２２３ｉの値が「０～１４」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．１の「負け」が抽選され、「１５～３９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．２の「引き分け」が抽選され、「４０～９９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．３の「勝ち」が抽選される。

【１４６９３】

よって、特別図柄の変動演出の実行結果が「当たり」の状況において占い演出が実行されると、Ｎｏ．１の「負け」となる結果内容が１５％、Ｎｏ．２の「引き分け」となる結果内容が２５％、Ｎｏ．３の「勝ち」となる結果内容が６０％、の割合で選択され得る。

【１４６９４】

即ち、特別図柄の変動演出が大当たり又は小当たり当選した直後に占い演出が実行された場合、占い演出の結果として「勝ち」が最も選択され易く、次いで、「引き分け」＞「負け」の順に選択され易くなるように構成されている。

【１４６９５】

次いで、特別図柄の変動演出の実行結果が「リーチハズレ」の場合、占い抽選カウンタ２２３ｉの値が「０～２４」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．１の「負け」が抽選され、「２５～８４」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．２の「引き分け」が抽選され、「８５～９９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．３の「勝ち」が抽選される。

【１４６９６】

よって、特別図柄の変動演出の実行結果が「リーチハズレ」の状況において占い演出が実行されると、Ｎｏ．１の「負け」となる結果内容が２５％、Ｎｏ．２の「引き分け」となる結果内容が６０％、Ｎｏ．３の「勝ち」となる結果内容が１５％、の割合で選択され得る。

【１４６９７】

即ち、特別図柄の変動演出がリーチ演出を実行してハズレとなった直後に占い演出が実行された場合、占い演出の結果として「引き分け」が最も選択され易く、次いで、「負け」＞「勝ち」の順に選択され易くなるように構成されている。

【１４６９８】

次いで、特別図柄の変動演出の実行結果が「非リーチ」の場合、占い抽選カウンタ２２３ｉの値が「０～５９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．１の「負け」が抽選され、「６０～８４」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．２の「引き分け」が抽選され、「８５～９９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．３の「勝ち」が抽選される。

【１４６９９】

よって、特別図柄の変動演出の実行結果が「非リーチ」の状況において占い演出が実行

されると、Ｎｏ．１の「負け」となる結果内容が６０％、Ｎｏ．２の「引き分け」となる結果内容が２５％、Ｎｏ．３の「勝ち」となる結果内容が１５％、の割合で選択され得る。

【１４７００】

即ち、特別図柄の変動演出が非リーチの実行結果となった直後に占い演出が実行された場合、占い演出の結果として「負け」が最も選択され易く、次いで、「引き分け」＞「勝ち」の順に選択され易くなるように構成されている。

【１４７０１】

従って、第４３実施形態のパチンコ機１０では、占い演出を実行する場合、直前に実行された特別図柄の変動演出の実行結果が大当たり又は小当たりであれば、「勝ち」の結果が導出され易い一方、特別図柄の変動演出の実行結果が非リーチであれば、「負け」の結果が導出され易くなるように構成されている。

【１４７０２】

このように構成することで、特別図柄の変動演出の実行結果によって、占い演出で導出され得る演出結果の頻度を異ならせることができる。

【１４７０３】

その結果、占い演出を実行する場合に、遊技者は、直前の特別図柄の変動演出の実行結果を鑑みて、該実行結果から占い演出の結果を推測しながら遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１４７０４】

一方、パチンコ機１０の電源投入直後など、特別図柄の変動演出が実行されておらず、変動結果メモリ２２３ｐの値が初期値となっている場合は、占い抽選テーブル２２２ｆの特図変動結果が「－」の欄で抽選処理が行われるように構成されている。

【１４７０５】

即ち、特図変動結果が「－」の場合、占い抽選カウンタ２２３ｉの値が「０～３３」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．１の「負け」が抽選され、「３４～６６」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．２の「引き分け」が抽選され、「６７～９９」の範囲において、占い演出の結果内容として、Ｎｏ．３の「勝ち」が抽選される。

【１４７０６】

よって、特図変動結果が「－」の状況において占い演出が実行されると、Ｎｏ．１の「負け」となる結果内容が３４％、Ｎｏ．２の「引き分け」となる結果内容が３３％、Ｎｏ．３の「勝ち」となる結果内容が３３％、の割合で選択され得る。

【１４７０７】

即ち、パチンコ機１０の電源投入直後など、特別図柄の変動演出が実行されていない状況において占い演出が実行された場合には、「負け」、「引き分け」及び「勝ち」の占い結果がほぼ均等に導出され得るように構成されている。

【１４７０８】

このように構成することで、占い演出を実行する場合に、直前の特別図柄の変動演出の実行結果と相関性を持たせることができる。その結果、直前の特別図柄の変動演出の実行結果から、占い演出の実行結果を推測しながら実行させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１４７０９】

次に、図７２９を参照して、第４３実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第１占い演出処理（Ｓ１１５２）の一処理である第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）について説明する。図７２９は、第４３実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）と、第４３実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）と、の異なる点は、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行された場合に、占い演出の抽選結果を更新する処理が追加されている点である。

【１４７１０】
第４３実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）では、Ｓ１３８６の処理において、期間条件としてメイン演出の実行期間が終了したと判別された場合（Ｓ１３８６：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ１３８７の処理において、操作条件として、十字操作中ボタン２３ｅが押下されたと判別された場合（Ｓ１３８７：Ｙｅｓ）、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行されたか否かを判別し、該実行中の占い演出の抽選結果の更新処理を行う結果更新処理を実行し（Ｓ１３９７）、処理をＳ１３８８に移行する。この結果更新処理（Ｓ１３９７）については、図７３１を参照して後述する。
【１４７１１】
次に、図７３０を参照して、第４３実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第１占い演出処理（Ｓ１１５２）の一処理である第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）について説明する。図７３０は、第４３実施形態の第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）と、第４３実施形態の第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）と、の異なる点は、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行された場合に、占い演出の抽選結果を更新する処理が追加されている点である。
【１４７１２】
第４３実施形態の第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）では、Ｓ１４８７の処理において、第２占い演出におけるメイン演出の実行期間が終了したと判別された場合（Ｓ１４８７：Ｙｅｓ）、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行されたか否かを判別し、該実行中の占い演出の抽選結果の更新処理を行う結果更新処理を実行し（Ｓ１３９７）、処理をＳ１４８８に移行する。この結果更新処理（Ｓ１３９７）については、図７３１を参照して後述する。
【１４７１３】
ここで、図７３１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３）の一処理である結果更新処理（Ｓ１３９７）について説明する。図７３１は、この結果更新処理（Ｓ１３９７）を示したフローチャートである。
【１４７１４】
この結果更新処理（Ｓ１３９７）では、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行を開始したか否かを判別し、特別図柄の変動演出が実行を開始している場合には、再度占い演出の抽選処理を実行する。また、占い演出の実行開始時の抽選結果と、結果更新処理において行った抽選結果とを比較して判別し、判別結果によって、結果演出において表示する結果内容を更新する。
【１４７１５】
この結果更新処理（Ｓ１３９７）では、まず、特別図柄の変動演出が実行中か否かを判別し（Ｓ１５１１）、特別図柄の変動演出が実行中であれば（Ｓ１５１１：Ｙｅｓ）、該実行中の変動演出の実行結果を元に占い抽選を行い、該抽選結果を変動中占い結果メモリ２２３ｓに格納し（Ｓ１５１２）、処理Ｓ１５１３に移行する。
【１４７１６】
Ｓ１５１３の処理では、第１占い結果メモリ２２３ｍ又は第２占い結果メモリ２２３ｏの値よりも、変動中占い結果メモリ２２３ｓの値の方が大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１５１３）、第１占い結果メモリ２２３ｍ又は第２占い結果メモリ２２３ｏの値よりも、変動中占い結果メモリ２２３ｓの値の方が大きい値であれば（Ｓ１５１３：Ｙｅｓ）、第１占い結果メモリ２２３ｍ又は第２占い結果メモリ２２３ｏの値を、変動中占い結果メモリ２２３ｓの値に更新し（Ｓ１５１４）、処理をＳ１５１５に移行する。
【１４７１７】
なお、Ｓ１５１３及びＳ１５１４の処理では、第１導入メイン処理（図７２９参照）から結果更新処理（Ｓ１３９７）が実行された場合には第１占い結果メモリ２２３ｍの値が使用され、第２導入メイン処理（図７３０参照）から結果更新処理（Ｓ１３９７）が実行

された場合には第２占い結果メモリ２２３ｏの値が使用される。
【１４７１８】
一方、Ｓ１５１１の処理において、特別図柄の変動演出が実行中でないと判別された場合には（Ｓ１５１１：Ｎｏ）、Ｓ１５１２～Ｓ１５１４の処理をスキップして、Ｓ１５１５の処理に移行する。
【１４７１９】
また、Ｓ１５１３の処理において、第１占い結果メモリ２２３ｍ又は第２占い結果メモリ２２３ｏの値よりも、変動中占い結果メモリ２２３ｓの値の方が大きい値でない（Ｓ１５１３：Ｎｏ）、即ち、第１占い結果メモリ２２３ｍ又は第２占い結果メモリ２２３ｏの値が、変動中占い結果メモリ２２３ｓの値以上であれば、Ｓ１５１４の処理をスキップして、Ｓ１５１５の処理に移行する。
【１４７２０】
Ｓ１５１５の処理では、変動中占い結果メモリ２２３ｓの値に「０」をセットして、この結果更新処理（Ｓ１３９７）を終了し、第１導入メイン処理（図７２９参照）又は第２導入メイン処理（図７３０参照）に戻る。
【１４７２１】
このように構成することで、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行を開始した場合に、実行中となっている占い演出の結果を、該実行を開始した特別図柄の変動演出の実行内容を元に更新可能とすることができる。
【１４７２２】
ここで、上述したように、第４３実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出の実行結果に基づいて占い演出の結果が導出され得るように構成されている。例えば、直前の特別図柄の変動演出の実行結果が非リーチであれば、占い演出の結果として「負け」が選択され易く、直前の特別図柄の変動演出の実行結果が当たりであれば、占い演出の結果として「勝ち」が選択され易くなるように構成されている。
【１４７２３】
よって、例えば、直前の特別図柄の変動演出の実行結果が非リーチであった状況で占い演出を実行し、該占い演出の実行中に遊技球を発射して始動口に入球させて特別図柄の変動演出が実行を開始し、その後、占い演出の実行結果として「勝ち」が導出された場合を想定する。
【１４７２４】
このような場合、直前の特別図柄の変動演出の実行結果が非リーチであったため、占い演出の結果として「負け」が導出され易い状況であるにもかかわらず、「勝ち」の結果が導出されているため、遊技者は、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行を開始したことで、占い演出を実行する直前の特別図柄の変動演出の実行結果（即ち、非リーチの結果）よりも、占い演出の実行中に実行開始した特別図柄の変動演出の実行結果の方が好適な結果であったことで、占い演出の結果が「勝ち」の結果に更新された可能性を推測することができる。
【１４７２５】
その結果、上述した例示のように、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行を開始することで、実行中の占い演出の結果が更新され得るため、該占い演出の結果から、実行中の特別図柄の変動演出の実行結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。
【１４７２６】
ここで、図７３２～図７３７を参照して、第４３実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる占い演出について説明する。図７３２～図７３７は、第４３実施形態において、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行可能となる占い演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。
【１４７２７】

より具体的には、図７３２及び図７３３は、特別図柄の変動演出が大当たりとなった直後に占い演出を実行した場合の一連の流れを示した図であり、図７３４及び図７３５は、特別図柄の変動演出が非リーチとなった直後に占い演出を実行した場合の一連の流れを示した図であり、図７３６及び図７３７は、特別図柄の変動演出が非リーチとなった直後に占い演出を実行し、該占い演出の実行中に大当たりとなる特別図柄の変動演出が実行を開始した場合の一連の流れを示した図である。

【１４７２８】

より詳細には、図７３２（ａ）は、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７３２（ｂ）は、図７３２（ａ）の状態から、リーチ演出が終了して大当たりとなった状態を示した図であり、図７３２（ｃ）は、図７３２（ｂ）の状態から、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行した後に待機状態となっている状態を示した図であり、図７３２（ｄ）は、図７３２（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図である。

【１４７２９】

また、図７３３（ａ）は、図７３２（ｄ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７３３（ｂ）は、図７３３（ａ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７３３（ｃ）は、図７３３（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。

【１４７３０】

さらに、図７３４（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７３４（ｂ）は、図７３４（ａ）の状態から、特別図柄の変動演出が終了して非リーチのハズレとなった状態を示した図であり、図７３４（ｃ）は、図７３４（ｂ）の状態から待機状態となっている状態を示した図であり、図７３４（ｄ）は、図７３４（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図である。

【１４７３１】

また、図７３５（ａ）は、図７３４（ｄ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７３５（ｂ）は、図７３５（ａ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７３５（ｃ）は、図７３５（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。

【１４７３２】

さらに、図７３６（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７３６（ｂ）は、図７３６（ａ）の状態から、特別図柄の変動演出が終了して非リーチのハズレとなった状態を示した図であり、図７３６（ｃ）は、図７３６（ｂ）の状態から待機状態となっている状態を示した図であり、図７３６（ｄ）は、図７３６（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図である。

【１４７３３】

また、図７３７（ａ）は、図７３６（ｄ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっており、さらに、遊技球が発射されて第１始動口６４に入球したことで特図１の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７３７（ｂ）は、図７３７（ａ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７３７（ｃ）は、図７３７（ｂ）の状態から、占い演出が終了して、実行中となっていた特図１の変動演出が表示されている状態を示した図であり、図７３７（ｄ）は、図７３７（ｃ）の状態から、実行中となっていた特図１の変動演出が大当たりの結果で終了した状態を示した図である。

【１４７３４】

まず、図７３２及び図７３３を参照して、特別図柄の変動演出が大当たりとなった直後に占い演出を実行した場合の一連の流れについて説明する。

【１４７３５】

図７３２（ａ）は、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１４７３６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中であることを示している。

【１４７３７】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「７」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が表示されており、中変動図柄８１ｍ２が高速変動している状態となっており、特図１の変動演出においてリーチ演出が実行されていることを示している。

【１４７３８】

次いで、図７３２（ｂ）は、図７３２（ａ）の状態から、リーチ演出が終了して大当たりとなった状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが赤図柄で停止した状態となっており、図７３２（ａ）において実行されていたリーチ演出が大当たりとなる結果で終了したことを示している。

【１４７３９】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、３の変動図柄８１ｍが「７」で揃った状態で停止しており、図７３２（ａ）において実行中となっていた特別図柄の変動演出の実行結果が大当たりであったことを示している。

【１４７４０】

次いで、図７３２（ｃ）は、図７３２（ｂ）の状態から、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行した後に待機状態となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｕに「チャンスタイム　あと１５回」が表示されており、大当たりに当選して「時間短縮状態」に移行した状態であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分であって、特図２用第４図柄表示領域８８の下方には、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が表示されており、遊技態様としての「時間短縮状態」に移行したことを示している。

【１４７４１】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。

【１４７４２】

次いで、図７３２（ｄ）は、図７３２（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。

【１４７４３】

また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、操作条件として、十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の結果演出に移行可能であることを示唆している。

【１４７４４】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１４７４５】

次いで、図７３３（ａ）は、図７３２（ｄ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの実行期間としての選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１４７４６】

次いで、図７３３（ｂ）は、図７３３（ａ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１のみが表示されており、図７３３（ａ）において選択されていた第１じゃんけん図柄８１ｈ１が継続して選択された状態であることを示している。

【１４７４７】

また、表示領域Ｄｍの中央部分には、第２じゃんけん図柄８１ｈ２を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。

【１４７４８】

また、図７３３（ｂ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。

【１４７４９】

ここで、図７３３（ｂ）では、直前に実行された特別図柄の変動演出の実行結果が大当たりであったために、占い演出の抽選結果として最も導出され易い「勝ち」の結果が導出された状態となっている。

【１４７５０】

次いで、図７３３（ｃ）は、図７３３（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　勝ち」と表示されており、図７３２（ｄ）から図７３３（ｂ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。

【１４７５１】

次に、図７３４及び図７３５を参照して、特別図柄の変動演出が非リーチとなった直後に占い演出を実行した場合の一連の流れについて説明する。

【１４７５２】

図７３４（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてか

ら「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。
【１４７５３】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中であることを示している。
【１４７５４】
　さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「２」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が表示されており、中変動図柄８１ｍ２が高速変動している状態となっており、特図１の変動演出が実行されている状態であることを示している。
【１４７５５】
　次いで、図７３４（ｂ）は、図７３４（ａ）の状態から、特別図柄の変動演出が終了して非リーチのハズレとなった状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白図柄で停止した状態となっており、図７３４（ａ）において実行されていた特別図柄の変動演出がハズレとなる結果で終了したことを示している。
【１４７５６】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「２」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が、中変動図柄８１ｍ２に「９」が、それぞれ表示されており、図７３４（ａ）において実行中となっていた特別図柄の変動演出の実行結果が非リーチのハズレであったことを示している。
【１４７５７】
　次いで、図７３４（ｃ）は、図７３４（ｂ）の状態から待機状態となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、待機状態に移行したことで、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能な状態となったことを示している。
【１４７５８】
　次いで、図７３４（ｄ）は、図７３４（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。
【１４７５９】
　また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、所定結果内容として十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の結果演出に移行可能であることを示唆している。
【１４７６０】
　さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。
【１４７６１】
　次いで、図７３５（ａ）は、図７３４（ｄ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右

ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１４７６２】

次いで、図７３５（ｂ）は、図７３５（ａ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１のみが表示されており、図７３５（ａ）において選択されていた第１じゃんけん図柄８１ｈ１が継続して選択された状態であることを示している。

【１４７６３】

また、表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの負け」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果として、遊技者の負けであることを示している。

【１４７６４】

また、図７３５（ｂ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。

【１４７６５】

ここで、図７３５（ｂ）では、直前に実行された特別図柄の変動演出の実行結果が非リーチであったために、占い演出の抽選結果として最も導出され易い「負け」の結果が導出された状態となっている。

【１４７６６】

次いで、図７３５（ｃ）は、図７３５（ｂ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　負け」と表示されており、図７３４（ｄ）から図７３５（ｂ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の負けであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。

【１４７６７】

次に、図７３６及び図７３７を参照して、特別図柄の変動演出が非リーチとなった直後に占い演出を実行し、該占い演出の実行中に大当たりとなる特別図柄の変動演出が実行を開始した場合の一連の流れについて説明する。

【１４７６８】

図７３６（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１４７６９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中であることを示している。

【１４７７０】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「２」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が表示されており、中変動図柄８１ｍ２が高速変動している状態となっており、特図１の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１４７７１】
次いで、図７３６（ｂ）は、図７３６（ａ）の状態から、特別図柄の変動演出が終了して非リーチのハズレとなった状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白図柄で停止した状態となっており、図７３６（ａ）において実行されていた特別図柄の変動演出がハズレとなる結果で終了したことを示している。
【１４７７２】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「２」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が、中変動図柄８１ｍ２に「９」が、それぞれ表示されており、図７３６（ａ）において実行中となっていた特別図柄の変動演出の実行結果が非リーチのハズレであったことを示している。
【１４７７３】
次いで、図７３６（ｃ）は、図７３６（ｂ）の状態から待機状態となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、待機状態に移行したことで、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能な状態となったことを示している。
【１４７７４】
次いで、図７３６（ｄ）は、図７３６（ｃ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。
【１４７７５】
また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、操作条件として、十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の結果演出に移行可能であることを示唆している。
【１４７７６】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。
【１４７７７】
次いで、図７３７（ａ）は、図７３６（ｄ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっており、さらに、遊技球が発射されて第１始動口６４に入球したことで特図１の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、遊技球が発射されて第１始動口６４に入球したことで、特図１の変動演出が実行中となっていることを示している。さらに、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が点滅した状態となっており、特図１の変動演出が実行中となっていることを示している。
【１４７７８】
また、主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であるこ

とを示している。
【１４７７９】
次いで、図７３７（ｂ）は、図７３７（ａ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、図７３７（ａ）において実行されていた特図１の変動演出が引き続き実行中であることを示している。
【１４７８０】
また、主表示領域Ｄｍの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１のみが表示されており、図７３７（ａ）において選択されていた第１じゃんけん図柄８１ｈ１が継続して選択された状態であることを示している。
【１４７８１】
さらに、表示領域Ｄｍの中央部分には、第２じゃんけん図柄８１ｈ２を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。
【１４７８２】
また、図７３３（ｂ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。
【１４７８３】
ここで、図７３７（ｂ）では、直前に実行された特別図柄の変動演出の実行結果が非リーチであって、占い演出において「負け」の結果が導出され易い状況であるにもかかわらず、「勝ち」の結果が導出されている状態となっている。よって、この時点において、遊技者は、図７３７（ａ）において実行を開始した特別図柄の変動演出が、非リーチよりも好適な実行結果となり得ることを推測することができる。
【１４７８４】
次いで、図７３７（ｃ）は、図７３７（ｂ）の状態から、占い演出が終了して、実行中となっていた特図１の変動演出が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅した状態となっており、図７３７（ｂ）において実行されていた特図１の変動演出が引き続き実行中となっていることを示している。
【１４７８５】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、左変動図柄８１ｍ１に「７」が、右変動図柄８１ｍ３に「７」が表示されており、中変動図柄８１ｍ２が高速変動している状態となっており、特図１の変動演出においてリーチ演出が実行されていることを示している。
【１４７８６】
さらに、主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　勝ち」と表示されており、図７３６（ｄ）から図７３７（ｂ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。
【１４７８７】
次いで、図７３７（ｄ）は、図７３７（ｃ）の状態から、実行中となっていた特図１の変動演出が大当たりの結果で終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが赤図柄で停止した状態となっており、図７３７（ｃ）において実行されていたリーチ演出が大当たりとなる結果で終了したことを示している。
【１４７８８】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、３の変動図柄８１ｍが「７」で揃った状態で停止しており、図７３７（ｃ）において実行中となっていた特別図柄の変動演出の実行結果が大当たりであったことを示している。

【１４７８９】
以上、説明したように、第４３実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出の実行結果を格納可能となるように構成し、占い演出を実行した場合に、該格納された特別図柄の変動演出の実行結果に応じて、占い演出の内容を設定可能となるように構成する。
【１４７９０】
このように構成することで、占い演出の実行内容を、直前の特別図柄の変動演出の実行結果に基づいて導出され易くすることができる。
【１４７９１】
その結果、占い演出を実行した場合に、遊技者は、直前の特別図柄の変動演出の実行結果から、占い演出の実行結果を推測しながら遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１４７９２】
また、第４３実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出の実行結果を格納する場合に、大当たり又は小当たりの当選有無と、変動演出の演出内容、即ち、リーチ演出の実行有無と、を判別して格納するように構成する。
【１４７９３】
このように構成することで、直前の特別図柄の変動演出における大当たり又は小当たりの当選有無と、リーチ演出の実行有無と、に元づいて、占い演出の実行内容を導出され易くすることができる。
【１４７９４】
その結果、占い演出を実行した場合に、遊技者は、直前の特別図柄の変動演出の実行結果として、大当たり又は小当たりの当選有無と、リーチ演出の実行有無と、を鑑みて、該変動演出の実行結果から占い演出の実行結果を推測しながら遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１４７９５】
さらに、第４３実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中にいずれかの始動口に入球した場合に、占い演出が実行される直前の特別図柄の変動演出の実行結果に基づいて設定された占い演出の結果内容を、該入球した特別図柄の変動演出の実行結果に基づいて更新可能となるように構成する。
【１４７９６】
このように構成することで、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行を開始した場合に、実行中となっている占い演出の結果を、該実行を開始した特別図柄の変動演出の実行内容を元に更新可能とすることができる。
【１４７９７】
その結果、占い演出の実行中に特別図柄の変動演出が実行を開始することで、実行中の占い演出の結果が更新され得るため、該占い演出の結果から、実行中の特別図柄の変動演出の実行結果を推測することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１４７９８】
その他、第４３実施形態におけるパチンコ機１０は、第３８実施形態乃至第４２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１４７９９】
＜第４４実施形態＞
次いで、図７３８～図７４１を参照して、本発明を適用した第４４実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４４実施形態のパチンコ機１０について、第３８実施形態乃至第４３実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３８実施形態乃至第４３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３８実施形態乃至第４３実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１４８００】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状

態において枠ボタン２２を操作することで占い演出を実行可能となるように構成されていた。このように構成することで、遊技者によっては、占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。

【１４８０１】

一方、このように構成されている場合であっても、占い演出にかかわる遊技操作が行われた場合の制御に関して、十分とは言い難い点があり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１４８０２】

具体的には、例えば、占い演出の実行中における十字操作部２３の操作において、必要回数以上に押下された場合に、想定し得ない不具合を発生する可能性がある。

【１４８０３】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、占い演出の実行中における遊技操作ミスを報知することが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１４８０４】

より詳細には、例えば、占い演出におけるメイン演出の実行中において、十字操作中ボタン２３ｅが必要回数以上に押下された場合に、該操作が行われたことを報知可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１４８０５】

本目的を達成するために、第４４実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記第２条件の成立に関する所定事象を検知可能な所定検知手段と、前記所定検知手段による前記所定事象の発生回数を計数可能な所定計数手段と、を備え、１の前記主要演出が終了した状況において、前記所定計数手段に関する特定条件が成立する場合に、該特定条件の成立に関する特定の報知を行う。

【１４８０６】

また、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に

前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。
【１４８０７】
さらに、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。
【１４８０８】
また、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。
【１４８０９】
さらに、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。
【１４８１０】
また、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。
【１４８１１】
さらに、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。
【１４８１２】
また、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定条件は、前記所定計数手段による前記所定事象の発生回数が、前記第２条件を成立可能な前記所定事象の発生回数よりも多いか否かである。
【１４８１３】
さらに、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定計数手段による所定事象の発生回数は、少なくとも、前記第１期間が開始されてから、前記第２期間が終了されるまでの期間において計数される。
【１４８１４】
また、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の報知は、前記第１条件の成立に基づいて前記主要演出が終了した場合には実行されない。
【１４８１５】
さらに、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記特定の報知は、前記特定条件が成立することとなる前記所定事象の発生の都度、行われる。
【１４８１６】
また、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。
【１４８１７】
さらに、第４４実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。
【１４８１８】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、始動入球領域としての始動検知領域を備え、所定情報としての遊技情報を備え、記憶手段としての記憶部を備え、識別情報としての識別子を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定結果としての制御判定結果を備え、所定の遊技価値としての付与価値を備え、遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、識別情報の動的表示が実行されていない状態としての未実行態様を備え、所定操作としての所定動作を備え、所定演出としての所定表示態様を備え、所定演出実行手段としての演出実行制御を備え、導入演出としての開始態様を備え、主要演出としての継続態様を備え、特定情報としての特定結果内容を備え、結果演

出としての終了態様を備え、演出パターンとしての実行形態を備え、所定の主要演出としての所定継続態様を備え、第１条件としての期間条件を備え、第２条件としての操作条件を備え、継続手段としての継続制御を備え、特定演出としての特定表示態様を備え、特定演出実行手段としての特定表示制御を備え、遊技状態としての遊技態様を備え、反映手段としての反映制御を備え、指示情報としての命令内容を備え、指示情報出力手段としての命令出力制御を備え、遊技者の遊技操作としての遊技動作を備え、所定の検知としての所定検出部を備え、検知手段としての検出制御を備え、第１期間としての実行期間を備え、第２期間としての実行終了期間を備え、所定条件としての前提条件を備え、所定事象としての所定結果内容を備え、所定検知手段としての所定検知装置を備え、所定計数手段としての所定計数制御を備え、特定条件としての特定要件を備え、所定の遊技価値に関する示唆としての利益表示を備え、所定情報の内容に関する示唆としての遊技情報表示を備え、所定回数としての所定頻度を備える。

【１４８１９】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１４８２０】

また、例えば、所定事象を検知可能な所定検知手段として、本実施形態では、十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１４８２１】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では、遊技者に賞球を付与可能な当たり処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１４８２２】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では十字操作中ボタン２３ｅの押下回数が１回を超えることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図

柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４８２３】

さらに、例えば、第２条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行中に十字操作中ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的

表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４８２４】

また、例えば、検知手段に関する所定条件として、本実施形態では、１回の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数（４回）よりも少ないことを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又

は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４８２５】

さらに、例えば、所定演出実行手段として、本実施形態では、占い演出を実行可能な占い演出に関する処理を例に説明するが、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、入球口に入球したことに基づく演出を実行可能な処理又は制御、待機中の演出を実行可能な処理又は制御、役物が動作することに基づいて実行される演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出を実行可能な処理又は制御、大当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、小当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技方法を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技価値の付与に関する演出を実行可能な処理又は制御、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出を実行可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４８２６】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では、賞球が付与されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に賞球が付与されること、有利な遊技状態に移行すること、遊技状態が移行すること、有利な遊技状態に移行するまでの期間が短縮されることなどが挙げられる。

【１４８２７】

さらに、例えば、第２条件の成立に関する所定事象として、本実施形態では、十字操作中ボタン２３ｅの押下を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること

、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４８２８】

また、例えば、特定演出を実行可能な特定演出実行手段として、本実施形態では、待機中処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出に関する処理、普通図柄の可変表示に関する処理、待機状態に実行可能な演出に関する処理、大当たり演出に関する処理、小当たり演出に関する処理、入球を報知する処理、大入賞口に関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、普通電役関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、遊技機の立ち上げ時に行われる演出に関する処理などが挙げられる。

【１４８２９】

さらに、例えば、所定操作として、本実施形態では、遊技者によって枠ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であっ

てもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４８３０】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の図柄の抽選結果を報知可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１４８３１】

さらに、例えば、所定演出が終了した後の遊技状態として、本実施形態では、「通常遊技状態」や「時間短縮状態」など、特別図柄の動的表示が実行可能な遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１４８３２】

また、例えば、導入演出として、本実施形態では、占い演出における導入演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、普通図柄の可変表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、表示装置で行われる１の演出における前半の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における１回目又は前半の演出、大当たり時におけるオープニング時の演出、小当たり時におけるオープニング時の演出、普通電役のオープニング時の演出、遊技機の立ち上げ時に行われる演出、などが挙げられる。

【１４８３３】

さらに、例えば、所定情報の内容に関する示唆として、本実施形態では、先読み演出による演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する先読み演出、小当たりの期待度を示唆する先読み演出、遊技状態の移行を示唆する先読み演出、転落抽選の当選を示唆する先読み演出、時短図柄の当選を示唆する先読み演出、普通図柄の当たりを示唆する先読み演出などが挙げられる。

【１４８３４】

また、例えば、結果演出として、本実施形態では、占い演出における結果演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し

実行される演出における最後又は終盤の演出、大当たり時におけるエンディングの演出、小当たり時におけるエンディングの演出、普通電役の開放終了時の演出、遊技機の立ち上げ後に行われる演出、などが挙げられる。

【１４８３５】

さらに、例えば、特定条件の成立に関する特定の報知として、本実施形態では十字操作中ボタン２３ｅの押下回数が１回を超えることの報知を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始することの報知又は示唆、特別図柄の動的表示が実行中であることの報知又は示唆、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であることの報知又は示唆、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であることの報知又は示唆、特別図柄の動的表示が実行を停止することの報知又は示唆、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であることの報知又は示唆、特別図柄の動的表示が実行不可であることの報知又は示唆、特別図柄の動的表示が大当たりに当選することの報知又は示唆、特別図柄の動的表示が小当たりに当選することの報知又は示唆、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選することの報知又は示唆、特別図柄の動的表示が転落に該当することの報知又は示唆、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選することの報知又は示唆、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されることの報知又は示唆、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達することの報知又は示唆、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達することの報知又は示唆、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であることの報知又は示唆、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であることの報知又は示唆、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選することの報知又は示唆、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達することの報知又は示唆、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなることの報知又は示唆、表示装置において行われる１の演出が実行を開始することの報知又は示唆、表示装置において行われる１の演出が実行中であることの報知又は示唆、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過することの報知又は示唆、表示装置において行われる１の演出が実行を終了することの報知又は示唆、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないことの報知又は示唆、普通図柄の可変表示が実行されることの報知又は示唆、普通図柄の可変表示の実行が終了することの報知又は示唆、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であることの報知又は示唆、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選することの報知又は示唆、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないことの報知又は示唆、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されることの報知又は示唆、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達することの報知又は示唆、特定の遊技状態に移行することの報知又は示唆、遊技球が特定の入球口に入球することの報知又は示唆、遊技球が特定の領域内に進入することの報知又は示唆、遊技球が特定の領域を通過することの報知又は示唆、大入賞口が開放することの報知又は示唆、大入賞口が開放中であることの報知又は示唆、大入賞口の開放期間が経過することの報知又は示唆、大入賞口への入球数が一定値に到達することの報知又は示唆、大入賞口が閉鎖することの報知又は示唆、遊技球を特定の領域に発射可能となることの報知又は示唆、遊技機の電源が投入されることの報知又は示唆、遊技機の電源が切断されることの報知又は示唆、特定のフラグがオンされることの報知又は示唆、特定のフラグがオフされることの報知又は示唆、特定のフラグがオンであることの報知又は示唆、特定のフラグがオフであることの報知又は示唆、判定値が特定値と等しいことの報知又は示唆、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であることの報知又は示唆、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であることの報知又は示唆、判定値が特定値に達することの報知又は示唆、判定値が０になることの報知又は示唆、特定の検知スイッチがオンされることの報知又は示唆、特定の検知スイッチがオフされることの報知又は示唆、何らかのエラーが検知されることの報知又は示唆、エラー状態が解除されることの報知又は示唆、特定の処理が実行されることの報知又は示唆、特定の処理が実行されないことの報知又は示唆、特定の処理を開始する時期に到達するこ

との報知又は示唆、特定の遊技状態になることの報知又は示唆、一定の期間において遊技操作が実行中であることの報知又は示唆、一定の期間において遊技操作が未実行であることの報知又は示唆、遊技操作可能な操作部が操作されることの報知又は示唆、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行することの報知又は示唆、遊技球が発射されることの報知又は示唆、遊技球が発射されないことの報知又は示唆、遊技者音量操作部が操作されることの報知又は示唆、遊技者光量操作部が操作されることの報知又は示唆、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されることの報知又は示唆、副制御装置がコマンドを受信することの報知又は示唆、表示制御装置がコマンドを受信することの報知又は示唆、各種処理を実行するための期間が経過することの報知又は示唆、各種処理を実行するための命令が発生することの報知又は示唆、各種処理を実行するためのコマンドが発生することの報知又は示唆などが挙げられる。

【１４８３６】

また、例えば、始動入球領域として、本実施形態では遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１４８３７】

さらに、例えば、所定の主要演出として、本実施形態では、抽選によって決定された占いメイン演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出の１つ、普通図柄の可変表示における実行中の演出の１つ、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出の１つ、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出の１つ、大当たり時における大当たり中の演出の１つ、小当たり時における小当たり中の演出の１つ、普通電役の開放中の演出の１つ、遊技機の立ち上げ中に行われる演出の１つ、などが挙げられる。

【１４８３８】

また、例えば、記憶手段として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を記憶する保留球格納エリアを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球、普通図柄の可変表示の保留球などが挙げられる。

【１４８３９】

さらに、例えば、所定の検知を行う検知手段として、本実施形態では、占い回数カウンタ２２３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の検知が行われることで実行される演出回数を計数可能な処理又は制御、所定の検知が行われることで実行される演出を開始可能とする処理又は制御、所定の検知が行われることで遊技状態を可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４８４０】

また、例えば、所定演出を継続可能な継続手段として、本実施形態では、画像の描画情報を設定する描画リストを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行を継続可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する演出の実行を継続可能な処理又は制御、大当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、小当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、待機状態における演出を継続可能な処理又は制御、表示装置において実行される演出を継続可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４８４１】

さらに、例えば、識別情報として、本実施形態では動的表示を実行可能な特別図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別

図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。
【１４８４２】
また、例えば、所定演出として、本実施形態では、枠ボタンが操作されることで実行可能な占い演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。
【１４８４３】
さらに、例えば、所定事象の発生回数を計数可能な所定計数手段として、本実施形態では、ボタン押下回数カウンタ２２３ｔを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数を計数可能な処理又は制御、遊技状態が移行するまでの特別図柄の動的表示の実行回数を計数可能な処理又は制御、特定の遊技状態における普通図柄の可変表示の実行回数を計数可能な処理又は制御、遊技状態が移行するまでの普通図柄の可変表示の実行回数を計数可能な処理又は制御、特定の状態における特定演出の実行回数を計数可能な処理又は制御、特定期間における遊技デバイスの操作回数を計数可能な処理又は制御、特定の入球口への入球数を計数可能な処理又は制御、特定の入球口への入球に基づく賞球数を計数可能な処理又は制御、特定の状態における賞球数の累計を計数可能な処理又は制御などが挙げられる。
【１４８４４】
また、例えば、識別情報の動的表示が実行されていない状態として、本実施形態では、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源が投入されていない状態、遊技機の立ち上げ処理が実行されている状態、遊技が行われていない状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態、特別図柄の動的表示が停止した状態、普通図柄の可変表示が実行されていない状態、普通図柄の可変表示が停止した状態、小当たり遊技が実行されている状態、大当たり遊技が実行されている状態、小当たり遊技の開始待ちの状態、大当たり遊技の開始待ち状態などが挙げられる。
【１４８４５】
さらに、例えば、結果演出を表示するための指示情報として、本実施形態では、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、普通電役の開放終了時の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報、などが挙げられる。
【１４８４６】
また、例えば、指示情報を出力可能な指示情報出力手段として、本実施形態では、第１導入メイン処理及び第２導入メイン処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示における実行終了

時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通電役の開放終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４８４７】

さらに、例えば、所定結果として、本実施形態では該所定結果が導出されることによって遊技者に遊技価値が付与され得る結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１４８４８】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行期間が経過することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数を一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオ

フされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４８４９】

さらに、例えば、所定情報として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４８５０】

また、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間として、本実施形態では、占い演出における選択演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４８５１】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間として、本実施形態では、占い演出における勝負演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動

的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４８５２】

また、例えば、特定情報を反映可能な反映手段として、本実施形態では、表示用占い履歴コマンドの設定を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、表示装置において実行可能な演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、大当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、小当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、待機状態における演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、エラー報知に関する情報を反映可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４８５３】

さらに、例えば、遊技者の遊技操作として、本実施形態では、枠ボタンの操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４８５４】

また、例えば、遊技操作に基づく所定の検知として、本実施形態では、枠ボタンスイッチ２２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１４８５５】

さらに、例えば、動的表示および所定演出と異なる特定演出として、本実施形態では、待機状態において実行可能なデモ演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲

であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４８５６】

また、例えば、演出パターンとして、本実施形態では、占いメイン演出における演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出の種類、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出の種類、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出の種類、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出の種類、入球口に入球したことに基づく演出の種類、待機中に実行可能な演出の種類、デモ演出の種類、役物が動作することに基づいて実行される演出の種類、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出の種類、大当たり中の演出の種類、大当たりラウンドの種類、小当たり中の演出の種類、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出の種類、遊技方法を示唆する演出の種類、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出の種類、遊技価値の付与に関する演出の種類、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出の種類、エラーを報知する演出の種類、電源投入時の演出の種類、第３図柄表示装置において実行可能な演出の種類、などが挙げられる。

【１４８５７】

さらに、例えば、特定情報として、本実施形態では、占い演出の実行結果に関する情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、賞球に関する情報、賞球の累計に関する情報、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、表示手段によって実行される１の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４８５８】

また、例えば、所定の遊技価値に関する示唆として、本実施形態では、大当たりの期待度を示唆することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する演出、小当たりの期待度を示唆

する演出、遊技状態の移行を示唆する演出、転落抽選の当選を示唆する演出、時短図柄の当選を示唆する演出、普通図柄の当たりを示唆する演出などが挙げられる。

【１４８５９】

さらに、例えば、主要演出として、本実施形態では、占い演出における主要演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出、普通図柄の可変表示における実行中の演出、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出、大当たり時における大当たり中の演出、小当たり時における小当たり中の演出、普通電役の開放中の演出、遊技機の立ち上げ中に行われる演出、などが挙げられる。

【１４８６０】

ここで、図７３８を参照して、第４４実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図７３８は、第４４実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第３８実施形態のブロック図と、第４４実施形態のブロック図と、の異なる点は、ボタン押下回数カウンタ２２３ｔが追加されている点である。

【１４８６１】

所定計数制御としてのボタン押下回数カウンタ２２３ｔは、占い演出の実行中における十字操作中ボタン２３ｅの押下回数を計数するためのカウンタである。このボタン押下回数カウンタ２２３ｔは、電源投入時に初期値として「０」が設定され、占い演出の実行中において十字操作中ボタン２３ｅが押下されたタイミングで１加算される（図７４０のＳ１４０１参照）。そして、占い演出が終了するタイミングで「０」が設定される（図７３９のＳ１３７４参照）。

【１４８６２】

第４４実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中において十字操作中ボタン２３ｅが押下された場合にこのボタン押下回数カウンタ２２３ｔの値が参照され、「１」よりも大きい値であった場合に、必要回数以上のボタン操作が実行されたと判断して警告表示を行うように構成されている（図７４０のＳ１４０３参照）。

【１４８６３】

次に、図７３９を参照して、第４４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出実行制御としての第１占い演出処理（Ｓ１１５２）について説明する。図７３９は、第４４実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）と、第４４実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）と、の異なる点は、占い演出の終了時において、ボタン押下回数カウンタ２２３ｔを「０」クリアする処理が追加されている点である。

【１４８６４】

第４４実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）では、Ｓ１３６１の処理を終えると、次いで、第１占い状態メモリ２２３ｋ、第１占い結果メモリ２２３ｍ及びボタン押下回数カウンタ２２３ｔに「０」をセットして占い演出を終了させ（Ｓ１３７４）、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を終了して、メイン処理（図６５５参照）に戻る。

【１４８６５】

次に、図７４０を参照して、第４４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第１占い演出処理（Ｓ１１５２）の一処理である第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）について説明する。図７４０は、第４４実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）と、第４４実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）と、の異なる点は、十字操作中ボタン２３ｅが押下された場合に該押下回数を計数し、必要回数以上の押下回数であった場合には警告メッセージを表示する処理が追加されている点である。

【１４８６６】
第４４実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）では、Ｓ１３８７の処理において、所定検知装置としての十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１によって、所定結果内容としての十字操作中ボタン２３ｅの押下が検知されたと判別された場合（Ｓ１３８７：Ｙｅｓ）、所定計数制御としてのボタン押下回数カウンタ２２３ｔに１加算し（Ｓ１４０１）、その後、ボタン押下回数カウンタ２２３ｔの値が「１」よりも大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１４０２）。
【１４８６７】
Ｓ１４０２の判別の結果、特定要件として、ボタン押下回数カウンタ２２３ｔの値が「１」よりも大きい値であれば（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、占い演出の実行中において、十字操作中ボタン２３ｅが必要回数以上に押下されたと判断し、実行報知として表示用中ボタン押下コマンドを設定し（Ｓ１４０３）、この第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）を終了して第１占い演出処理（図７３９参照）に戻る。
【１４８６８】
Ｓ１４０３の処理で設定された表示用中ボタン押下コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、継続制御としての表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用中ボタン押下コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、十字操作中ボタン２３ｅが必要回数以上に押下された旨の警告メッセージの表示を実行するように構成されている（図７４１（ｄ）参照）。
【１４８６９】
一方、Ｓ１４０２の処理において、所定計数制御としてのボタン押下回数カウンタ２２３ｔの値が「１」よりも大きい値でない（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、即ち、ボタン押下回数カウンタ２２３ｔの値が「１」以下であれば、十字操作中ボタン２３ｅの押下回数は正常であると判断し、処理をＳ１３８８に移行する。
【１４８７０】
このように構成することで、占い演出の実行中において、十字操作中ボタン２３ｅが必要回数以上に押下された場合に、該操作に関する警告メッセージを表示することができる。
【１４８７１】
その結果、占い演出の実行中における誤操作を遊技者に報知することができ、遊技者による以降の誤操作を防止することができ、誤操作による想定外の不具合の発生を未然に防止することができる。
【１４８７２】
なお、１の占い演出の実行中において、十字操作中ボタン２３ｅが必要回数以上に押下された場合の警告メッセージを一度表示した場合に、以降の十字操作中ボタン２３ｅの押下においては該警告メッセージを表示しないように構成してもよい。このように構成することで、必要回数以上の十字操作中ボタン２３ｅの押下の都度、警告メッセージを表示させることがなくなるため、制御負荷を軽減することができる。一方、本実施形態のように、必要回数以上の十字操作中ボタン２３ｅの押下の都度、警告メッセージを表示させることで、不要操作が複数回実行されていることを示唆できるため、遊技者に対して不要操作の抑制をより強く示唆することができ、誤操作による想定外の不具合の発生を未然に防止することができる。
【１４８７３】
なお、第４４実施形態では、占い演出の実行中における十字操作中ボタン２３ｅの押下回数をカウントし、必要回数以上に押下された場合に警告メッセージを表示するように構成されているが、例えば、枠ボタン２２やその他の十字操作部２３においても同様に警告メッセージを表示するように構成してもよい。また、占い演出だけでなく、その他の演出の実行時または待機状態における操作に対して警告メッセージを表示するように構成して

もよい。
【１４８７４】
次に、図７４１を参照して、第４４実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる占い演出について説明する。図７４１は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行可能となる占い演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。
【１４８７５】
具体的には、図７４１は、１の占い演出が、スキップ機能を使用されて実行された場合であって、十字操作部２３が必要回数以上に操作された場合の一連の流れを示した図である。
【１４８７６】
より詳細には、図７４１（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図７４１（ｂ）は、図７４１（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７４１（ｃ）は、図７４１（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７４１（ｄ）は、図７４１（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっており、さらに十字操作中ボタン２３ｅが複数回押下されて警告メッセージが表示されている状態を示した図である。
【１４８７７】
図７４１（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。
【１４８７８】
さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。
【１４８７９】
なお、図７４１（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図７１１参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。
【１４８８０】
次いで、図７４１（ｂ）は、図７４１（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。
【１４８８１】
また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、所定結果内容として十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の結果演出に移行可能であることを示唆している。
【１４８８２】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１４８８３】

次いで、図７４１（ｃ）は、図７４１（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１４８８４】

次いで、図７４１（ｄ）は、図７４１（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっており、さらに十字操作中ボタン２３ｅが複数回押下されて警告メッセージが表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１のみが表示されており、図７４１（ｃ）において選択されていた第１じゃんけん図柄８１ｈ１が継続して選択された状態であることを示している。

【１４８８５】

また、表示領域Ｄｍの中央部分には、第２じゃんけん図柄８１ｈ２を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。

【１４８８６】

また、主表示領域Ｄｍの下部分には、警告メッセージ８１ｖに「警告：中ボタンが複数可押下されました」のメッセージが表示されており、図７４１（ｃ）におけるメイン演出の実行中の状態から結果演出にスキップさせる場合において、十字操作中ボタン２３ｅを１回押下すれば良い状況にもかかわらず、該十字操作中ボタン２３ｅが複数回押下されたため、警告メッセージが表示されていることを示している。

【１４８８７】

以上、説明したように、第４４実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中における十字操作中ボタン２３ｅの押下回数を計数可能に構成し、占い演出のメイン演出が終了した状況において該十字操作中ボタン２３ｅの押下回数が必要回数以上であった場合に警告メッセージを表示可能とするように構成する。

【１４８８８】

このように構成することで、占い演出の実行中において、十字操作中ボタン２３ｅが必要回数以上に押下された場合に、該操作に関する警告メッセージを表示することができる。

【１４８８９】

その結果、占い演出の実行中における誤操作を遊技者に報知することができ、遊技者による以降の誤操作を防止することができ、誤操作による想定外の不具合の発生を未然に防止することができる。

【１４８９０】

また、第４４実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中において、十字操作中ボタン２３ｅが必要回数以上に押下される都度、警告メッセージを表示可能となるように構成する。

【１４８９１】
このように構成することで、占い演出の実行中における不要操作の発生の都度、警告メッセージを表示することが可能となる。
【１４８９２】
その結果、繰り返し警告メッセージを表示可能とすることで、遊技者による以降の誤操作を防止することができ、誤操作による想定外の不具合の発生を未然に防止することができる。
【１４８９３】
その他、第４４実施形態におけるパチンコ機１０は、第３８実施形態乃至第４３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１４８９４】
＜第４５実施形態＞
次いで、図７４２～図７４７を参照して、本発明を適用した第４５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４５実施形態のパチンコ機１０について、第３８実施形態乃至第４４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３８実施形態乃至第４４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３８実施形態乃至第４４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１４８９５】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、１の待機状態において占い演出が実行された場合に、直前の占い演出の実行結果を確認可能となるように構成されていた。このように構成することで、遊技者によっては、前回の占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。
【１４８９６】
一方、このように構成されている場合であっても、１の待機状態において実行された占い演出にかかわる履歴表示として十分とは言い難い点があり、この点についてさらなる向上が求められる。
【１４８９７】
より詳細には、例えば、１の待機状態において複数回の占い演出が実行された場合であっても、直前の占い演出の実行結果のみが確認可能であり、該直前に実行された占い演出より以前に実行された結果については確認することが不可又は困難となる。
【１４８９８】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、１の待機状態において実行された複数回の占い演出の実行結果を履歴として確認することが可能な遊技機を提供することを目的としている。
【１４８９９】
本目的を達成するために、第４５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継

続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、所定期間において少なくとも１の前記所定演出が実行された場合に、それぞれの所定演出の実行結果に関する実行結果関連情報を表示可能に構成される。

【１４９００】

また、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。

【１４９０１】

さらに、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。

【１４９０２】

また、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記実行結果関連情報は、前記識別情報の前記動的表示が実行された場合に初期化される。

【１４９０３】

さらに、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間における前記所定演出の実行回数が前記所定条件を満たし得る上限の回数となった場合に、前記実行結果関連情報の表示態様を変化可能に構成される。

【１４９０４】

また、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。

【１４９０５】

さらに、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。

【１４９０６】

また、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。

【１４９０７】

さらに、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。

【１４９０８】

また、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記実行結果関連情報が表示されることで、前記所定期間における前記所定演出の実行回数を示唆可能に構成される。

【１４９０９】

さらに、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、１の前記所定演出が実行されてから、該所定演出が実行開始され得ない又は実行開始され難い状態となるまでの

期間である。
【１４９１０】
　また、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。
【１４９１１】
　さらに、第４５実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。
【１４９１２】
　本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、始動入球領域としての始動検知領域を備え、所定情報としての遊技情報を備え、記憶手段としての記憶部を備え、識別情報としての識別子を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定結果としての制御判定結果を備え、所定の遊技価値としての付与価値を備え、遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、識別情報の動的表示が実行されていない状態としての未実行態様を備え、所定操作としての所定動作を備え、所定演出としての所定表示態様を備え、所定演出実行手段としての演出実行制御を備え、導入演出としての開始態様を備え、主要演出としての継続態様を備え、特定情報としての特定結果内容を備え、結果演出としての終了態様を備え、演出パターンとしての実行形態を備え、所定の主要演出としての所定継続態様を備え、第１条件としての期間条件を備え、第２条件としての操作条件を備え、継続手段としての継続制御を備え、特定演出としての特定表示態様を備え、特定演出実行手段としての特定表示制御を備え、遊技状態としての遊技態様を備え、反映手段としての反映制御を備え、指示情報としての命令内容を備え、指示情報出力手段としての命令出力制御を備え、遊技者の遊技操作としての遊技動作を備え、所定の検知としての所定検出部を備え、検知手段としての検出制御を備え、第１期間としての実行期間を備え、第２期間としての実行終了期間を備え、所定条件としての前提条件を備え、所定期間としての所定間隔を備え、実行結果関連情報としての実行結果内容を備え、所定の遊技価値に関する示唆としての利益表示を備え、所定情報の内容に関する示唆としての遊技情報表示を備え、所定回数としての所定頻度を備える。
【１４９１３】
　なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【１４９１４】
　また、例えば、演出パターンとして、本実施形態では、占いメイン演出における演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出の種類、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出の種類、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出の種類、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出の種類、入球口に入球したことに基づく演出の種類、待機中に実行可能な演出の種類、デモ演出の種類、役物が動作することに基づいて実行される演出の種類、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出の種類、大当たり中の演出の種類、大当たりラウンドの種類、小当たり中の演出の種類、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出の種類、遊技方法を示唆する演出の種類、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出の種類、遊技価値の付与に関する演出の種類、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出の種類、エラーを報知する演出の種類、電源投入時の演出の種類、第３図柄表示装置において実行可能な演出の種類、などが挙げられる。
【１４９１５】
　さらに、例えば、所定の主要演出として、本実施形態では、抽選によって決定された占

いメイン演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出の１つ、普通図柄の可変表示における実行中の演出の１つ、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出の１つ、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出の１つ、大当たり時における大当たり中の演出の１つ、小当たり時における小当たり中の演出の１つ、普通電役の開放中の演出の１つ、遊技機の立ち上げ中に行われる演出の１つ、などが挙げられる。

【１４９１６】

また、例えば、所定演出を継続可能な継続手段として、本実施形態では、画像の描画情報を設定する描画リストを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行を継続可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する演出の実行を継続可能な処理又は制御、大当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、小当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、待機状態における演出を継続可能な処理又は制御、表示装置において実行される演出を継続可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４９１７】

さらに、例えば、識別情報として、本実施形態では動的表示を実行可能な特別図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１４９１８】

また、例えば、始動入球領域として、本実施形態では遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１４９１９】

さらに、例えば、所定の遊技価値に関する示唆として、本実施形態では、大当たりの期待度を示唆することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する演出、小当たりの期待度を示唆する演出、遊技状態の移行を示唆する演出、転落抽選の当選を示唆する演出、時短図柄の当選を示唆する演出、普通図柄の当たりを示唆する演出などが挙げられる。

【１４９２０】

また、例えば、特定演出を実行可能な特定演出実行手段として、本実施形態では、待機中処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出に関する処理、普通図柄の可変表示に関する処理、待機状態に実行可能な演出に関する処理、大当たり演出に関する処理、小当たり演出に関する処理、入球を報知する処理、大入賞口に関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、普通電役関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、遊技機の立ち上げ時に行われる演出に関する処理などが挙げられる。

【１４９２１】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では、遊技者に賞球を付与可能な当たり処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１４９２２】

また、例えば、検知手段に関する所定条件として、本実施形態では、１回の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数（４回）よりも少ないことを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４９２３】

さらに、例えば、所定操作として、本実施形態では、遊技者によって枠ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操

作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４９２４】

また、例えば、遊技操作に基づく所定の検知として、本実施形態では、枠ボタンスイッチ２２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１４９２５】

さらに、例えば、所定演出実行手段として、本実施形態では、占い演出を実行可能な占い演出に関する処理を例に説明するが、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、入球口に入球したことに基づく演出を実行可能な処理又は制御、待機中の演出を実行可能な処理又は制御、役物が動作することに基づいて実行される演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出を実行可能な処理又は制御、大当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、小当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技方法を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技価値の付与に関する演出を実行可能な処理又は制御、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出を実行可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１４９２６】

また、例えば、記憶手段として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を記憶する保留球格納エリアを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球、普通図柄の可変表示の保留球などが挙げられる。

【１４９２７】

さらに、例えば、主要演出として、本実施形態では、占い演出における主要演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出、普通図柄の可変表示における実行中の演出、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出、大当たり時における大当たり中の演出、小当たり時における小当たり中の演出、普通電役の開放中の演出、遊技機の立ち上げ中に行われる演出、などが挙げられる。

【１４９２８】

また、例えば、所定演出として、本実施形態では、枠ボタンが操作されることで実行可能な占い演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４９２９】

さらに、例えば、所定情報として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１４９３０】

また、例えば、所定演出の実行結果に関する実行結果関連情報として、本実施形態では、所定期間における占い演出の実行結果を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行結果、特別図柄の動的表示の実行回数、普通図柄の可変表示の実行結果、普通図柄の可変表示の実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選結果、大当たり遊技の実行結果、小当たり遊技の実行結果、特定の演出の実行結果などが挙げられる。

【１４９３１】

さらに、例えば、結果演出を表示するための指示情報として、本実施形態では、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、普通電役の開放終了時の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報、などが挙げられる。

【１４９３２】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では、賞球が付与されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に賞球が付与されること、有利な遊技状態に移行すること、遊技状態が移行すること、有利な遊技状態に移行するまでの期間が短縮されることなどが挙げられる。

【１４９３３】

さらに、例えば、第２条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行中に十字操作中ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４９３４】

また、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間として、本実施形態では、占い演出における選択演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱し

ない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４９３５】

さらに、例えば、遊技者の遊技操作として、本実施形態では、枠ボタンの操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１４９３６】

また、例えば、識別情報の動的表示が実行されていない状態として、本実施形態では、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源が投入されていない状態、遊技機の立ち上げ処理が実行されている状態、遊技が行われていない状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態、特別図柄の動的表示が停止した状態、普通図柄の可変表示が実行されていない状態、普通図柄の可変表示が停止した状態、小当たり遊技が実行されている状態、大当たり遊技が実行されている状態、小当たり遊技の開始待ちの状態、大当たり遊技の開始待ち状態などが挙げられる。

【１４９３７】

さらに、例えば、所定期間として、本実施形態では、占い演出が連続して実行され得る期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定の演出が実行されてから該特定の演出が実行不可となるまでの期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４９３８】

また、例えば、特定情報を反映可能な反映手段として、本実施形態では、表示用占い履歴コマンドの設定を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、表示装置において実行可

能な演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、大当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、小当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、待機状態における演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、エラー報知に関する情報を反映可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４９３９】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間として、本実施形態では、占い演出における勝負演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１４９４０】

また、例えば、導入演出として、本実施形態では、占い演出における導入演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、普通図柄の可変表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、表示装置で行われる１の演出における前半の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における１回目又は前半の演出、大当たり時におけるオープニング時の演出、小当たり時におけるオープニング時の演出、普通電役のオープニング時の演出、遊技機の立ち上げ時に行われる演出、などが挙げられる。

【１４９４１】

さらに、例えば、特定情報として、本実施形態では、占い演出の実行結果に関する情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、賞球に関する情報、賞球の累計に関する情報、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、表示手段によって実行される１の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠

ボタンの入力有無などが挙げられる。
【１４９４２】
　また、例えば、結果演出として、本実施形態では、占い演出における結果演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出、大当たり時におけるエンディングの演出、小当たり時におけるエンディングの演出、普通電役の開放終了時の演出、遊技機の立ち上げ後に行われる演出、などが挙げられる。
【１４９４３】
　さらに、例えば、所定の検知を行う検知手段として、本実施形態では、占い回数カウンタ２２３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の検知が行われることで実行される演出回数を計数可能な処理又は制御、所定の検知が行われることで実行される演出を開始可能とする処理又は制御、所定の検知が行われることで遊技状態を可能な処理又は制御、などが挙げられる。
【１４９４４】
　また、例えば、第１条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行期間が経過することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数を一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到

達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４９４５】

さらに、例えば、動的表示および所定演出と異なる特定演出として、本実施形態では、待機状態において実行可能なデモ演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１４９４６】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の図柄の抽選結果を報知可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１４９４７】

さらに、例えば、所定演出が終了した後の遊技状態として、本実施形態では、「通常遊技状態」や「時間短縮状態」など、特別図柄の動的表示が実行可能な遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１４９４８】

また、例えば、指示情報を出力可能な指示情報出力手段として、本実施形態では、第１導入メイン処理及び第２導入メイン処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、表示装置で行われる１の演出における

終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通電役の開放終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１４９４９】

さらに、例えば、所定結果として、本実施形態では該所定結果が導出されることによって遊技者に遊技価値が付与され得る結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１４９５０】

また、例えば、所定情報の内容に関する示唆として、本実施形態では、先読み演出による演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する先読み演出、小当たりの期待度を示唆する先読み演出、遊技状態の移行を示唆する先読み演出、転落抽選の当選を示唆する先読み演出、時短図柄の当選を示唆する先読み演出、普通図柄の当たりを示唆する先読み演出などが挙げられる。

【１４９５１】

ここで、図７４２を参照して、第４５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図７４２は、第４５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第３８実施形態のブロック図と、第４５実施形態のブロック図と、の異なる点は、占い結果格納エリア２２３ｕが追加されている点である。

【１４９５２】

実行結果内容としての占い結果格納エリア２２３ｕは、所定間隔としての１の待機状態において実行された占い演出の実行結果を格納するためのエリアである。第４５実施形態のパチンコ機１０では、１の待機状態において、最大４回の占い演出を実行可能に構成されている。このため、実行結果内容としての占い結果格納エリア２２３ｕには、４の占い演出の実行結果が格納可能となるように構成されている。

【１４９５３】

即ち、占い結果格納エリア２２３ｕは、所定間隔としての１の待機状態における１度目の占い演出の実行結果を格納する占い結果格納エリア２２３ｕ１と、２度目の占い演出の実行結果を格納する占い結果格納エリア２２３ｕ２と、３度目の占い演出の実行結果を格納する占い結果格納エリア２２３ｕ３と、４度目の占い演出の実行結果を格納する占い結果格納エリア２２３ｕ４と、が少なくとも設けられている。

【１４９５４】

この占い結果格納エリア２２３ｕは、電源投入時において、各格納領域に初期値として「０」（即ち、未実行状態）が設定され、占い演出が実行開始されるタイミングで、該占い演出の実行回数に応じた格納領域に、占い結果抽選の抽選結果が格納される（図７４３のＳ１３７４及び図７４４のＳ１４７２参照）。なお、占い抽選テーブル２２２ｆ（図６２３参照）を参照して実行される抽選結果が「負け」であった場合に「１」が、「引き分け」であった場合に「２」が、「勝ち」であった場合に「３」が、それぞれ格納される。その後、特別図柄の変動演出が実行されるタイミングで各格納領域に「０」が設定される（図７４５のＳ１３３５参照）。

【１４９５５】
第４５実施形態のパチンコ機１０では、１の占い演出が終了する場合の表示用占い履歴コマンドが設定される状況において、この第１占い結果メモリ２２３ｍが参照され、該占い結果格納エリア２２３ｕに格納された各領域の値によって、「？」、「負け」、「引き分け」又は「勝ち」の占い履歴が設定される。
【１４９５６】
より詳細には、実行結果内容としての占い結果格納エリア２２３ｕの各領域に格納された値が「０」であれば「？」が、「１」であれば「負け」が、「２」であれば「引き分け」が、「３」であれば「勝ち」の占い履歴が設定される。
【１４９５７】
次に、図７４３を参照して、第４５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出実行制御としての第１占い演出処理（Ｓ１１５２）について説明する。図７４３は、第４５実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）と、第４５実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）と、の異なる点は、占い抽選が行われた場合に占い結果格納エリア２２３ｕに値が格納されるように変更されている点と、占い演出を終了する場合に、占い結果格納エリア２２３ｕの各領域を参照して表示占い履歴コマンドが設定されるように変更されている点と、である。
【１４９５８】
第４５実施形態の第１占い演出処理（Ｓ１１５２）では、Ｓ１３５２の処理において、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「１」であると判別された場合（Ｓ１３５２：Ｙｅｓ）、占い抽選を実行して該抽選結果を第１占い結果メモリ２２３ｍにセットし、さらに、所定累計情報としての１の待機状態における占い演出の実行回数に応じて、実行結果内容としての占い結果格納エリア２２３ｕの該当領域に抽選結果をセットして（Ｓ１３７４）、処理をＳ１３５４に移行する。
【１４９５９】
また、Ｓ１３６０の処理において、結果演出の表示期間が経過していると判別された場合は（Ｓ１３６０：Ｙｅｓ）、占い結果格納エリア２２３ｕの各領域の値を参照して表示用占い履歴コマンドを設定し（Ｓ１３７５）、処理をＳ１３６２に移行する。
【１４９６０】
Ｓ１３７５の処理で設定された表示用占い履歴コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用占い履歴コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、１の待機状態における占い演出の実行結果を表示するように構成されている（図７４６（ａ）参照）。
【１４９６１】
次に、図７４４を参照して、第４５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第２占い演出処理（Ｓ１１５３）について説明する。図７４４は、第４５実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）と、第４５実施形態の第２占い演出処理（Ｓ１１５３）と、の異なる点は、占い抽選が行われた場合に占い結果格納エリア２２３ｕに値が格納されるように変更されている点と、占い演出を終了する場合に、占い結果格納エリア２２３ｕの各領域を参照して表示占い履歴コマンドが設定されるように変更されている点と、である。
【１４９６２】
第４５実施形態の演出実行制御としての第２占い演出処理（Ｓ１１５３）では、Ｓ１４５２の処理において、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「１」であると判別された場合（Ｓ１４５２：Ｙｅｓ）、占い抽選を実行して該抽選結果を第２占い結果メモリ２２３ｏにセットし、さらに、所定間隔としての１の待機状態における占い演出の実行回数に応じ

て、占い結果格納エリア２２３ｕの該当領域に抽選結果をセットして（Ｓ１４７２）、処理をＳ１４５４に移行する。

【１４９６３】

また、Ｓ１４６０の処理において、第２占い演出における結果演出の表示期間が経過していると判別された場合は（Ｓ１４６０：Ｙｅｓ）、実行結果内容としての占い結果格納エリア２２３ｕの各領域の値を参照して表示用占い履歴コマンドを設定し（Ｓ１４７３）、処理をＳ１４６２に移行する。

【１４９６４】

Ｓ１４７３の処理で設定された表示用占い履歴コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用占い履歴コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、１の待機状態における占い演出の実行結果を表示するように構成されている（図７４６（ａ）参照）。

【１４９６５】

このように構成することで、占い演出が終了して、第３図柄表示装置８１の表示が待機状態又は変動演出に遷移した場合であっても、所定間隔としての１の待機状態において実行された占い演出のすべての実行結果を確認することができる。

【１４９６６】

その結果、遊技者は、１の待機状態において実行された占い演出のすべての実行結果を確認しながら遊技を継続することができ、遊技者によっては、占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。

【１４９６７】

次に、図７４５を参照して、第４５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される待機状態解除処理（Ｓ１３１７）について説明する。図７４５は、第４５実施形態の待機状態解除処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。第３８実施形態の待機状態解除処理（Ｓ１３１７）と、第４５実施形態の待機状態解除処理（Ｓ１３１７）と、の異なる点は、占い結果格納エリア２２３ｕを初期化する処理が追加されている点である。

【１４９６８】

第４５実施形態の待機状態解除処理（Ｓ１３１７）では、Ｓ１３３４の処理を終えると、次いで、実行結果内容としての占い結果格納エリア２２３ｕを初期化し（Ｓ１３３５）、この待機状態解除処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図６６１）に戻る。

【１４９６９】

次に、図７４６及び図７４７を参照して、第４５実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる占い演出について説明する。図７４６及び図７４７は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行可能となる占い演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１４９７０】

より具体的には、図７４６及び図７４７は、１の占い演出が、スキップ機能を使用されて実行された場合の一連の流れを示した図である。

【１４９７１】

より詳細には、図７４６（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図７４６（ｂ）は、図７４６（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７４６（ｃ）は、図７４６（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７４６（ｄ）は、図７４６（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示した図である。

【１４９７２】
さらに、図７４７は、図７４６（ｄ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。
【１４９７３】
図７４６（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない所定間隔としての待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。
【１４９７４】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。
【１４９７５】
さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。
【１４９７６】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には、履歴図柄８１ｉが表示されており、現在の待機状態において実行された占い演出の１度目の実行履歴が「勝ち」、２度目の実行履歴が「負け」、３度目の実行履歴が「引き分け」であって、４度目は未実行の状態であることを示している。即ち、図７４６（ａ）の状態では、１の待機状態において占い演出が３回実行された状態であることを示している。
【１４９７７】
次いで、図７４６（ｂ）は、図７４６（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。
【１４９７８】
また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、操作条件として、十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の結果演出に移行可能であることを示唆している。
【１４９７９】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。
【１４９８０】
次いで、図７４６（ｃ）は、図７４６（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの実行期間としての選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が

可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、特定動作としての十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。

【１４９８１】

次いで、図７４６（ｄ）は、図７４６（ｃ）の状態から、十字操作中ボタン２３ｅが押下されてメイン演出がスキップされ、結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１のみが表示されており、図７４６（ｃ）において選択されていた第１じゃんけん図柄８１ｈ１が継続して選択された状態であることを示している。

【１４９８２】

また、表示領域Ｄｍの中央部分には、第２じゃんけん図柄８１ｈ２を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果として、遊技者の勝ちであることを示している。

【１４９８３】

また、図７４６（ｄ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。

【１４９８４】

次いで、図７４７は、図７４６（ｄ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉが表示されており、図７４６（ａ）の状態から、４度目の実行履歴が「勝ち」の表示となって変化した状態となっており、図７４６（ｂ）～図７４６（ｄ）において実行された占い演出が、１の待機状態における４度目の実行であったことを示している。

【１４９８５】

また、履歴図柄８１ｉの右側には、履歴メッセージ８１ｉ１に「４回到達」のメッセージが表示されており、所定間隔としての１の待機状態における占い演出の実行回数が「４回」に到達したことで上限に達し、占い演出が実行不可の状態となったことを示している。

【１４９８６】

さらに、図７４７に示す待機状態では、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されておらず、所定累計情報としての１の待機状態における占い演出の実行回数が一定回数（即ち、「４回」）に達しており、占い演出を実行不可の状態となっていることを示している。

【１４９８７】

以上、説明したように、第４５実施形態のパチンコ機１０では、占い演出が連続して実行され得る期間において該占い演出が実行された場合に、該占い演出の実行結果に関する履歴情報を表示可能に構成する。

【１４９８８】

このように構成することで、占い演出が終了して、第３図柄表示装置８１の表示が待機状態又は変動演出に遷移した場合であっても、占い演出が連続して実行され得る期間において実行された占い演出のすべての実行結果を確認することができる。

【１４９８９】

その結果、遊技者は、占い演出が連続して実行され得る期間において実行された占い演

出のすべての実行結果を確認しながら遊技を継続することができ、遊技者によっては、占い演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる。

【１４９９０】

また、第４５実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の履歴情報を表示した場合に、占い演出が連続して実行され得る期間における該占い演出の実行回数を遊技者に示唆可能となるように構成する。

【１４９９１】

このように構成することで、占い演出が連続して実行され得る期間において、該占い演出の残りの実行可能回数を把握することができる。

【１４９９２】

その結果、占い演出が連続して実行され得る期間における残りの実行可能回数を把握できることで、不要な枠ボタン２２の操作を防止し、遊技球を発射させて遊技を開始させることにつながり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１４９９３】

また、第４５実施形態のパチンコ機１０では、占い演出が連続して実行され得る期間における占い演出の実行回数が上限回数に達した場合の履歴表示において、該上限回数に達したことを示唆可能に構成する。

【１４９９４】

このように構成することで、占い演出が連続して実行され得る期間において、占い演出の実行回数が上限回数に達したことを遊技者に認識させることができる。

【１４９９５】

その結果、占い演出が連続して実行され得る期間において、占い演出の実行回数が上限回数に達したことを遊技者に認識可能に構成することで、不要な枠ボタン２２の操作を防止し、遊技球を発射させて遊技を開始させることにつながり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１４９９６】

その他、第４５実施形態におけるパチンコ機１０は、第３８実施形態乃至第４４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１４９９７】

＜第４６実施形態＞

次いで、図７４８～図７５２を参照して、本発明を適用した第４６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４６実施形態のパチンコ機１０について、第３８実施形態乃至第４５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３８実施形態乃至第４５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３８実施形態乃至第４５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１４９９８】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、占い演出の実行中において、十字操作部２３を操作することで、じゃんけん図柄８１ｈの選択を変更可能となるように構成されていた。このように構成することで、遊技者は３のじゃんけん図柄８１ｈの中から任意の図柄を選択し、その後の結果内容を確認することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１４９９９】

一方、このように構成されている場合であっても、占い演出の実行中における十字操作部２３の操作を示唆する方法に関して十分とは言い難い点があり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１５０００】

具体的には、例えば、初めて占い演出を遊技した場合など、占い演出の遊技方法について熟知していない遊技者が遊技する場合において、メイン演出におけるじゃんけん図柄８１ｈの選択時などに、十字操作部２３の操作によって選択されている図柄を変更可能であ

ることに気づかずに時間が経過してしまうおそれがある。
【１５００１】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、占い演出のメイン演出の実行中において遊技操作が検知されない場合に、該遊技操作を強調して示唆することが可能な遊技機を提供することを目的としている。
【１５００２】
本目的を達成するために、第４６実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記主要演出が実行されている状況において、遊技者による特定操作によって発生し得る特定事象を検知可能な特定検知手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記主要演出が開始されてから一定の期間が経過した状況において、前記特定検知手段による検知が行われない場合に、前記特定操作を示唆する操作示唆手段、を備えている。
【１５００３】
また、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。
【１５００４】
さらに、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。
【１５００５】
また、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。
【１５００６】
さらに、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記操作示唆手段は、前記特定操作の示唆が行われている状況において、前記識別情報の前記動的表示が実行を開始した場合に、

前記特定操作の示唆を継続可能に構成される。
【１５００７】
　また、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。
【１５００８】
　さらに、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。
【１５００９】
　また、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。
【１５０１０】
　さらに、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記操作示唆手段は、該操作示唆手段による前記特定操作の示唆を開始してから、少なくとも、前記特定検知手段によって検知が行われるまで、又は、前記主要演出の前記第１期間が終了するまで、のいずれかの期間において、前記特定操作の示唆を継続して実行可能に構成される。
【１５０１１】
　また、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記操作示唆手段は、前記特定操作の示唆が行われている状況において、遊技者の操作に関する前記第２条件が成立した場合に、該特定操作の示唆を終了する。
【１５０１２】
　さらに、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記特定操作は、前記結果演出の演出内容を決定するための操作である。
【１５０１３】
　また、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。
【１５０１４】
　さらに、第４６実施形態のパチンコ機１０は、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。
【１５０１５】
　本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、始動入球領域としての始動検知領域を備え、所定情報としての遊技情報を備え、記憶手段としての記憶部を備え、識別情報としての識別子を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定結果としての制御判定結果を備え、所定の遊技価値としての付与価値を備え、遊技価値付与手段としての利益付与制御を備え、識別情報の動的表示が実行されていない状態としての未実行態様を備え、所定操作としての所定動作を備え、所定演出としての所定表示態様を備え、所定演出実行手段としての演出実行制御を備え、導入演出としての開始態様を備え、主要演出としての継続態様を備え、特定情報としての特定結果内容を備え、結果演出としての終了態様を備え、演出パターンとしての実行形態を備え、所定の主要演出としての所定継続態様を備え、第１条件としての期間条件を備え、第２条件としての操作条件を備え、継続手段としての継続制御を備え、特定演出としての特定表示態様を備え、特定演出実行手段としての特定表示制御を備え、遊技状態としての遊技態様を備え、反映手段としての反映制御を備え、指示情報としての命令内容を備え、指示情報出力手段としての命令出力制御を備え、遊技者の遊技操作としての遊技動作を備え、所定の検知としての所定検出部を備え、検知手段としての検出制御を備え、第１期間としての実行期間を備え、第２期間としての実行終了期間を備え、所定条件としての前提条件を備え、特定操作としての特定動作を備え、特定事象としての特定動作結果を備え、特定検知手段としての特定

検出装置を備え、一定の期間としての特定間隔を備え、操作示唆手段としての操作示唆制御を備え、所定の遊技価値に関する示唆としての利益表示を備え、所定情報の内容に関する示唆としての遊技情報表示を備え、所定回数としての所定頻度を備える。

【１５０１６】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１５０１７】

また、例えば、識別情報の動的表示が実行されていない状態として、本実施形態では、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源が投入されていない状態、遊技機の立ち上げ処理が実行されている状態、遊技が行われていない状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態、特別図柄の動的表示が停止した状態、普通図柄の可変表示が実行されていない状態、普通図柄の可変表示が停止した状態、小当たり遊技が実行されている状態、大当たり遊技が実行されている状態、小当たり遊技の開始待ちの状態、大当たり遊技の開始待ち状態などが挙げられる。

【１５０１８】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では、遊技者に賞球を付与可能な当たり処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１５０１９】

また、例えば、導入演出として、本実施形態では、占い演出における導入演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、普通図柄の可変表示が実行を開始する場合又は開始した場合の演出、表示装置で行われる１の演出における前半の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における１回目又は前半の演出、大当たり時におけるオープニング時の演出、小当たり時におけるオープニング時の演出、普通電役のオープニング時の演出、遊技機の立ち上げ時に行われる演出、などが挙げられる。

【１５０２０】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間として、本実施形態では、占い演出における勝負演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１５０２１】

また、例えば、所定演出を継続可能な継続手段として、本実施形態では、画像の描画情報を設定する描画リストを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行を継続可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する演出の実行を継続可能な処理又は制御、大当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、小当たり演出の実行を継続可能な処理又は制御、待機状態における演出を継続可能な処理又は制御、表示装置において実行される演出を継続可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１５０２２】

さらに、例えば、所定演出実行手段として、本実施形態では、占い演出を実行可能な占い演出に関する処理を例に説明するが、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出を実行可能な処理又は制御、入球口に入球したことに基づく演出を実行可能な処理又は制御、待機中の演出を実行可能な処理又は制御、役物が動作することに基づいて実行される演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出を実行可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出を実行可能な処理又は制御、大当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、小当たり中の演出を実行可能な処理又は制御、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技方法を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出を実行可能な処理又は制御、遊技価値の付与に関する演出を実行可能な処理又は制御、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出を実行可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１５０２３】

また、例えば、結果演出として、本実施形態では、占い演出における結果演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出、大当たり時におけるエンディングの演出、小当たり時におけるエンディングの演出、普通電役の開放終了時の演出、遊技機の立ち上げ後に行われる演出、などが挙げられる。

【１５０２４】

さらに、例えば、遊技者の遊技操作として、本実施形態では、枠ボタンの操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１５０２５】

また、例えば、特定操作を示唆する操作示唆手段として、本実施形態では、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作を示唆する処理又は制御例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作に関する示唆を行う処理又は制御、遊技球を発射する操作に関する示唆を行う処理又は制御、遊技球の発射を停止する操作に関する示唆を行う処理又は制御、遊技球の発射強度を変化させる操作に関する示唆を行う処理又は制御、遊技機に搭載されたボタン等の操作に関する示唆を行う処理又は制御、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作に関する示唆を行う処理又は制御、遊技者音量操作に関する示唆を行う処理又は制御部

の操作に関する示唆を行う処理又は制御すること、遊技者光量操作に関する示唆を行う処理又は制御部の操作に関する示唆を行う処理又は制御、変動演出に関する設定調整用ボタンの操作に関する示唆を行う処理又は制御、球貸しボタンの操作に関する示唆を行う処理又は制御、返却ボタンの操作に関する示唆を行う処理又は制御、紙幣やカード等を投入することに関する示唆を行う処理又は制御、遊技機内に貯留された球を抜く操作に関する示唆を行う処理又は制御などが挙げられる。

【１５０２６】

さらに、例えば、所定操作として、本実施形態では、遊技者によって枠ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１５０２７】

また、例えば、記憶手段として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を記憶する保留球格納エリアを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球、普通図柄の可変表示の保留球などが挙げられる。

【１５０２８】

さらに、例えば、所定結果として、本実施形態では該所定結果が導出されることによって遊技者に遊技価値が付与され得る結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１５０２９】

また、例えば、検知手段に関する所定条件として、本実施形態では、１回の待機状態における占い演出の実行回数が上限回数（４回）よりも少ないことを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置におい

て行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１５０３０】

さらに、例えば、所定の検知を行う検知手段として、本実施形態では、占い回数カウンタ２２３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の検知が行われることで実行される演出回数を計数可能な処理又は制御、所定の検知が行われることで実行される演出を開始可能とする処理又は制御、所定の検知が行われることで遊技状態を可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１５０３１】

また、例えば、遊技操作に基づく所定の検知として、本実施形態では、枠ボタンスイッチ２２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１５０３２】

さらに、例えば、特定情報として、本実施形態では、占い演出の実行結果に関する情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく

、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、賞球に関する情報、賞球の累計に関する情報、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、表示手段によって実行される１の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１５０３３】

また、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の図柄の抽選結果を報知可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１５０３４】

さらに、例えば、所定情報として、本実施形態では、所定の図柄の変動表示を行うための各種情報を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示に関する情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）、普通図柄の可変表示に関する情報（例えば、普図当たりカウンタＣ４の値）、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１５０３５】

また、例えば、始動入球領域として、本実施形態では遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１５０３６】

さらに、例えば、特定事象を検知可能な特定検知手段として、本実施形態では十字操作

左ボタンスイッチ２３ｃ１又は十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成でもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与可能とするスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチ、遊技機に搭載されたデバイスの操作を検知可能なスイッチ、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバを用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサなどが挙げられる。

【１５０３７】

また、例えば、特定情報を反映可能な反映手段として、本実施形態では、表示用占い履歴コマンドの設定を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示に関する情報を反映可能な処理又は制御、表示装置において実行可能な演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数に関する情報を反映可能な処理又は制御、大当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、小当たり中の演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、待機状態における演出に関する情報を反映可能な処理又は制御、エラー報知に関する情報を反映可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１５０３８】

さらに、例えば、主要演出として、本実施形態では、占い演出における主要演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出、普通図柄の可変表示における実行中の演出、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出、大当たり時における大当たり中の演出、小当たり時における小当たり中の演出、普通電役の開放中の演出、遊技機の立ち上げ中に行われる演出、などが挙げられる。

【１５０３９】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では、賞球が付与されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に賞球が付与されること、有利な遊技状態に移行すること、遊技状態が移行すること、有利な遊技状態に移行するまでの期間が短縮されることなどが挙げられる。

【１５０４０】

さらに、例えば、所定演出が終了した後の遊技状態として、本実施形態では、「通常遊技状態」や「時間短縮状態」など、特別図柄の動的表示が実行可能な遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表

示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１５０４１】

また、例えば、所定演出として、本実施形態では、枠ボタンが操作されることで実行可能な占い演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。

【１５０４２】

さらに、例えば、所定の主要演出として、本実施形態では、抽選によって決定された占いメイン演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行中の演出の１つ、普通図柄の可変表示における実行中の演出の１つ、表示装置で行われる１の演出における中盤の演出の１つ、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における複数回目又は中盤の演出の１つ、大当たり時における大当たり中の演出の１つ、小当たり時における小当たり中の演出の１つ、普通電役の開放中の演出の１つ、遊技機の立ち上げ中に行われる演出の１つ、などが挙げられる。

【１５０４３】

また、例えば、指示情報を出力可能な指示情報出力手段として、本実施形態では、第１導入メイン処理及び第２導入メイン処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、普通電役の開放終了時の演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報を出力可能な処理又は制御、などが挙げられる。

【１５０４４】

さらに、例えば、所定の遊技価値に関する示唆として、本実施形態では、大当たりの期待度を示唆することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する演出、小当たりの期待度を示唆する演出、遊技状態の移行を示唆する演出、転落抽選の当選を示唆する演出、時短図柄の当選を示唆する演出、普通図柄の当たりを示唆する演出などが挙げられる。

【１５０４５】

また、例えば、特定操作によって発生し得る特定事象として、本実施形態では、十字操

作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口に入球すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１５０４６】

さらに、例えば、識別情報として、本実施形態では動的表示を実行可能な特別図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１５０４７】

また、例えば、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間として、本実施形態では、占い演出における選択演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１５０４８】

さらに、例えば、第２条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行中に十字操作中ボタンが操作されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技

操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１５０４９】

また、例えば、第１条件として、本実施形態では占い演出におけるメイン演出の実行期間が経過することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数を一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１５０５０】
さらに、例えば、遊技者による特定操作として、本実施形態では、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【１５０５１】
また、例えば、演出パターンとして、本実施形態では、占いメイン演出における演出の種類を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出の種類、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出の種類、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出の種類、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出の種類、入球口に入球したことに基づく演出の種類、待機中に実行可能な演出の種類、デモ演出の種類、役物が動作することに基づいて実行される演出の種類、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出の種類、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出の種類、大当たり中の演出の種類、大当たりラウンドの種類、小当たり中の演出の種類、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出の種類、遊技方法を示唆する演出の種類、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出の種類、遊技価値の付与に関する演出の種類、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出の種類、エラーを報知する演出の種類、電源投入時の演出の種類、第３図柄表示装置において実行可能な演出の種類、などが挙げられる。
【１５０５２】
さらに、例えば、動的表示および所定演出と異なる特定演出として、本実施形態では、待機状態において実行可能なデモ演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出などが挙げられる。
【１５０５３】
また、例えば、特定演出を実行可能な特定演出実行手段として、本実施形態では、待機中処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出に関する処理、普通図柄の可変表示に関する処理、待機状態に実行可能な演出に関する処理、大当たり演出に関する処理、小当たり演出に関する処理、入球を報知する処理、大入賞口に関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、普通電役関する情報（開放、閉鎖等）を報知する処理、遊技機の立ち上げ時に行われる演出に関する処理などが挙げられる。
【１５０５４】
さらに、例えば、結果演出を表示するための指示情報として、本実施形態では、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に

おける実行終了時の演出に関する情報、普通図柄の可変表示における実行終了時の演出に関する情報、表示装置で行われる１の演出における終盤の演出に関する情報、擬似連続予告等の繰り返し実行される演出における最後又は終盤の演出に関する情報、大当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、小当たり時におけるエンディングの演出に関する情報、普通電役の開放終了時の演出に関する情報、遊技機の立ち上げ後に行われる演出に関する情報、などが挙げられる。

【１５０５５】

また、例えば、所定情報の内容に関する示唆として、本実施形態では、先読み演出による演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たりの期待度を示唆する先読み演出、小当たりの期待度を示唆する先読み演出、遊技状態の移行を示唆する先読み演出、転落抽選の当選を示唆する先読み演出、時短図柄の当選を示唆する先読み演出、普通図柄の当たりを示唆する先読み演出などが挙げられる。

【１５０５６】

ここで、図７４８を参照して、第４６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第１占い演出処理（Ｓ１１５２）の一処理である第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）について説明する。図７４８は、第４６実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）と、第４６実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）と、の異なる点は、継続態様としてのメイン演出中における十字操作部２３の未操作期間を判別し、判別結果によって該十字操作部２３の操作を促すメッセージを表示する処理が追加されている点である。

【１５０５７】

第４６実施形態の第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）では、Ｓ１３８５の処理において、第１占い状態メモリ２２３ｋの値が「３」であると判別された場合（Ｓ１３８５：Ｙｅｓ）、次いで、十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄが押下されていない期間が一定期間（例えば、「４秒」）に達したか否かを判別し（Ｓ１４０５）、十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄが押下されていない期間が一定期間に達していれば（Ｓ１４０５：Ｙｅｓ）、十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄの操作を遊技者に促すべく、操作示唆制御として表示用左右ボタン示唆コマンドを設定し（Ｓ１４０６）、この第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）を終了して演出実行制御としての第１占い演出処理（図６６４参照）に戻る。

【１５０５８】

Ｓ１４０６の処理で設定された表示用左右ボタン示唆コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用左右ボタン示唆コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、十字操作部２３の操作を示唆するメッセージを表示するように構成されている（図７５０（ｄ）の十字ボタン示唆メッセージ８１ｇ１参照）。

【１５０５９】

一方、Ｓ１４０５の判別の結果、十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄが押下されていない期間が一定期間に達していなければ（Ｓ１５０５：Ｎｏ）、Ｓ１４０６の処理をスキップして、Ｓ１３８６の処理に移行する。

【１５０６０】

このように構成することで、メイン演出の実行中において、十字操作部２３が一定期間未操作である場合に、該十字操作部２３の操作を促すメッセージを表示することができる。

【１５０６１】

その結果、占い演出を初めて遊技するような、占い演出を熟知していない遊技者であっ

ても、十字操作部２３の操作を促すメッセージが表示されることで該操作を実行し易くすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１５０６２】

次に、図７４９を参照して、第４６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される第２占い演出処理（Ｓ１１５３）の一処理である第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）について説明する。図７４９は、第４６実施形態の第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）を示したフローチャートである。第３８実施形態の第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）と、第４６実施形態の第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）と、の異なる点は、メイン演出中における十字操作部２３の未操作期間を判別し、判別結果によって該十字操作部２３の操作を促すメッセージを表示する処理が追加されている点である。

【１５０６３】

第４６実施形態の第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）では、Ｓ１４８６の処理において、第２占い状態メモリ２２３ｎの値が「３」であると判別された場合（Ｓ１４８６：Ｙｅｓ）、次いで、十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄが押下されていない期間が一定期間（例えば、「４秒」）に達したか否かを判別し（Ｓ１４９０）、十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄが押下されていない期間が一定期間に達していれば（Ｓ１４９０：Ｙｅｓ）、十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄの操作を遊技者に促すべく、操作示唆制御として表示用左右ボタン示唆コマンドを設定し（Ｓ１４９１）、この第２導入メイン処理（Ｓ１４５８）を終了して第２占い演出処理（図６６６参照）に戻る。

【１５０６４】

Ｓ１４９１の処理で設定された表示用左右ボタン示唆コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用左右ボタン示唆コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において、十字操作部２３の操作を示唆するメッセージを表示するように構成されている（図７５０（ｄ）の十字ボタン示唆メッセージ８１ｇ１参照）。

【１５０６５】

一方、Ｓ１４９０の判別の結果、十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄが押下されていない期間が一定期間に達していなければ（Ｓ１４９０：Ｎｏ）、Ｓ１４９１の処理をスキップして、Ｓ１４８７の処理に移行する。

【１５０６６】

このように構成することで、メイン演出の実行中において、十字操作部２３が一定期間未操作である場合に、該十字操作部２３の操作を促すメッセージを表示することができる。

【１５０６７】

その結果、占い演出を初めて遊技するような、占い演出を熟知していない遊技者であっても、十字操作部２３の操作を促すメッセージが表示されることで該操作を実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１５０６８】

次に、図７５０～図７５２を参照して、第４６実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる占い演出について説明する。図７５０～図７５２は、第４６実施形態において、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において実行可能となる占い演出の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１５０６９】

より具体的には、図７５０～図７５２は、スキップ機能が使用されることなく、１の占い演出が実行された場合の一連の流れを示した図である。

【１５０７０】

より詳細には、図７５０（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示した図であり、図７５０（ｂ）は、図７５０（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７５０（ｃ）は、図７５０（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの選択演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７５０（ｄ）は、図７５０（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部２３の操作を促すメッセージが表示されている状態を示した図である。

【１５０７１】

また、図７５１（ａ）は、図７５０（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部２３が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示した図であり、図７５１（ｂ）は、図７５１（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの勝負演出が開始された状態を示した図であり、図７５１（ｃ）は、図７５１（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示した図であり、図７５１（ｄ）は、図７５１（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示した図である。

【１５０７２】

さらに、図７５２（ａ）は、図７５１（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示した図であり、図７５２（ｂ）は、図７５２（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示した図である。

【１５０７３】

図７５０（ａ）は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には救済カウンタ欄８１ａに「５８／２５０」が表示されており、救済成立回数が「２５０回」であって、前回の大当たりから、又は、電源が投入されてから「５８回転」の特別図柄の変動演出が実行されている状態であることを示している。

【１５０７４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの保留球数も「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂ及び特図２用変動領域８８ｂがいずれも停止した状態となっており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの下部分、保留図柄表示領域Ｄｂ１、保留図柄表示領域Ｄｂ２には保留が貯留されていない状態が表示されている。また、実行図柄表示領域Ｄｂ０の保留が停止した状態となっていり、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていない状態であることを示している。

【１５０７５】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には音量光量調整示唆８１ｄが表示されており、十字操作部２３の操作によって音量及び光量の調整が可能であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで占い演出が実行可能であることを示している。

【１５０７６】

なお、図７５０（ａ）には履歴図柄８１ｉ（図７５２（ｂ）参照）が表示されていないことから、１の待機状態において、占い演出が一度も実行されていない状態であることを示している。

【１５０７７】

次いで、図７５０（ｂ）は、図７５０（ａ）の状態から、枠ボタン２２が押下されて占い演出が開始され、導入演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分にはメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの右側には遊技内容メッセージ８１ｆに「運だめしに挑戦」のメッセージが表示されており、占い演出が実行され、該占い演出の導入演出が開始されたことを示している。

【１５０７８】
　また、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、所定結果内容として十字操作中ボタン２３ｅを押下することで占い演出の結果演出に移行可能であることを示唆している。
【１５０７９】
　さらに、主表示領域Ｄｍの下部右側部分には、枠ボタン図柄８１ｂが表示されており、該枠ボタン図柄８１ｂの上方には枠ボタン示唆メッセージ８１ｃに「占い演出」と表示されており、枠ボタン２２を操作することで、占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。
【１５０８０】
　次いで、図７５０（ｃ）は、図７５０（ｂ）の状態から、導入演出が終了してメイン演出のうちの実行期間としての選択演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの下部左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈが表示されており、また、該じゃんけん図柄８１ｈの上方には遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと１０秒」のメッセージが表示されており、３のじゃんけん図柄８１ｈの中から１のじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であって、残り時間が１０秒であることを示している。さらに、遊技内容メッセージ８１ｆの右側には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、特定動作としての十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄの操作によってじゃんけん図柄８１ｈの選択が可能であることを示している。また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が、第２じゃんけん図柄８１ｈ２及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、第１じゃんけん図柄８１ｈ１が選択されている状態であることを示している。
【１５０８１】
　次いで、図７５０（ｄ）は、図７５０（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部２３の操作を促すメッセージが表示されている状態を示している。遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと６秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が減少した状態であることを示している。
【１５０８２】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、十字ボタン示唆メッセージ８１ｇ１に「左右ボタンで操作できるよ」のメッセージが表示されており、選択演出の実行中において十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄが一定期間操作されなかったことで、該操作を促すメッセージが表示されている。
【１５０８３】
　次いで、図７５１（ａ）は、図７５０（ｄ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が引き続き実行中となっており、十字操作部２３が操作されて選択されているじゃんけん図柄８１ｈが遷移した状態を示している。遊技内容メッセージ８１ｆに「選んでね　あと０秒」のメッセージが表示されており、占い演出が進行して残り時間が「０秒」となった状態であることを示している。
【１５０８４】
　また、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２が、第１じゃんけん図柄８１ｈ１及び第３じゃんけん図柄８１ｈ３よりも大きく表示されており、特定検出装置としての十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１によって十字操作右ボタン２３ｄの操作が検知されたことで、選択されるじゃんけん図柄が第１じゃんけん図柄８１ｈ１から第２じゃんけん図柄８１ｈ２に遷移した状態であることを示している。
【１５０８５】
　次いで、図７５１（ｂ）は、図７５１（ａ）の状態から、メイン演出のうちの選択演出が終了し、メイン演出のうちの勝負演出が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄を手にしたメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、該メインキャラクタ図柄８１ｅの上方には、遊技内容メッセージ８１ｆに「勝負

よ」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの実行終了期間としての勝負演出が開始された状態であることを示している。また、メインキャラクタ図柄８１ｅの左側には、３のじゃんけん図柄８１ｈのうち、第２じゃんけん図柄８１ｈ２のみが表示されており、遊技者の選択したじゃんけん図柄８１ｈが第２じゃんけん図柄８１ｈ２であることを示している。

【１５０８６】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側部分には、十字ボタン示唆図柄８１ｇが表示されており、引き続き、操作条件として、十字操作中ボタン２３ｅを操作することで結果演出に遷移可能であることを示している。また、十字ボタン示唆図柄８１ｇの下方には枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、引き続き、枠ボタン２２を操作することで占い演出を追加して実行可能であることを示唆している。

【１５０８７】

次いで、図７５１（ｃ）は、図７５１（ｂ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、３のじゃんけん図柄８１ｈを後ろに隠した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「じゃんけん・・・」のメッセージが表示されており、メイン演出のうちの勝負演出が実行中であることを示している。

【１５０８８】

次いで、図７５１（ｄ）は、図７５１（ｃ）の状態から、メイン演出のうちの勝負演出が引き続き実行中となっており、該勝負演出の結果が表示されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「ぽん」のメッセージが表示されており、占い演出の結果が表示された状態であることを示している。

【１５０８９】

次いで、図７５２（ａ）は、図７５１（ｄ）の状態から、メイン演出が終了して結果演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３じゃんけん図柄８１ｈ３を前方に差し出した状態のメインキャラクタ図柄８１ｅが引き続き表示されており、遊技内容メッセージ８１ｆには「あなたの勝ち」のメッセージが表示されており、１の占い演出の結果が遊技者の勝ちであることを示している。

【１５０９０】

また、図７５２（ａ）の状態では、十字ボタン示唆図柄８１ｇが消去されており、結果演出に遷移したことで十字操作中ボタン２３ｅが操作不可となったことを示している。さらに、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが消去されており、結果演出に遷移したことで、枠ボタン図柄８１ｂを操作して占い演出を追加して実行することが不可となったことを示している。

【１５０９１】

次いで、図７５２（ｂ）は、図７５２（ａ）の状態から、占い演出が終了して待機状態に戻った状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側部分には履歴図柄８１ｉに「前回の占い結果　勝ち」と表示されており、図７５０（ｂ）から図７５２（ａ）において実行された占い演出の実行結果が、遊技者の勝ちであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、枠ボタン図柄８１ｂ及び枠ボタン示唆メッセージ８１ｃが表示されており、枠ボタン２２の操作によって再度占い演出を実行可能であることを示している。

【１５０９２】

以上、説明したように、第４６実施形態のパチンコ機１０では、占い演出のメイン演出の実行期間において、十字操作左ボタンスイッチ２３ｃ１及び十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１によって、十字操作左ボタン２３ｃ及び十字操作右ボタン２３ｄの操作が一定期間検知されない場合に、該十字操作部２３の操作が可能である旨を示唆可能に構成する。

【１５０９３】

このように構成することで、メイン演出の実行中において、十字操作部２３が一定期間

未操作である場合に、該十字操作部２３の操作を促す督促メッセージを表示することができる。
【１５０９４】
その結果、占い演出を初めて遊技するような占い演出を熟知していない遊技者であっても、十字操作部２３の操作を促す督促メッセージが表示されることで該操作を実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１５０９５】
また、第４６実施形態のパチンコ機１０では、十字操作部２３の操作を促す督促メッセージを表示した場合に、十字操作左ボタンスイッチ２３ｃ１もしくは十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１によって十字操作左ボタン２３ｃもしくは十字操作右ボタン２３ｄの操作が検知されるまでの期間、又は、メイン演出の演出期間が終了するまでの期間、において、該督促メッセージを継続して表示可能に構成する。
【１５０９６】
このように構成することで、メイン演出の実行中において、督促メッセージを表示してから、遊技者によって十字操作部２３が操作されるか、メイン演出が終了するまでの間、継続して該督促メッセージを継続して表示することができる。
【１５０９７】
その結果、占い演出を初めて遊技するような、占い演出を熟知していない遊技者であっても、十字操作部２３の操作を促す督促メッセージが表示されることで該操作を実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１５０９８】
その他、第４６実施形態におけるパチンコ機１０は、第３８実施形態乃至第４５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１５０９９】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である
【１５１００】
＜変形例１＞
上記実施形態では、特別図柄及び普通図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５１０１】
＜変形例２＞
上記実施形態では、時短終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状

態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、「時間短縮状態」への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、「時間短縮状態」への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

【１５１０２】

＜変形例３＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１０３】

＜変形例４＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【１５１０４】

＜変形例５＞

上記実施形態では、いずれかの大当たりに当選した場合の大当たり終了後、又は、救済条件が成立した場合に、「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１０５】

＜変形例６＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１０６】

＜変形例７＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示が高確率（即ち、９９／１００）で当たりに当選し得るように構成している。これに対し、より低確率（例えば、５０／１００）で当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。また、普通図柄の可変表示の抽選を行わず、所定の入球口に入球することで普通電役が開放するように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示の

実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５１０７】
＜変形例８＞
上記実施形態では、特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５１０８】
＜変形例９＞
上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が当選した図柄に応じて、又は、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行）するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５１０９】
＜変形例１０＞
上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５１１０】
＜変形例１１＞
上記実施形態では、各特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選した場合、又は、小当たり種別に当選して、遊技球が小入賞口ユニット内の特定領域を通過した場合、のいずれかにおいて大当たり遊技が開始されるように構成されている。これに対し、各特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選した状況、又は、小当たり種別に当選して、遊技球が小入賞口ユニット内の特定領域を通過した状況において、スルーゲートを通過した場合に大当たり遊技を開始するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、連荘状態において大当たり種別に当選した場合に、スルーゲートを通過させなければ大当たり遊技が開始され得ないため、遊技者は遊技を中断することが可能となる。
【１５１１１】
＜変形例１２＞
上記実施形態では、占い演出を実行する場合に、２の占い演出を並行して実行可能となるように構成されている。これに対し、２以上の占い演出を並行して実行可能となるように構成してもよい。このように構成することで、より短時間で複数の占い演出を実行することができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５１１２】
＜変形例１３＞
上記実施形態では、２の占い演出を並行して実行した場合、先に実行された占い演出の終了後、後に実行された占い演出の実行中において、さらに別の占い演出を並行して実行することが不可となるように構成されている。これに対し、２の占い演出を並行して実行した場合、先に実行された占い演出の終了後、後に実行された占い演出の実行中において

、さらに別の占い演出を並行して実行可能となるように構成してもよい。このように構成することで、より短時間で複数の占い演出を実行することができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１１３】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、１の待機状態において実行可能な占い演出の実行回数が４回となるように構成されている。これに対し、１の待機状態において実行可能な占い演出の実行回数を４回以外の数値で構成してもよいし、実行可能な回数に上限値を設けないように構成してもよい。

【１５１１４】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、２の占い演出を並行して実行した場合、先に実行された占い演出においてのみ、スキップ機能が有効となるように構成されている。これに対し、後に実行された占い演出においてもスキップ機能が有効となるように構成してもよい。

【１５１１５】

＜変形例１６＞

上記実施形態では、占い演出の種類を選択する場合に、メイン演出中において選択可能となるように構成されている。これに対し、導入演出中に選択可能としてもよいし、結果演出中に選択可能としてもよいし、いずれの演出期間においても選択可能となるように構成してもよい。

【１５１１６】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【１５１１７】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１１８】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【１５１１９】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【１５１２０】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【１５１２１】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【１５１２２】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【１５１２３】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【１５１２４】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【１５１２５】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【１５１２６】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【１５１２７】
上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。
【１５１２８】
上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。
【１５１２９】
上記実施形態において、大当たり乱数値同士、及びハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。
【１５１３０】
ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【１５１３１】
また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【１５１３２】
上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。
【１５１３３】
上記実施形態では、確率設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、確率設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、確率設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、確率設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構

成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【１５１３４】

上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２の内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【１５１３５】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１３６】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１５１３７】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【１５１３８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「ハズレ乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１５１３９】
上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１４０】
上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【１５１４１】
特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１４２】
警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１４３】
普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たり

に基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【１５１４４】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１４５】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１４６】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、開閉板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１４７】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「第１時間短縮状態」→「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、いずれかの「時間短縮状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５１４８】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８

を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【１５１４９】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【１５１５０】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１５１５１】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１５１５２】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制

御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１５１５３】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【１５１５４】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１５１５５】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【１５１５６】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１５１５７】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それ

らの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【１５１５８】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【１５１５９】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【１５１６０】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【１５１６１】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は

「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１５１６２】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１５１６３】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１５１６４】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１５１６５】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１５１６６】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【１５１６７】
　また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。
【１５１６８】
　なお、上記実施形態および上記変形例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施形態又は上記変形例に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態又は各変形例は、それぞれ、１若しくは複数の他の実施形態又は１若しくは複数の他の変形例が有する構成の一部又は複数部分を、その実施形態又は変形例に追加し或いはその実施形態又は変形例の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態又は変形例を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態又は上記変形例で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。
【１５１６９】
　以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。
【１５１７０】
　＜Ａ群：待機中の占い演出＞
　従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１５１７１】
　上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１５１７２】
　Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１５１７３】
　遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
　発射された遊技球が入球可能な始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
　前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報（例えば、特別図柄に関する情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、
　前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
　前記識別情報の前記動的表示において所定結果（例えば、大当たり又は小当たり）が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機であって、
　前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態（例えば、待機状態）において、

遊技者により所定操作（例えば、枠ボタン２２の操作）がなされることで所定演出（例えば、占い演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３））、を備え、
前記所定演出は、
少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出（例えば、占い演出の導入演出）と、該導入演出の後に実行される主要演出（例えば、占い演出のメイン演出）と、該主要演出の結果として特定情報（例えば、占い演出の実行結果）を表示可能な結果演出（例えば、占い演出の結果演出）と、で構成され、
前記主要演出は、
複数の異なる演出パターン（例えば、複数のメイン演出の演出パターン）の中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、
前記結果演出は、
所定の前記主要演出（例えば、抽選によって決定されたメイン演出の演出パターン）が開始されてから、期間の経過に関する第１条件（例えば、メイン演出の実行期間の結果）、又は、遊技者の操作に関する第２条件（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下によるスキップ条件の成立）、のいずれかが成立することにより実行され、
前記遊技機は、
前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出（例えば、デモ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、
前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において反映可能な反映手段（例えば、Ｓ１３６１又はＳ１４６１）と、
前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報（例えば、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンド）を出力可能な指示情報出力手段（例えば、第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）又は第２導入メイン処理（Ｓ１４５８））と、
遊技者の遊技操作（例えば、枠ボタン２２の押下）に基づく所定の検知（例えば、枠ボタンスイッチ２２ａ）を行う検知手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、を備え、
前記主要演出は、
少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間（例えば、選択演出）と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間（例えば、勝負演出）と、で構成され、
前記遊技機は、
前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件（例えば、１の待機状態の占い演出実行回数が上限回数（４回）よりも少ない（Ｓ１３４５））を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【１５１７４】
遊技機Ａ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって

、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成される。これにより、第１条件が成立した場合と、第２条件が成立した場合とで、結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能に構成することができ、結果演出を実行するための制御を簡素化することができる。その結果、制御工数を削減することができ、また、制御を簡略化することで不具合の発生を未然に防止することができる、という効果がある。さらに、これにより、所定演出の実行中に遊技球を発射して始動入球領域に入球した場合であっても、遊技者は継続して所定演出を確認することができる。その結果、所定演出の実行中においても、遊技者が遊技球を発射し得るようになり、稼働率を向上させることができる、という効果がある。また、これにより、遊技者は、所定演出の終了後において、前回の所定演出の遊技結果を確認可能とすることができる。その結果、遊技者は、所定演出の実行結果を確認しながら遊技を継続することができ、遊技者によっては、所定演出の結果から識別情報の動的表示の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。さらに、これにより、２の所定演出が並行して実行される場合であっても、該２の所定演出の進行状況を異ならせながら実行させることができる。その結果、２の所定演出が並行して実行された場合であっても、遊技者は双方の演出結果を効率的に順次確認することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５１７５】

遊技機Ａ１において、

前記所定演出実行手段は、

前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ２。

【１５１７６】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない状況である場合に所定演出を実行可能とすることができる。その結果、例えば、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず、始動入球領域に入球し難い状態が続き、識別情報の動的表示が実行されていない状態に移行した場合であっても、遊技者は、所定演出を

実行することができるため、始動入球領域に入球することにのみ注力している状態と比較した場合に、始動入球領域に入球し難い状態が続いている状況に対する遊技者の不快感が軽減され、さらに、所定演出を遊技できるという付加価値を付加することができるため、遊技機の稼働率の低下を防止することができる、という効果がある。

【１５１７７】

遊技機Ａ１又は遊技機Ａ２において、

前記所定演出実行手段は、

少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ３。

【１５１７８】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又は遊技機Ａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。これにより、複数の所定演出を並行して実行可能とすることができる。その結果、１の所定演出の実行中に、さらに別の所定演出を追加して実行することができ、２の所定演出を並行して実行可能とすることで、該占い演出の実行期間を実質的に短縮することができるため、該所定演出を早期に終了させることで、遊技者が遊技球を発射させる期間を長期化することにつながり、稼働を促進することができる、という効果がある。

【１５１７９】

遊技機Ａ１又は遊技機Ａ３において、

前記所定演出実行手段は、

前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆（例えば、大当たりの示唆）、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆（例えば、先読み予告による示唆）を行わない

ことを特徴とする遊技機Ａ４。

【１５１８０】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１又は遊技機Ａ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。これにより、所定演出を実行される場合において、それまでの識別情報の動的表示の実行結果や、所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度に関係なく、該所定演出を実行することができる。その結果、遊技者は、識別情報の動的表示の実行結果や該所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度を考慮に入れることなく所定演出を遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５１８１】

遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、

前記所定条件は、

前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数（例えば、「４回」）よりも少ないか否かである

ことを特徴とする遊技機Ａ５。

【１５１８２】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態における所定演出の実行回数が上限回数に達した場合に、所定演出を実行不可又は困難とすることができる。その結果、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態において、遊技者によって必要以上に所定演出が連続して実行される事象を防止することができるため、遊技球を発射させることができ、稼働率が低下することを防止することができる、という効果がある。

【１５１８３】

遊技機Ａ１からＡ５のいずれかにおいて、
前記表示手段は、
前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ６。
【１５１８４】
遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ１からＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。これにより、所定演出の実行中において、所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に遊技者が遊技球を発射し、始動入球領域に入球した場合であっても、表示手段によって所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を遊技者が認識可能となり、遊技者が安心して遊技球の発射を継続することができ、遊技機の稼働率を上昇させることができる、という効果がある。
【１５１８５】
遊技機Ａ１からＡ６のいずれかにおいて、
前記所定演出実行手段は、
前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ７。
【１５１８６】
遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ１からＡ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。これにより、所定演出の実行中に遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた所定演出を継続不可とすることで、該遊技機の製造コスト及び制御負担を軽減することができる、という効果がある。
【１５１８７】
遊技機Ａ１からＡ７のいずれかにおいて、
前記所定演出実行手段は、
前記主要演出が実行されている状況において、前記第２条件の成立に基づいて前記主要演出から前記結果演出へ切り替える
ことを特徴とする遊技機Ａ８。
【１５１８８】
遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ１からＡ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記主要演出が実行されている状況において、前記第２条件の成立に基づいて前記主要演出から前記結果演出へ切り替える。これにより、所定演出における主要演出が実行されている状況において、遊技者は、任意のタイミングで第２条件を成立させることとなる操作を実行して結果演出に移行させることができる。その結果、所定演出における主要演出が実行されている状況において、遊技者の嗜好に合わせて所定演出を進行させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５１８９】
遊技機Ａ１からＡ８のいずれかにおいて、
前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ９。
【１５１９０】
遊技機Ａ９によれば、遊技機Ａ１からＡ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第１期間の演出を順次確認することができ、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第１期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５１９１】

遊技機Ａ１からＡ９のいずれかにおいて、

前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ１０。

【１５１９２】

遊技機Ａ１０によれば、遊技機Ａ１からＡ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第２期間の演出を順次確認することができ、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第２期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５１９３】

＜Ｂ群：占い演出で救済条件成立の示唆＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１５１９４】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１５１９５】

Ｂ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１５１９６】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射された遊技球が入球可能な始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報（例えば、特別図柄の動的表示に関する情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、

前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、

前記識別情報の前記動的表示において所定結果（例えば、大当たり又は小当たり）が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機であって、

前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態（例えば、待機状態）において、遊技者により所定操作（例えば、枠ボタン２２の操作）がなされることで所定演出（例えば、占い演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３））、を備え、

前記所定演出は、

少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出（例えば、占い演出の導入演出）

と、該導入演出の後に実行される主要演出（例えば、占い演出のメイン演出）と、該主要演出の結果として特定情報（例えば、占い演出の実行結果）を表示可能な結果演出（例えば、占い演出の結果演出）と、で構成され、
前記主要演出は、
複数の異なる演出パターン（例えば、複数のメイン演出の演出パターン）の中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、
前記結果演出は、
所定の前記主要演出（例えば、抽選によって決定されたメイン演出の演出パターン）が開始されてから、期間の経過に関する第１条件（例えば、メイン演出の実行期間の結果）、又は、遊技者の操作に関する第２条件（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下によるスキップ条件の成立）、のいずれかが成立することにより実行され、
前記遊技機は、
前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出（例えば、デモ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、
前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において反映可能な反映手段（例えば、Ｓ１３６１又はＳ１４６１）と、
前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報（例えば、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンド）を出力可能な指示情報出力手段（例えば、第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）又は第２導入メイン処理（Ｓ１４５８））と、
遊技者の遊技操作（例えば、枠ボタン２２の押下）に基づく所定の検知（例えば、枠ボタンスイッチ２２ａ）を行う検知手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、を備え、
前記主要演出は、
少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間（例えば、選択演出）と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間（例えば、勝負演出）と、で構成され、
前記遊技機は、
前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件（例えば、１の待機状態の占い演出実行回数が上限回数（４回）よりも少ない（Ｓ１３４５））を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、
特定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）において前記所定演出が実行された場合に、該所定演出が終了した後の遊技に関する有利度合いを遊技者に示唆可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｂ１。
【１５１９７】
遊技機Ｂ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要

演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、特定の遊技状態において前記所定演出が実行された場合に、該所定演出が終了した後の遊技に関する有利度合いを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、特定の遊技状態において所定演出が実行された場合に、該所定演出の終了後の遊技に関する有利度合いが示唆可能となる。その結果、特定の遊技状態において遊技者が所定演出を実行した場合に、該所定演出の実行結果によって所定演出の終了後の遊技に関する有利度合いを推測することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５１９８】

遊技機Ｂ１において、

前記所定演出実行手段は、

前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ２。

【１５１９９】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない状況である場合に所定演出を実行可能とすることができる。その結果、例えば、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず、始動入球領域に入球し難い状態が続き、識別情報の動的表示が実行されていない状態に移行した場合であっても、遊技者は、所定演出を実行することができるため、始動入球領域に入球することにのみ注力している状態と比較した場合に、始動入球領域に入球し難い状態が続いている状況に対する遊技者の不快感が軽減され、さらに、所定演出を遊技できるという付加価値を付加することができるため、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる、という効果がある。

【１５２００】

遊技機Ｂ１又は遊技機Ｂ２において、

前記所定演出実行手段は、

少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ３。

【１５２０１】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１又は遊技機Ｂ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。これにより、複数の所定演出を並行して実行可能とすることができる。そ

の結果、１の所定演出の実行中に、さらに別の所定演出を追加して実行することができ、２の所定演出を並行して実行可能とすることで、該占い演出の実行期間を実質的に短縮することができるため、該所定演出を早期に終了させることで、遊技者が遊技球を発射させる期間を長期化することにつながり、稼働を促進することができる、という効果がある。

【１５２０２】

遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、

前記所定条件は、

前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数（例えば、「４回」）よりも少ないか否かである

ことを特徴とする遊技機Ｂ４。

【１５２０３】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態における所定演出の実行回数が上限回数に達した場合に、所定演出を実行不可又は困難とすることができる。その結果、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態において、遊技者によって必要以上に所定演出が連続して実行される事象を防止することができ、稼働率が低下することを防止することができる、という効果がある。

【１５２０４】

遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかにおいて、

前記遊技機は、

少なくとも、前記特定の遊技状態と、該特定の遊技状態と異なる特別遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、に遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）、を備え、

前記所定演出実行手段は、

前記特定の遊技状態以外の遊技状態において前記所定演出が実行された場合に、該所定演出が終了した後の遊技に関する有利度合いを遊技者に示唆不可若しくは示唆困難に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ５。

【１５２０５】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ１からＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、少なくとも、前記特定の遊技状態と、該特定の遊技状態と異なる特別遊技状態と、に遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記特定の遊技状態以外の遊技状態において前記所定演出が実行された場合に、該所定演出が終了した後の遊技に関する有利度合いを遊技者に示唆不可若しくは示唆困難に構成される。これにより、特定の遊技状態以外の遊技状態においては、所定演出が終了した後の遊技に関する有利度合いを示唆不可若しくは示唆困難とすることができる。その結果、特定の遊技状態以外の遊技状態においては、遊技状態移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの識別情報の動的表示の実行回数を推測することなく、所定演出の実行結果を確認することができ、遊技状態毎に異なる遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５２０６】

遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、

前記表示手段は、

前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ６。

【１５２０７】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。これにより、所定演出の実行中において、所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に遊技者が遊技球を発射し、始動入球領域に入球した場合であっても、表示手段によって所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を遊技者が認識可能となり、遊技者が安心して遊技球の発射を継続することができ、遊技機の稼働率を上昇させることができる、という効果がある。

【１５２０８】

遊技機Ｂ１からＢ６のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ７。

【１５２０９】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ１からＢ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。これにより、所定演出の実行中に遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた所定演出を継続不可とすることで、該遊技機の製造コスト及び制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【１５２１０】

遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、

前記遊技機は、

少なくとも、前記特定の遊技状態と、該特定の遊技状態と異なる特別遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、に遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）、を備え、

前記所定演出実行手段は、

前記特定の遊技状態において前記所定演出を実行する場合に、前記遊技状態移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの前記識別情報の前記動的表示の実行回数に基づいて、前記結果演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ８。

【１５２１１】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、少なくとも、前記特定の遊技状態と、該特定の遊技状態と異なる特別遊技状態と、に遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記特定の遊技状態において前記所定演出を実行する場合に、前記遊技状態移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの前記識別情報の前記動的表示の実行回数に基づいて、前記結果演出を実行可能に構成される。これにより、特定の遊技状態において所定演出が実行された場合に、遊技状態移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの識別情報の動的表示の実行回数に基づいて、結果演出が導出可能となる。その結果、特定の遊技状態において所定演出を実行した場合に、遊技状態移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの識別情報の動的表示の実行回数を、所定演出の実行結果によって推測することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５２１２】

遊技機Ｂ１からＢ８のいずれかにおいて、

前記特定の遊技状態において、前記結果演出以外では遊技状態が移行し得るまでの前記識別情報の前記動的表示の実行回数を遊技者に示唆しないように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ９。

【１５２１３】

遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ１からＢ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の遊技状態において、前記結果演出以外では遊技状態が移行し得るまでの前記識別情報の前記動的表示の実行回数を遊技者に示唆しないように構成される。これにより、特定の遊技状態において遊技が行われた場合に、遊技状態移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの識別情報の動的表示の実行回数を示唆しないようにすることができる。その結果、遊技者は、所定演出を遊技することでのみ、遊技状態移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの識別情報の動的表示の実行回数を推測することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５２１４】

遊技機Ｂ１からＢ９のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記特定の遊技状態において特定条件（例えば、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンであること）が成立している場合に、前記所定演出が終了した後の遊技に関する有利度合いを遊技者に示唆不可若しくは示唆困難に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ１０。

【１５２１５】

遊技機Ｂ１０によれば、遊技機Ｂ１からＢ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記特定の遊技状態において特定条件が成立している場合に、前記所定演出が終了した後の遊技に関する有利度合いを遊技者に示唆不可若しくは示唆困難に構成される。これにより、特定の遊技状態において特定条件が成立している場合に、所定演出が終了した後の遊技に関する有利度合いを示唆不可若しくは示唆困難とすることができる。その結果、特定の遊技状態において特定条件が成立している場合には、遊技状態移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの識別情報の動的表示の実行回数を推測することなく、所定演出の実行結果を確認することができ、特定条件の成立有無によって異なる遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５２１６】

遊技機Ｂ１からＢ１０のいずれかにおいて、

前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ１１。

【１５２１７】

遊技機Ｂ１１によれば、遊技機Ｂ１からＢ１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第１期間の演出を順次確認することができ、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第１期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５２１８】

遊技機Ｂ１からＢ１１いずれかにおいて、

前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ１２。

【１５２１９】

遊技機Ｂ１２によれば、遊技機Ｂ１からＢ１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第２期間が重複して

又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第２期間の演出を順次確認することができ、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第２期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５２２０】

＜Ｃ群：占い演出の種類選択＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１５２２１】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１５２２２】

Ｃ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１５２２３】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射された遊技球が入球可能な始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報（例えば、特別図柄の動的表示に関する情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、

前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、

前記識別情報の前記動的表示において所定結果（例えば、大当たり又は小当たり）が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機であって、

前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態（例えば、待機状態）において、遊技者により所定操作（例えば、枠ボタン２２の操作）がなされることで所定演出（例えば、占い演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３））、を備え、

前記所定演出は、

少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出（例えば、占い演出の導入演出）と、該導入演出の後に実行される主要演出（例えば、占い演出のメイン演出）と、該主要演出の結果として特定情報（例えば、占い演出の実行結果）を表示可能な結果演出（例えば、占い演出の結果演出）と、で構成され、

前記主要演出は、

複数の異なる演出パターン（例えば、複数のメイン演出の演出パターン）の中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、

前記結果演出は、

所定の前記主要演出（例えば、抽選によって決定されたメイン演出の演出パターン）が開始されてから、期間の経過に関する第１条件（例えば、メイン演出の実行期間の結果）、又は、遊技者の操作に関する第２条件（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下によるスキップ条件の成立）、のいずれかが成立することにより実行され、

前記遊技機は、

前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出（例えば、デモ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、

前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態

（例えば、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において反映可能な反映手段（例えば、Ｓ１３６１又はＳ１４６１）と、
前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報（例えば、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンド）を出力可能な指示情報出力手段（例えば、第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）又は第２導入メイン処理（Ｓ１４５８））と、
遊技者の遊技操作（例えば、枠ボタン２２の押下）に基づく所定の検知（例えば、枠ボタンスイッチ２２ａ）を行う検知手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、を備え、
前記主要演出は、
少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間（例えば、選択演出）と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間（例えば、勝負演出）と、で構成され、
前記遊技機は、
前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件（例えば、１の待機状態の占い演出実行回数が上限回数（４回）よりも少ない（Ｓ１３４５））を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、
前記所定演出が実行された場合に、遊技者により、少なくとも複数種類（例えば、じゃんけん演出、おみくじ演出、ルーレット演出）の中から前記所定演出に関する演出内容を選択可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【１５２２４】
遊技機Ｃ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定

条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記所定演出が実行された場合に、遊技者により、少なくとも複数種類の中から前記所定演出に関する演出内容を選択可能に構成される。これにより、所定演出が実行された場合に、複数種類の演出内容の中から１の演出内容を選択可能とすることができる。その結果、所定演出として１の演出内容のみを搭載している場合よりも、より多くの演出内容を確認することができるため、遊技者が飽きにくい遊技性とすることができ、稼働率の低下を防止することができる、という効果がある。

【１５２２５】

遊技機Ｃ１において、

前記所定演出実行手段は、

前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ２。

【１５２２６】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない状況である場合に所定演出を実行可能とすることができる。その結果、例えば、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず、始動入球領域に入球し難い状態が続き、識別情報の動的表示が実行されていない状態に移行した場合であっても、遊技者は、所定演出を実行することができるため、始動入球領域に入球することにのみ注力している状態と比較した場合に、始動入球領域に入球し難い状態が続いている状況に対する遊技者の不快感が軽減され、さらに、所定演出を遊技できるという付加価値を付加することができるため、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる、という効果がある。

【１５２２７】

遊技機Ｃ１又は遊技機Ｃ２において、

前記所定演出実行手段は、

少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ３。

【１５２２８】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１又は遊技機Ｃ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。これにより、複数の所定演出を並行して実行可能とすることができる。その結果、１の所定演出の実行中に、さらに別の所定演出を追加して実行することができ、２の所定演出を並行して実行可能とすることで、該占い演出の実行期間を実質的に短縮することができるため、該所定演出を早期に終了させることで、遊技者が遊技球を発射させる期間を長期化することにつながり、稼働を促進することができる、という効果がある。

【１５２２９】

遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出が実行されていない状況における前記識別情報の前記動的表示の実行中において、前記所定演出に関する演出内容を選択不可又は困難に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ４。

【１５２３０】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ１からＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出が実行されていない状況における前記識別情報の前記動的表示の実行中において、前記所定演出に関する演出内容を選択不可又は困難に構成される。これにより、所定演出が実行されていない状況において、識別情報の動的表示が実行中の場合には、該所定演出に関する演出内容を選択不可又は困難とすることができる。その結果、所定演出が実行されていない状況において識別情報の動的表示が実行

中の場合には、所定演出に関する操作を不可又は困難とすることで、該識別情報の動的表示の実行内容に遊技者を注視させることができる一方、遊技球を発射しているにもかかわらず、始動入球領域に入球し難い状態が続いて識別情報の動的表示が実行されていない状況においては所定演出が実行可能となるため、遊技を継続させることにつながり、遊技の興趣を向上させることができる、という効果がある。

【１５２３１】

遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

遊技者によって前記所定演出に関する演出内容が選択され、前記主要演出が実行されている状況において、再度前記所定演出に関する演出内容を選択することが不可又は困難に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ５。

【１５２３２】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ１からＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、遊技者によって前記所定演出に関する演出内容が選択され、前記主要演出が実行されている状況において、再度前記所定演出に関する演出内容を選択することが不可又は困難に構成される。これにより、遊技者によって所定演出に関する演出内容が選択され、主要演出が実行されている状況において、再度所定演出に関する演出内容を選択することが不可又は困難とすることができる。その結果、制御負荷が増大してしまうことを防止することができ、適切な制御負荷状況において所定演出を実行することができる、という効果がある。

【１５２３３】

遊技機Ｃ１又は遊技機Ｃ５において、

前記所定演出実行手段は、

前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆（例えば、大当たりの示唆）、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆（例えば、先読み予告による示唆）を行わない

ことを特徴とする遊技機Ｃ６。

【１５２３４】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ１又は遊技機Ｃ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。これにより、所定演出を実行される場合において、それまでの識別情報の動的表示の実行結果や、所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度に関係なく、該所定演出を実行することができる。その結果、遊技者は、識別情報の動的表示の実行結果や該所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度を考慮に入れることなく所定演出を遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５２３５】

遊技機Ｃ１からＣ６のいずれかにおいて、

前記所定条件は、

前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数（例えば、「４回」）よりも少ないか否かである

ことを特徴とする遊技機Ｃ７。

【１５２３６】

遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ１からＣ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態における所定演出の実行回数が上限回数に達した場合に、所定演出を実行不可又は困難とすることができる。その結果、識別情報の動的表示

が実行されていない１の状態において、遊技者によって必要以上に所定演出が連続して実行される事象を防止することができ、稼働率が低下することを防止することができる、という効果がある。

【１５２３７】

遊技機Ｃ１からＣ７のいずれかにおいて、

前記表示手段は、

前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ８。

【１５２３８】

遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ１からＣ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。これにより、所定演出の実行中において、所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に遊技者が遊技球を発射し、始動入球領域に入球した場合であっても、表示手段によって所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を遊技者が認識可能となり、遊技者が安心して遊技球の発射を継続することができ、遊技機の稼働率を上昇させることができる、という効果がある。

【１５２３９】

遊技機Ｃ１からＣ８のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ９。

【１５２４０】

遊技機Ｃ９によれば、遊技機Ｃ１からＣ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。これにより、所定演出の実行中に遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた所定演出を継続不可とすることで、該遊技機の製造コスト及び制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【１５２４１】

遊技機Ｃ１からＣ９のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

少なくとも、前記主要演出が実行されている状況において、前記所定演出に関する演出内容を選択可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ１０。

【１５２４２】

遊技機Ｃ１０によれば、遊技機Ｃ１からＣ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも、前記主要演出が実行されている状況において、前記所定演出に関する演出内容を選択可能に構成される。これにより、所定演出の主要演出が実行中である場合において、演出内容を選択可能とすることができる。その結果、遊技者が所定演出を実行した場合に該所定演出の演出内容を選択可能とすることで、該所定内容に関する演出内容の選択操作であることを遊技者に認識させることができ、所定演出の実行中おける遊技操作の混乱を防止し、遊技の興趣を向上させることができる、という効果がある。

【１５２４３】

遊技機Ｃ１からＣ１０のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出が実行される以前の前記識別情報の前記動的表示の実行結果（例えば、救済条件成立までの回転数）によって、選択可能な前記所定演出に関する演出内容の選択数を変更可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｃ１１。
【１５２４４】
遊技機Ｃ１１によれば、遊技機Ｃ１からＣ１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出が実行される以前の前記識別情報の前記動的表示の実行結果によって、選択可能な前記所定演出に関する演出内容の選択数を変更可能に構成される。これにより、所定演出が実行される以前の識別情報の動的表示の実行結果によって、所定演出を実行した場合に選択可能な演出内容の選択数を変更可能とすることができる。その結果、長期間に亘って遊技価値が付与されていない状況である場合に、所定演出において選択可能な演出内容の選択数が変化し得ることで、所定演出に付加価値を付与することができ、長期間に亘って遊技価値が付与されていない状況であることに対する遊技意欲の低下を低減することができ、遊技機の稼働率の低下を防止することができる、という効果がある。
【１５２４５】
遊技機Ｃ１からＣ１１のいずれかにおいて、
前記遊技機は、
複数種類の中から１の前記所定演出が実行された場合に、該実行された前記所定演出の種類を記憶する所定演出記憶手段（例えば、選択内容メモリ２２３ｑ）、を備え、
前記所定演出実行手段は、
選択可能な前記所定演出に関する演出内容を表示する場合において、前記所定演出記憶手段に記憶された演出内容に応じて表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｃ１２。
【１５２４６】
遊技機Ｃ１２によれば、遊技機Ｃ１からＣ１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、複数種類の中から１の前記所定演出が実行された場合に、該実行された前記所定演出の種類を記憶する所定演出記憶手段、を備え、前記所定演出実行手段は、選択可能な前記所定演出に関する演出内容を表示する場合において、前記所定演出記憶手段に記憶された演出内容に応じて表示可能に構成される。これにより、所定演出を実行した場合に、前回の該所定演出の実行時に選択した演出内容を選択した状態とすることができる。その結果、遊技者が所定演出を遊技する場合において、前回の該所定演出の選択内容が最初から選択された状態とすることで、遊技操作の一部を省略可能とし、所定演出を実行する都度、同様の選択操作をするという煩雑な作業が発生し難くなることによって快適性が向上し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５２４７】
遊技機Ｃ１からＣ１２いずれかにおいて、
前記所定演出実行手段は、
少なくとも、前記所定演出が実行される直前の前記識別情報の前記動的表示の結果によって、前記所定演出に関する演出内容を変更可能に構成される（例えば、直前の特別図柄の変動演出の実行結果によって、その後に実行した占い演出における選択可能な演出の種類が変化）
ことを特徴とする遊技機Ｃ１３。
【１５２４８】
遊技機Ｃ１３によれば、遊技機Ｃ１からＣ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも、前記所定演出が実行される直前の前記識別情報の前記動的表示の結果によって、前記所定演出に関する演出内容を変更可能に構成される。これにより、所定演出を実行する場合に、直前の識別情報の動的表示の実行実家によって、該所定演出の演出内容を変更可能とすることができる。その結果、例えば、識別情報の動的表示の実行結果が、付加価値が付与されない結果であったとしても、その後

に実行した所定演出において選択可能な演出内容が変更され得るため、識別情報の動的表示の実行結果が、付加価値が付与されない結果であったことに対する遊技意欲の低下を低減することができ、遊技機の稼働率の低下を防止することができる。

【１５２４９】

遊技機Ｃ１からＣ１３のいずれかにおいて、

前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ１４。

【１５２５０】

遊技機Ｃ１４によれば、遊技機Ｃ１からＣ１３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第１期間の演出を順次確認することができ、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第１期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５２５１】

遊技機Ｃ１からＣ１４のいずれかにおいて、

前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ１５。

【１５２５２】

遊技機Ｃ１５によれば、遊技機Ｃ１からＣ１４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第２期間の演出を順次確認することができ、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第２期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５２５３】

＜Ｄ群：占い演出終了後の遊技方法示唆＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１５２５４】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１５２５５】

Ｄ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１５２５６】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射された遊技球が入球可能な始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報（例えば、特別図柄の動的表示に関する情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、

前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）の

動的表示を実行可能な表示手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
前記識別情報の前記動的表示において所定結果（例えば、大当たり又は小当たり）が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機であって、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態（例えば、待機状態）において、遊技者により所定操作（例えば、枠ボタン２２の操作）がなされることで所定演出（例えば、占い演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３））、を備え、
前記所定演出は、
少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出（例えば、占い演出の導入演出）と、該導入演出の後に実行される主要演出（例えば、占い演出のメイン演出）と、該主要演出の結果として特定情報（例えば、占い演出の実行結果）を表示可能な結果演出（例えば、占い演出の結果演出）と、で構成され、
前記主要演出は、
複数の異なる演出パターン（例えば、複数のメイン演出の演出パターン）の中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、
前記結果演出は、
所定の前記主要演出（例えば、抽選によって決定されたメイン演出の演出パターン）が開始されてから、期間の経過に関する第１条件（例えば、メイン演出の実行期間の結果）、又は、遊技者の操作に関する第２条件（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下によるスキップ条件の成立）、のいずれかが成立することにより実行され、
前記遊技機は、
前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出（例えば、デモ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、
前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において反映可能な反映手段（例えば、Ｓ１３６１又はＳ１４６１）と、
前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報（例えば、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンド）を出力可能な指示情報出力手段（例えば、第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）又は第２導入メイン処理（Ｓ１４５８））と、
遊技者の遊技操作（例えば、枠ボタン２２の押下）に基づく所定の検知（例えば、枠ボタンスイッチ２２ａ）を行う検知手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、を備え、
前記主要演出は、
少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間（例えば、選択演出）と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間（例えば、勝負演出）と、で構成され、
前記遊技機は、
前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件（例えば、１の待機状態の占い演出実行回数が上限回数（４回）よりも少ない（Ｓ１３４５））を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、
前記所定演出が終了した後に、遊技者に対して以降の遊技方法（例えば、遊技説明）を示唆可能な遊技示唆手段（例えば、遊技説明処理（Ｓ１３７０））、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【１５２５７】
遊技機Ｄ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記所定演出が終了した後に、遊技者に対して以降の遊技方法を示唆可能な遊技示唆手段、を備えている。これにより、所定演出の実行後において、遊技者に対して以降の遊技方法を示唆可能とすることができる。その結果、遊技者が所定演出を実行した場合に、該所定演出の実行後に表示された以降の遊技方法を参考にして遊技を行うことができ、遊技性について理解した上で遊技を行うことで、興趣を向上することができ、継続して遊技する動機につながり、稼働率を向上させることができる、という効果がある。
【１５２５８】
遊技機Ｄ１において、
前記所定演出実行手段は、
前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ２。
【１５２５９】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない状況である場合に所定演出を実行可能とすることができる。その結果、例えば、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず、始動入球領域に入球し難い状態が続き、識別情報の動的表示が実行されていない状態に移行した場合であっても、遊技者は、所定演出を実行することができるため、始動入球領域に入球することにのみ注力している状態と比較した場合に、始動入球領域に入球し難い状態が続いている状況に対する遊技者の不快感が軽減され、さらに、所定演出を遊技できるという付加価値を付加することができるため、

パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる、という効果がある。
【１５２６０】
遊技機Ｄ１又は遊技機Ｄ２において、
前記所定演出実行手段は、
少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ３。
【１５２６１】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１又は遊技機Ｄ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。これにより、複数の所定演出を並行して実行可能とすることができる。その結果、１の所定演出の実行中に、さらに別の所定演出を追加して実行することができ、２の所定演出を並行して実行可能とすることで、該占い演出の実行期間を実質的に短縮することができるため、該所定演出を早期に終了させることで、遊技者が遊技球を発射させる期間を長期化することにつながり、稼働を促進することができる、という効果がある。
【１５２６２】
遊技機Ｄ１又は遊技機Ｄ３において、
前記所定演出実行手段は、
前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆（例えば、大当たりの示唆）、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆（例えば、先読み予告による示唆）を行わない
ことを特徴とする遊技機Ｄ４。
【１５２６３】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ１又は遊技機Ｄ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。これにより、所定演出を実行される場合において、それまでの識別情報の動的表示の実行結果や、所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度に関係なく、該所定演出を実行することができる。その結果、遊技者は、識別情報の動的表示の実行結果や該所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度を考慮に入れることなく所定演出を遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５２６４】
遊技機Ｄ１からＤ４のいずれかにおいて、
前記遊技示唆手段は、
前記以降の遊技方法における示唆内容を、少なくとも複数の示唆内容から抽選可能な抽選手段（例えば、Ｓ１５０２又はＳ１５０３）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ５。
【１５２６５】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ１からＤ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技示唆手段は、前記以降の遊技方法における示唆内容を、少なくとも複数の示唆内容から抽選可能な抽選手段、を備えている。これにより、以降の遊技方法における示唆内容を抽選手段によって導出可能とすることで、以降の遊技方法における示唆内容を無作為に表示することができ、所定演出を実行することに付加価値を付与することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５２６６】
遊技機Ｄ１からＤ５のいずれかにおいて、
前記所定条件は、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数（例えば、「４回」）よりも少ないか否かである
ことを特徴とする遊技機Ｄ６。

【１５２６７】
遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ１からＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態における所定演出の実行回数が上限回数に達した場合に、所定演出を実行不可又は困難とすることができる。その結果、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態において、遊技者によって必要以上に所定演出が連続して実行される事象を防止することができ、稼働率が低下することを防止することができる、という効果がある。
【１５２６８】
遊技機Ｄ１からＤ６のいずれかにおいて、
前記表示手段は、
前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ７。
【１５２６９】
遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ１からＤ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。これにより、所定演出の実行中において、所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に遊技者が遊技球を発射し、始動入球領域に入球した場合であっても、表示手段によって所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を遊技者が認識可能となり、遊技者が安心して遊技球の発射を継続することができ、遊技機の稼働率を上昇させることができる、という効果がある。
【１５２７０】
遊技機Ｄ１からＤ７のいずれかにおいて、
前記所定演出実行手段は、
前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ８。
【１５２７１】
遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ１からＤ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。これにより、所定演出の実行中に遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた所定演出を継続不可とすることで、該遊技機の製造コスト及び制御負担を軽減することができる、という効果がある。
【１５２７２】
遊技機Ｄ１からＤ８のいずれかにおいて、
前記遊技示唆手段は、
前記所定演出が終了した後の遊技状態に基づいて、遊技者に対して前記以降の遊技方法を示唆する
ことを特徴とする遊技機Ｄ９。
【１５２７３】
遊技機Ｄ９によれば、遊技機Ｄ１からＤ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技示唆手段は、前記所定演出が終了した後の遊技状態に基づいて、遊技者に対して前記以降の遊技方法を示唆する。これにより、所定演出が実行された場合に、該所定演出の終了後の遊技状態に元づいて以降の遊技方法を示唆可能とすることができる。その結果、遊技者が所定演出を実行した場合に、該所定演出の実行後の遊技状態に基づいて表

示された以降の遊技方法を参考にして遊技を行うことができ、各遊技状態の遊技性について理解した上で遊技を行うことで興趣を向上することができ、継続して遊技する動機につながり、稼働率を向上させることができる。

【１５２７４】

遊技機Ｄ１からＤ９のいずれかにおいて、

前記遊技示唆手段は、

前記所定演出が終了した後の前記識別情報の前記動的表示の実行有無に関係なく、前記以降の遊技方法を示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ１０。

【１５２７５】

遊技機Ｄ１０によれば、遊技機Ｄ１からＤ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技示唆手段は、前記所定演出が終了した後の前記識別情報の前記動的表示の実行有無に関係なく、前記以降の遊技方法を示唆可能に構成される。これにより、所定演出が終了した状態において識別情報の動的表示が実行中となっている場合であっても、以降の遊技方法を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に遊技球を発射して識別情報の動的表示を実行させた場合であっても、遊技者は所定演出及び遊技説明を継続して確認することができるため、所定演出及び遊技説明の実行が終了するのを待ってから遊技球を発射する必要がなくなり、遊技機の稼働率を向上させることができる、という効果がある。

【１５２７６】

遊技機Ｄ１からＤ１０のいずれかにおいて、

前記遊技機は、

前記始動入球領域と異なる所定入球領域（例えば、第２始動口７１）、を備え、

前記所定演出が実行されている状況において、前記始動入球領域又は前記所定入球領域に遊技球が入球された場合に、現在の遊技状態に応じて、前記所定演出が終了するまでに前記以前の遊技方法を示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ１１。

【１５２７７】

遊技機Ｄ１１によれば、遊技機Ｄ１からＤ１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記始動入球領域と異なる所定入球領域、を備え、前記所定演出が実行されている状況において、前記始動入球領域又は前記所定入球領域に遊技球が入球された場合に、現在の遊技状態に応じて、前記所定演出が終了するまでに前記以前の遊技方法を示唆可能に構成される。これにより、所定演出の実行中に始動入球領域又は所定入球領域に入球させることで、該所定演出の実行中と、該所定演出の終了後と、の２のタイミングで以降の遊技方法を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に遊技球を発射させることで、遊技者はより多くの以降の遊技方法に関する演出を確認することができるため、興趣を向上させ、継続して遊技する動機につながり、遊技機の稼働率を向上させることができる、という効果がある。

【１５２７８】

遊技機Ｄ１からＤ１１のいずれかにおいて、

前記遊技示唆手段は、

前記以降の遊技方法として、少なくとも、前記発射手段による発射態様を示唆する

ことを特徴とする遊技機Ｄ１２。

【１５２７９】

遊技機Ｄ１２によれば、遊技機Ｄ１からＤ１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技示唆手段は、前記以降の遊技方法として、少なくとも、前記発射手段による発射態様を示唆する。これにより、例えば、暫くの期間において遊技を中断していた遊技者が、遊技球を発射して識別情報の動的表示が実行されるよりも以前に所定演出を実行することで、現在の遊技状態に基づいた発射態様の示唆を確認することができる。その結果、暫くの期間において遊技を中断していた場合であっても、遊技方法を誤ることなく

遊技を再開することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５２８０】
遊技機Ｄ１からＤ１２のいずれかにおいて、
前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ１３。
【１５２８１】
遊技機Ｄ１３によれば、遊技機Ｄ１からＤ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第１期間の演出を順次確認することができ、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第１期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５２８２】
遊技機Ｄ１からＤ１３のいずれかにおいて、
前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ１４。
【１５２８３】
遊技機Ｄ１４によれば、遊技機Ｄ１からＤ１３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第２期間の演出を順次確認することができ、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第２期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５２８４】
＜Ｅ群：占い演出の進行状況を示唆＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１５２８５】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１５２８６】
Ｅ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１５２８７】
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射された遊技球が入球可能な始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報（例えば、特別図柄の動的表示に関する情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、
前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
前記識別情報の前記動的表示において所定結果（例えば、大当たり又は小当たり）が導

出された場合に、遊技者に所定の遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機であって、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態（例えば、待機状態）において、遊技者により所定操作（例えば、枠ボタン２２の操作）がなされることで所定演出（例えば、占い演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３））、を備え、
前記所定演出は、
少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出（例えば、占い演出の導入演出）と、該導入演出の後に実行される主要演出（例えば、占い演出のメイン演出）と、該主要演出の結果として特定情報（例えば、占い演出の実行結果）を表示可能な結果演出（例えば、占い演出の結果演出）と、で構成され、
前記主要演出は、
複数の異なる演出パターン（例えば、複数のメイン演出の演出パターン）の中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、
前記結果演出は、
所定の前記主要演出（例えば、抽選によって決定されたメイン演出の演出パターン）が開始されてから、期間の経過に関する第１条件（例えば、メイン演出の実行期間の結果）、又は、遊技者の操作に関する第２条件（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下によるスキップ条件の成立）、のいずれかが成立することにより実行され、
前記遊技機は、
前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出（例えば、デモ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、
前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において反映可能な反映手段（例えば、Ｓ１３６１又はＳ１４６１）と、
前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報（例えば、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンド）を出力可能な指示情報出力手段（例えば、第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）又は第２導入メイン処理（Ｓ１４５８））と、
遊技者の遊技操作（例えば、枠ボタン２２の押下）に基づく所定の検知（例えば、枠ボタンスイッチ２２ａ）を行う検知手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、を備え、
前記主要演出は、
少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間（例えば、選択演出）と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間（例えば、勝負演出）と、で構成され、
前記遊技機は、
前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件（例えば、１の待機状態の占い演出実行回数が上限回数（４回）よりも少ない（Ｓ１３４５））を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、
前記所定演出実行手段は、
前記所定演出の進行状況を遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【１５２８８】

遊技機Ｅ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の進行状況を遊技者に示唆可能に構成される。これにより、例えば、初めて遊技するような遊技者が所定演出を実行した場合であっても、該所定演出の進行状況を把握することが可能となる。その結果、所定演出を実行した場合において、進行状況が把握可能となることで安心して遊技を継続することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５２８９】

遊技機Ｅ１において、

前記所定演出実行手段は、

前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ２。

【１５２９０】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない状況である場合に所定演出を実行可能とすることができる。その結果、例えば、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず、始動入球領域に入球し難い状態が続き、識別情報の動的表示が実行されていない状態に移行した場合であっても、遊技者は、所定演出を実行することができるため、始動入球領域に入球することにのみ注力している状態と比較した場合に、始動入球領域に入球し難い状態が続いている状況に対する遊技者の不快感が軽減され、さらに、所定演出を遊技できるという付加価値を付加することができるため、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる、という効果がある。

【１５２９１】

遊技機Ｅ１又は遊技機Ｅ２において、

前記所定演出実行手段は、
少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ３。
【１５２９２】
遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１又は遊技機Ｅ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。これにより、複数の所定演出を並行して実行可能とすることができる。その結果、１の所定演出の実行中に、さらに別の所定演出を追加して実行することができ、２の所定演出を並行して実行可能とすることで、該占い演出の実行期間を実質的に短縮することができるため、該所定演出を早期に終了させることで、遊技者が遊技球を発射させる期間を長期化することにつながり、稼働を促進することができる、という効果がある。
【１５２９３】
遊技機Ｅ１又は遊技機Ｅ３において、
前記所定演出実行手段は、
前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆（例えば、大当たりの示唆）、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆（例えば、先読み予告による示唆）を行わない
ことを特徴とする遊技機Ｅ４。
【１５２９４】
遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ１又は遊技機Ｅ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。これにより、所定演出を実行される場合において、それまでの識別情報の動的表示の実行結果や、所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度に関係なく、該所定演出を実行することができる。その結果、遊技者は、識別情報の動的表示の実行結果や該所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度を考慮に入れることなく所定演出を遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５２９５】
遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかにおいて、
前記所定演出実行手段は、
複数の前記所定演出が実行されている場合に、前記主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得ることを示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ５。
【１５２９６】
遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ１からＥ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、複数の前記所定演出が実行されている場合に、前記主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得ることを示唆可能に構成される。これにより、複数の所定演出が実行されている場合に、主要演出の実行中における１の第２期間が終了した後に、次の所定演出における第１期間が実行され得ることを示唆可能とすることができる。その結果、先に実行されている所定演出の第２期間が終了するまでの間は、該先に実行されている所定演出の実行内容を注視することができ、さらに、先に実行されている所定演出の第２期間が終了した後に、次いで実行される所定演出を注視することができ、それぞれの実行内容を順に確認することができるため、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５２９７】
遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、
前記所定条件は、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数（例えば、「４回」）よりも少ないか否かである

ことを特徴とする遊技機Ｅ６。
【１５２９８】
遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態における所定演出の実行回数が上限回数に達した場合に、所定演出を実行不可又は困難とすることができる。その結果、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態において、遊技者によって必要以上に所定演出が連続して実行される事象を防止することができ、稼働率が低下することを防止することができる、という効果がある。
【１５２９９】
遊技機Ｅ１からＥ６のいずれかにおいて、
前記表示手段は、
前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ７。
【１５３００】
遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ１からＥ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。これにより、所定演出の実行中において、所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に遊技者が遊技球を発射し、始動入球領域に入球した場合であっても、表示手段によって所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を遊技者が認識可能となり、遊技者が安心して遊技球の発射を継続することができ、遊技機の稼働率を上昇させることができる、という効果がある。
【１５３０１】
遊技機Ｅ１からＥ７のいずれかにおいて、
前記所定演出実行手段は、
前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ８。
【１５３０２】
遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ１からＥ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。これにより、所定演出の実行中に遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた所定演出を継続不可とすることで、該遊技機の製造コスト及び制御負担を軽減することができる、という効果がある。
【１５３０３】
遊技機Ｅ１からＥ８のいずれかにおいて、
前記所定演出実行手段は、
少なくとも、前記主要演出が終了された場合に、前記所定演出が進行したことを示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ９。
【１５３０４】
遊技機Ｅ９によれば、遊技機Ｅ１からＥ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも、前記主要演出が終了された場合に、前記所定演出が進行したことを示唆可能に構成される。これにより、所定演出のうちの主要演出が終了された場合に、演出が進行したことを示唆可能とすることができる。その結果、所定

演出を実行した場合において、少なくとも主要演出が終了することで、該所定演出の進行状況が把握可能となることで安心して遊技を継続することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５３０５】

遊技機Ｅ１からＥ９のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記主要演出の実行中において、前記第１期間の進行状況を示唆可能に構成される（例えば、メイン演出のうちの選択演出の残りの実行期間を示唆可能）

ことを特徴とする遊技機Ｅ１０。

【１５３０６】

遊技機Ｅ１０によれば、遊技機Ｅ１からＥ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記主要演出の実行中において、前記第１期間の進行状況を示唆可能に構成される。これにより、所定演出のうちの第１期間の実行中において、進行状況を示唆可能とすることができる。その結果、遊技操作が必要な第１期間の進行状況が把握可能となることで、遊技者は該第１期間の残り期間を把握しながら遊技することができるため、安心して遊技を継続することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５３０７】

遊技機Ｅ１からＥ１０のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出が実行される場合に、前記所定演出の実行回数に関する情報を示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ１１。

【１５３０８】

遊技機Ｅ１１によれば、遊技機Ｅ１からＥ１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出が実行される場合に、前記所定演出の実行回数に関する情報を示唆可能に構成される。これにより、所定演出が実行された場合に、該所定演出の実行回数に関する情報を示唆可能とすることができる。その結果、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態において、所定演出を実行することが可能な残り回数を遊技者が把握することができるため、例えば、実行回数が上限回数に達している場合における遊技者の不要な所定操作を防止することができ、稼働率を向上させることができる、という効果がある。

【１５３０９】

遊技機Ｅ１からＥ１１のいずれかにおいて、

前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ１２。

【１５３１０】

遊技機Ｅ１２によれば、遊技機Ｅ１からＥ１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第１期間の演出を順次確認することができ、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第１期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５３１１】

遊技機Ｅ１からＥ１２のいずれかにおいて、

前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又

は連続して実行されないように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ１３。
【１５３１２】
遊技機Ｅ１３によれば、遊技機Ｅ１からＥ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第２期間の演出を順次確認することができ、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第２期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５３１３】
＜Ｆ群：占い演出開始前の特図変動内容によって占い内容を決定＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１５３１４】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１５３１５】
Ｆ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１５３１６】
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射された遊技球が入球可能な始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報（例えば、特別図柄の動的表示に関する情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、
前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
前記識別情報の前記動的表示において所定結果（例えば、大当たり又は小当たり）が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機であって、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態（例えば、待機状態）において、遊技者により所定操作（例えば、枠ボタン２２の操作）がなされることで所定演出（例えば、占い演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３））、を備え、
前記所定演出は、
少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出（例えば、占い演出の導入演出）と、該導入演出の後に実行される主要演出（例えば、占い演出のメイン演出）と、該主要演出の結果として特定情報（例えば、占い演出の実行結果）を表示可能な結果演出（例えば、占い演出の結果演出）と、で構成され、
前記主要演出は、
複数の異なる演出パターン（例えば、複数のメイン演出の演出パターン）の中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、
前記結果演出は、
所定の前記主要演出（例えば、抽選によって決定されたメイン演出の演出パターン）が開始されてから、期間の経過に関する第１条件（例えば、メイン演出の実行期間の結果）、又は、遊技者の操作に関する第２条件（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下によるスキップ条件の成立）、のいずれかが成立することにより実行され、

前記遊技機は、
前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出（例えば、デモ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、
前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において反映可能な反映手段（例えば、Ｓ１３６１又はＳ１４６１）と、
前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報（例えば、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンド）を出力可能な指示情報出力手段（例えば、第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）又は第２導入メイン処理（Ｓ１４５８））と、
遊技者の遊技操作（例えば、枠ボタン２２の押下）に基づく所定の検知（例えば、枠ボタンスイッチ２２ａ）を行う検知手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、を備え、
前記主要演出は、
少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間（例えば、選択演出）と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間（例えば、勝負演出）と、で構成され、
前記遊技機は、
前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件（例えば、１の待機状態の占い演出実行回数が上限回数（４回）よりも少ない（Ｓ１３４５））を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、
前記識別情報の前記動的表示の実行結果を判別する結果判別手段（例えば、Ｓ１３１９）、を備え、
前記所定演出実行手段は、
前記結果判別手段による判別結果に応じて、前記所定演出に関する演出内容を設定可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【１５３１７】
遊技機Ｆ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された

前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記識別情報の前記動的表示の実行結果を判別する結果判別手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記結果判別手段による判別結果に応じて、前記所定演出に関する演出内容を設定可能に構成される。これにより、結果判別手段によって判別された識別情報の動的表示の実行結果に応じて、所定演出に関する演出内容を設定可能とすることができる。その結果、所定演出を実行する場合に、遊技者は、直前の識別情報の動的表示の実行結果を鑑みて、所定演出の結果を推測しながら遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５３１８】

遊技機Ｆ１において、

前記所定演出実行手段は、

前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ２。

【１５３１９】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない状況である場合に所定演出を実行可能とすることができる。その結果、例えば、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず、始動入球領域に入球し難い状態が続き、識別情報の動的表示が実行されていない状態に移行した場合であっても、遊技者は、所定演出を実行することができるため、始動入球領域に入球することにのみ注力している状態と比較した場合に、始動入球領域に入球し難い状態が続いている状況に対する遊技者の不快感が軽減され、さらに、所定演出を遊技できるという付加価値を付加することができるため、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる、という効果がある。

【１５３２０】

遊技機Ｆ１又は遊技機Ｆ２において、

前記所定演出実行手段は、

少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ３。

【１５３２１】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ１又は遊技機Ｆ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。これにより、複数の所定演出を並行して実行可能とすることができる。その結果、１の所定演出の実行中に、さらに別の所定演出を追加して実行することができ、２の所定演出を並行して実行可能とすることで、該占い演出の実行期間を実質的に短縮することができるため、該所定演出を早期に終了させることで、遊技者が遊技球を発射させる期間を長期化することにつながり、稼働を促進することができる、という効果がある。

【１５３２２】

遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、

前記所定条件は、

前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数（例えば、「４回」）よりも少ないか否かである
ことを特徴とする遊技機Ｆ４。
【１５３２３】
遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態における所定演出の実行回数が上限回数に達した場合に、所定演出を実行不可又は困難とすることができる。その結果、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態において、遊技者によって必要以上に所定演出が連続して実行される事象を防止することができ、稼働率が低下することを防止することができる、という効果がある。
【１５３２４】
遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、
前記遊技機は、
前記結果判別手段によって判別された、前記識別情報の前記動的表示の実行結果を記憶する実行結果記憶手段（例えば、変動結果メモリ２２３ｐ）、を備え、
前記所定演出実行手段は、
前記実行結果記憶手段に前記識別情報の前記動的表示の実行結果が記憶されていない状況において前記所定演出が実行された場合に、該所定演出が実行されるまでの前記識別情報の前記動的表示の実行結果に関係なく、前記所定演出の表示内容を設定する
ことを特徴とする遊技機Ｆ５。
【１５３２５】
遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記結果判別手段によって判別された、前記識別情報の前記動的表示の実行結果を記憶する実行結果記憶手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記実行結果記憶手段に前記識別情報の前記動的表示の実行結果が記憶されていない状況において前記所定演出が実行された場合に、該所定演出が実行されるまでの前記識別情報の前記動的表示の実行結果に関係なく、前記所定演出の表示内容を設定する。これにより、実行結果記憶手段に識別情報の動的表示の実行結果が記憶されていない状況において所定演出が実行された場合には、該所定演出が実行されるまでの識別情報の動的表示の実行結果に関係なく、所定演出の表示内容を設定可能とすることができる。その結果、例えば、電源立ち上げ時など、実行結果記憶手段に識別情報の動的表示の実行結果が記憶されていない状況においては、以前の識別情報の動的表示の実行結果を鑑みずに所定演出の結果を推測することができ、所定演出の実行結果をその時点における遊技状況毎に異なる導出割合とすることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５３２６】
遊技機Ｆ１からＦ５のいずれかにおいて、
前記表示手段は、
前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ６。
【１５３２７】
遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ１からＦ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。これにより、所定演出の実行中において、所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に遊技者が遊技球を発射し、始動入球領域に入球した場合であっても、表示手段によって所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を遊技者が認識可能となり、遊技者が安心して遊技

球の発射を継続することができ、遊技機の稼働率を上昇させることができる、という効果がある。

【１５３２８】

遊技機Ｆ１からＦ６のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ７。

【１５３２９】

遊技機Ｆ７によれば、遊技機Ｆ１からＦ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。これにより、所定演出の実行中に遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた所定演出を継続不可とすることで、該遊技機の製造コスト及び制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【１５３３０】

遊技機Ｆ１からＦ７のいずれかにおいて、

前記表示手段は、

前記識別情報の前記動的表示に関する演出内容を設定可能な演出内容設定手段（例えば、変動演出処理（Ｓ１１１０））、を備え、

前記所定演出実行手段は、

前記結果判別手段によって、少なくとも、前記識別情報の前記動的表示における前記所定結果の導出有無と、前記演出内容設定手段によって設定された前記識別情報の前記動的表示の演出内容（例えば、リーチ演出の実施有無）と、を判別し、前記所定演出に関する演出内容を設定可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ８。

【１５３３１】

遊技機Ｆ８によれば、遊技機Ｆ１からＦ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記識別情報の前記動的表示に関する演出内容を設定可能な演出内容設定手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記結果判別手段によって、少なくとも、前記識別情報の前記動的表示における前記所定結果の導出有無と、前記演出内容設定手段によって設定された前記識別情報の前記動的表示の演出内容と、を判別し、前記所定演出に関する演出内容を設定可能に構成される。これにより、所定演出が実行される場合に、直前に実行された識別情報の動的表示における所定結果の導出有無と、識別情報の動的表示の演出内容と、によって、該所定演出に関する演出内容を設定可能とすることができる。その結果、所定演出を実行する場合に、遊技者は、直前の識別情報の動的表示における所定結果の導出有無や、該識別情報の動的表示の演出内容を鑑みて、所定演出の結果を推測しながら遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５３３２】

遊技機Ｆ１からＦ８のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記主要演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、前記所定演出が実行される直前の前記結果判別手段の内容によって設定した前記結果演出の表示内容を更新可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ９。

【１５３３３】

遊技機Ｆ９によれば、遊技機Ｆ１からＦ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記主要演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、前記所定演出が実行される直前の前記結果判別手段の内容によって設

定した前記結果演出の表示内容を更新可能に構成される。これにより、所定演出の実行中に遊技球を発射して始動入球領域に遊技球が入球した場合に、該所定演出の実行時に設定された結果演出の表示内容を更新可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に識別情報の動的表示が実行を開始することで、実行中の所定演出の結果が更新され得るため、該所定演出の結果から、該所定演出の実行中に実行開始された識別情報の動的表示の実行結果を推測することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５３３４】

遊技機Ｆ１からＦ９のいずれかにおいて、

前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ１０。

【１５３３５】

遊技機Ｆ１０によれば、遊技機Ｆ１からＦ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第１期間の演出を順次確認することができ、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第１期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５３３６】

遊技機Ｆ１からＦ１０のいずれかにおいて、

前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ１１。

【１５３３７】

遊技機Ｆ１１によれば、遊技機Ｆ１からＦ１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第２期間の演出を順次確認することができ、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第２期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５３３８】

＜Ｇ群：必要回数以上のボタン押下を報知＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１５３３９】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１５３４０】

Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１５３４１】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

発射された遊技球が入球可能な始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報（例えば、特別図柄の動的表示に関する情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、
前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
前記識別情報の前記動的表示において所定結果（例えば、大当たり又は小当たり）が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機であって、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態（例えば、待機状態）において、遊技者により所定操作（例えば、枠ボタン２２の操作）がなされることで所定演出（例えば、占い演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３））、を備え、
前記所定演出は、
少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出（例えば、占い演出の導入演出）と、該導入演出の後に実行される主要演出（例えば、占い演出のメイン演出）と、該主要演出の結果として特定情報（例えば、占い演出の実行結果）を表示可能な結果演出（例えば、占い演出の結果演出）と、で構成され、
前記主要演出は、
複数の異なる演出パターン（例えば、複数のメイン演出の演出パターン）の中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、
前記結果演出は、
所定の前記主要演出（例えば、抽選によって決定されたメイン演出の演出パターン）が開始されてから、期間の経過に関する第１条件（例えば、メイン演出の実行期間の結果）、又は、遊技者の操作に関する第２条件（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下によるスキップ条件の成立）、のいずれかが成立することにより実行され、
前記遊技機は、
前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出（例えば、デモ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、
前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において反映可能な反映手段（例えば、Ｓ１３６１又はＳ１４６１）と、
前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報（例えば、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンド）を出力可能な指示情報出力手段（例えば、第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）又は第２導入メイン処理（Ｓ１４５８））と、
遊技者の遊技操作（例えば、枠ボタン２２の押下）に基づく所定の検知（例えば、枠ボタンスイッチ２２ａ）を行う検知手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、を備え、
前記主要演出は、
少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間（例えば、選択演出）と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間（例えば、勝負演出）と、で構成され、
前記遊技機は、
前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件（例えば、１の待機状態の占い演出

実行回数が上限回数（４回）よりも少ない（Ｓ１３４５））を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、
前記第２条件の成立に関する所定事象（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下）を検知可能な所定検知手段（例えば、十字操作中ボタンスイッチ２３ｅ１）と、
前記所定検知手段による前記所定事象の発生回数を計数可能な所定計数手段（例えば、ボタン押下回数カウンタ２２３ｔ）と、を備え、
１の前記主要演出が終了した状況において、前記所定計数手段に関する特定条件（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下回数が前記第２条件より多い）が成立する場合に、該特定条件の成立に関する特定の報知（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下回数が前記第２条件より多い報知）を行う
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【１５３４２】
遊技機Ｇ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記第２条件の成立に関する所定事象を検知可能な所定検知手段と、前記所定検知手段による前記所定事象の発生回数を計数可能な所定計数手段と、を備え、１の前記主要演出が終了した状況において、前記所定計数手段に関する特定条件が成立する場合に、該特定条件の成立に関する特定の報知を行う。これにより、所定演出のうちの主要演出が終了した状況において特定条件が成立する場合に、該特定条件の成立に関する特定の報知を行うことが可能となる。その結果、所定演出の実行中における所定事象の発生に関する特定条件の成立を報知することで、以降の所定演出の実行中において特定条件を成立し難くすることができ、想定外の不具合の発生を未然に防止することができる、という効果がある。
【１５３４３】
遊技機Ｇ１において、
前記所定演出実行手段は、
前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可

能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｇ２。
【１５３４４】
遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない状況である場合に所定演出を実行可能とすることができる。その結果、例えば、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず、始動入球領域に入球し難い状態が続き、識別情報の動的表示が実行されていない状態に移行した場合であっても、遊技者は、所定演出を実行することができるため、始動入球領域に入球することにのみ注力している状態と比較した場合に、始動入球領域に入球し難い状態が続いている状況に対する遊技者の不快感が軽減され、さらに、所定演出を遊技できるという付加価値を付加することができるため、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる、という効果がある。
【１５３４５】
遊技機Ｇ１又は遊技機Ｇ２において、
前記所定演出実行手段は、
少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｇ３。
【１５３４６】
遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ１又は遊技機Ｇ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。これにより、複数の所定演出を並行して実行可能とすることができる。その結果、１の所定演出の実行中に、さらに別の所定演出を追加して実行することができ、２の所定演出を並行して実行可能とすることで、該占い演出の実行期間を実質的に短縮することができるため、該所定演出を早期に終了させることで、遊技者が遊技球を発射させる期間を長期化することにつながり、稼働を促進することができる、という効果がある。
【１５３４７】
遊技機Ｇ１又は遊技機Ｇ３において、
前記所定演出実行手段は、
前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆（例えば、大当たりの示唆）、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆（例えば、先読み予告による示唆）を行わない
ことを特徴とする遊技機Ｇ４。
【１５３４８】
遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ１又は遊技機Ｇ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。これにより、所定演出を実行される場合において、それまでの識別情報の動的表示の実行結果や、所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度に関係なく、該所定演出を実行することができる。その結果、遊技者は、識別情報の動的表示の実行結果や該所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度を考慮に入れることなく所定演出を遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５３４９】
遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかにおいて、
前記所定条件は、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数（例えば、「４回」）よりも少ないか否かである
ことを特徴とする遊技機Ｇ５。
【１５３５０】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ１からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態における所定演出の実行回数が上限回数に達した場合に、所定演出を実行不可又は困難とすることができる。その結果、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態において、遊技者によって必要以上に所定演出が連続して実行される事象を防止することができ、稼働率が低下することを防止することができる、という効果がある。

【１５３５１】

遊技機Ｇ１からＧ５のいずれかにおいて、

前記表示手段は、

前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ６。

【１５３５２】

遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ１からＧ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。これにより、所定演出の実行中において、所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に遊技者が遊技球を発射し、始動入球領域に入球した場合であっても、表示手段によって所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を遊技者が認識可能となり、遊技者が安心して遊技球の発射を継続することができ、遊技機の稼働率を上昇させることができる、という効果がある。

【１５３５３】

遊技機Ｇ１からＧ６のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ７。

【１５３５４】

遊技機Ｇ７によれば、遊技機Ｇ１からＧ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。これにより、所定演出の実行中に遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた所定演出を継続不可とすることで、該遊技機の製造コスト及び制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【１５３５５】

遊技機Ｇ１からＧ７のいずれかにおいて、

前記特定条件は、

前記所定計数手段による前記所定事象の発生回数が、前記第２条件を成立可能な前記所定事象の発生回数よりも多いか否かである

ことを特徴とする遊技機Ｇ８。

【１５３５６】

遊技機Ｇ８によれば、遊技機Ｇ１からＧ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定条件は、前記所定計数手段による前記所定事象の発生回数が、前記第２条件を成立可能な前記所定事象の発生回数よりも多いか否かである。これにより、所定演出のうちの主要演出が終了した状況において、所定事象の発生回数が第２条件を成立可能な所定事象の発生回数よりも多い場合に、特定条件の成立に関する特定の報知を行うことが可能となる。その結果、所定演出の実行中における所定事象の発生に関する特定条件の成立

を報知することで、以降の所定演出の実行中において、所定事象の発生回数が第２条件を成立可能な回数よりも多くなることを防止することができ、想定外の不具合の発生を未然に防止することができる、という効果がある。
【１５３５７】
遊技機Ｇ１からＧ８のいずれかにおいて、
前記所定計数手段による所定事象の発生回数は、少なくとも、前記第１期間が開始されてから、前記第２期間が終了されるまでの期間において計数される
ことを特徴とする遊技機Ｇ９。
【１５３５８】
遊技機Ｇ９によれば、遊技機Ｇ１からＧ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定計数手段による所定事象の発生回数は、少なくとも、前記第１期間が開始されてから、前記第２期間が終了されるまでの期間において計数される。これにより、所定演出の実行中において、第１期間が開始されてから第２期間が終了されるまでの期間における所定事象の発生回数が第２条件を成立可能な所定事象の発生回数よりも多い場合に、特定条件の成立に関する特定の報知を行うことが可能となる。その結果、第１期間が開始されてから第２期間が終了されるまでの期間において、所定事象の発生に関する特定条件の成立を報知することで、以降の所定演出の実行中において、所定事象の発生回数が第２条件を成立可能な回数よりも多くなることを防止することができ、想定外の不具合の発生を未然に防止することができる、という効果がある。
【１５３５９】
遊技機Ｇ１からＧ９のいずれかにおいて、
前記特定の報知は、
前記第１条件の成立に基づいて前記主要演出が終了した場合には実行されない
ことを特徴とする遊技機Ｇ１０。
【１５３６０】
遊技機Ｇ１０によれば、遊技機Ｇ１からＧ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の報知は、前記第１条件の成立に基づいて前記主要演出が終了した場合には実行されない。これにより、第１条件の成立に基づいて主要演出から結果演出に進行する場合には、特定の報知が実行され得ないように構成することができる。その結果、第２条件の成立に基づいて主要演出から結果演出に進行する場合にのみ、特定の報知が実行され得るようにすることができるため、以降の所定演出の実行中において、遊技者の操作によって所定事象の発生回数が第２条件を成立可能な回数よりも多くなることを防止することができ、想定外の不具合の発生を未然に防止することができる、という効果がある。
【１５３６１】
遊技機Ｇ１からＧ１０のいずれかにおいて、
前記特定の報知は、
前記特定条件が成立することとなる前記所定事象の発生の都度、行われる
ことを特徴とする遊技機Ｇ１１。
【１５３６２】
遊技機Ｇ１１によれば、遊技機Ｇ１からＧ１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の報知は、前記特定条件が成立することとなる前記所定事象の発生の都度、行われる。これにより、特定条件が成立することとなる所定事象の発生の都度、特定の報知を実行可能とすることができる。その結果、特定の報知を実行する都度、遊技者に対して必要以上に所定事象が発生していることを報知することができるため、以降の所定演出の実行中において、所定事象の発生回数が第２条件を成立可能な回数よりも多くなることを防止することができ、想定外の不具合の発生を未然に防止することができる、という効果がある。
【１５３６３】
遊技機Ｇ１からＧ１１のいずれかにおいて、
前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又

は連続して実行されないように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｇ１２。
【１５３６４】
遊技機Ｇ１２によれば、遊技機Ｇ１からＧ１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第１期間の演出を順次確認することができ、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第１期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５３６５】
遊技機Ｇ１からＧ１２いずれかにおいて、
前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｇ１３。
【１５３６６】
遊技機Ｇ１３によれば、遊技機Ｇ１からＧ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第２期間の演出を順次確認することができ、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第２期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５３６７】
＜Ｈ群：１回の待機状態における占い結果を履歴表示＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１５３６８】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１５３６９】
Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１５３７０】
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射された遊技球が入球可能な始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報（例えば、特別図柄の動的表示に関する情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、
前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
前記識別情報の前記動的表示において所定結果（例えば、大当たり又は小当たり）が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機であって、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態（例えば、待機状態）において、遊技者により所定操作（例えば、枠ボタン２２の操作）がなされることで所定演出（例え

ば、占い演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３））、を備え、
前記所定演出は、
少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出（例えば、占い演出の導入演出）と、該導入演出の後に実行される主要演出（例えば、占い演出のメイン演出）と、該主要演出の結果として特定情報（例えば、占い演出の実行結果）を表示可能な結果演出（例えば、占い演出の結果演出）と、で構成され、
前記主要演出は、
複数の異なる演出パターン（例えば、複数のメイン演出の演出パターン）の中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、
前記結果演出は、
所定の前記主要演出（例えば、抽選によって決定されたメイン演出の演出パターン）が開始されてから、期間の経過に関する第１条件（例えば、メイン演出の実行期間の結果）、又は、遊技者の操作に関する第２条件（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下によるスキップ条件の成立）、のいずれかが成立することにより実行され、
前記遊技機は、
前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出（例えば、デモ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、
前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において反映可能な反映手段（例えば、Ｓ１３６１又はＳ１４６１）と、
前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報（例えば、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンド）を出力可能な指示情報出力手段（例えば、第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）又は第２導入メイン処理（Ｓ１４５８））と、
遊技者の遊技操作（例えば、枠ボタン２２の押下）に基づく所定の検知（例えば、枠ボタンスイッチ２２ａ）を行う検知手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、を備え、
前記主要演出は、
少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間（例えば、選択演出）と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間（例えば、勝負演出）と、で構成され、
前記遊技機は、
前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件（例えば、１の待機状態の占い演出実行回数が上限回数（４回）よりも少ない（Ｓ１３４５））を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、
所定期間（例えば、占い演出が連続して実行され得る期間）において少なくとも１の前記所定演出が実行された場合に、それぞれの所定演出の実行結果に関する実行結果関連情報（例えば、占い結果格納エリア２２３ｕに格納された占い演出の実行結果）を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【１５３７１】
遊技機Ｈ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な

記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、所定期間において少なくとも１の前記所定演出が実行された場合に、それぞれの所定演出の実行結果に関する実行結果関連情報を表示可能に構成される。これにより、所定期間において複数回の所定演出が実行された場合であっても、該複数回の所定演出の実行結果を確認可能とすることができる。その結果、遊技者は、実行結果関連情報により、所定期間において実行された所定演出のすべての実行結果を確認しながら遊技を継続することができ、遊技者によっては、所定演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５３７２】

遊技機Ｈ１において、

前記所定演出実行手段は、

前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｈ２。

【１５３７３】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない状況である場合に所定演出を実行可能とすることができる。その結果、例えば、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず、始動入球領域に入球し難い状態が続き、識別情報の動的表示が実行されていない状態に移行した場合であっても、遊技者は、所定演出を実行することができるため、始動入球領域に入球することにのみ注力している状態と比較した場合に、始動入球領域に入球し難い状態が続いている状況に対する遊技者の不快感が軽減され、さらに、所定演出を遊技できるという付加価値を付加することができるため、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる、という効果がある。

【１５３７４】

遊技機Ｈ１又は遊技機Ｈ２において、

前記所定演出実行手段は、
少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ３。
【１５３７５】
遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ１又は遊技機Ｈ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される。これにより、複数の所定演出を並行して実行可能とすることができる。その結果、１の所定演出の実行中に、さらに別の所定演出を追加して実行することができ、２の所定演出を並行して実行可能とすることで、該占い演出の実行期間を実質的に短縮することができるため、該所定演出を早期に終了させることで、遊技者が遊技球を発射させる期間を長期化することにつながり、稼働を促進することができる、という効果がある。
【１５３７６】
遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかにおいて、
前記実行結果関連情報は、
前記識別情報の前記動的表示が実行された場合に初期化される
ことを特徴とする遊技機Ｈ４。
【１５３７７】
遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ１からＨ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記実行結果関連情報は、前記識別情報の前記動的表示が実行された場合に初期化される。これにより、実行結果関連情報には、１の所定演出が実行されてから、識別情報の動的表示が実行されるまでの期間における所定演出の実行結果が格納され得るようにすることができる。その結果、遊技者は、１の所定演出が実行されてから、識別情報の動的表示が実行されるまでの期間において実行された所定演出のすべての実行結果を確認しながら遊技を継続することができ、遊技者によっては、該所定演出の結果から識別情報の動的表示の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５３７８】
遊技機Ｈ１からＨ４のいずれかにおいて、
前記所定期間における前記所定演出の実行回数が前記所定条件を満たし得る上限の回数となった場合に、前記実行結果関連情報の表示態様を変化可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ５。
【１５３７９】
遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ１からＨ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定期間における前記所定演出の実行回数が前記所定条件を満たし得る上限の回数となった場合に、前記実行結果関連情報の表示態様を変化可能に構成される。これにより、所定期間における所定演出の実行回数が所定条件を満たし得る上限の回数となった場合に、実行結果関連情報の表示態様を変化可能とすることができる。その結果、所定期間における所定演出の実行回数が上限回数に達したことを遊技者に認識可能とすることで、所定演出が実行不可となっている状態における不要な所定操作を防止し、遊技球を発射させて遊技を開始させることにつながり、遊技機の稼働率を向上させることができる、という効果がある。
【１５３８０】
遊技機Ｈ１又は遊技機Ｈ５において、
前記所定演出実行手段は、
前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆（例えば、大当たりの示唆）、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆（例えば、先読み予告による示唆）を行わない
ことを特徴とする遊技機Ｈ６。
【１５３８１】
遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ１又は遊技機Ｈ５の奏する効果に加え、次の効果を奏す

る。即ち、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。これにより、所定演出を実行される場合において、それまでの識別情報の動的表示の実行結果や、所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度に関係なく、該所定演出を実行することができる。その結果、遊技者は、識別情報の動的表示の実行結果や該所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度を考慮に入れることなく所定演出を遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５３８２】

遊技機Ｈ１からＨ６いずれかにおいて、

前記所定条件は、

前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数（例えば、「４回」）よりも少ないか否かである

ことを特徴とする遊技機Ｈ７。

【１５３８３】

遊技機Ｈ７によれば、遊技機Ｈ１からＨ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態における所定演出の実行回数が上限回数に達した場合に、所定演出を実行不可又は困難とすることができる。その結果、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態において、遊技者によって必要以上に所定演出が連続して実行される事象を防止することができ、稼働率が低下することを防止することができる、という効果がある。

【１５３８４】

遊技機Ｈ１からＨ７のいずれかにおいて、

前記表示手段は、

前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｈ８。

【１５３８５】

遊技機Ｈ８によれば、遊技機Ｈ１からＨ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。これにより、所定演出の実行中において、所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に遊技者が遊技球を発射し、始動入球領域に入球した場合であっても、表示手段によって所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を遊技者が認識可能となり、遊技者が安心して遊技球の発射を継続することができ、遊技機の稼働率を上昇させることができる、という効果がある。

【１５３８６】

遊技機Ｈ１からＨ８のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｈ９。

【１５３８７】

遊技機Ｈ９によれば、遊技機Ｈ１からＨ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。これにより、所定演出の実行中に遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において

、実行中となっていた所定演出を継続不可とすることで、該遊技機の製造コスト及び制御負担を軽減することができる、という効果がある。
【１５３８８】
遊技機Ｈ１からＨ９のいずれかにおいて、
前記実行結果関連情報が表示されることで、前記所定期間における前記所定演出の実行回数を示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ１０。
【１５３８９】
遊技機Ｈ１０によれば、遊技機Ｈ１からＨ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記実行結果関連情報が表示されることで、前記所定期間における前記所定演出の実行回数を示唆可能に構成される。これにより、実行結果関連情報が表示されることで、所定期間における所定演出の実行回数を示唆可能とすることができる。その結果、遊技者は、実行結果関連情報を確認することで、所定期間における残りの実行可能回数を把握可能となるため、例えば、所定期間における所定演出の実行回数が上限回数に達した場合に、所定演出が実行不可となっている状態における不要な所定操作を防止し、遊技球を発射させて遊技を開始させることにつながり、遊技機の稼働率を向上させることができる、という効果がある。
【１５３９０】
遊技機Ｈ１からＨ１０のいずれかにおいて、
前記所定期間は、
１の前記所定演出が実行されてから、該所定演出が実行開始され得ない又は実行開始され難い状態（例えば、特別図柄の変動演出が実行されている状態）となるまでの期間である
ことを特徴とする遊技機Ｈ１１。
【１５３９１】
遊技機Ｈ１１によれば、遊技機Ｈ１からＨ１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定期間は、１の前記所定演出が実行されてから、該所定演出が実行開始され得ない又は実行開始され難い状態となるまでの期間である。これにより、１の前記所定演出が実行されてから、該所定演出が実行開始され得ない又は実行開始され難い状態となるまでの期間において、複数回の所定演出が実行された場合に、該複数回の所定演出の実行結果を確認可能とすることができる。その結果、遊技者は、実行結果関連情報により、１の前記所定演出が実行されてから、該所定演出が実行開始され得ない又は実行開始され難い状態となるまでの期間において実行された所定演出のすべての実行結果を確認しながら遊技を継続することができ、遊技者によっては、所定演出の結果から特別図柄の変動演出の遊技結果を推測することにつながり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５３９２】
遊技機Ｈ１からＨ１１いずれかにおいて、
前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ１２。
【１５３９３】
遊技機Ｈ１２によれば、遊技機Ｈ１からＨ１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第１期間の演出を順次確認することができ、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第１期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上すること

ができる、という効果がある。
【１５３９４】
遊技機Ｈ１からＨ１２いずれかにおいて、
前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ１３。
【１５３９５】
遊技機Ｈ１３によれば、遊技機Ｈ１からＨ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第２期間の演出を順次確認することができ、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第２期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５３９６】
＜Ｉ群：占い演出中の遊技操作の催促＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１５３９７】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１５３９８】
Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１５３９９】
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
発射された遊技球が入球可能な始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報（例えば、特別図柄の動的表示に関する情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、
前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報（例えば、特別図柄）の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
前記識別情報の前記動的表示において所定結果（例えば、大当たり又は小当たり）が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値（例えば、賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機であって、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態（例えば、待機状態）において、遊技者により所定操作（例えば、枠ボタン２２の操作）がなされることで所定演出（例えば、占い演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、第１占い演出処理（Ｓ１１５２）又は第２占い演出処理（Ｓ１１５３））、を備え、
前記所定演出は、
少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出（例えば、占い演出の導入演出）と、該導入演出の後に実行される主要演出（例えば、占い演出のメイン演出）と、該主要演出の結果として特定情報（例えば、占い演出の実行結果）を表示可能な結果演出（例えば、占い演出の結果演出）と、で構成され、
前記主要演出は、
複数の異なる演出パターン（例えば、複数のメイン演出の演出パターン）の中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、
前記結果演出は、

所定の前記主要演出（例えば、抽選によって決定されたメイン演出の演出パターン）が開始されてから、期間の経過に関する第１条件（例えば、メイン演出の実行期間の結果）、又は、遊技者の操作に関する第２条件（例えば、十字操作中ボタン２３ｅの押下によるスキップ条件の成立）、のいずれかが成立することにより実行され、
前記遊技機は、
前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出（例えば、デモ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、
前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において反映可能な反映手段（例えば、Ｓ１３６１又はＳ１４６１）と、
前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報（例えば、表示用第１占い結果コマンド又は表示用第２占い結果コマンド）を出力可能な指示情報出力手段（例えば、第１導入メイン処理（Ｓ１３５８）又は第２導入メイン処理（Ｓ１４５８））と、
遊技者の遊技操作（例えば、枠ボタン２２の押下）に基づく所定の検知（例えば、枠ボタンスイッチ２２ａ）を行う検知手段（例えば、待機中処理（Ｓ１１５１））と、を備え、
前記主要演出は、
少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間（例えば、選択演出）と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間（例えば、勝負演出）と、で構成され、
前記遊技機は、
前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、
前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件（例えば、１の待機状態の占い演出実行回数が上限回数（４回）よりも少ない（Ｓ１３４５））を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、
前記主要演出が実行されている状況において、遊技者による特定操作（例えば、十字操作部２３の操作）によって発生し得る特定事象（例えば、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄが操作されること）を検知可能な特定検知手段（例えば、十字操作左ボタンスイッチ２３ｃ１又は十字操作右ボタンスイッチ２３ｄ１）、を備え、
前記所定演出実行手段は、
前記主要演出が開始されてから一定の期間（例えば、「４秒」）が経過した状況において、前記特定検知手段による検知が行われない場合に、前記特定操作を示唆する操作示唆手段（例えば、Ｓ１４０６又はＳ１４９１）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【１５４００】
遊技機Ｉ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射された遊技球が入球可能な始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球された場合に、所定情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記所定情報に基づいて、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記識別情報の前記動的表示において所定結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により所定操作がなされることで所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記所定演出は、少なくとも、該所定演出の冒頭に行われ得る導入演出と、該導入演出の後に実行される主要演出と、該主要演出の結果として特定情報を表示可能な結果演出と、で構成され、前記主

要演出は、複数の異なる演出パターンの中から１の演出パターンを選択して実行可能に構成され、前記結果演出は、所定の前記主要演出が開始されてから、期間の経過に関する第１条件、又は、遊技者の操作に関する第２条件、のいずれかが成立することにより実行され、前記遊技機は、前記所定演出の実行中において前記始動入球領域に遊技球が入球した場合であっても、前記所定演出を継続可能な継続手段と、前記所定演出が終了した後に、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない場合に、前記動的表示および前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出において表示された前記特定情報を、該所定演出が終了した後の遊技状態において反映可能な反映手段と、前記第１条件が成立した場合と、前記第２条件が成立した場合とで、前記結果演出を表示するために同等の指示情報を出力可能な指示情報出力手段と、遊技者の遊技操作に基づく所定の検知を行う検知手段と、を備え、前記主要演出は、少なくとも、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響される第１期間と、遊技者による遊技操作によって演出の進行が影響されない第２期間と、で構成され、前記遊技機は、前記主要演出が連続して実行される場合において、該主要演出中における１の前記第２期間が終了した後に、次の前記第１期間が実行され得るように構成され、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない状態において、遊技者により前記所定操作がされた場合に、前記検知手段に関する所定条件を満たしていないことにより、前記所定演出を実行しないように構成され、前記主要演出が実行されている状況において、遊技者による特定操作によって発生し得る特定事象を検知可能な特定検知手段、を備え、前記所定演出実行手段は、前記主要演出が開始されてから一定の期間が経過した状況において、前記特定検知手段による検知が行われない場合に、前記特定操作を示唆する操作示唆手段、を備えている。これにより、主要演出が開始されてから一定の期間が経過した状況において、遊技者による特定操作が行われない場合に、該特定操作を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出に関して熟知していない遊技者であっても、特定操作を促す示唆が実行されることで該特定操作を実行可能とすることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５４０１】

遊技機Ｉ１において、

前記所定演出実行手段は、

前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ２。

【１５４０２】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合において、前記所定演出を実行可能に構成される。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない状況である場合に所定演出を実行可能とすることができる。その結果、例えば、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず、始動入球領域に入球し難い状態が続き、識別情報の動的表示が実行されていない状態に移行した場合であっても、遊技者は、所定演出を実行することができるため、始動入球領域に入球することにのみ注力している状態と比較した場合に、始動入球領域に入球し難い状態が続いている状況に対する遊技者の不快感が軽減され、さらに、所定演出を遊技できるという付加価値を付加することができるため、パチンコ機１０の稼働率の低下を防止することができる、という効果がある。

【１５４０３】

遊技機Ｉ１又は遊技機Ｉ２において、

前記所定演出実行手段は、

少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ３。

【１５４０４】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ１又は遊技機Ｉ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、少なくとも複数の前記所定演出を並行して実行可能

に構成される。これにより、複数の所定演出を並行して実行可能とすることができる。その結果、１の所定演出の実行中に、さらに別の所定演出を追加して実行することができ、２の所定演出を並行して実行可能とすることで、該占い演出の実行期間を実質的に短縮することができるため、該所定演出を早期に終了させることで、遊技者が遊技球を発射させる期間を長期化することにつながり、稼働を促進することができる、という効果がある。

【１５４０５】

遊技機Ｉ１又は遊技機Ｉ３において、

前記所定演出実行手段は、

前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆（例えば、大当たりの示唆）、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆（例えば、先読み予告による示唆）を行わない

ことを特徴とする遊技機Ｉ４。

【１５４０６】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ１又は遊技機Ｉ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記結果演出において、前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づく前記所定の遊技価値に関する示唆、又は、前記記憶手段に記憶される前記所定情報の内容に関する示唆を行わない。これにより、所定演出を実行される場合において、それまでの識別情報の動的表示の実行結果や、所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度に関係なく、該所定演出を実行することができる。その結果、遊技者は、識別情報の動的表示の実行結果や該所定演出を実行した後の遊技価値の獲得有無の期待度を考慮に入れることなく所定演出を遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５４０７】

遊技機Ｉ１からＩ４のいずれかにおいて、

前記操作示唆手段は、

前記特定操作の示唆が行われている状況において、前記識別情報の前記動的表示が実行を開始した場合に、前記特定操作の示唆を継続可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ５。

【１５４０８】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ１からＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記操作示唆手段は、前記特定操作の示唆が行われている状況において、前記識別情報の前記動的表示が実行を開始した場合に、前記特定操作の示唆を継続可能に構成される。これにより、所定演出の実行中に特定操作の示唆が行われている状況において、識別情報の動的表示が実行を開始した場合であっても、特定操作の示唆を継続可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中において遊技球が発射され、識別情報の動的表示が実行された場合であっても特定操作の示唆を実行可能とすることができるため、所定演出の実行中において遊技球を発射させることができ、遊技機の稼働率を向上させることができる、という効果がある。

【１５４０９】

遊技機Ｉ１からＩ５のいずれかにおいて、

前記所定条件は、

前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数（例えば、「４回」）よりも少ないか否かである

ことを特徴とする遊技機Ｉ６。

【１５４１０】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ１からＩ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定条件は、前記識別情報の前記動的表示が実行されていない１の状態における前記所定演出の実行回数が所定回数よりも少ないか否かである。これにより、識別情報の動的表示が実行されていない１の状態における所定演出の実行回数が上限回数に達した場合に、所定演出を実行不可又は困難とすることができる。その結果、識別情報の動的表示

が実行されていない１の状態において、遊技者によって必要以上に所定演出が連続して実行される事象を防止することができ、稼働率が低下することを防止することができる、という効果がある。

【１５４１１】

遊技機Ｉ１からＩ６のいずれかにおいて、

前記表示手段は、

前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ７。

【１５４１２】

遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ１からＩ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定演出の実行中において、前記記憶手段に記憶された前記所定情報の記憶数及び前記識別情報の前記動的表示の実行状況の示唆を実行可能に構成される。これにより、所定演出の実行中において、所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出の実行中に遊技者が遊技球を発射し、始動入球領域に入球した場合であっても、表示手段によって所定情報の記憶数及び識別情報の動的表示の実行状況を遊技者が認識可能となり、遊技者が安心して遊技球の発射を継続することができ、遊技機の稼働率を上昇させることができる、という効果がある。

【１５４１３】

遊技機Ｉ１からＩ７のいずれかにおいて、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ８。

【１５４１４】

遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ１からＩ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に前記遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた前記所定演出を継続不可に構成される。これにより、所定演出の実行中に遊技機の電源が遮断された場合に、電源復帰後において、実行中となっていた所定演出を継続不可とすることで、該遊技機の製造コスト及び制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【１５４１５】

遊技機Ｉ１からＩ８のいずれかにおいて、

前記操作示唆手段は、

該操作示唆手段による前記特定操作の示唆を開始してから、少なくとも、前記特定検知手段によって検知が行われるまで、又は、前記主要演出の前記第１期間が終了するまで、のいずれかの期間において、前記特定操作の示唆を継続して実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ９。

【１５４１６】

遊技機Ｉ９によれば、遊技機Ｉ１からＩ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記操作示唆手段は、該操作示唆手段による前記特定操作の示唆を開始してから、少なくとも、前記特定検知手段によって検知が行われるまで、又は、前記主要演出の前記第１期間が終了するまで、のいずれかの期間において、前記特定操作の示唆を継続して実行可能に構成される。これにより、操作示唆手段による示唆の表示は、該表示を開始してから、少なくとも、特定検知手段によって検知が行われるまで、又は、主要演出の第１期間が終了するまで、のいずれかの期間において、特定操作の示唆を継続して実行可能とすることができる。その結果、操作示唆手段による特定操作の示唆を開始してから、少なくとも、特定検知手段によって検知が行われるまで、又は、主要演出の第１期間が終了するまで、のいずれかの期間において、遊技者によって特定操作が実行されるまでの間は操作示

唆手段による示唆の表示を継続することができ、例えば、所定演出に関して熟知していない遊技者であっても、特定操作を促す示唆が実行されることで該特定操作を実行可能とすることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５４１７】

遊技機Ｉ１からＩ９のいずれかにおいて、

前記操作示唆手段は、

前記特定操作の示唆が行われている状況において、遊技者の操作に関する前記第２条件が成立した場合に、該特定操作の示唆を終了する

ことを特徴とする遊技機Ｉ１０。

【１５４１８】

遊技機Ｉ１０によれば、遊技機Ｉ１からＩ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記操作示唆手段は、前記特定操作の示唆が行われている状況において、遊技者の操作に関する前記第２条件が成立した場合に、該特定操作の示唆を終了する。これにより、特定操作の示唆が行われている状況において、特定検知手段によって検知が行われず、かつ、主要演出の第１期間が終了していない場合であっても、遊技者の操作に関する第２条件が成立することで特定操作の示唆を終了させることができる。その結果、主要演出が実行されている状況において、遊技者によって所定演出を進行させるためのいずれかの操作が行われることで特定操作の示唆を終了させることができるため、遊技者に不要な遊技操作を促すことがなくなって快適に遊技を継続することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５４１９】

遊技機Ｉ１からＩ１０のいずれかにおいて、

前記特定操作は、

前記結果演出の演出内容を決定するための操作である

ことを特徴とする遊技機Ｉ１１。

【１５４２０】

遊技機Ｉ１１によれば、遊技機Ｉ１からＩ１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定操作は、前記結果演出の演出内容を決定するための操作である。これにより、主要演出が開始されてから一定の期間が経過した状況において、遊技者によって結果演出の演出内容を決定するための操作が行われない場合に、結果演出の演出内容を決定するための操作を示唆可能とすることができる。その結果、所定演出に関して熟知していない遊技者であっても、結果演出の演出内容を決定するための特定操作を促す示唆が実行されることで該特定操作を実行可能とすることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５４２１】

遊技機Ｉ１からＩ１１のいずれかにおいて、

前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ１２。

【１５４２２】

遊技機Ｉ１２によれば、遊技機Ｉ１からＩ１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第１期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第１期間の演出を順次確認することができ、第１期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第１期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１５４２３】

遊技機Ｉ１からＩ１２のいずれかにおいて、
前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｉ１３。
【１５４２４】
遊技機Ｉ１３によれば、遊技機Ｉ１からＩ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出として前記主要演出が実行され得る場合に、複数の前記第２期間が重複又は連続して実行されないように構成される。これにより、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合であっても、それぞれの所定演出において、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないようにすることができる。その結果、遊技者が複数の所定演出を並行して実行した場合に、それぞれの所定演出における第２期間の演出を順次確認することができ、第２期間が重複して又は連続して実行され得ないことで、いずれかの第２期間の演出結果を確認し難くなることを防止することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１５４２５】
なお、上記遊技機Ａ１～Ａ１０の構成に対して、上記遊技機Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１５，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１３，Ｆ１～Ｆ１１，Ｇ１～Ｇ１３，Ｈ１～Ｈ１３，Ｉ１～Ｉ１３にて限定した構成を適用してもよい。
【１５４２６】
なお、上記遊技機Ｂ１～Ｂ１２の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｃ１～Ｃ１５，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１３，Ｆ１～Ｆ１１，Ｇ１～Ｇ１３，Ｈ１～Ｈ１３，Ｉ１～Ｉ１３にて限定した構成を適用してもよい。
【１５４２７】
なお、上記遊技機Ｃ１～Ｃ１５の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１３，Ｆ１～Ｆ１１，Ｇ１～Ｇ１３，Ｈ１～Ｈ１３，Ｉ１～Ｉ１３にて限定した構成を適用してもよい。
【１５４２８】
なお、上記遊技機Ｄ１～Ｄ１４の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１５，Ｅ１～Ｅ１３，Ｆ１～Ｆ１１，Ｇ１～Ｇ１３，Ｈ１～Ｈ１３，Ｉ１～Ｉ１３にて限定した構成を適用してもよい。
【１５４２９】
なお、上記遊技機Ｅ１～Ｅ１３の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１５，Ｄ１～Ｄ１４，Ｆ１～Ｆ１１，Ｇ１～Ｇ１３，Ｈ１～Ｈ１３，Ｉ１～Ｉ１３にて限定した構成を適用してもよい。
【１５４３０】
なお、上記遊技機Ｆ１～Ｆ１１の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１５，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１３，Ｇ１～Ｇ１３，Ｈ１～Ｈ１３，Ｉ１～Ｉ１３にて限定した構成を適用してもよい。
【１５４３１】
なお、上記遊技機Ｇ１～Ｇ１３の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１５，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１３，Ｆ１～Ｆ１１，Ｈ１～Ｈ１３，Ｉ１～Ｉ１３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１５４３２】
なお、上記遊技機Ｈ１～Ｈ１３の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１５，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１３，Ｆ１～Ｆ１１，Ｇ１～Ｇ１３，Ｉ１～Ｉ１３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１５４３３】
なお、上記遊技機Ｉ１～Ｉ１３の構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１５，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１３，Ｆ１～Ｆ１１，Ｇ１～Ｇ１３，Ｈ１～Ｈ１３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１５４３４】
これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【１５４３５】
遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１５，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１３，Ｆ１～Ｆ１１，Ｇ１～Ｇ１３，Ｈ１～Ｈ１３，Ｉ１～Ｉ１３のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１５４３６】
遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１５，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１３，Ｆ１～Ｆ１１，Ｇ１～Ｇ１３，Ｈ１～Ｈ１３，Ｉ１～Ｉ１３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【１５４３７】
遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１５，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１３，Ｆ１～Ｆ１１，Ｇ１～Ｇ１３，Ｈ１～Ｈ１３，Ｉ１～Ｉ１３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【１５４３８】
＜第４７実施形態＞
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図７５３～図８６０を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第４７実施形態について説明する。図７５３は、第４７実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図７５４はパチンコ機１０の背面図であり、図７５５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。
【１５４３９】
従来、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値が付与され得る遊技機がある。
【１５４４０】
このような遊技機において、所定の条件が成立する場合に実行され得る変動演出の表示

制御方法について、さらなる向上が求められている。
【１５４４１】
具体的には、例えば、従来の遊技機において、１の特別図柄の変動演出が実行される場合の表示内容は、該遊技機に構成されている主制御装置、音声ランプ制御装置又は表示制御装置内の制御によって導出されるため、遊技者が該変動演出の導出確率又は表示態様等を変更することは不可又は困難となるように構成されている。
【１５４４２】
このため、該遊技機の変動演出における予告演出の導出確率又は表示態様等が遊技者の嗜好に合わなかった場合、遊技者は、該遊技機が自身の嗜好に合う遊技機ではないと判断し、遊技を中断してしまい、遊技機の稼働率が低下してしまうおそれがある。
【１５４４３】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、１の特別図柄の変動演出が実行される場合の演出の導出確率又は表示態様等を遊技者が変更可能な遊技機を提供することを目的としている。
【１５４４４】
より具体的には、例えば、特別図柄の動的表示が実行中であっても、遊技者が枠ボタン等を操作することで１の特別図柄の変動演出が実行される場合の演出の導出確率又は表示態様等を変更可能とし、遊技者の嗜好に沿った変動演出を実行可能とする遊技機を提供することを目的としている。
【１５４４５】
本目的を達成するために、第４７実施形態のパチンコ機１０は、所定識別情報に関する所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段と、前記所定情報取得手段により取得された前記所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段と、前記所定記憶手段に記憶された前記所定抽選情報を使用することにより、前記所定識別情報の所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段と、前記所定識別情報と異なる特定識別情報に関する特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段と、前記特定情報取得手段により取得された前記特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段と、前記特定記憶手段に記憶された前記特定抽選情報を使用することにより、前記特定識別情報の特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段と、所定の演出を表示可能な表示手段と、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、遊技機前面側に設けられ、遊技者による遊技操作が可能な操作手段と、前記特定記憶手段に前記特定抽選情報が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に前記所定抽選情報が記憶されているか否かに関わらず、前記特定動的表示を実行可能な優先手段と、前記遊技操作が行われることによる所定条件が成立することにより、該所定条件の成立前に前記表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御に変更可能な表示制御変更手段と、を備えた遊技機であって、前記所定遊技状態において、前記所定動的表示が前記特定動的表示よりも実行され易く構成され、前記特定遊技状態において、前記特定動的表示が前記所定動的表示よりも実行され易く構成され、前記遊技機は、遊技者により前記遊技操作が行われている状況において、その時点における表示制御から他の表示制御となるまでの所定期間を示唆可能な期間示唆手段と、少なくとも前記所定遊技状態において前記所定記憶手段に記憶されている前記所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記特定記憶手段に記憶されている前記特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段と、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において、少なくとも前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成される。
【１５４４６】
また、第４７実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、少なくとも前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記所定記憶手段に

記憶される前記所定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１５４４７】

さらに、第４７実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して前記所定期間を示唆している状況において、前記特定動的表示が実行されることで、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合に、該遊技状態の移行の方が先に実行され得る状況となったタイミングより、前記回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１５４４８】

また、第４７実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記回数移行手段によって遊技状態が移行し得ない場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１５４４９】

さらに、第４７実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されている状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を第１示唆表示で遊技者に示唆可能な第１示唆表示手段と、前記所定動的表示及び前記特定動的表示が実行されていない状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を前記第１示唆表示と異なる第２示唆表示で遊技者に示唆可能な第２示唆表示手段と、を備えている。

【１５４５０】

また、第４７実施形態のパチンコ機１０は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行中において、前記遊技操作を実行可能に構成される。

【１５４５１】

さらに、第４７実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行結果に基づいて遊技状態を移行可能な結果移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記遊技操作を行ったタイミングにおいて、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に前記結果移行手段により遊技状態が移行され得る前記所定動的表示又は前記特定動的表示が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１５４５２】

また、第４７実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合に更新され得る。

【１５４５３】

さらに、第４７実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合でも、特定条件が成立している状況において更新されない場合がある。

【１５４５４】

また、第４７実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記遊技操作が行われたことにより、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定動的表示に起因して前記所定期間が示唆された状況において、該所定期間が経過する前に、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されている前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されて前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行された場合に、遊技状態が移行された後の前記所定動的表示又は前記特定動的表示から前記他の表示制御を実行可能に構成されている。

【１５４５５】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定識別情報としての所定図柄情報を備え、所定抽選情報としての所定抽選情報を備え、所定情報取得手段としての情報取得制御を備え、所定記憶手段としての所定記憶部を備え、所定動的表示としての所定図柄示唆を備え、所定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、特定識別情報としての特定図柄情報を備え、特定抽選情報としての特定抽選情報を備え、特定情報取得手段としての情報取得制御を備え、特定記憶手段としての特定記憶部を備え、特定動的表示としての特定図柄示唆を備え、特定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、所定の演出としての表現様式を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定遊技状態としての所定状況を備え、特定遊技状態としての特定状況を備え、遊技状態移行手段としての状態遷移制御を備え、遊技操作としての遊技作業を備え、操作手段としての操作装置を備え、優先手段としての優先制御を備え、所定条件としての所定要件を備え、実行されていた表示制御としての所定表示状態を備え、異なる表示制御としての特定表示状態を備え、表示制御変更手段としての制御変更装置を備え、その時点における表示制御としての所定表示状態を備え、他の表示制御としての特定表示状態を備え、所定期間としての所定間隔を備え、期間示唆手段としての期間示唆制御を備え、所定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、特定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、第１示唆表示としての動作中操作方法を備え、第１示唆表示手段としての動作中操作制御を備え、第２示唆表示としての停止中操作方法を備え、第２示唆表示手段としての停止中操作制御を備え、特定条件としての特定要件を備える。

【１５４５６】
なお、例えば、所定識別情報として、本実施形態では該所定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１５４５７】
また、例えば、所定期間として、本実施形態では、ゲームカスタマイズ操作による設定完了操作を実行してから、該操作に基づく表示制御の変動演出が実行されるまでの期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１５４５８】
さらに、例えば、特定記憶手段に記憶されている特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処

理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１５４５９】

また、例えば、所定の演出として、本実施形態では、特別図柄の変動演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出、第３図柄表示装置において実行可能な演出などが挙げられる。

【１５４６０】

さらに、例えば、第２示唆表示手段として、本実施形態では待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１５４６１】

また、例えば、表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１５４６２】

なお、例えば、特定識別情報として、本実施形態では該特定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１５４６３】

また、例えば、所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球が

あった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１５４６４】

また、例えば、特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１５４６５】

さらに、例えば、第１示唆表示手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１５４６６】

また、例えば、所定識別情報に関する所定抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。

【１５４６７】

さらに、例えば、特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１５４６８】

また、例えば、第１示唆表示として、本実施形態では変動中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１５４６９】
さらに、例えば、所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。
【１５４７０】
また、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では「通常遊技状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。
【１５４７１】
さらに、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。
【１５４７２】
また、例えば、遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１５４７３】
さらに、例えば、所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段として、本実施形態では第１保留球格納エリア２０３ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１５４７４】
また、例えば、特定識別情報に関する第２抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。

【１５４７５】
さらに、例えば、特定動的表示を所定動的表示より優先して実行可能な優先手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）内のＳ５０５の処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示を普通図柄の可変表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示を特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特定の処理を他の処理よりも優先して実行可能な処理又は制御、特定の表示情報を他の表示情報よりも優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１５４７６】
また、例えば、所定条件として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作によって設定が変更されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること

、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１５４７７】

さらに、例えば、特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段として、本実施形態では第２保留球格納エリア２０３ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１５４７８】

また、例えば、所定動的表示として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示を例に説

明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１５４７９】

さらに、例えば、表示制御変更手段として、本実施形態では音声ランプ制御装置１１３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の演出の導出割合を変更可能な制御、処理又は装置、表示物の種類、内容、色彩、表示数、面積、表示濃度、表示タイミング、表示時間、表示回数等を変更可能な制御、処理又は装置、実行されている演出内容を変更可能な制御、処理又は装置などが挙げられる。

【１５４８０】

また、例えば、その時点における表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１５４８１】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の演出を実行可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１５４８２】

また、例えば、遊技操作が可能な操作手段として、本実施形態では枠ボタン２２を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１５４８３】

さらに、例えば、所定期間を示唆可能な期間示唆手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間を示唆可能な処理又は制御、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間を示唆可能な処理又は制御、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行可能な期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間を示唆可能な処理又は制御、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を示

唆可能な処理又は制御、特定の演出が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機に配設された役物が動作する期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間を示唆可能な処理又は制御、遊技状態が移行するまでの期間を示唆可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１５４８４】

また、例えば、所定記憶手段に記憶されている所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１５４８５】

さらに、例えば、他の表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１５４８６】

また、例えば、第２示唆表示として、本実施形態では待機中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１５４８７】

さらに、例えば、表示手段で実行されていた表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆

する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１５４８８】

また、例えば、特定動的表示として、本実施形態では第２特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１５４８９】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１５４９０】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では「通常遊技状態」における第２特別図柄の動的表示の実行を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示が実行されること、「時間短縮状態」において第１特別図柄の動的表示が実行されること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフで

あること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１５４９１】

パチンコ機１０は、図７５３に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図７５３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【１５４９２】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７２，７３等を有する遊技盤１３（図７５５参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図７５８参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図７５５において後述する。

【１５４９３】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図７５３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【１５４９４】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【１５４９５】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に付与利益としての賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図７５３参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図７５８参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、操作装置としての枠ボタン２２が設けられている。

【１５４９６】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図７５５参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という

。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【１５４９７】

さらに、第４７実施形態のパチンコ機１０では、枠ボタン２２を操作することで、第３図柄表示装置８１で表示される変動演出の導出確率や表示態様を変更可能となるように構成されている（以下、遊技盤１３（主に第３図柄表示装置８１）において導出可能となる変動演出の導出確率を遊技者が変更する機能を「ゲームカスタマイズ」と称する場合がある。また、特別図柄の動的表示が実行中でない状況においてゲームカスタマイズを実行することを「待機中カスタマイズ」と称する場合がある。さらに、特別図柄の動的表示が実行中の状況においてゲームカスタマイズを実行することを「変動中カスタマイズ」と称する場合がある）。

【１５４９８】

ここで、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図７５５参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図７５５参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、特定表示状態として停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【１５４９９】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図７５５参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、表現様式としての変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【１５５００】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図７５５参照）において実行される変動演出において、所定抽選結果として大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する上図柄列８１ａ１及び下図柄列８１ａ３（図７５６参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、特定表示状態として中図柄列８１ａ２（図７５６参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【１５５０１】

本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

【１５５０２】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、操作装置としての枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【１５５０３】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図７５５参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリー

チ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。
【１５５０４】
具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が報知装置としての第３図柄表示装置８１にて実行される。
【１５５０５】
なお、第４７実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。
【１５５０６】
また、枠ボタン２２に加えて、又は、枠ボタン２２に代えて、例えば、第３図柄表示装置８１に表示されたゲームカスタマイズ演出等の表示内容を変更可能なボタン（例えば、上下左右に操作可能なボタン）を配設してもよい。
【１５５０７】
さらに、操作装置としての枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。
【１５５０８】
前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。
【１５５０９】
パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。
【１５５１０】
右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図７５５参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【１５５１１】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数

表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で遊技作業として貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。操作装置としての返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【１５５１２】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【１５５１３】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作装置としての操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図７５８参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【１５５１４】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【１５５１５】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この操作装置としての球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この遊技作業としての球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【１５５１６】

次に、図７５４に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【１５５１７】

裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとして

のマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【１５５１８】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【１５５１９】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【１５５２０】

主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【１５５２１】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【１５５２２】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図７５８参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【１５５２３】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図７５８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するため

に操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【１５５２４】

次に、図７５５を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図７５５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３および右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである所定図柄情報としての第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである特定図柄情報としての第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１５５２５】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図７５３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図７５５を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１５５２６】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図７５３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１５５２７】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図７５８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図７５５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図７５５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第４７実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１５５２８】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１５５２９】

遊技領域の正面視左側下部（図７５５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図７５８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１５５３０】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、第２始動口７１に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１５５３１】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第４７実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１５５３２】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１５５３３】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第４７実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第４７実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１５５３４】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第４７実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第４７実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１５５３５】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が所定抽選結果として大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パター

ンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１５５３６】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４又は７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆを開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１５５３７】

第４７実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」、可変入賞装置６５が７回開放する「７ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｃ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｄ」と称する場合がある）」が用意されている（図７６１（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｅ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｆ」と称する場合がある）」、が用意されている（図７６１（ｂ）参照）。

【１５５３８】

また、第４７実施形態において判定される小当たり種別としては、第２始動口７１への入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｇ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｈ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が４回、それぞれ開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｉ」と称する場合がある）」、及び、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が４回、それぞれ開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｊ」と称する場合がある）」が用意されている（図７６２参照）。

【１５５３９】

ここで、所定状況としての「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、特定図柄情報としての普通図柄の当たり確率も一定確率であり、かつ、普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率、小当たり確率及び普通図柄の当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時よりも普通電役７２の開放時間が短時間である。

【１５５４０】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に

戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１５５４１】

また、第４７実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第４７実施形態では、「２９９回」）連続して大当たり状態が発生しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たり状態が発生せずに「時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【１５５４２】

次いで、特定状況としての「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるが、普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側に設けられた普通電役７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【１５５４３】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【１５５４４】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図７７２の時短終了条件テーブル２０２ｍにおいて後述）が成立するまでの間、普通図柄による当たりが所定表示状態としての「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる。

【１５５４５】

なお、第４７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」として、時短終了条件の異なる４の遊技状態（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」および「第４時間短縮状態」）が発生可能に構成されている。各「時間短縮状態」の詳細については図７７２において後述する。

【１５５４６】

なお、「時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１５５４７】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第４７実施形態では、所

定図柄示唆としての第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１５５４８】

次いで、大当たり種別「時短Ｂ」とは、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から７ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第４７実施形態では、所定図柄情報としての第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１５５４９】

次いで、大当たり種別「時短Ｃ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第４７実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｃ」が選択され得て、該大当たり終了後に「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１５５５０】

次いで、大当たり種別「時短Ｄ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第４７実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｄ」が選択され得て、該大当たり終了後に「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１５５５１】

次いで、大当たり種別「時短Ｅ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第４７実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｅ」が選択され得て、該大当たり終了後に「第３時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１５５５２】

次いで、大当たり種別「時短Ｆ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第４７実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｆ」が選択され得て、該大当たり終了後に「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１５５５３】

次に、小当たり種別について説明する。第４７実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「時短Ｇ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図７５８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図７５８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｇ」の小当たり及び大当たり終了後には「第３時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１５５５４】

一方、この小当たり種別「時短Ｇ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成

されている。
【１５５５５】
次いで、小当たり種別「時短Ｈ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図７５８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図７５８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｈ」の小当たり及び大当たり終了後には「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【１５５５６】
次いで、小当たり種別「時短Ｉ」とは、最大合計ラウンド数が５ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図７５８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図７５８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｉ」の小当たり及び大当たり終了後には「第３時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【１５５５７】
次いで、小当たり種別「時短Ｊ」とは、最大合計ラウンド数が５ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図７５８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図７５８参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｊ」の小当たり及び大当たり終了後には「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【１５５５８】
なお、第４７実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。
【１５５５９】
ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは１６種類、大当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは１６種類、大当たり種別「時短Ｃ」に対応する表示パターンは１６種類、大当たり種別「時短Ｄ」に対応する表示パターンは１５種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズ

レの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１５５６０】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ｇ」に対応する表示パターンは１１種類、小当たり種別「時短Ｈ」に対応する表示パターンは１１種類、小当たり種別「時短Ｉ」に対応する表示パターンは１１種類、小当たり種別「時短Ｊ」に対応する表示パターンは１０種類、大当たり種別「時短Ｅ」に対応する表示パターンは１０種類、大当たり種別「時短Ｆ」に対応する表示パターンは１０種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１５５６１】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１５５６２】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が付与利益としての賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【１５５６３】

このように構成することで、特定状況としての「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、普通電役７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても遊技作業としての球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【１５５６４】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１５５６５】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図７５８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上段、中段及び下段の３つの図柄列８１ａ１～８１ａ３（図７５６参照）が表示される。

【１５５６６】

各図柄列８１ａ１～８１ａ３（図７５６参照）は複数の図柄によって構成され、これら

の図柄が図柄列８１ａ１～８１ａ３毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第４７実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１５５６７】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、複合条件として第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、示唆表示内容として第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１５５６８】

ここで、図７５６を参照して、報知装置としての第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図７５６は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。

【１５５６９】

第３図柄は、「１」から「９」の数字を付した９種類の主図柄及び１種類の副図柄で構成されている。各主図柄は、各種の海の生物を模した図柄の上に「１」から「９」の数字を付して構成されている。具体的には、例えば、カメを模した図柄に対して「３」の数字が付され、サメを模した図柄に対して「４」の数字が付され、エビを模した図柄に対して「５」の数字が付され、アンコウを模した図柄に対して「６」の数字が付され、ジュゴンを模した図柄に対して「７」の数字が付され、エンゼルフィッシュを模した図柄に対して「８」の数字が付されている。また、副図柄は、貝殻を模した図柄となっており、ハズレ図柄に対応する。

【１５５７０】

また、各図柄列８１ａ１～８１ａ３には、それぞれ左列、中列及び右列に主図柄又は副図柄が停止可能に構成されている。そして、特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合、各図柄列８１ａ１～８１ａ３に同一の主図柄が揃う変動演出が行われる。よって、第４７実施形態のパチンコ機１０において同一の主図柄が揃う場合、該主図柄の停止パターンは５種類となる。

【１５５７１】

具体的には、左列（８１ａ１Ｌ、８１ａ２Ｌ及び８１ａ３Ｌ）に揃うパターンと、中列（８１ａ１Ｃ、８１ａ２Ｃ及び８１ａ３Ｃ）に揃うパターンと、右列（８１ａ１Ｒ、８１ａ２Ｒ及び８１ａ３Ｒ）に揃うパターンと、右下がり（８１ａ１Ｌ、８１ａ２Ｃ及び８１ａ３Ｒ）に揃うパターンと、右上がり（８１ａ３Ｌ、８１ａ２Ｃ及び８１ａ１Ｒ）に揃うパターンと、が可能に構成されている。

【１５５７２】

また、第４７実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図７５８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が所定抽選結果として大当たり又は小当たりであった場合に、当選した大当たり種別又は小当たり種別によって、停止する主図柄が異なるように構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合は、主に、「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。さらに、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「７」の数字を付し

た主図柄が揃う変動演出が行われる。
【１５５７３】
　また、第４７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が出現可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのか、又は、大当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５５７４】
　各図柄列８１ａ１～８１ａ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列８１ａ１～８１ａ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、さらに、各主図柄の間に副図柄が配列されている。そして、各図柄列８１ａ１～８１ａ３毎に周期性をもって右から左へとスクロールして変動演出が行われる。
【１５５７５】
　第３図柄表示装置８１の左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉ又は時短カウンタ欄８１ｍが表示可能に構成されている（図８４１（ａ）の救済カウンタ欄８１ｉ又は図８５１（ａ）の時短カウンタ欄８１ｍ参照）。救済カウンタ欄８１ｉは、「通常遊技状態」において、救済条件が成立するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を示唆可能に構成されている。また、時短カウンタ欄８１ｍは、「時間短縮状態」において、時短終了条件が成立するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を示唆可能に構成されている。このように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１の左上部分を確認することで、遊技状態が移行するまでの期間を認識可能となるように構成されている。
【１５５７６】
　第３図柄表示装置８１の右上部分には、所定図柄情報としての第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。
【１５５７７】
　特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【１５５７８】
　特図１用保留数表示８７ａは、所定図柄示唆としての第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１５５７９】
　即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と

一致するように表示される。
【１５５８０】
特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１５５８１】
より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、所定図柄示唆としての第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１５５８２】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【１５５８３】
特図２用保留数表示８８ａは、特定図柄情報としての第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１５５８４】
即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。
【１５５８５】
特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１５５８６】
より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであった

ことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１５５８７】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【１５５８８】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【１５５８９】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に特別要件として球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示される。

【１５５９０】

なお、第４７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって示唆表示内容として第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【１５５９１】

次に、図７５７を参照して、ゲームカスタマイズ機能について説明する。上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の実行中に、遊技盤１３（主に第３図柄表示装置８１）において導出可能となる特定演出の出現確率を、遊技者が変更可能となるように構成されている。

【１５５９２】

図７５７（ａ）は、特別図柄の動的表示が実行中でない状況（即ち、待機中状態）において、遊技作業としてのゲームカスタマイズ（即ち、待機中カスタマイズ）を行う場合の表示画面であり、図７５７（ｂ）は、特別図柄の動的表示が実行中の状況においてゲームカスタマイズ（即ち、変動中カスタマイズ）内容が表示されている状態を示した図である。

【１５５９３】

まず、図７５７（ａ）を参照して、特別図柄の動的表示が実行中でない状況において操作可能となる待機中カスタマイズについて説明する。図７５７（ａ）に示すように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の実行中に遊技盤１３（主に第３図柄表示装置８１）において導出可能となる演出のうち、３の演出の出現確率を遊技者が変更可能となるように構成されている。

【１５５９４】

具体的には、遊技盤１３に配設された一発告知ランプ７４（図７５５右上部分参照）を

点灯させる一発告知演出と、第３図柄表示装置８１において実行され得る前兆予告と、同じく第３図柄表示装置８１において実行され得るプレミアム演出と、の３の演出の出現頻度が変更可能に構成されている。

【１５５９５】

ここで、一発告知ランプ７４は、遊技盤１３の右上部分（図７５５参照）に配設されているランプであり、特別図柄の動的表示の実行中に一発告知ランプ７４を点灯させることで、実行中の特別図柄の動的表示がいずれかの大当たり種別又は小当たり種別に当選したことを示すランプである。

【１５５９６】

また、前兆予告とは、特別図柄の動的表示の終了時に第３図柄表示装置８１において泡を模した図柄が下から上へと複数個移動していく演出であり（図８４２（ｄ）の前兆予告図柄８１ｋ参照）、該前兆予告を複数の特別図柄の動的表示において連続して出現させることで、大当たり又は小当たりへの期待度が高くなっていることを示唆するための演出である。なお、前兆予告については、図７７６、図７７７及び図８０８～図８２３において詳細を後述する。

【１５５９７】

さらに、プレミアム演出とは、特別図柄の動的表示の実行中に第３図柄表示装置８１において導出可能な演出であり、特別図柄の動的表示の実行中にプレミアム演出を導出させることで、実行中の特別図柄の動的表示がいずれかの大当たり種別又は小当たり種別に当選したことを示唆する演出である。

【１５５９８】

図７５７（ａ）の一発告知カスタマイズ欄８１ｃに示すように、一発告知ランプ７４の点灯頻度は、大当たり又は小当たり当選時に一定割合で点灯可能となる「ふつう」（一発告知カスタマイズ第１設定８１ｃ２）の頻度と、大当たり又は小当たり当選時に必ず点灯する「１００％」（一発告知カスタマイズ第２設定８１ｃ３）の頻度と、大当たり又は小当たり当選時に点灯しない「告知なし」（一発告知カスタマイズ第３設定８１ｃ４）の頻度と、に変更可能に構成されている。

【１５５９９】

また、図７５７（ａ）の前兆予告カスタマイズ欄８１ｄに示すように、前兆予告の出現頻度は、特別図柄の動的表示の抽選結果（大当たり若しくは小当たりか、または、ハズレか）、及び、変動パターンテーブル２０２ｆの抽選結果（当選した演出態様）に応じて、一定割合で出現可能となる「ふつう」（前兆予告カスタマイズ第１設定８１ｄ２）の頻度と、該「ふつう」の頻度よりも出現割合が減少する「少なめ」（前兆予告カスタマイズ第２設定８１ｄ３）の頻度と、特別図柄の動的表示の抽選結果及び変動パターンテーブル２０２ｆの抽選結果によらず、前兆予告が一切出現し得ない「出現しない」（前兆予告カスタマイズ第３設定８１ｄ４）の頻度と、に変更可能に構成されている。

【１５６００】

さらに、図７５７（ａ）のプレミアムカスタマイズ欄８１ｅに示すように、プレミアム演出の出現頻度は、大当たり又は小当たり当選時の一定割合で点灯可能となる「ふつう」（プレミアムカスタマイズ第１設定８１ｅ２）の頻度と、該「ふつう」の頻度よりも出現割合が上昇する「出やすい」（プレミアムカスタマイズ第２設定８１ｅ３）の頻度と、大当たり又は小当たり当選時に出現し得ない「出現しない」（プレミアムカスタマイズ第３設定８１ｅ４）の頻度と、に変更可能に構成されている。

【１５６０１】

従って、遊技者は枠ボタン２２を操作することで、一発告知演出、前兆予告及びプレミアム演出の出現頻度を、それぞれ３の選択肢の中から自由に選択して設定することができる。

【１５６０２】

そして、それぞれの出現頻度を設定した後、実施要件として設定完了欄８１ｆを選択することで３の演出の出現頻度の変更が反映され、特別図柄の動的表示の待機状態であるデ

モ状態に移行する。また、各演出の出現頻度を変更した場合であっても、「カスタムをやめる」と表示されているカスタマイズ中止欄８１ｇを選択した場合は、実行していたゲームカスタマイズ画面の変更内容の反映を行わずにデモ状態に移行する。さらに、各演出の出現頻度を変更した場合であっても、設定完了欄８１ｆを選択する前に、所定要件としての遊技球が第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞して特別図柄の動的表示が実行を開始した場合は、実行していたゲームカスタマイズ画面における変更内容の反映を行わずに特別図柄の動的表示の実行が開始される。

【１５６０３】

次いで、図７５７（ｂ）を参照して、特別図柄の動的表示の実行中に操作可能となる変動中カスタマイズについて説明する。第４７実施形態のパチンコ機１０では、図７５７（ｂ）に示すように、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が実行中の場合であっても、第３図柄表示装置８１の下部分に変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されるように構成されている。よって、遊技者は該変動中カスタマイズ欄８１ｈを確認することで、現在のゲームカスタマイズ状況を認識することができる。そして、遊技者は枠ボタン２２を操作することで、変動中カスタマイズ欄８１ｈのカスタマイズ内容を変更することができる（図８４１（ｃ）及び（ｄ）参照）。この変動中カスタマイズ欄８１ｈにおいて設定可能な内容は、図７５７（ａ）における待機中カスタマイズ画面で設定可能な内容と同様である。

【１５６０４】

なお、この変動中カスタマイズ欄８１ｈは、特別図柄の動的表示が実行中の間は常に表示可能に構成されており、遊技者による枠ボタン２２の操作によって設定内容の変更が可能となるように構成されている。よって、特別図柄の動的表示の保留球数が複数貯留されており、該特別図柄の動的表示が複数回連続して実行可能な状況において、変動中カスタマイズを実行した場合であっても、該動的表示の実行中にカスタマイズ操作が可能であり、操作装置としての枠ボタン２２を操作して実施要件として設定完了操作を行うことでカスタマイズ操作が完了するように構成されている。

【１５６０５】

ここで、図７５７（ａ）の待機中カスタマイズは、特別図柄の動的表示が実行されていない状況においてのみ操作可能に構成されているため、図７５７（ａ）のゲームカスタマイズ画面において各設定項目の出現頻度の変更を行い、設定完了操作をすると、その後に第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞した保留球（特別図柄の動的表示）は、ゲームカスタマイズの設定変更が反映された状態で制御処理が実行されるため、遊技作業としてのカスタマイズ操作の完了後に実行される特別図柄の動的表示から、カスタマイズ操作の変更内容が反映された状態で実行される。

【１５６０６】

一方、特別図柄の動的表示の実行中において、図７５７（ｂ）の変動中カスタマイズを行った場合は、設定完了操作を行った時点で特別図柄の動的表示の保留球が貯留されている可能性がある。そして、貯留済みの保留球は、所定要件としてゲームカスタマイズの設定完了操作が行われる以前の制御状態で、各始動口入賞時の制御処理が実行されているため、貯留済みの保留球の動的表示は、所定表示状態としてゲームカスタマイズの設定変更前の制御内容に基づいて実行されるように構成されている。

【１５６０７】

従って、変動中カスタマイズを行った場合は、カスタマイズ操作の設定完了後に入賞した保留球から、特定表示状態として設定完了後の内容で変動演出が実行される。このため、第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズの設定完了時点において貯留済みの保留球に基づく特別図柄の動的表示が実行されている間は「変更準備中」である旨を第３図柄表示装置８１に表示し（図８４２（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）、さらに、「変更準備中」となっている期間の表示を行う（図８４２（ｃ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）。そして、変動中カスタマイズの設定完了操作後に入賞した保留球に基づく特別図柄の動的表示が実行されるタイミングで、変更内容

が反映された旨を表示するように構成されている（図８４４（ｄ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）。
【１５６０８】
なお、以下において、変動中カスタマイズの設定完了操作が行われてから、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更内容が反映されるまでの期間を「カスタマイズ反映回転数」と称する場合がある。
【１５６０９】
ここで、仮に、ゲームカスタマイズの設定操作が特別図柄の動的表示が実行されていない待機中状態でのみ実行可能に構成されている場合、遊技者は、該カスタマイズ操作を実行するために遊技球の発射を中断し、実行中の特別図柄の動的表示及び貯留されている特別図柄の動的表示の保留球がすべて実行し終えるのを待ってからカスタマイズ操作を実行することになるため、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまうおそれがある。
【１５６１０】
一方、第４７実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、特別図柄の動的表示が実行中の状態であってもゲームカスタマイズの設定操作を行うことができ、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまうことを防止することができる。
【１５６１１】
また、仮に、実施要件として変動中カスタマイズの設定完了操作が実行されてから、表示制御が変更されるまでのカスタマイズ反映回転数の表示を行わなかった場合、カスタマイズ操作後からしばらくの間、変更内容と異なる変動演出が導出される可能性があり、遊技者はカスタマイズ操作が正常に機能していないと判断し、自身の嗜好に合った変動演出に設定することが不可又は困難であると判断して、パチンコ機１０の遊技を中断してしまうおそれがある。
【１５６１２】
従って、第４７実施形態のパチンコ機１０のように所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数を表示するように構成することで、所定要件としてのゲームカスタマイズの設定完了時に貯留済みとなっていた保留球に基づく特別図柄の動的表示が実行されている間は、設定変更内容が未反映であることを認識することができ、遊技者はパチンコ機１０に不信感等を抱くことなく快適に遊技することができる。なお、ゲームカスタマイズについては、図７７６、図７７７及び図８０８～図８２３において詳細を後述する。
【１５６１３】
また、変動中カスタマイズ欄８１ｈは、特別図柄の動的表示が実行中の間は常に第３図柄表示装置８１に表示されるように構成されているが、特別図柄の動的表示が実行中の一部（例えば、「リーチ表示」が実行されている状態を除く、高速変動中の状態など）でのみ表示されるように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の実行中は非表示とし、遊技者の枠ボタン２２の操作等によって表示されるように構成してもよいし、カスタマイズ内容が初期値の場合は非表示とし、カスタマイズ内容が初期値以外の場合にのみ表示するように構成してもよいし、第３図柄表示装置８１とは異なる表示装置を配設し、該表示装置において表示可能となるように構成してもよい。
【１５６１４】
図７５５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側上方には、一発告知ランプ７４が設けられている。この一発告知ランプ７４は、通常状態においては常時消灯した状態となっており、特別図柄の動的表示の実行中に点灯させることで、実行中の特別図柄の動的表示が所定抽選結果としていずれかの大当たり種別又は小当たり種別に当選したことを示すランプである。従って、第３図柄表示装置８１において如何様な変動演出が実行されている場合であっても、一発告知ランプ７４が点灯すれば、実行中の表現様式としての変動演出がいずれかの大当たり又は小当たりに当選し得ることを推測することができる。
【１５６１５】
よって、この一発告知ランプ７４は、特別図柄の動的表示の抽選結果を報知する重要な

ランプであり、遊技球や第３図柄表示装置８１等の制御装置によって遮蔽され得ない位置に配設されており、遊技者が常に視認可能な位置に配設されている。

【１５６１６】

また、上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、ゲームカスタマイズ機能において該一発告知ランプ７４の出現頻度を遊技者が変更できるように構成されており、遊技者は自身の嗜好に合わせて一発告知演出の出現頻度を設定することが可能となるように構成されている。

【１５６１７】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、一発告知ランプ７４の正面視下方には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１５６１８】

また、所定状況としての「通常遊技状態」において、スルーゲート６７への球の通過が検知された場合、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１５６１９】

スルーゲート６７の正面視下側には、小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図７５８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図７５８参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１５６２０】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（可変入賞装置６５側）から流下する球が所定表示状態としての突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を右側から左側へと転動し、普通電役７２側へと流下していくように構成されている。そして、特定図柄情報としての第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図７５８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１５６２１】

所定要件として小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。なお、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１５６２２】
第４７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図７７１参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図７７１参照）。
【１５６２３】
小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第４７実施形態では、第２特別図柄の動的表示の１の小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図７５８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定表示状態として特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。
【１５６２４】
特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第４７実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図７５９参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる付与利益としての賞球の払い出しは無いように構成されている。
【１５６２５】
次いで、小入賞口ユニット７３の流下方向下流側には、普通電役７２が配設されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。
【１５６２６】
第４７実施形態の主制御装置１１０（図７５８参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを遊技盤１３盤面内に没入させた状態を維持させており、第２始動口７１の正面視上方側（小入賞口ユニット７３側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面内に没入状態となっている出没板７２ａを通過し、第２始動口７１へ入賞することなく盤面下方（可変入賞装置６５側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、遊技盤１３盤面から突出した状態に駆動させて、該普通電役７２の正面視上方側（小入賞口ユニット７３側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面から突出した状態となっている出没板７２ａの上面を左側から右側へと転動し、第２始動口７１へと入球して第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知される。これにより、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。
【１５６２７】
また、第４７実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が開放され、出没板７２ａ

が遊技盤１３盤面から突出した状態となっている場合、該普通電役７２の正面視上方側（小入賞口ユニット７３側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって、第２始動口７１に入賞するまでに約１秒程度の時間を要するように構成されている。

【１５６２８】

一方、詳細は後述するが、第４７実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態にかかわらず、普通図柄の可変表示が高確率（即ち、９９／１００）で当たりを導出可能となるように構成されている（図７７３（ａ）参照）。また、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている（図７７３（ｃ）参照）。

【１５６２９】

即ち、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役７２が操作後状態としての閉鎖状態から操作中状態としての開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、該普通電役７２の正面視上方側（小入賞口ユニット７３側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって第２始動口７１に入賞する前に普通電役７２は閉鎖状態となるため、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口７１に入賞し得ないように構成されている。

【１５６３０】

ここで、仮に、「通常遊技状態」における普通電役７２の開放態様を、該普通電役７２の開放時に右打ち遊技することで第２始動口７１へ入球可能となるように構成した場合（例えば、開放時間が「１．０秒」など）、特定要件として、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行することで普通図柄が当たりに当選し、普通電役７２が開放することで第２始動口７１に入賞して第２特別図柄の動的表示が実行されてしまう。

【１５６３１】

詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は第１特別図柄の動的表示よりも大当たり状態を導出し易い（大当たり又は小当たりに当選し易い）ように構成されているため、「通常遊技状態」においても第２特別図柄の動的表示の実行によって大当たり状態の導出が可能となってしまい、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１５６３２】

従って、普通電役７２を第４７実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態」に右打ち遊技した場合に、従来のパチンコ機における普通電役７２よりも入賞し難くなるように構成することができる。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、所定期間としてのスルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、報知装置としての第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１５６３３】

また、「時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第２始動口７１へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第２始動口７１への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【１５６３４】

なお、遊技状態によって普通図柄の当たり確率を変更し、「通常遊技状態」において普通図柄の当たりに当選し難い（例えば、１／１００）、又は、当選し得ないように構成し

てもよい。また、「時間短縮状態」における普通電役７２の出没板７２ａの開放回数を「通常遊技状態」よりも多くなるように構成してもよいし、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役７２の出没板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１５６３５】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第４７実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第４７実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１５６３６】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１５６３７】

なお、普通図柄の可変表示は、第４７実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。このように構成する場合、特別図柄の動的表示の保留球及び普通図柄の可変表示の保留球の双方が保留されている状況では、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出が優先的に視認可能となるように構成し、普通図柄の可変表示は第３図柄表示装置８１の一部の領域で視認可能とするか、普通図柄表示装置８３においてのみ該可変表示を視認可能とするように構成することで、大当たり遊技に関連し得る特別図柄の変動演出を遊技者に視認可能とすることができる。

【１５６３８】

また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１５６３９】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図７５８参照）で所定図柄情報としての第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が付与利益としての賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１５６４０】

普通電役７２の球の流下方向下流側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１５６４１】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得るこ

とで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視左側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図７５８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【１５６４２】

実施要件として可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、９個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１５６４３】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【１５６４４】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、小入賞口ユニット７３、普通電役７２及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１５６４５】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図７５３参照）を通じて視認することができる。

【１５６４６】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【１５６４７】

次に、図７５８を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図７５８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【１５６４８】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が

内蔵されている。
【１５６４９】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【１５６５０】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。
【１５６５１】
また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している（図７５８参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。
【１５６５２】
ここで、図７５９を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図７６０から図７７３を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。
【１５６５３】
大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。
【１５６５４】
また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。
【１５６５５】
これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。
【１５６５６】
各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図７８９参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図７８８参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる所定記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる特定記憶部としての第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられ

ており、これらの各エリアには、所定時期としての第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【１５６５７】

各カウンタについて詳しく説明する。所定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【１５６５８】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図７８９参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図７８８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１５６５９】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第４７実施形態では、タイマ割込処理（図７８９参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【１５６６０】

所定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、所定図柄情報としての第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【１５６６１】

ここで、図７６０を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図７６０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図７６０（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【１５６６２】

第４７実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変

位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【１５６６３】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【１５６６４】

このように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【１５６６５】

また、第４７実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、特定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より出現確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【１５６６６】

さらに、第４７実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【１５６６７】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【１５６６８】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からは

パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【１５６６９】

図７６０（ａ）で示すように、第４７実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる所定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１００個で、その値「０～９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の所定図柄情報としての第１特別図柄における大当たり確率は、１００／１００００＝１．００／１００（即ち、１．００％）となるように設定されている。

【１５６７０】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【１５６７１】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９００個で、その値「１００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９００／１００００＝９９．００／１００（即ち、９９．００％）となるように設定されている。

【１５６７２】

即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１５６７３】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０２で、その値「０～１０１」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。

【１５６７４】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【１５６７５】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９８個で、その値「１０２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９８／１００００＝９８．９８／１００（即ち、９８．９８％）となるように設定されている。

【１５６７６】

即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１５６７７】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、大当たり確率が若干向上しており（１．００％→１．０２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１５６７８】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０４個で、その値「０～１０３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。
【１５６７９】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【１５６８０】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９６個で、その値「１０４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９６／１００００＝９８．９６／１００（即ち、９８．９６％）となるように設定されている。
【１５６８１】
即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１５６８２】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０２％→１．０４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１５６８３】
次に、図７６０（ｂ）で示すように、第４７実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる特定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１００個で、その値「０～９９」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特定図柄情報としての第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１００／１００００＝１．００／１００（即ち、１．００％）となるように設定されている。
【１５６８４】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１６４個で、その値「１００～２６３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。
【１５６８５】
従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３６個で、その値「２６４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、９７３６／１００００＝９７．３６／１００（即ち、９７．３６％）となるように設定されている。
【１５６８６】
即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１５６８７】
　このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べると選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、小当たり遊技に当選し易いため、第１特別図柄における抽選遊技と比べると、第２特別図柄における抽選遊技の方が大当たり遊技（小当たり遊技の当選に基づく大当たり遊技を含む）の導出割合が高くなるように構成されている。
【１５６８８】
　次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０２個で、その値「０～１０１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。
【１５６８９】
　ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、１６４個で、その値「１０２～２６５」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。
【１５６９０】
　従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３４個で、その値「２６６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、９７３４／１００００＝９７．３４／１００（即ち、９７．３４％）となるように設定されている。
【１５６９１】
　即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１５６９２】
　よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１．６４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．００％→１．０２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１５６９３】
　次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる特定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０４個で、その値「０～１０３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。
【１５６９４】
　ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、１６４個で、その値「１０４～２６７」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。

【１５６９５】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３２個で、その値「２６８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特定図柄情報としての第２特別図柄のハズレ確率は、９７３２／１００００＝９７．３２／１００（即ち、９７．３２％）となるように設定されている。
【１５６９６】
即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１５６９７】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１．６４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０２％→１．０４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１５６９８】
図７５９に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第４７実施形態では、タイマ割込処理（図７８９参照）毎に１回）更新される。
【１５６９９】
そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、所定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、特定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。
【１５７００】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、特定記憶部としての第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。
【１５７０１】
上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当た

り種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、所定図柄情報としての第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【１５７０２】

ここで、図７６１を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図７６１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図７６１（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【１５７０３】

図７６１（ａ）及び図７６１（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【１５７０４】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第４７実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「４５回」）行われるまで間、「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第４７実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「１５回」）行われるまで間、「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第４７実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「４５回」）行われるまで間、「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第４７実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「１５回」）行われるまで間、「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第４７実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「１００００回」）行われるまで間、「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第４７実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「４５回」）行われるまで間、「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｆ」と、がある。

【１５７０５】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【１５７０６】

図７６１（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「２～５０」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５１～９９」が対応付けられている。

【１５７０７】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、所定記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ｃ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当た

り種別「時短Ｄ」が選定され得る。
【１５７０８】
従って、すべての遊技状態において所定図柄示唆としての第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が１％、大当たり種別「時短Ｂ」が１％、大当たり種別「時短Ｃ」が４９％、大当たり種別「時短Ｄ」が４９％、の割合で当選することとなる。
【１５７０９】
また、第４７実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで特定図柄示唆としての第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。
【１５７１０】
次いで、図７６１（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ｅ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～１９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｆ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「２０～９９」が対応付けられている。
【１５７１１】
よって、特定図柄情報としての第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された特定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ｅ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ｆ」が選定され得る。
【１５７１２】
従って、すべての遊技状態において第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ｅ」が２０％、大当たり種別「時短Ｆ」が８０％、の割合で当選することとなる。
【１５７１３】
図７５９に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第４７実施形態では、タイマ割込処理（図７８９参照）毎に１回）更新される。
【１５７１４】
そして、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。
【１５７１５】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数

カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【１５７１６】

上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２が設けられている。

【１５７１７】

ここで、図７６２を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図７６２は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【１５７１８】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３（図７５５参照）を開放駆動するとともに、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【１５７１９】

図７６２に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、該小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【１５７２０】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｇ」及び「時短Ｈ」と、最大ラウンド数が１＋４ラウンドの「時短Ｉ」及び「時短Ｊ」と、が設けられている。

【１５７２１】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」又は「時短Ｊ」となる。そして、小当たり種別「時短Ｇ」又は「時短Ｉ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｈ」又は「時短Ｊ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１５７２２】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、該小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【１５７２３】

図７６２で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ｇ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～３」が対応付けられ、「時短Ｈ」に対して小当たり種別カウン

タＣＫの値「４～１９」が対応付けられ、「時短Ｉ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０～２３」が対応付けられ、「時短Ｊ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２４～９９」が対応付けられている。

【１５７２４】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された特定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ｈ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｊ」が決定される。

【１５７２５】

従って、特定図柄示唆としての第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ｇ」が４％の割合で、小当たり種別「時短Ｈ」が１６％の割合で、小当たり種別「時短Ｉ」が４％の割合で、小当たり種別「時短Ｊ」が７６％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【１５７２６】

ここで、図７６３及び図７６４を参照して、第４７実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図７６３は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図７６４は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図７６３及び図７６４に記載した電サポ回数は、「時間短縮状態」において主に実行可能となる第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図７７２において詳細を後述する。

【１５７２７】

図７６３で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、特定状況としての「時間短縮状態」が終了した場合、となる（図７６４参照）。

【１５７２８】

また、図７６３で示すように、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、所定図柄情報としての第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図７６５～図７６９参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図７５８参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１５７２９】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」に当選した場合、となる（図７６４参照）。

【１５７３０】

この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、特定図柄情報としての第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５～１

９０秒」で行われる（後述する図７６５～図７６９参照）。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１５７３１】

一方、「第１時間短縮状態」において左打ち遊技が実行され、第１始動口６４に複数回の入球が検知された場合は、推奨される右打ち遊技を示唆すべく、音声出力装置２２６（図７５８参照）等によって左打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１５７３２】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｆ」、又は、小当たり種別「時短Ｈ」若しくは「時短Ｊ」に当選した場合、となる（図７６４参照）。なお、「第２時間短縮状態」における奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については「第１時間短縮状態」と同様のため、説明を省略する。

【１５７３３】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ｅ」、又は、小当たり種別「時短Ｇ」若しくは「時短Ｉ」に当選した場合、となる（図７６４参照）。

【１５７３４】

この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒～１９０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５～１９０秒」で行われる（後述する図７６５～図７６９参照）。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１５７３５】

また、詳細は後述するが、この「第３時間短縮状態」は、主に、第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間、継続するように構成されている。そして、上述したように、「時間短縮状態」において主に実行され得る第２特別図柄の動的表示は、設定値１の大当たり確率が「１．０２％」、小当たり確率が「１．６４％」となるように構成されており、平均すると、３８回転に１回の割合で所定抽選結果として大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。

【１５７３６】

このため、「第３時間短縮状態」においては、特別図柄の動的表示が１００００回実行されるまでの期間において大当たりを導出する蓋然性が高く、実質的に次回大当たりが確定し得る遊技状態となるように構成されている。

【１５７３７】

従って、「第３時間短縮状態」においては、該「第３時間短縮状態」が終了するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、残り時短回数）を表示しないように構成されている（図８５６（ａ）の時短カウンタ欄８１ｍ参照）。上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においては、時短終了条件が成立するまでの特別図柄の動的表示の実行回数を示唆可能となるように構成されているが（例えば、図８５１の時短カウンタ欄８１ｍ参照）、このように構成することで、「第３時間短縮状態」が特別な「時間短縮状態」であることを遊技者に示唆可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【１５７３８】

次いで、「第４時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、連続して所定回数（第４７実施形態では、「２９９回」）大当たり状態が発生しなかった場合、即ち、所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図７６４参照）。なお、「第４時間短縮状態」における奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については「第３時間短縮状態」と同様のため、説明を省略する。

【１５７３９】

このように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、所定状況としての「通常遊技状態」における左打ち遊技、又は、「時間短縮状態」における右打ち遊技など、遊技仕様通りに遊技が実行されて各入球口に入球した場合には、該入球に応じた変動演出又は可変表示等を行い、「通常遊技状態」における右打ち遊技、又は、「時間短縮状態」における左打ち遊技など、遊技仕様に反する遊技が実行されて各入球口に入球した場合には、各打ち方の禁止報知等を行うように構成されている。このように構成することで、遊技者は遊技仕様に即した遊技を実行することができる。また、遊技仕様に反した打ち方による不正行為等を未然に防止することができる。

【１５７４０】

図７５９に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【１５７４１】

第４７実施形態では、保留されている表現様式としての変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、報知装置としての第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第４７実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【１５７４２】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様又は「非リーチ（超ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の７個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【１５７４３】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様と「非リーチ（超ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様及び「非リーチ（超ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列８１ａ１～８１ａ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列８１ａ１～８１ａ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列８１ａ１，８１ａ３が「リーチ表示」を発生し得る停止位置で停止しない演出態様である。

【１５７４４】

ここで、「リーチ表示」を発生し得る停止位置とは、８１ａ１Ｌと８１ａ３Ｌとが同一の第３図柄となって左列に「リーチ表示」が発生する場合、８１ａ１Ｃと８１ａ３Ｃとが同一の第３図柄となって中央列に「リーチ表示」が発生する場合、８１ａ１Ｒと８１ａ３Ｒとが同一の第３図柄となって右列に「リーチ表示」が発生する場合、８１ａ１Ｌと８１ａ３Ｒとが同一の第３図柄となって右下がりに「リーチ表示」が発生する場合、８１ａ１Ｒと８１ａ３Ｌとが同一の第３図柄となって右上がりに「リーチ表示」が発生する場合、のいずれかの停止位置となった場合である（図７５６参照）。

【１５７４５】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列８１ａ１～８１ａ３（図７５６参照）に表示される第３

図柄が、表示画面右側から左側に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【１５７４６】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【１５７４７】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列８１ａ１～８１ａ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、上図柄列８１ａ１と下図柄列８１ａ３（図７５６参照））において「リーチ表示」を発生し得る第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列８１ａ１，８１ａ３において「リーチ表示」を発生し得ない第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列８１ａ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【１５７４８】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列８１ａ１～８１ａ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列８１ａ１，８１ａ３において「リーチ表示」を発生し得ない第３図柄が停止し、残りの１の図柄列８１ａ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列８１ａ１～８１ａ３が同時に停止し、２の図柄列８１ａ１，８１ａ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）において「リーチ表示」を発生し得ない第３図柄が停止するとともに、他の図柄列８１ａ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【１５７４９】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列８１ａ１，８１ａ３において「リーチ表示」を発生し得る第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１５７５０】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１５７５１】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１５７５２】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第４７実施形態では、タイマ割込処理（図７８９参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち所定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１が格納

される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する特定記憶部としての第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【１５７５３】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【１５７５４】

また、第４７実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【１５７５５】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」のいずれであるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【１５７５６】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【１５７５７】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が出現した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【１５７５８】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には

、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【１５７５９】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口７１への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【１５７６０】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「時間短縮状態」における第２始動口７１へ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第２始動口７１への入球が頻発し、折角、第２始動口７１へ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、所定図柄情報としての第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【１５７６１】

そこで、第４７実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。

【１５７６２】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、表現様式としての変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらずいずれの始動口にも入球せず、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４、第２始動口７１へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【１５７６３】

そこで、第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演

出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【１５７６４】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」であっても、時短回数が多い「時間短縮状態」（即ち、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）では、より短い変動時間が選択され易くするためである。具体的には、詳細は後述するが、「第１時間短縮状態」に移行した場合の時短回数が「１５回」、「第２時間短縮状態」に移行した場合の時短回数が「４５回」に設定されているのに対して、「第３時間短縮状態」に移行した場合の時短回数が「１００００回」、「第４時間短縮状態」に移行した場合の時短回数が「３７９回」に設定されている。

【１５７６５】

即ち、「第１時間短縮状態」及び「第２時間短縮状態」では、時短回数が十分に多い回数に設定されておらず、それぞれの時短回数が実行されて「通常遊技状態」に移行し得るように構成されているのに対して、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」では、時短回数が十分に多い回数に設定されており、それぞれの「時間短縮状態」中にいずれかの大当たり又は小当たりに当選する蓋然性が高くなるように構成されている。

【１５７６６】

このため、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」では、「第１時間短縮状態」及び「第２時間短縮状態」よりも短い変動時間が選択され易くすることで、大当たりが頻発する「連荘」状態において、次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。

【１５７６７】

ここで、図７６５を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図７６５（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図７６５（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【１５７６８】

上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、操作中状態として第１始動口６４に球が入球する前の状態から、操作後状態として第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ３を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ５を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ５のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【１５７６９】

具体的には、図７６５（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図７６６（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図７６６（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図７６６（ｃ）参照）が選択される。

【１５７７０】

次いで、特定状況としての「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数で

あっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図７６６（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図７６６（ｃ）参照）が選択される。

【１５７７１】

次に、図７６５（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図７６６（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図７６６（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図７６６（ｃ）参照）が選択される。

【１５７７２】

次いで、「第１時間短縮状態」又は「第２時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図７６６（ａ）参照）が選択される。また、「第１時間短縮状態」又は「第２時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図７６７（ａ）参照）が選択される。一方、「第１時間短縮状態」又は「第２時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図７６６（ｃ）参照）が選択される。

【１５７７３】

次いで、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図７６６（ａ）参照）が選択される。また、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図７６７（ｂ）参照）が選択される。一方、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図７６６（ｃ）参照）が選択される。

【１５７７４】

なお、第１特別図柄及び第２特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【１５７７５】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、所定図柄情報としての第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【１５７７６】

次に、図７６６及び図７６７を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図７６６（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図７６６（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図７６６（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図７６７（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図７６７（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図である。

【１５７７７】

図７６６（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【１５７７８】

なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様及び「非リーチ（超ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様及び「非リーチ（超ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【１５７７９】

次に、図７６６（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【１５７８０】

なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様及び「非リーチ（超ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様及び「非リーチ（超ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【１５７８１】

即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【１５７８２】

つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【１５７８３】

従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【１５７８４】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【１５７８５】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（第２始動口７１）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【１５７８６】

なお、第４７実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【１５７８７】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【１５７８８】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、実施要件としての始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【１５７８９】

次に、図７６６（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【１５７９０】

なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【１５７９１】

よって、Ｃテーブル２０２ｅ３で示すように、所定状況としての「通常遊技状態」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、「通常遊技状態」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の出現時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が出現する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に所定抽選結果としての大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【１５７９２】

次に、図７６７（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「８６」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「８７」～「９６」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９７，９８」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９９」に設定されている。

【１５７９３】

なお、Ｄテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（超ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（超ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【１５７９４】

次に、図７６７（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「非リーチ（超ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「８６」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「８７」～「９６」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９７，９８」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９９」に設定されている。

【１５７９５】

なお、Ｅテーブル２０２ｅ５では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【１５７９６】

よって、Ｄテーブル２０２ｅ４及びＥテーブル２０２ｅ５で示すように、「時間短縮状態」におけるハズレとなる特別図柄の動的表示の実行時において、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択される割合は、「通常遊技状態」におけるハズレとなる特別図柄の動的表示の実行時において、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択される割合よりも低くなるように設定されている。

【１５７９７】
このように構成することで、「時間短縮状態」において「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が導出された場合における大当たりへの期待度を高めることができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。
【１５７９８】
ここで、このように「通常遊技状態」と「時間短縮状態」とにおいて、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合が異なるように構成する場合、後述する音声ランプ制御装置１１３において行う変動演出の１つである「先読み演出」を実行する場合に注意が必要となる。
【１５７９９】
具体的には、例えば、「通常遊技状態」においてハズレとなる特別図柄の動的表示の保留球が入球した場合であって、該動的表示での停止パターン選択カウンタＣ３の値が「９５」であった場合、「通常遊技状態」においては停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２が参照され、「スーパーリーチ」演出態様が選択される。
【１５８００】
これに対して、「時間短縮状態」においてハズレとなる特別図柄の動的表示の保留球が入球した場合であって、該動的表示での停止パターン選択カウンタＣ３の値が「９５」であった場合、「時間短縮状態」においては停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４又はＥテーブル２０２ｅ５が参照され、「ノーマルリーチ」演出態様が選択される。
【１５８０１】
このように、同じ特別図柄の動的表示であって、同じ当否結果（この場合、ハズレとなる動的表示）であって、かつ、同じ停止パターン選択カウンタＣ３の値選択された場合であっても、参照される停止パターンテーブル２０２ｅが異なることで、選択される演出態様が異なることがある。
【１５８０２】
このため、例えば、「通常遊技状態」において第１始動口６４に入球した保留球であって、該保留球での停止パターン選択カウンタＣ３の値が「９５」であった場合に、該保留球よりも前に実行される第１特別図柄の動的表示の保留球の実行によって救済条件成立回数に到達して「時間短縮状態」に移行し、該保留球が「時間短縮状態」において実行される場合を想定する。この場合、「通常遊技状態」中に入球したタイミングで、「通常遊技状態」において実行される特別図柄の動的表示として「先読み演出」の制御処理を行うと、「スーパーリーチ」演出態様が実行され得る変動演出として制御処理が実行される。
【１５８０３】
しかしながら、該保留球は「時間短縮状態」において実行されるため、実際には「ノーマルリーチ」演出態様が選択される。よって、「通常遊技状態」中に入球したタイミングで「スーパーリーチ」演出態様が実行され得る変動演出として制御処理を実行してしまうと、「先読み演出」として「スーパーリーチ」演出態様が導出することを示唆する予告演出を導出してしまうおそれがあり、遊技者に混乱を招くおそれがある。
【１５８０４】
従って、第４７実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１に保留球が入賞した場合の「先読み演出」の実行可否を、入球時の保留球数と、遊技状態が移行するまでの特別図柄の動的表示の実行回数とで比較して判別するように構成されている。なお、この「先読み演出」の実行可否の判別処理については図７７６、図７７７及び図８０８において詳細を後述する。
【１５８０５】
以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定する

ことにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【１５８０６】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【１５８０７】

図７５９に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図７８９参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図７８８参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち所定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち特定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【１５８０８】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【１５８０９】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【１５８１０】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演

出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【１５８１１】

ここで、図７６８及び図７６９を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。

【１５８１２】

図７６８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図７６８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図７６９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図７６９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図７６８及び図７６９に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【１５８１３】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「非リーチ（超ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：非リーチ・超ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【１５８１４】

また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【１５８１５】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【１５８１６】

第４７実施形態では、第１特別図柄に対応する所定記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１５８１７】
第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【１５８１８】
図７６８（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【１５８１９】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【１５８２０】
ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、が設けられている。
【１５８２１】
「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われ（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）、「非リーチ（超ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１秒」行われる（以下、「高速変動（超短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。
【１５８２２】
「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様及び「非リーチ（超ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。
【１５８２３】
即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様及び「非リーチ（超ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【１５８２４】
従って、第４７実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（超ショート）」演出態様は、「１秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。
【１５８２５】
「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。
【１５８２６】
第４７実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を出現するパターンと、直接「大当たり表示」を出現するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を出現させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。
【１５８２７】
「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。
【１５８２８】
第４７実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を出現するパターンと、直接「大当たり表示」を出現するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を出現させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。
【１５８２９】
「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。
【１５８３０】
第４７実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を出現するパターンと、直接「大当たり表示」を出現するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を出現させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。
【１５８３１】
なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。
【１５８３２】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が出現した後に発展して実行され、「大当たり表示」を出現する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【１５８３３】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が出現するパターンが用意されている。

【１５８３４】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図７６８（ｂ）及び図７６９（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図７６８（ａ）及び図７６９（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【１５８３５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１５８３６】

図７６８（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１５８３７】

即ち、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【１５８３８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１５８３９】

図７６８（ａ）の示す例では、「Ｅ４：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１５８４０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パタ

ーンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【１５８４１】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１５８４２】
図７６８（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１５８４３】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【１５８４４】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ６：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１５８４５】
図７６８（ａ）の示す例では、「Ｅ６：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１５８４６】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【１５８４７】
なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。
【１５８４８】

次に、図７６８（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第４７実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された所定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１５８４９】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１５８５０】

図７６８（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【１５８５１】

即ち、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１５８５２】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１５８５３】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１５８５４】

図７６８（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動

」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【１５８５５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１５８５６】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１５８５７】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１５８５８】

図７６８（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【１５８５９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１５８６０】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊

技性を提供できる。
【１５８６１】
次に、図７６９（ａ）を参照して、特定図柄情報としての第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された特定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【１５８６２】
第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【１５８６３】
図７６９（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【１５８６４】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【１５８６５】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１５８６６】
図７６９（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１５８６７】
即ち、第２特別図柄の表現様式としての変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【１５８６８】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：非リーチ・超ショート」には、全体の変動時間が「１秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１５８６９】

図７６９（ａ）で示す例では、「Ｅ３：非リーチ・超ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１５８７０】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（超ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（超ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が選択される。

【１５８７１】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１５８７２】

図７６９（ａ）の示す例では、「Ｅ４：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１５８７３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１５８７４】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１５８７５】

図７６９（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１５８７６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素

＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【１５８７７】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ６：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１５８７８】

図７６９（ａ）の示す例では、「Ｅ６：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１５８７９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１５８８０】

次に、図７６９（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第４７実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が所定抽選結果として大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１５８８１】

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１５８８２】

図７６９（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動

」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【１５８８３】

即ち、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１５８８４】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１５８８５】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１５８８６】

図７６９（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【１５８８７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１５８８８】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１５８８９】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ

６：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１５８９０】

図７６９（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【１５８９１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１５８９２】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１５８９３】

図７５９に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【１５８９４】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図７８９参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図７８８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１５８９５】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第４７実施形態では、タイマ割込処理（図７８９参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている特定抽選情報としての普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【１５８９６】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に

格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、普通電役７２へ球が入賞可能に構成される。

【１５８９７】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図７７３において後述する。

【１５８９８】

図７５８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図７５９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１５８９９】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図７８８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図７８６参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図８０７参照）が即座に実行される。

【１５９００】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短フラグ２０３ｊ、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ、合計時短カウンタ２０３ｎ、大当たりフラグ２０３ｏ、救済カウンタ２０３ｐ及び救済設定済みフラグ２０３ｑを少なくとも有している。

【１５９０１】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図７８９参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄

に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１５９０２】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７８６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（表現様式としての変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図７９０のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図７９２のＳ５０９参照）。

【１５９０３】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図７８９参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１５９０４】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７８６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図７９０のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、特定図柄示唆としての第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図７９２のＳ５０６参照）。

【１５９０５】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３に通知される（図７９０のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【１５９０６】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【１５９０７】

また、第４７実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図７５９参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種

別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【１５９０８】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【１５９０９】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」や「前兆予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【１５９１０】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【１５９１１】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した所定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図７８９参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、所定図柄情報としての第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図７５９参照）。

【１５９１２】

特定記憶部としての第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した特定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図７８９参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図７５９参照）。

【１５９１３】
保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。
【１５９１４】
ＭＰＵ２０１は、特定時期として第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第４７実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【１５９１５】
ここで、再び図７５９を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【１５９１６】
上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。所定記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。
【１５９１７】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。
【１５９１８】
また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５

とが設けられている。
【１５９１９】
なお、第４７実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５と、を１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。
【１５９２０】
上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【１５９２１】
また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【１５９２２】
一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、所定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５と、が設けられている。
【１５９２３】
ＭＰＵ２０１は、特定時期として特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、表現様式としての変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、所定記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。
【１５９２４】
そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図７９３参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【１５９２５】
　また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。
【１５９２６】
　データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、特定記憶部としての第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。
【１５９２７】
　そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第４７実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【１５９２８】
　ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。
【１５９２９】
　また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第４７実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【１５９３０】
　なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【１５９３１】
　一方、ＭＰＵ２０１は、所定時期として変動演出の実行開始タイミングとなったときに

、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【１５９３２】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第４７実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１５９３３】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、所定記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【１５９３４】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第４７実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１５９３５】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１５９３６】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、特定図柄情報としての第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【１５９３７】

図７５８に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定

期的に実行されるタイマ割込処理（図７８９参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【１５９３８】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７８６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図７９１のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図８０５のＳ７０５参照）。

【１５９３９】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図７８９参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図７５９参照）。

【１５９４０】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【１５９４１】

ＭＰＵ２０１は、特定時期として普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第４７実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１５９４２】

ここで、再び図７５９を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【１５９４３】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【１５９４４】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【１５９４５】

この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア

番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【１５９４６】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【１５９４７】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。

【１５９４８】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図８０５参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【１５９４９】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【１５９５０】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第４７実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１５９５１】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、特定記憶部としての普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【１５９５２】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第４７実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１５９５３】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保

留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１５９５４】

図７５８に戻り、説明を続ける。状態遷移制御としての時短フラグ２０３ｊは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図７８６のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第４７実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別にかかわらず、時短フラグ２０３ｊがオンに設定される（図８０４のＳ６６０１参照）。その後、変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きくない場合にオフに設定される（図７９５のＳ５３１１参照）。

【１５９５５】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、状態遷移制御としての時短フラグ２０３ｊがオンされている場合に、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【１５９５６】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｋは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第４７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１５９５７】

この特図１時短カウンタ２０３ｋは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７８６のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」クリアされる（図７９７のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図１時短カウンタ２０３ｋの値が設定される（図８０４のＳ６６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第４７実施形態では、「２９９回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図１時短カウンタ２０３ｋの値が設定される（図７９６のＳ５４０５参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｋの値は、特定要件として、「時間短縮状態」において第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図７９５のＳ５３０２参照）。

【１５９５８】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」となった場合に（図７９５のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図７９５のＳ５３１１参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１５９５９】

なお、特図１時短カウンタ２０３ｋの値は、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が所定の値（例えば、「１５」、「４５」、「１００００」又は「３７９」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【１５９６０】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するため

のカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第４７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１５９６１】

この特図２時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７８６のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図７９７のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図２時短カウンタ２０３ｍの値が設定される（図８０４のＳ６６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第４７実施形態では、「２９９回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図２時短カウンタ２０３ｍの値が設定される（図７９６のＳ５４０５参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｍの値は、特定要件として、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図７９５のＳ５３０６参照）。

【１５９６２】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図７９５のＳ５３０８：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図７９５のＳ５３１１参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１５９６３】

なお、特図２時短カウンタ２０３ｍの値は、特定図柄情報としての第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が所定の値（例えば、「１５」、「４５」、「１００００」又は「３７９」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【１５９６４】

次いで、合計時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第４７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１５９６５】

この合計時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７８６のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図７９７のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して合計時短カウンタ２０３ｎの値が設定される（図８０４のＳ６６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第４７実施形態では、「２９９回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して合計時短カウンタ２０３ｎの値が設定される（図７９６のＳ５４０５参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｎの値は、特定要件として、「時間短縮状態」においていずれかの特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図７９５のＳ５３０４又はＳ５３０９参照）。

【１５９６６】
そして、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図７９５のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３１０：Ｎｏ）、各特別図柄の実行の合計回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図７９５のＳ５３１１参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【１５９６７】
なお、合計時短カウンタ２０３ｎの値は、各特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ２０３ｎの値が所定の値（例えば、「１９」、「４９」、「１００００」又は「３８３」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。
【１５９６８】
大当たりフラグ２０３ｏは、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。
【１５９６９】
この大当たりフラグ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図７８６のＳ１１８参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定される（図８００のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図７９７参照）において、大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されていると判別された場合（図７９７のＳ６０７：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｏがオフに設定される（図７９７のＳ６０８参照）。大当たりフラグ２０３ｏがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。
【１５９７０】
救済カウンタ２０３ｐは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「第４時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第４７実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「２９９回」実行された場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２９９」に達した場合に、遊技状態を「第４時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【１５９７１】
この救済カウンタ２０３ｐは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図７８６のＳ１１８参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、すべての遊技状態において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図７９６のＳ５４０２参照）。第４７実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｐの値が「２９９」に達した場合、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して各時短カウンタの値が設定されるとともに、状態遷移制御としての時短フラグ２０３ｊをオンに設定して（図７９６のＳ５４０９参照）、「第４時間短縮状態」に移行する。
【１５９７２】
なお、この救済カウンタ２０３ｐは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図７９７のＳ６０３参照）。これにより、所定抽選結果として大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「第４時間短縮状態」に移行させることが可能となる。
【１５９７３】
救済設定済みフラグ２０３ｑは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図７８６のＳ１１８参照）。そして、特別図柄の低確率状態（即ち、すべての遊技状態）におい

て、特別図柄の動的表示が連続して「２９９回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２９９」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図７９６のＳ５４０７参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図７９７のＳ６０２参照）。

【１５９７４】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、その後の「通常遊技状態」において再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｑを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【１５９７５】

また、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合、「通常遊技状態」において、救済カウンタ欄８１ｉ（図８４１（ａ）参照）を表示しないように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において救済カウンタ欄８１ｉが表示されていなければ、前回の大当たり後に救済条件が１回成立しており、特別図柄の動的表示の実行によって救済条件が成立し得ない状態であることを遊技者が認識可能となる。

【１５９７６】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。

【１５９７７】

ここで、図７７０を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図７７０は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【１５９７８】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【１５９７９】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」若しくは「時短Ｊ」に当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１５９８０】

図７７０で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入

賞に基づく賞球の払い出す数が「９個」に設定される。
【１５９８１】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合には、大入賞口が７ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく付与利益としての賞球の払い出す数が「９個」に設定される。
【１５９８２】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合には、大入賞口が５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「９個」に設定される。
【１５９８３】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合には、大入賞口が１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「９個」に設定される。
【１５９８４】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｇ」又は「時短Ｈ」に当選し、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「９個」に設定される。
【１５９８５】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｉ」又は「時短Ｊ」に当選し、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「９個」に設定される。
【１５９８６】
このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、所定状況としての「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。
【１５９８７】
また、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘

」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１５９８８】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【１５９８９】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【１５９９０】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【１５９９１】

次に、図７７１を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図７７１は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり当選時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【１５９９２】

この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。

【１５９９３】

図７７１で示すように、すべての遊技状態において小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。

【１５９９４】

次いで、すべての遊技状態において小当たり種別「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」又は「時短Ｊ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒

」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」又は「時短Ｊ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」又は「時短Ｊ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（「１０秒」（図７７０参照））へ移行する。このため、小当たり種別「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」又は「時短Ｊ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【１５９９５】

次に、図７７２を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図７７２は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）又は救済条件の成立時に参照され、大当たり種別、小当たり種別又は救済条件成立ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【１５９９６】

第４７実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【１５９９７】

図７７２で示すように、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「１５回」、「特図２時短回数」は「１５回」、「合計時短回数」は「１９回」に設定され、該大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する。

【１５９９８】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｆ」が実行された場合、又は、小当たり種別「時短Ｈ」若しくは「時短Ｊ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「４５回」、「特図２時短回数」は「４５回」、「合計時短回数」は「４９回」に設定され、該大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する。

【１５９９９】

次いで、大当たり種別「時短Ｅ」が実行された場合、又は、小当たり種別「時短Ｇ」若しくは「時短Ｉ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「１００００回」、「特図２時短回数」は「１００００回」、「合計時短回数」は「１００００回」に設定され、該大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行する。

【１６０００】

次いで、救済条件が成立した場合、即ち、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第４７実施形態では、「２９９回」）連続して大当たり状態が発生しなかったとき、「特図１時短回数」は「３７９回」、「特図２時短回数」は「３７９回」、「合計時短回数」は「３８３回」に設定され、「第４時間短縮状態」に移行する。

【１６００１】

なお、上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中の右打ち遊技の実行時においては、普通電役７２が開放し易く、第２始動口７１に入球し易くなるように構成されている。また、特定図柄示唆としての第２特別図柄の動的表示は、小当たり遊技に当選し易いため（図７６０参照）、所定図柄情報としての第１特別図柄の動的表示よりも大当たり遊技（小当たり遊技の当選に基づく大当たり遊技を含む）の導出

割合が高くなるように構成されている。
【１６００２】
このため、第４７実施形態のパチンコ機１０では、特定状況としての「時間短縮状態」中に第３図柄表示装置８１において表示される残り時短回数は、特図２時短回数の値を表示するように構成されている。
【１６００３】
次に、図７７３を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図７７３（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。
【１６００４】
上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態にかかわらず、普通図柄の当たり確率が一定となるように構成されている。よって、普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【１６００５】
ここで、上述したように、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が高確率で当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、該普通電役７２の正面視上方側（小入賞口ユニット７３側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって第２始動口７１に入賞する前に普通電役７２は閉鎖状態となるため（図７７３（ｃ）参照）、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口７１に入賞し得ないように構成されている。
【１６００６】
これにより、普通図柄の当たり確率が一定であっても、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２に入球し得ない又はし難い状況か、入球し得る又はし易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放しても第２始動口７１に入球し得ない又はし難い状況か、普通電役７２が開放して第２始動口７１へ入球し得る又はし易い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【１６００７】
特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２の開放時間が短いため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役７２へ入賞し得ない又はし難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役７２へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、発射した球が一定期間を経てスルーゲート６７へ通過したことを起因としてエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。
【１６００８】

次いで、図７７３（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図７７３（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【１６００９】

普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【１６０１０】

図７７３（ｂ）で示すように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１秒」となるように設定されている。

【１６０１１】

また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【１６０１２】

これにより、期間示唆制御として遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、所定間隔としてスルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま普通電役７２へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び普通電役７２への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１６０１３】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入賞し得るように構成されている。一方、「通常遊技状態」では、当たりに当選し易いものの、普通図柄の可変表示時間が「時間短縮状態」よりも長く、かつ、普通電役７２の開放時間が短時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が閉鎖（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入球し得ない又は入球し難くなるように構成されている。

【１６０１４】

次いで、図７７３（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図７７３（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

【１６０１５】

普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【１６０１６】
図７７３（ｃ）で示すように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「０．１秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。
【１６０１７】
また、特定状況としての「時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。
【１６０１８】
これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって普通電役７２へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放している期間が短いことによって普通電役７２へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【１６０１９】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入賞し易いように構成されている。
【１６０２０】
よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役７２へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。
このように、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１６０２１】
なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。
【１６０２２】
また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、所定状況としての「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、

「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよい。

【１６０２３】

図７５８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図７５９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１６０２４】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図７８９参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図７８６参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図８０７参照）が即座に実行される。

【１６０２５】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７３，６３ａに入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【１６０２６】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド、及び、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【１６０２７】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【１６０２８】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図８０７参照）が即座に実行される。

【１６０２９】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【１６０３０】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【１６０３１】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、一発告知ランプ７４の点灯制御、変動演出や、後述する「前兆予告」の演出、「保留変化予告」といった報知装置としての第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。また、第４７実施形態のパチンコ機１０では、ゲームカスタマイズ機能により、一発告知演出、前兆予告及びプレミアム演出の導出頻度を遊技者が段階的に調整可能となるように構成されている。

【１６０３２】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【１６０３３】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第４７実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【１６０３４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、操作装置としての枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示され

る演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【１６０３５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出やゲームカスタマイズ機能、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、ゲームカスタマイズ機能の詳細については図７７６、２５及び図８０８～図８２３を参照して後述する。

【１６０３６】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【１６０３７】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図８０７参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【１６０３８】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図７５４参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【１６０３９】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第４７実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【１６０４０】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された

ベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【１６０４１】

ここで、図７７４を参照して、制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図７７４は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅ、前兆予告抽選テーブル２２２ｆ及び前兆シナリオテーブル２２２ｇが少なくとも格納されている。これらのテーブルのうち、２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【１６０４２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【１６０４３】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、後述する「前兆予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【１６０４４】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、サブ救済カウンタ２２３ｈ、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉ、サブ時短フラグ２２３ｊ、サブ時短カウンタ２２３ｋ、前兆予告メモリ２２３ｍ、カスタム準備中フラグ２２３ｎ、カスタム準備中カウンタ２２３ｏ、前兆予告カウンタ２２３ｐ、前兆シナリオカウンタ２２３ｑ、先読み中フラグ２２３ｒ、先読み中カウンタ２２３ｓ及び時短カウンタ表示フラグ２２３ｔが少なくとも設けられている。

【１６０４５】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図８１２のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図８２０のＳ１４０２参照）。

【１６０４６】

そして、第４７実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図８２０のＳ１４０３～Ｓ１４０８及びＳ

１４１７参照）を行う。
【１６０４７】
特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図８１４のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図８２０のＳ１４１０参照）。
【１６０４８】
そして、第４７実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図８２０のＳ１４１１～Ｓ１４１７参照）を行う。
【１６０４９】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１６０５０】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。
【１６０５１】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図８１１のＳ１２０７参照）。
【１６０５２】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図８２０のＳ１４０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。
【１６０５３】
サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１６０５４】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値

を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【１６０５５】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図８１１のＳ１２１２参照）。

【１６０５６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図８２０のＳ１４１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【１６０５７】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図８１１のＳ１２０７又はＳ１２１２参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図８２０のＳ１４０５又はＳ１４１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【１６０５８】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【１６０５９】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【１６０６０】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、

停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【１６０６１】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【１６０６２】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【１６０６３】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、特定時期として第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【１６０６４】

ここで、図７７５を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図７７５は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【１６０６５】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、所定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【１６０６６】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５が少なくとも設けられている。

【１６０６７】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される

小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。
【１６０６８】
具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の表現様式としての変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【１６０６９】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【１６０７０】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。
【１６０７１】
具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。
【１６０７２】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種

別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。
【１６０７３】
具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。
【１６０７４】
一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、所定図柄情報としての第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。
【１６０７５】
そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。
【１６０７６】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。
【１６０７７】
そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタ

Ｃ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【１６０７８】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【１６０７９】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図８１６参照）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間（演出態様）等が判定され、先読み演出の抽選処理等が実行される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【１６０８０】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、複合条件として第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、示唆表示内容として第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。このため、「通常遊技状態」においては、第１特別図柄の動的表示に関する先読み処理のみを行い、第２特別図柄の動的表示に関する先読み処理を行わないように構成されている。また、特定表示状態としての「時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示に関する先読み処理のみを行い、第１特別図柄の動的表示に関する先読み処理を行わないように構成されている。

【１６０８１】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第

２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１６０８２】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【１６０８３】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【１６０８４】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１６０８５】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１６０８６】

図７７５に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【１６０８７】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図８１１参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１６０８８】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１

における特別図柄の変動演出や連続予告演出、前兆予告等を制御するものである。
【１６０８９】
第４７実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示される。このように、各遊技状態においていずれの打ち方をすべきなのかの示唆表示を行うことで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。
【１６０９０】
図７７４に戻って説明を続ける。サブ救済カウンタ２２３ｈは、「通常遊技状態」において、救済条件が成立して「第４時間短縮状態」に移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を第３図柄表示装置８１で表示するためのカウンタである。
【１６０９１】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０における特別図柄の動的表示の変動停止処理において送信される救済カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｈに格納する（図８１９のＳ１３８５参照）。従って、該救済カウンタコマンドは、特別図柄の動的表示の変動停止の都度、主制御装置１１０より送信されるため、サブ救済カウンタ２２３ｈの値は、主制御装置１１０の救済カウンタ２０３ｐと同期させながら更新することができる。
【１６０９２】
第４７実施形態のパチンコ機１０では、上記処理で格納されたサブ救済カウンタ２２３ｈの値に基づいて、救済条件成立までの残りの特別図柄の動的表示の回転数を算出し、第３図柄表示装置８１への表示処理を行う（図８４１（ａ）の救済カウンタ欄８１ｉ参照）。
【１６０９３】
サブ救済設定済みフラグ２２３ｉは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。音声ランプ制御装置１１３は、救済条件成立時において主制御装置１１０より送信される救済設定済みフラグコマンドを受信すると、該当情報でサブ救済設定済みフラグ２２３ｉを更新する（図８１９のＳ１３８２参照）。また、救済設定済みフラグコマンドを受信した場合には、表示用救済カウンタ消去コマンドを設定し、第３図柄表示装置８１において表示していた救済カウンタ欄８１ｉ（図８４１（ａ）参照）を非表示にする処理を行う。
【１６０９４】
サブ時短フラグ２２３ｊは、現在の遊技状態、即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」のいずれであるかを判別するためのフラグである。音声ランプ制御装置１１３は、大当たり終了時など、遊技状態が移行するタイミングにおいて主制御装置１１０より送信される時短フラグコマンドを受信すると、該当情報でサブ時短フラグ２２３ｊを更新する（図８１８のＳ１３７３及びＳ１３７４参照）。
【１６０９５】
音声ランプ制御装置１１３は、サブ時短フラグ２２３ｊに基づいて現在の遊技状態を判別し、保留入賞時における先読み処理を実行する（図８１６参照）。また、特別図柄の変動演出の実行中に遊技者の操作によって変動中カスタマイズが実行された場合に該判別結果を参照し、現在の遊技状態に応じて、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数を、後述するカスタム準備中カウンタ２２３ｏに格納する（図８２３のＳ１４８５及びＳ１４８７参照）。
【１６０９６】
サブ時短カウンタ２２３ｋは、「時間短縮状態」における残りの時短回数を第３図柄表示装置８１に表示するためのカウンタである。制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３は、大当たり終了時、救済条件成立時、及び、特定図柄示唆としての第２特別図柄

の動的表示の変動停止処理において主制御装置１１０より送信される時短カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ時短カウンタ２２３ｋに格納する（図８１８のＳ１３８１参照）。従って、該時短カウンタコマンドは、第２特別図柄の動的表示の変動停止の都度、主制御装置１１０より送信されるため、サブ時短カウンタ２２３ｋの値は、主制御装置１１０の特図２時短カウンタ２０３ｍと同期させながら更新することができる。

【１６０９７】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、上記処理で格納されたサブ時短カウンタ２２３ｋの値に基づいて、残りの時短回数を第３図柄表示装置８１に表示する（図８５１（ａ）の時短カウンタ欄８１ｍ参照）。

【１６０９８】

また、主制御装置１１０より受信した時短カウンタコマンドの値が「９９９９」より大きい場合、即ち、大当たり種別「時短Ｅ」、又は、小当たり種別「時短Ｇ」若しくは「時短Ｉ」に当選した場合には（図７７２参照）、残り時短回数の表示を行わず、次回の大当たりが確定し得るチャンス時短状態であることを第３図柄表示装置８１に表示する（図８５６（ａ）の時短カウンタ欄８１ｍ参照）。

【１６０９９】

前兆予告メモリ２２３ｍは、ゲームカスタマイズ機能における、現在の前兆予告の出現頻度の設定状況を格納するためのメモリである。上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がゲームカスタマイズ操作を行うことで、特別図柄の変動表示の実行中に出現させる前兆予告（図８４２（ｄ）の前兆予告図柄８１ｋ参照）の出現頻度を段階的に変更可能に構成されている（図７５７（ａ）の前兆予告カスタマイズ欄８１ｄ参照）。前兆予告メモリ２２３ｍには、前兆予告の出現頻度が「ふつう」である場合には「１」が、「少なめ」である場合には「２」が、「出現しない」場合には「３」が、それぞれ格納される。

【１６１００】

この前兆予告メモリ２２３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時の初期値設定時に「１」が設定され（図８０８のＳ１０１０参照）、前兆予告の出現頻度は「ふつう」に設定される。そして、待機中カスタマイズ又は変動中カスタマイズによって、遊技者が出現頻度の設定を変更する都度、該変更内容に従って前兆予告メモリ２２３ｍの内容が更新される（図８１０のＳ１３７３及び図８２２のＳ１４６４参照）。

【１６１０１】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、保留入賞時の演出抽選処理において、この前兆予告メモリ２２３ｍの設定状況を判別し、該設定状況が「１」（即ち、「ふつう」）又は「２」（即ち、「少なめ」）に設定されている場合に前兆予告を出現可能と判断し、後述する前兆予告抽選処理を実行する（図８１６のＳ１３２９参照）。

【１６１０２】

カスタム準備中フラグ２２３ｎは、遊技者が変動中カスタマイズにおいて実施要件として設定完了操作を行った場合に、該変更内容が反映された状態であるか否かを判別するためのフラグである。

【１６１０３】

上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が変動中カスタマイズにおいて設定状況を変更した場合、設定完了時において貯留済みの特別図柄の動的表示の保留球は所定表示状態として設定変更前の内容で変動演出が実行され、該設定完了後に入賞した保留球から、特定表示状態として設定変更後の内容で変動演出が実行されるように構成されている。このため、変動中カスタマイズを保留球が貯留されている状態で設定完了した場合、該貯留済みの保留球に基づく特別図柄の動的表示が実行されている間は「変更準備中」である旨を第３図柄表示装置８１に表示し（図８４２（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）、変動中カスタマイズの設定を完了した後に入賞した保留球に基づく特別図柄の動的表示が実行されるタイミングで、設定変更が反映された旨を表示するように構成されている（図８４４（ｄ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照

）。
【１６１０４】
従って、カスタム準備中フラグ２２３ｎは、パチンコ機１０の電源投入時の初期値設定時にオフに設定され（図８０８のＳ１０１０参照）、遊技者が変動中カスタマイズにおいて設定完了操作を行った場合にオンに設定される（図８２３のＳ１４８９参照）。そして、変動中カスタマイズ操作の設定完了後に入賞した保留球に基づく特別図柄の動的表示が実行されるタイミングで再びオフに設定される（図８２０のＳ１４２２参照）。
【１６１０５】
第４７実施形態のパチンコ機１０では、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンに設定されたタイミングで「変更準備中」である旨を第３図柄表示装置８１に表示し（図８４２（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）、以降、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオフに設定されるまで、即ち、変動中カスタマイズの設定を完了した後に入賞した保留球に基づく特別図柄の動的表示が実行されるタイミングまで、後述するカスタム準備中カウンタ２２３ｏに従って、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数を表示する（図８４２（ｃ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）。
【１６１０６】
カスタム準備中カウンタ２２３ｏは、遊技者が変動中カスタマイズにおいて設定状況を変更した場合に、カスタマイズ反映回転数を第３図柄表示装置８１に表示するためのカウンタである。
【１６１０７】
音声ランプ制御装置１１３は、パチンコ機１０の電源投入時の初期値設定時において、カスタム準備中カウンタ２２３ｏに「０」をセットする（図８０８のＳ１０１０参照）。そして、遊技者が変動中カスタマイズにおいて設定状況を変更した場合に、その時点での遊技状態と、各特別図柄の動的表示の保留球数と、をそれぞれ判別し、該判別結果に基づいてカスタム準備中カウンタ２２３ｏに値をセットする（図８２３のＳ１４８５及びＳ１４８７参照）。
【１６１０８】
また、特定時期として特別図柄の変動表示の実行開始時において、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンである場合にカスタム準備中カウンタ２２３ｏの値を判別し、判別結果に基づいて、カスタマイズ反映回転数の表示を行うか、又は、該変更内容が反映された旨を表示する（図８２０のＳ１４２０（図８４２（ｃ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ）、及び、図８２０のＳ１４２１（図８４４（ｄ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ）参照）。
【１６１０９】
前兆予告カウンタ２２３ｐは、「前兆予告」を実行するか否かを抽選するカウンタである。上述したように、前兆予告とは、特別図柄の変動表示の終了時に第３図柄表示装置８１において泡を模した図柄が下から上へと複数個移動していく演出であり（図８４２（ｄ）の前兆予告図柄８１ｋ参照）、該前兆予告を複数の特別図柄の変動表示において連続して出現させることで、所定抽選結果としての大当たり又は小当たりへの期待度が高くなっていることを示唆するための演出である。
【１６１１０】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドによって大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて先読み処理を実行する（図８１６参照）。そして、該先読み処理において、保留球数コマンドが示す変動演出の演出態様を把握し、その演出態様に基づいて前兆予告カウンタ２２３ｐおよび前兆予告抽選テーブル２２２ｆ（図７７６参照）によって「前兆予告」を行うか否かが抽選される。
【１６１１１】

この前兆予告カウンタ２２３ｐは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理のカウンタ更新処理（図８０９のＳ１１１２参照）において、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。前兆予告カウンタ２２３ｐの値は、メイン処理が１回ループする毎に１回（図８０９のＳ１１１２参照）更新される。第４７実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から保留球数コマンドを受信した場合に、その保留球数コマンドが示す変動演出の演出態様を把握し、その演出態様に基づいて前兆予告カウンタ２２３ｐの値と前兆予告抽選テーブル２２２ｆとを参照し、「前兆予告」の実行可否が決定される（図８１６のＳ１３２９参照）。

【１６１１２】

また、前兆予告カウンタ２２３ｐの値と前兆予告抽選テーブル２２２ｆを参照して行われる前兆予告抽選処理（図８１６のＳ１３２９参照）において、「前兆予告」の「出現する」が選択された場合、後述する前兆シナリオカウンタ２２３ｑと前兆シナリオテーブル２２２ｇ（図７７７参照）とによって、「前兆予告」をいずれの保留球の変動表示で出現させるかが決定される。

【１６１１３】

ここで、図７７６を参照して、前兆予告抽選テーブル２２２ｆについて説明する。図７７６は、前兆予告抽選テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した図である。図７７６に示すように、前兆予告抽選テーブル２２２ｆは、前兆予告メモリ２２３ｍの内容と、特別図柄の変動演出の抽選結果と、選択された演出態様と、に基づいてグループ（群）分けされている。

【１６１１４】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、保留入賞時の演出抽選処理において、前兆予告メモリ２２３ｍの設定状況を判別し、該設定状況が「１」（即ち、「ふつう」）又は「２」（即ち、「少なめ」）に設定されている場合に前兆予告を出現可能と判断し、前兆予告抽選テーブル２２２ｆを参照して抽選処理を実行する。

【１６１１５】

図７７６に示すとおり、前兆予告抽選テーブル２２２ｆは、まず、ゲームカスタマイズ機能によって変更可能な前兆予告メモリ２２３ｍの設定内容（即ち、「１」の「ふつう」又は「２」の「少なめ」）によって区分けされる。そして、前兆予告メモリ２２３ｍの設定内容毎に、特別図柄の動的表示のハズレ時における「非リーチ」演出態様用と、ハズレ時における「ノーマルリーチ」演出態様用と、ハズレ時における「スーパーリーチ」演出態様用と、ハズレ時における「スペシャルリーチ」演出態様用と、大当たり時における「ノーマルリーチ」演出態様用と、大当たり時における「スーパーリーチ」演出態様用と、大当たり時における「スペシャルリーチ」演出態様用と、に区分けされる。そして、区分けされたグループに対してそれぞれ、「前兆予告」が出現し得ない「出現しない」と、「前兆予告」が出現し得る「出現する」と、の２の抽選結果が選択可能に構成され、各表示態様に対して前兆予告カウンタ２２３ｐの取り得る値が対応付けられている。

【１６１１６】

第４７実施形態では、前兆予告抽選テーブル２２２ｆを参照して行われる抽選処理において、「出現する」が選択された場合に、後述する前兆シナリオテーブル２２２ｇを参照して行われる抽選処理を経て、貯留されている各保留球での「前兆予告」（図８４２（ｄ）の前兆予告図柄８１ｋ参照）の実行有無が決定される。

【１６１１７】

図７７６の示す例では、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、ハズレ時の「非リーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～９８」、「出現する」に対して「９９」となっている。

【１６１１８】

即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、ハズレ時の「非リーチ」

演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が９９％、「出現する」の表示態様が１％、の割合で選択されるように設定されている。

【１６１１９】

次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～７９」、「出現する」に対して「８０～９９」となっている。

【１６１２０】

即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が８０％、「出現する」の表示態様が２０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１６１２１】

従って、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される「前兆予告」では、「出現しない」の表示態様が選択され易い（８０％）が、ハズレ時の「非リーチ」演出態様よりも「出現する」の表示態様が選択され易い設定（２０％）となっている。

【１６１２２】

次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～５９」、「出現する」に対して「６０～９９」となっている。

【１６１２３】

即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が６０％、「出現する」の表示態様が４０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１６１２４】

従って、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される「前兆予告」では、「出現しない」の表示態様が選択され易い（６０％）が、ハズレ時の「非リーチ」演出態様及び「ノーマルリーチ」演出態様よりも「出現する」の表示態様が選択され易い設定（４０％）となっている。

【１６１２５】

次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～４９」、「出現する」に対して「５０～９９」となっている。

【１６１２６】

即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が５０％、「出現する」の表示態様が５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１６１２７】

従って、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される「前兆予告」では、「前兆予告」が「出現する」の表示態様と「出現しない」とが同等の割合で選択され得る設定（５０％）となっている。

【１６１２８】

次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～６９」、「出現する」に対して「７０～９９」となっている。

【１６１２９】

即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の

表示態様が７０％、「出現する」の表示態様が３０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１６１３０】

従って、大当たり時又は小当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様時に選択される「前兆予告」では、「出現しない」の表示態様が選択され易い（７０％）が、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様よりも「出現する」の表示態様が選択され易い設定（２０％→３０％）となっている。

【１６１３１】

よって、「前兆予告」が出現せずに「ノーマルリーチ」演出態様が実行された場合よりも、「前兆予告」が出現して「ノーマルリーチ」演出態様が実行された場合の方が、大当たり又は小当たりの期待度が高くなるように設定されている。

【１６１３２】

次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「スーパーリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～４９」、「出現する」に対して「５０～９９」となっている。

【１６１３３】

即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が５０％、「出現する」の表示態様が５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１６１３４】

従って、大当たり時又は小当たり時の「スーパーリーチ」演出態様時に選択される「前兆予告」では、「前兆予告」が「出現する」の表示態様と「出現しない」とが同等の割合で選択され得る（５０％）が、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様よりも「出現する」の表示態様が選択され易い設定（４０％→５０％）となっている。

【１６１３５】

よって、「前兆予告」が出現せずに「スーパーリーチ」演出態様が実行された場合よりも、「前兆予告」が出現して「スーパーリーチ」演出態様が実行された場合の方が、大当たり又は小当たりの期待度が高くなるように設定されている。

【１６１３６】

次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～３４」、「出現する」に対して「３５～９９」となっている。

【１６１３７】

即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が３５％、「出現する」の表示態様が６５％、の割合で選択されるように設定されている。

【１６１３８】

従って、大当たり時又は小当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様時に選択される「前兆予告」では、「出現する」の表示態様が選択され易い設定（７０％）となっている。

【１６１３９】

よって、「前兆予告」が出現せずに「スペシャルリーチ」演出態様が実行された場合よりも、「前兆予告」が出現して「スペシャルリーチ」演出態様が実行された場合の方が、大当たり又は小当たりの期待度が高くなるように設定されている。

【１６１４０】

また、「前兆予告」が出現した場合の方が、「前兆予告」が出現しなかった場合よりも「ノーマルリーチ」演出、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態

様が実行され易くなるように設定されており、「前兆予告」が出現することで、大当たり又は小当たりの期待度が高くなるように設定されている。

【１６１４１】

次に、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、ハズレ時の「非リーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～９９」となっており、「出現する」に対しては前兆予告カウンタ２２３ｐの値が設定されていない。

【１６１４２】

即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、ハズレ時の「非リーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が１００％、「出現する」の表示態様が０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１６１４３】

よって、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況においては、「前兆予告」が出現した場合、該「前兆予告」が出現した変動演出の後に実行され得る変動演出において「非リーチ」演出態様は実行され得ず、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかが実行され得るように構成されている。

【１６１４４】

次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～８９」、「出現する」に対して「９０～９９」となっている。

【１６１４５】

即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が９０％、「出現する」の表示態様が１０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１６１４６】

従って、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況においては、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況よりも、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様時において「前兆予告」が選択され難くなるように設定（２０％→１０％）されている。

【１６１４７】

次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～７９」、「出現する」に対して「８０～９９」となっている。

【１６１４８】

即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が８０％、「出現する」の表示態様が２０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１６１４９】

従って、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況においては、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況よりも、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様時において「前兆予告」が選択され難くなるように設定（４０％→２０％）されている。

【１６１５０】

次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～７４」、「出現する」に対して「７５～９９」となっている。

【１６１５１】

即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、ハズレ時の「スペシャル

リーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が７５％、「出現する」の表示態様が２５％、の割合で選択されるように設定されている。
【１６１５２】
従って、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況においては、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況よりも、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様時において「前兆予告」が選択され難くなるように設定（５０％→２５％）されている。
【１６１５３】
次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～８４」、「出現する」に対して「８５～９９」となっている。
【１６１５４】
即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が８５％、「出現する」の表示態様が１５％、の割合で選択されるように設定されている。
【１６１５５】
従って、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況においては、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況よりも、大当たり時又は小当たり時の「ノーマルリーチ」演出態様時において「前兆予告」が選択され難くなるように設定（３０％→１５％）されている。
【１６１５６】
次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「スーパーリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～７４」、「出現する」に対して「７５～９９」となっている。
【１６１５７】
即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が７５％、「出現する」の表示態様が２５％、の割合で選択されるように設定されている。
【１６１５８】
従って、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況においては、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況よりも、大当たり時又は小当たり時の「スーパーリーチ」演出態様時において「前兆予告」が選択され難くなるように設定（５０％→２５％）されている。
【１６１５９】
次いで、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様における前兆予告カウンタ２２３ｐの値と「前兆予告」との対応付けが、「出現しない」に対して「０～６７」、「出現する」に対して「６８～９９」となっている。
【１６１６０】
即ち、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況において、大当たり時又は小当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「前兆予告」が「出現しない」の表示態様が６８％、「出現する」の表示態様が３２％、の割合で選択されるように設定されている。
【１６１６１】
従って、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況においては、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況よりも、大当たり時又は小当たり時の「スペシャルリーチ」演出態様時において「前兆予告」が選択され難くなるように設定（６５％→３２％）されてい

る。
【１６１６２】
　よって、前兆予告メモリ２２３ｍが「少なめ」の状況においては、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」の状況よりも、すべての演出態様において「前兆予告」が選択され難くなるように設定されている。
【１６１６３】
　このため、ゲームカスタマイズ機能において「前兆予告」を「少なめ」に設定した場合、「前兆予告」を「ふつう」に設定した場合と比べると、該「前兆予告」の出現頻度が低下するように構成されている。
【１６１６４】
　また、ゲームカスタマイズ機能において「前兆予告」を「少なめ」に設定した場合であっても、「前兆予告」が出現せずに「スペシャルリーチ」演出態様が実行された場合よりも、「前兆予告」が出現して「スペシャルリーチ」演出態様が実行された場合の方が、大当たり又は小当たりの期待度が高くなるように設定されている。
【１６１６５】
　さらに、「前兆予告」が出現した場合の方が、「前兆予告」が出現しなかった場合よりも「ノーマルリーチ」演出、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が実行され易くなるように設定されており、「前兆予告」が出現することで、大当たり又は小当たりの期待度が高くなるように設定されている。
【１６１６６】
　このように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、遊技作業としてのゲームカスタマイズ操作を行うことで、１の特別図柄の動的表示の変動演出の表示制御を変更し、該変動演出の表示内容又は導出確率を変化させることができる。その結果、遊技者の嗜好に沿った変動演出を実行可能とすることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１６１６７】
　図７７４に戻って説明を続ける。前兆シナリオカウンタ２２３ｑは、「前兆予告」の出現タイミング、即ち、貯留されている保留球のうち、いずれの保留球において「前兆予告」を出現させるのかを決めるためのカウンタである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドに基づいて、前兆予告抽選処理（図８０８のＳ１３２９参照）において「前兆予告」の実行有無を決定する。第４７実施形態のパチンコ機１０では、「前兆予告」の実行が決定された場合に、その「前兆予告」の出現タイミングを、前兆シナリオカウンタ２２３ｑおよび前兆シナリオテーブル２２２ｇによって決定する。
【１６１６８】
　この前兆シナリオカウンタ２２３ｑは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理のカウンタ更新処理（図８０９のＳ１１１２参照）において、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値は、メイン処理が１回ループする毎に１回（図８０９のＳ１１１２参照）更新（例えば、１加算）される。第４７実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から保留球数コマンドを受信した場合に、その保留球数コマンドが示す変動演出の演出態様を把握すると共に、その演出態様に基づいて「前兆予告」の実行可否が決定される。そして、「前兆予告」の実行が決定された場合に、前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値と前兆シナリオテーブル２２２ｇとを参照し、「前兆予告」の出現タイミングが抽選される（図８１６のＳ１３３１参照）。
【１６１６９】
　ここで、図７７７を参照して、前兆シナリオテーブル２２２ｇについて説明する。図７７７は、前兆シナリオテーブル２２２ｇの一例を模式的に示した図である。
【１６１７０】
　まず、図７７７の前兆シナリオテーブル２２２ｇの各項目および抽選例について説明す

る。図７７７の前兆シナリオテーブル２２２ｇにおいて、１番左の列の「演出態様」欄及び２番目の列の「内容」欄は、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドが示す演出態様の内容を示している（以降、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドが示す保留球を「対象保留」と称する場合がある）。また、左から６番目～９番目の列の『「前兆予告」決定時保留球数』欄は、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドが示す保留球数であって、上述した前兆予告抽選テーブル２２２ｆを参照して行われた抽選処理において、「出現する」が選択された時点における保留球数を示している。

【１６１７１】

さらに、左から３番目～５番目の「出現パターン」欄は、「前兆予告」の出現パターンを決定する欄である。具体例を挙げると、例えば、「通常遊技状態」において、所定図柄情報としての第１特別図柄の動的表示の４個目の保留球が入賞した場合の抽選処理を想定する。この場合において、「対象保留の１手前」欄は、４個目の保留球の１手前、即ち、３個目の保留球における動的表示を示しており、「対象保留の２手前」欄は、４個目の保留球の２手前、即ち、２個目の保留球における動的表示を示しており、「対象保留の３手前」欄は、４個目の保留球の３手前、即ち、１個目の保留球における動的表示を示している。

【１６１７２】

よって、図７７７の前兆シナリオテーブル２２２ｇでは、「演出態様」欄、「内容」欄および『「前兆予告」決定時保留球数』欄が、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンドによって決定される項目であり、「前兆予告」の出現タイミングを抽選するための条件に相当する項目となる。そして、「出現パターン」欄が、抽選処理によって「前兆予告」の出現タイミングを決定する抽選項目となっている。

【１６１７３】

従って、例えば、「通常遊技状態」において、所定図柄示唆としての第１特別図柄の動的表示の４個目の保留球が入賞した場合であって、該保留球の演出態様が「Ｅ６：スペシャルリーチ」であれば、「演出態様」欄が「Ｅ６」であって、『「前兆予告」決定時保留球数』欄が「４」である場合の抽選項目に従って抽選処理が実行される。

【１６１７４】

そして、この場合、入賞した４個目の保留球よりも先に実行される、１個目（対象保留の３手前）～３個目（対象保留の１手前）の保留球におけるそれぞれの第１特別図柄の動的表示において、「前兆予告」を出現させるか否かを抽選する。

【１６１７５】

よって、例えば、第１特別図柄の動的表示の４個目の保留球が入賞した場合であって、該保留球の演出態様が「Ｅ６：スペシャルリーチ」である場合において、前兆シナリオテーブル２２２ｇの下から２番目の列（図７７７の右下「１０～２９」の前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値が割り当てられている出現パターン）が抽選された場合、対象保留の３手前（１個目の保留球）の動的表示において、「前兆予告」が「出現しない」変動演出が実行され、対象保留の２手前（２個目の保留球）の動的表示において、「前兆予告」が「出現する」変動演出が実行され、対象保留の１手前（３個目の保留球）の動的表示において、「前兆予告」が「出現する」変動演出が実行され、その後、４個目の保留球において「Ｅ６：スペシャルリーチ」演出態様の変動演出が実行される。

【１６１７６】

このように、第４７実施形態における「前兆予告」は、上記状況パターンごとに前兆シナリオカウンタ２２３ｑと前兆シナリオテーブル２２２ｇとによって決定された保留球において実行されるように設定されている。

【１６１７７】

図７７７を参照して、まず、入賞した保留球（即ち、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンド）の演出態様が「Ｅ０～Ｅ３：非リーチ」である場合について説明する。この状況において、『「前兆予告」決定時保留球数』が「１」であった場合、該入賞した保留球よりも前に実行可能な保留球が存在しないため、「前兆予告」は出現しない。なお

、『「前兆予告」決定時保留球数』が「１」であった場合は、前兆予告抽選処理が実行されないように構成されている（図８１６のＳ１３２６及びＳ１３２８参照）。
【１６１７８】
次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「０～９９」となっている。なお、この場合、保留球数が「２」であり、「対象保留の３手前」の保留球、及び、「対象保留の２手前」の保留球は存在しないため、該保留球に対しての「前兆予告」の出現有無の設定はされていない（図７７７においては斜線を記載）。
【１６１７９】
即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が１００％となるように設定されている。
【１６１８０】
従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、「対象保留の１手前」（即ち、１個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留において「Ｅ０～Ｅ３：非リーチ」演出態様の変動表示が実行される。
【１６１８１】
次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「０～９９」となっている。なお、この場合、保留球数が「３」であり、「対象保留の３手前」の保留球は存在しないため、該保留球に対しての「前兆予告」の出現有無の設定はされていない。
【１６１８２】
即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が１００％となるように設定されている。
【１６１８３】
従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、「対象保留の２手前」（即ち、１個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の１手前」（即ち、２個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留において「Ｅ０～Ｅ３：非リーチ」演出態様の変動表示が実行される。
【１６１８４】
次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「０～９９」となっている。
【１６１８５】
即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が１００％となるように設定されている。
【１６１８６】
従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、「対象保留の３手前」（即ち、１個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の２手前」（即ち、２個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の１手前」（即ち、３個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留（即ち、４個目の保留球）において「Ｅ０～Ｅ３：非リーチ」演出態様の変動表示が実行される

。
【１６１８７】
　よって、対象保留の演出態様が「Ｅ０～Ｅ３：非リーチ」である場合、該対象保留の入賞時の保留球数にかかわらず、「前兆予告」が複数の保留球で連続して実行され得ないように構成されている。
【１６１８８】
　次いで、入賞した保留球（即ち、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンド）の演出態様が「Ｅ４：ノーマルリーチ」である場合について説明する。この状況において、『「前兆予告」決定時保留球数』が「１」であった場合、該入賞した保留球よりも前に実行可能な保留球が存在しないため、「前兆予告」は出現しない。
【１６１８９】
　次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「０～９９」となっている。なお、この場合、保留球数が「２」であり、「対象保留の３手前」の保留球、及び、「対象保留の２手前」の保留球は存在しないため、該保留球に対しての「前兆予告」の出現有無の設定はされていない。
【１６１９０】
　即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が１００％となるように設定されている。
【１６１９１】
　従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、「対象保留の１手前」（即ち、１個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留において「Ｅ４：ノーマルリーチ」演出態様の変動表示が実行される。
【１６１９２】
　次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「０～２９」、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「３０～９９」、となっている。なお、この場合、保留球数が「３」であり、「対象保留の３手前」の保留球は存在しないため、該保留球に対しての「前兆予告」の出現有無の設定はされていない。
【１６１９３】
　即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が３０％、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が７０％、となるように設定されている。
【１６１９４】
　従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、「対象保留の２手前」（即ち、１個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の１手前」（即ち、２個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留において「Ｅ４：ノーマルリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが３０％で選択され、「対象保留の２手前」（即ち、１個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、「対象保留の１手前」（即ち、２個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留において「Ｅ４：ノーマルリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが７０％で選択される。
【１６１９５】

次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「０～３９」、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「４０～９９」となっている。

【１６１９６】

即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が４０％、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が６０％、となるように設定されている。

【１６１９７】

従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、「対象保留の３手前」（即ち、１個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の２手前」（即ち、２個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の１手前」（即ち、３個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留（即ち、４個目の保留球）において「Ｅ４：ノーマルリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが３０％で選択され、「対象保留の３手前」（即ち、１個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の２手前」（即ち、２個目の保留球）においては「前兆予告」が実行され、「対象保留の１手前」（即ち、３個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留（即ち、４個目の保留球）において「Ｅ４：ノーマルリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが６０％で選択される。

【１６１９８】

次いで、入賞した保留球（即ち、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンド）の演出態様が「Ｅ５：スーパーリーチ」である場合について説明する。この状況において、『「前兆予告」決定時保留球数』が「１」であった場合、該入賞した保留球よりも前に実行可能な保留球が存在しないため、「前兆予告」は出現しない。

【１６１９９】

次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「０～９９」となっている。なお、この場合、保留球数が「２」であり、「対象保留の３手前」の保留球、及び、「対象保留の２手前」の保留球は存在しないため、該保留球に対しての「前兆予告」の出現有無の設定はされていない。

【１６２００】

即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が１００％となるように設定されている。

【１６２０１】

従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、「対象保留の１手前」（即ち、１個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留において「Ｅ５：スーパーリーチ」演出態様の変動表示が実行される。

【１６２０２】

次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パ

ターンに対して「０～３９」、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「４０～９９」、となっている。なお、この場合、保留球数が「３」であり、「対象保留の３手前」の保留球は存在しないため、該保留球に対しての「前兆予告」の出現有無の設定はされていない。

【１６２０３】

即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が４０％、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が６０％、となるように設定されている。

【１６２０４】

従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、「対象保留の２手前」（即ち、１個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の１手前」（即ち、２個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留において「Ｅ５：スーパーリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが４０％で選択され、「対象保留の２手前」（即ち、１個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、「対象保留の１手前」（即ち、２個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留において「Ｅ５：スーパーリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが６０％で選択される。

【１６２０５】

次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「０～１９」、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「２０～４９」、「対象保留の３手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「５０～９９」となっている。

【１６２０６】

即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が２０％、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が３０％、「対象保留の３手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が５０％、となるように設定されている。

【１６２０７】

従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、「対象保留の３手前」（即ち、１個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の２手前」（即ち、２個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の１手前」（即ち、３個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留（即ち、４個目の保留球）において「Ｅ５：スーパーリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが２０％で選択され、「対象保留の３手前」（即ち、１個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の２手前」（即ち、２個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、「対象保留の１手前」（即ち、３個目の保留球）において

「前兆予告」が実行され、その後、対象保留（即ち、４個目の保留球）において「Ｅ５：スーパーリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが３０％で選択され、「対象保留の３手前」（即ち、１個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、「対象保留の２手前」（即ち、２個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、「対象保留の１手前」（即ち、３個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留（即ち、４個目の保留球）において「Ｅ５：スーパーリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが５０％で選択される。

【１６２０８】

次いで、入賞した保留球（即ち、主制御装置１１０から受信した保留球数コマンド）の演出態様が「Ｅ６：スペシャルリーチ」である場合について説明する。この状況において、『「前兆予告」決定時保留球数』が「１」であった場合、該入賞した保留球よりも前に実行可能な保留球が存在しないため、「前兆予告」は出現しない。

【１６２０９】

次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「０～９９」となっている。なお、この場合、保留球数が「２」であり、「対象保留の３手前」の保留球、及び、「対象保留の２手前」の保留球は存在しないため、該保留球に対しての「前兆予告」の出現有無の設定はされていない。

【１６２１０】

即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が１００％となるように設定されている。

【１６２１１】

従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「２」であった場合、「対象保留の１手前」（即ち、１個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留において「Ｅ６：スペシャルリーチ」演出態様の変動表示が実行される。

【１６２１２】

次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「０～４９」、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「５０～９９」、となっている。なお、この場合、保留球数が「３」であり、「対象保留の３手前」の保留球は存在しないため、該保留球に対しての「前兆予告」の出現有無の設定はされていない。

【１６２１３】

即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が５０％、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が５０％、となるように設定されている。

【１６２１４】

従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「３」であった場合、「対象保留の２手前」（即ち、１個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の１手前」（即ち、２個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留において「Ｅ６：スペシャルリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが５０％で選択され、「対象保留の２手前」（即ち、１個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、「対象保留の１手前」（即ち、２個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留において「Ｅ６：スペシャルリーチ」演出態様の変動表示が実行され

る出現パターンが５０％で選択される。
【１６２１５】
次いで、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、各出現パターンと前兆シナリオカウンタ２２３ｑの値との対応付けは、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「０～９」、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「１０～２９」、「対象保留の３手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンに対して「３０～９９」となっている。
【１６２１６】
即ち、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が１０％、「対象保留の３手前」の保留球が「出現しない」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が２０％、「対象保留の３手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の２手前」の保留球が「出現する」であって、「対象保留の１手前」の保留球が「出現する」に設定された出現パターンの割合が７０％、となるように設定されている。
【１６２１７】
従って、『「前兆予告」決定時保留球数』が「４」であった場合、「対象保留の３手前」（即ち、１個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の２手前」（即ち、２個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の１手前」（即ち、３個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留（即ち、４個目の保留球）において「Ｅ６：スペシャルリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが１０％で選択され、「対象保留の３手前」（即ち、１個目の保留球）においては「前兆予告」は実行されず、「対象保留の２手前」（即ち、２個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、「対象保留の１手前」（即ち、３個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留（即ち、４個目の保留球）において「Ｅ６：スペシャルリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが２０％で選択され、「対象保留の３手前」（即ち、１個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、「対象保留の２手前」（即ち、２個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、「対象保留の１手前」（即ち、３個目の保留球）において「前兆予告」が実行され、その後、対象保留（即ち、４個目の保留球）において「Ｅ６：スペシャルリーチ」演出態様の変動表示が実行される出現パターンが７０％で選択される。
【１６２１８】
このように構成することで、「前兆予告」が連続して出現するほど、後に実行され得る変動表示に対して大当たり又は小当たりへの期待感を高めることができる。また、実行中の変動表示が「Ｅ０～Ｅ３：非リーチ」演出態様等のハズレとなる変動表示であっても、該変動表示の終了時に前兆予告を出現させることで、次回以降に実行され得る変動表示に対して所定抽選結果としての大当たり又は小当たりへの期待感を示唆することができるため、ハズレとなる変動表示であっても、該変動表示が終了するまで遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１６２１９】
また、「前兆予告」が２連続すれば、後に実行され得る変動表示において「Ｅ４：ノーマルリーチ」演出態様、「Ｅ５：スーパーリーチ」演出態様又は「Ｅ６：スペシャルリーチ」演出態様のいずれかの変動表示が実行され得ることを示唆することができ、３連続す

れば、後に実行され得る変動表示において「Ｅ５：スーパーリーチ」演出態様又は「Ｅ６：スペシャルリーチ」演出態様のいずれかの変動表示が実行され得ることを示唆することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１６２２０】

さらに、上述したように、保留球の入賞時において「前兆予告」の出現有無が決定されているため、例えば、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」に設定されている状況で遊技者が変動中カスタマイズを実行して前兆予告メモリ２２３ｍを「出現しない」に変更した場合、変動中カスタマイズの設定完了時において貯留済みの保留球は、前兆予告メモリ２２３ｍが「ふつう」に設定されている状況で前兆予告の抽選処理が実行済となっている。

【１６２２１】

このため、第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズを保留球が貯留されている状態で実施要件として設定完了した場合、該貯留済みの保留球に基づく特別図柄の動的表示が実行されている間は「変更準備中」である旨を第３図柄表示装置８１に表示し（図８４２（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）、変動中カスタマイズの設定を完了した後に入賞した保留球に基づく特別図柄の動的表示が実行されるタイミングで、設定変更が反映された旨を表示するように構成されている（図８４４（ｄ）変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）。

【１６２２２】

このように構成することで、変動中カスタマイズの設定内容に基づく変動演出の表示制御がいずれのタイミングで反映されるのかを遊技者に認識し易くすることができるため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１６２２３】

図７７４に戻って説明を続ける。先読み中フラグ２２３ｒは、現在先読み処理を実行中の保留球が存在するか否かを判別するためのフラグである。

【１６２２４】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、１の保留球に対して先読み処理を実行中の場合、該先読み処理を実行中の期間において、さらに別の保留球が入球した場合であっても、該別の保留球に対して先読み処理を行わないように構成されている。

【１６２２５】

これは、上述したように、先読み演出の１つである「前兆予告」は、特別図柄の変動表示の終了時に出現させる予告演出であり、前兆予告抽選処理において「前兆予告」が「出現する」抽選結果となった場合であっても、主制御装置１１０から受信した保留球数、即ち、入賞した保留球の変動表示において「前兆予告」を出現させる訳ではなく、該保留球が入賞した時点において貯留済みの保留球のいずれかに対して「前兆予告」を出現させるように構成されているためである。

【１６２２６】

ここで、仮に、１の保留球に対して先読み処理を実行中の場合であっても、該先読み処理を実行中の期間において、さらに追加で保留球が入球した場合に、該追加分の保留球に対して先読み処理を実行可能に構成した場合を想定する。

【１６２２７】

例えば、「通常遊技状態」における先読み処理を実行中でない状態であり、２の第１特別図柄の動的表示の保留球が貯留されている状況において、３個目の保留球（「Ｅ０～Ｅ３：非リーチ」演出態様の保留球）が入賞し、該３個目の保留球に対する前兆予告抽選処理（図８１６のＳ１３２９参照）で「前兆予告」が「出現する」抽選結果が選択されたと仮定する。そして、前兆シナリオ抽選処理（図８１６のＳ１３３１参照）において、１個目の保留球で「前兆予告」が「出現しない」に設定され、２個目の保留球で「前兆予告」が「出現する」に設定されたシナリオが選択されたと仮定する。

【１６２２８】

この場合、１個目の保留球において「前兆予告」は実行されず、２個目の保留球において「前兆予告」が実行され、その後、３個目の保留球（対象保留）において「Ｅ０～Ｅ３

：非リーチ」演出態様の変動表示が実行され、該３個目の保留球では「前兆予告」は実行されずに変動表示が終了する。

【１６２２９】

このような先読みの抽選処理が行われた状態で、１個目の保留球において「前兆予告」が実行されずに終了し、２個目の保留球（即ち、「前兆予告」が実行される予定の保留球）が実行中の状態で、さらに追加で１の保留球（「Ｅ０～Ｅ３：非リーチ」演出態様の保留球）が入球したとする。つまり、追加で保留球が入球した時点においては、「前兆予告」を実行予定となっている変動表示が実行中となっており、１個目の保留球には「前兆予告」に当選した対象保留（即ち、「前兆予告」が実行されない予定の保留球）が貯留されている状態となっており、追加で入球した保留球は２個目の保留球となる。

【１６２３０】

この状態において、該追加された保留球に対する前兆予告抽選処理（図８１６のＳ１３２９参照）で「前兆予告」が「出現する」抽選結果が選択されたと仮定する。そして、前兆シナリオ抽選処理（図８１６のＳ１３３１参照）において、１個目の保留球において「前兆予告」が「出現する」に設定されシナリオが選択されたと仮定する。

【１６２３１】

この場合、追加の保留球が入球したタイミングで実行中となっている変動演出において「前兆予告」が実行され、さらに、１個目の保留球においても「前兆予告」が実行され、その後、２個目の保留球において「Ｅ０～Ｅ３：非リーチ」演出態様の変動表示が実行され、該２個目の保留球では「前兆予告」は実行されずに変動表示が終了する。

【１６２３２】

ここで、上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、「前兆予告」が２連続すれば、後に実行され得る変動表示において「Ｅ４：ノーマルリーチ」演出態様、「Ｅ５：スーパーリーチ」演出態様又は「Ｅ６：スペシャルリーチ」演出態様のいずれかの変動表示が実行され得ることを示唆するように構成されているにもかかわらず、仮定した例示においては、「前兆予告」が２連続した後に「Ｅ０～Ｅ３：非リーチ」演出態様の変動表示が実行されることになってしまう。

【１６２３３】

このように、１の保留球に対して先読み処理を実行中の場合であっても、該先読み処理を実行中の期間において、さらに追加で保留球が入球した場合に、該追加分の保留球に対して先読み処理を実行可能に構成した場合、「前兆予告」が想定以上に連続する現象が導出されてしまう。

【１６２３４】

また、複数の保留球に対して先読み処理を実行可能とすることで、いずれの保留球に対して先読み処理が実行中であるのかが不明瞭になってしまい、結果的に遊技者がいずれの保留球に対しても期待感を抱くことができない状態となり、興趣も低下してしまい、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。

【１６２３５】

従って、第４７実施形態のパチンコ機１０では、１の保留球に対して期間示唆制御としての先読み処理を実行中の場合、所定間隔としての該先読み処理を実行中の期間において、さらに追加で保留球が入球しても、該追加分の保留球に対して先読み処理を行わないように構成されている。そして、先読み中フラグ２２３ｒによって、現在先読み処理を実行中の保留球が存在するか否かを判別するように構成されている。

【１６２３６】

この先読み中フラグ２２３ｒは、パチンコ機１０の電源投入時の初期値設定時にオフに設定される（図８０８のＳ１０１０参照）。そして、保留球が入球した場合に実行される前兆予告抽選処理において、「前兆予告」が「出現する」に当選した場合に（図８１６のＳ１３３０：Ｙｅｓ参照）、先読み中フラグ２２３ｒがオンに設定される（図８１６のＳ１３３３参照）。

【１６２３７】

また、表現様式としての変動演出の停止時に実行される特図１カウンタ更新処理（図８１３参照）又は特図２カウンタ更新処理（図８１５参照）において、後述する先読み中カウンタ２２３ｓの値が０よりも大きくない場合に先読み中フラグ２２３ｒがオフに設定される（図８１３のＳ１２８１又は図８１５のＳ１３０２参照）。

【１６２３８】

上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、先読み中フラグ２２３ｒがオンに設定されている状況で入賞した保留球に対しては、前兆予告抽選処理を実行しないように構成されている。

【１６２３９】

先読み中カウンタ２２３ｓは、前兆予告抽選処理に当選した対象保留の変動表示が終了するまでの特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタである。

【１６２４０】

音声ランプ制御装置１１３は、パチンコ機１０の電源投入時の初期値設定時において、先読み中カウンタ２２３ｓに「０」をセットする（図８０８のＳ１０１０参照）。そして、保留入賞時演出抽選処理内の前兆予告抽選処理（図８１６のＳ１３２９参照）において、「前兆予告」が「出現する」に当選した場合に、該保留球の入賞時における保留球数に応じて先読み中カウンタ２２３ｓの値がセットされる。この時、「通常遊技状態」であれば第１特別図柄の動的表示の保留球数の値が、「時間短縮状態」であれば特定図柄情報としての第２特別図柄の動的表示の保留球数の値が、それぞれセットされる。

【１６２４１】

そして、変動演出の停止時に実行される特図１カウンタ更新処理（図８１３参照）又は特図２カウンタ更新処理（図８１５参照）において、先読み中フラグ２２３ｒがオンの場合に、先読み中カウンタ２２３ｓの値が１減算される（図８１３のＳ１２７９又は図８１５のＳ１３００参照）。

【１６２４２】

このように先読み中フラグ２２３ｒ及び先読み中カウンタ２２３ｓを制御することで、複数の保留球に対して先読み処理を実行し得ないようにすることができる。

【１６２４３】

時短カウンタ表示フラグ２２３ｔは、「時間短縮状態」中の第３図柄表示装置８１において、残り時短回数を表示している否かを判別するためのフラグである。

【１６２４４】

音声ランプ制御装置１１３は、パチンコ機１０の電源投入時の初期値設定時において、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔをオフに設定する（図８０８のＳ１０１０参照）。そして、大当たり終了時又は救済条件成立時において、主制御装置１１０より受信した時短カウンタコマンドの値が「９９９９」より大きくない場合、即ち、受信した時短カウンタコマンドの値が「１５回」、「４５回」又は「３７９回」である場合に、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔをオンに設定する（図８１８のＳ１３７６参照）。

【１６２４５】

また、大当たり終了時又は救済条件成立時において、主制御装置１１０より受信した時短フラグコマンドがオフである場合（図８１８のＳ１３７２：Ｎｏ参照）、又は、主制御装置１１０より受信した時短カウンタコマンドの値が「９９９９」より大きい場合（図８１８のＳ１３７５：Ｙｅｓ参照）、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオフに設定される（図８１８のＳ１３７９参照）。

【１６２４６】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３が時短カウンタコマンドを受信した状況において、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンである場合に、該受信した時短カウンタコマンドの値に応じて、報知装置としての第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数のコマンドを設定する。

【１６２４７】

次に、図７７８を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図７

７８は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、プログラムＲＯＭ２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【１６２４８】

入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続されており、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３によって決定された第３図柄表示装置８１の表示態様を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３から受信する。入力ポート２３８の出力側には、バスライン２４０を介して、ＭＰＵ２３１、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７が接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。

【１６２４９】

なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【１６２５０】

以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【１６２５１】

まず、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から入力されたコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。

【１６２５２】

キャラクタＲＯＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や装飾図柄）といった各スプライトの画像データを記憶したメモリであり、多くの画像データを格納するために、小さな面積で大きな記憶容量が得られ、かつ、安価なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。第４７実施形態では、２ギガバイトのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａが用いられる。これにより、第３図柄表示装置８１に表示される数多くの画像を格納できるので、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多種多様化することができ、遊技の興趣を高めるように構成されている。

【１６２５３】

なお、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データを書き込むことができない不良ブロックデータが発生する。そこで、キャラクタＲＯＭ２３４には、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるようにデータアドレスの変換を実行する公知の調停回路２３４ｂ（例えば、特開２００６－２２３５９８号を参照）を設けている。この調停回路２３４ｂにより、キャラクタＲＯＭ２３４内部で、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【１６２５４】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図７８５参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フ

レームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（第４７実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【１６２５５】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称する）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる表示処理を実行する。

【１６２５６】

このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【１６２５７】

画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されており、画像コントローラ２３７による画像の描画で必要となる画像データが、描画前に予めＭＰＵ２３１によりキャラクタＲＯＭ２３４から読み出され、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送される。このとき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するか（さらに、どのアドレスに格納するか）は、ＭＰＵ２３１が、プログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき、画像の内容に応じて決定する。

【１６２５８】

また、画像コントローラ２３７が画像を描画する場合、キャラクタＲＯＭ２３４の画像データは使わず、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを使用して、画像の描画処理を実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４が読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されていても、画像コントローラ２３７は、予めキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて画像の描画を行うので、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出し速度の遅さに影響されることなく、画像の描画を即座に実行することができる。よって、所望の画像を所望の時間に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【１６２５９】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐するように制御される。

【１６２６０】

これにより、電源投入時の初期設定処理（メイン処理（図８２４参照））の終了後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度が遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【１６２６１】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【１６２６２】

また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の（展開されていない）画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【１６２６３】

また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【１６２６４】

画像コントローラ２３７が画像を描画する場合に必要となる画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５と通常用ビデオＲＡＭ２３６とのいずれに格納されているか（さらに、どのアドレスに格納されているか）は、ＭＰＵ２３１がプログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき画像の内容に応じて判断し、画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示するときに、必要となる画像データの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を併せて指示する。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の所定のアドレスから必要な画像データを読み出す。これにより画像コントローラ２３７は、画像の描画に集中することができる。

【１６２６５】

なお、画像コントローラ２３７が、ＭＰＵ２３１から画像の描画の指示を受けたときに、描画に必要な画像の種別から、描画に必要となる画像のデータの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を判断するように構成してもよい。この場合、ＭＰＵ２３１によってキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に画像データが格納されるときに、画像コントローラ２３７が、その格納される画像データによって表示される画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）と、その画像データの格納先とを、ＭＰＵ２３１からの制御信号に基づいて判断し、画像コントローラ２３７に設けられたＲＡＭ（図示せず）に、画像

の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）とその画像データの格納先とを対応付けて格納しておいてもよい。そして、そのＲＡＭに記憶された情報に基づいて、画像コントローラ２３７が画像に必要となる画像データの格納先を判断してもよい。画像コントローラ２３７により、画像データの格納先を判断することによって、ＭＰＵ２３１の処理負担の軽減を図ることができる。

【１６２６６】

画像コントローラ２３７には、バッファＲＡＭ２３７ａが設けられている。このバッファＲＡＭ２３７ａは、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へのデータ転送用バッファメモリとして機能し、キャラクタＲＯＭ２３４に設けられたＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の記憶容量（例えば、１３２キロバイト）を持つスタティックＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＳＲＡＭ」という。）によって構成され、ＭＰＵ２３１から直接アクセス可能に構成されている。

【１６２６７】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像を転送する場合に、キャラクタＲＯＭ２３４から１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時を見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。

【１６２６８】

仮に、バッファＲＡＭ２３７ａを設けず、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ直接画像データを転送した場合、キャラクタＲＯＭ２３４はＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているためにその読み出し速度が遅いので、所望サイズの画像データを転送する間、入出力ポートが１ポート（以下、「１ポート型」と称する場合がある）のダイナミックＲＡＭ（ＤｙｎａｍｉｃＲＡＭ。以下、「ＤＲＡＭ」という。）で構成された常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６は、その１ポートをキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データ転送で占有されてしまい、長時間その他のデータアクセスを行えない状態となってしまう。これにより、その間、画像コントローラ２３７により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６から画像データを読み出して画像の描画を行ったり、第３図柄表示装置８１へ描画画像データを転送することができなくなり、第３図柄表示装置８１の画像表示が滞ってしまうおそれがある。また、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６にマルチポート型（入出力ポートが複数設けられたタイプ）のＤＲＡＭを使用した場合であっても、画像コントローラ２３７において常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６を使用した制御に制限がかかり、その制御が複雑になるおそれがある。

【１６２６９】

これに対し、本パチンコ機１０は、高速動作可能なＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを画像コントローラ２３７に設けているので、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。

【１６２７０】

また、ＭＰＵ２３１が転送指示が描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通

常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【１６２７１】

画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【１６２７２】

これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【１６２７３】

また、バッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である時間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【１６２７４】

常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、上述したように、１ポート型のＤＲＡＭによって構成され、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることなく保持され続けるように用いられる。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが常駐される。この常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、第３図柄表示装置８１に表示される画像のうち、電源投入時に表示される画像に対応するデータや、頻繁に表示される画像に対応するデータ、及び、主制御装置１１０又は音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）によって表示が決定された画像のうち即座に表示されるべき画像に対応するデータが、キャラクタＲＯＭ２３４より転送され、常駐される。

【１６２７５】

常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、電源投入時主画像エリア２３５ａ、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、背面画像エリア２３５ｃ、第３図柄エリア２３５ｄ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆ、保留図柄エリア２３５ｇ、コクピット画像エリア２３５ｈ、副表示画像エリア２３５ｉ、文字図柄エリア２３５ｊが少なくとも設けられている。

【１６２７６】

電源投入時主画像エリア２３５ａは、表示制御装置１１４が電源投入時の初期化処理を行っている間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像２８２（図７７９参照）に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像２８３（図７７９（

ｂ）及び図７７９（ｃ）参照）に対応する画像データを格納する領域である。
【１６２７７】
ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、先ず初めにキャラクタＲＯＭ２３４から、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると共に、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図８２４のＳ２００２及びＳ２００３参照）。
【１６２７８】
ここで、図７７９を参照して、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３について説明する。図７７９は、パチンコ機１０の電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。
【１６２７９】
表示制御装置１１４は、電源投入直後に、先ずキャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると、電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送する。そして、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて。図７７９（ａ）に示す電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させる。
【１６２８０】
このとき、音声ランプ制御装置１１３から変動開始の指示コマンドである表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図７７９（ｂ）に示すように、電源投入時主画像２８２の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時停止画像２８３ａと、図７７９（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時停止画像２８３ｂとを、変動演出の期間中、交互に繰り返して表示する。そして、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「大当たり表示」である場合は、図７７９（ｂ）に示す電源投入時停止画像２８３ａを変動演出の停止後に一定期間表示し、「ハズレ表示」である場合は、図７７９（ｃ）に示す電源投入時停止画像２８３ｂを変動演出の停止後に一定時間表示する。
【１６２８１】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して全て転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いた電源投入時主画像２８２の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者や遊技場の関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者や遊技場の関係者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき残りの画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化処理が終了するまで待機することができる。
【１６２８２】
また、パチンコ機１０の製造時における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることを即座に確認することができ、キャ

ラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【１６２８３】

さらに、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像２８３が描画され、図７７９（ｂ）及び図７７９（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示がされる。よって、電源投入時変動画像２８３を用いて簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【１６２８４】

また、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４への入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【１６２８５】

さらに、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されるので、瞬間的に停電が発生した場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されたデータが残っていれば、復電時に電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された画像データを用いて、電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３を即座に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【１６２８６】

図７７８に戻って説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図７８０及び図７８１を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図７８０及び図７８１は、３種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図７８０（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図７８０（ｂ）は、「空ステージ」に対応する背面Ｂに対して、図７８１は、「島ステージ」に対応する背面Ｃに対してそれぞれ示したものである。

【１６２８７】

各背面Ａ～Ｃのうち、背面及びに対応する背面画像は、図７８０に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像の描画をおこなう。

【１６２８８】

各背面Ａ及びＢに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにスムーズなつながりで背面画像がスクロー

ル表示されるようになっている。
【１６２８９】
遊技者によって枠ボタン２２が操作されてステージが変更されると、ＭＰＵ２３１は、まず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、さらに、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。
【１６２９０】
一方、図７８１で示すように、背面Ｃにおける背面画像は、時間の経過とともに、図７８１の（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。具体的には、背面Ｃは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。
【１６２９１】
遊技者による枠ボタン２２の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｃの初期背面画像として、図７８１（ａ）に示す背面画像が表示される。この図７８１（ａ）に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図７８１（ｂ）に示す背面画像が表示される。図７８１（ｂ）に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図７８１（ｃ）に示す背面画像が表示される。図７８１（ｃ）に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図７８１（ａ）に示す背面画像に戻って、再び図７８１（ａ）～（ｃ）の背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。
【１６２９２】
次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図７８０（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置１１４にかかる負荷を軽減することができる。
【１６２９３】
一方、空ステージに対応する背面Ｂは、図７８０（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納する。また、島ステージに対応する背面Ｃは、図７８１（ａ）を含み、図７８１（ｂ）を除く図７８１（ａ）～図７８１（ｂ）の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。
【１６２９４】
ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる枠ボタン２２の操作は、遊技

者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで枠ボタン２２が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながる恐れがある。

【１６２９５】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲または図７８１（ａ）～図７８１（ｂ）の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像または図７８１（ａ）～図７８１（ｂ）の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておくので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者による操作装置としての枠ボタン２２の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂや背面Ｃの初期位置を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂおよび背面Ｃについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【１６２９６】

また、背面Ｂは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【１６２９７】

同様に、背面Ｃは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図７８１（ａ）～図７８１（ｂ）の画像を表示させている間に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、図７８１（ａ）～図７８１（ｂ）の範囲が設定されている。これにより、図７８１（ａ）～図７８１（ｂ）の画像を表示させる間に図７８１（ｂ）～図７８１（ｃ）および図７８１（ｃ）～図７８１（ａ）の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図７８１（ａ）～図７８１（ｂ）の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図７８１（ｂ）～図７８１（ｃ）および図７８１（ｃ）～図７８１（ａ）の画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【１６２９８】

なお、背面Ｂ及び背面Ｃにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、後述する通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図７８１参照）に設けられた背面画像専用のサブエリア（図示せず）に格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【１６２９９】

また、背面Ｂにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【１６３００】

さらに、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【１６３０１】

図７７８に戻って説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される表現様式としての変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「１」から「９」の数字を付した上述の９種類の主図柄（図７５６参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【１６３０２】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「１」から「９」の数字が付されていない主図柄として、ジュゴンやカメといった各種の海の生物を模した主図柄や、貝殻を模した副図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データの一部は、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０が所定表示状態としてのデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【１６３０３】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐される。これにより、表示制御装置１１４は、主制御装置１１０より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。その結果、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡ

ＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【１６３０４】

エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。そして、表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【１６３０５】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【１６３０６】

また、右打ちエラー報知又は左打ちエラー報知等のエラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、第３図柄表示装置８１において如何様な変動演出が実行されている場合であっても、それらの演出よりも優先して最前面に表示されるように構成されている。このように構成することで、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、また、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。

【１６３０７】

保留図柄エリア２３５ｇは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様に関するデータを常駐するためのエリアである。即ち、保留図柄エリア２３５ｇには、実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様である「白色」の「○」図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０又は保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において実行図柄及び保留図柄を表示する場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く実行図柄又は保留図柄を表示することができる。よって、第１入球口６４への複数の入球が発生して、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａにおいて保留図柄が表示されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおいて保留図柄（実行図柄）が表示されないような状態が発生することを抑制することができる。

【１６３０８】

コクピット画像エリア２３５ｈは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるコクピット画像に対応する画像データを常駐するための領域である。即ち、コクピット画像エリア２３５ｈには、コクピット表示領域Ｄｂにおいて表示される実行図柄

及び保留図柄以外のコクピット画像に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４からコクピット表示領域Ｄｂに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早くコクピット表示領域Ｄｂを表示することができる。よって、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続ける場合や、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素を実行した後にコクピット表示領域Ｄｂを再表示する場合であっても、該コクピット画像エリア２３５ｈに記憶されるコクピット画像を読み出すことで、第３図柄表示装置８１にコクピット表示領域Ｄｂを即座に表示することができる。

【１６３０９】

また、コクピット表示領域Ｄｂは、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示された場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域下部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、コクピット表示領域Ｄｂは、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５にコクピット表示領域Ｄｂ用のコクピット画像エリア２３５ｈを設け、該コクピット画像エリア２３５ｈに格納されたコクピット画像に基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高いコクピット表示領域Ｄｂの表示をスムースに行うことが可能となる。

【１６３１０】

副表示画像エリア２３５ｉは、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される各小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に対応する画像データを常駐するための領域である。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く副表示領域Ｄｓを表示することができる。よって、変動演出において副表示領域Ｄｓを表示し続ける場合や、「リーチ表示」を実行した後に副表示領域Ｄｓを再表示する場合であっても、該副表示画像エリア２３５ｉに記憶される副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に副表示領域Ｄｓを即座に表示することができる。

【１６３１１】

また、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示した場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域上部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に副表示領域Ｄｓ用の副表示画像エリア２３５ｉを設け、該副表示画像エリア２３５ｉに格納された副表示領域Ｄｓに対応する画像データに基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高い副表示領域Ｄｓの表示をスムースに行うことが可能となる。

【１６３１２】

文字図柄エリア２３５ｊは、変動演出等において表示される文字画像データを格納する領域である。第４７実施形態のパチンコ機１０では、いずれかの「リーチ表示」が実行される場合に、該「リーチ表示」に対応した文字が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成されている。

【１６３１３】

本パチンコ機１０では、文字図柄エリア２３５ｊに、初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データが予め常駐されている。よって、表示制御装置１１４は、受信した表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２

３５の文字図柄エリア２３５ｊに予め常駐されている文字図柄に対応する画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて文字画像データを即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から、逐次、文字図柄に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、該文字図柄エリア２３５ｊに記憶される文字画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に文字画像データを即座に表示することができる。

【１６３１４】

通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられ、１ポート型のＤＲＡＭによって構成される。通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像コントローラ２３７が常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを用いて第３図柄表示装置８１に表示させる画像を描画する場合に、予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出されたその画像データを一時的に格納するためのものである。この通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。

【１６３１５】

画像格納エリア２３６ａは、報知装置としての第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、各サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【１６３１６】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【１６３１７】

なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【１６３１８】

第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【１６３１９】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレー

ムバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。
【１６３２０】
そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に指定される。
【１６３２１】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【１６３２２】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【１６３２３】
プログラムＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、データテーブル格納エリア２３２ａを少なくとも有している。
【１６３２４】
データテーブル格納エリア２３２ａは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき表示させる１の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブル２３２ａ１と、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブル２３２ａ２と、表示データテーブル２３２ａ１により表示される１の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブル２３２ａ３と、が格納された領域である。
【１６３２５】
表示データテーブル２３２ａ１は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１が用意されている。
【１６３２６】
なお、デモ演出は、上述したように、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても

、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。

【１６３２７】

また、確定表示演出は、変動演出後に音声ランプ制御装置１１３を介して、主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に第３図柄表示装置８１に表示される演出である。例えば、停止図柄がハズレ図柄である場合は、「ハズレ表示」を強調する演出が行われ、停止図柄が大当たりとなる図柄である場合は、「大当たり表示」が強調される演出が行われ、停止図柄が小当たりとなる図柄である場合は、「小当たり表示」が強調される演出が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【１６３２８】

また、再始動演出は、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出である。遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【１６３２９】

データテーブル格納エリア２３２ａには、デモ演出、確定表示演出および再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブル２３２ａ１である変動用表示データテーブル２３２ａ１は、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【１６３３０】

さらに、変動用表示データテーブル２３２ａ１には、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、変動演出パターンが当たり用の変動演出パターンであった場合にハズレの停止図柄が主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）より指示された場合に用いられる、通常の変動演出とは明確に異なる変動演出であるデフォルト変動用の表示データテーブル２３２ａ１も用意されている。このデフォルト変動は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、第３図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄としてハズレを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「９」「８」「７」と表示される図柄）を確定させるものである。

【１６３３１】

制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置１１４では、主制御装置１１０において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができないおそれがある。

【１６３３２】

これに対し、本パチンコ機１０では、このような場合はデフォルト変動演出が行われ、変動演出後に特殊なハズレを示す特殊停止図柄が第３図柄表示装置８１に確定表示されるので、主制御装置１１０における抽選の結果がハズレであっても第３図柄表示装置８１に誤って大当たり又は小当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。

【１６３３３】

また、第３図柄表示装置８１に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置１１０における抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、実際のパチンコ機１０における遊技状態は大当たり状態又は小当たり状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。

【１６３３４】

さらに、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示がハズレであっても、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示がハズレであるにも関わらず、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【１６３３５】

ここで、図７８２を参照して、表示データテーブル２３２ａ１の詳細について説明する。図７８２は、表示データテーブル２３２ａ１のうち、変動用表示データテーブル２３２ａ１の一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブル２３２ａ１は、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を事細かに規定したものである。

【１６３３６】

描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【１６３３７】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。

【１６３３８】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【１６３３９】

変動用表示データテーブル２３２ａ１では、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、１つのコクピット画像、１１個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、リーチ発生時の文字図柄（文字図柄１，文字図柄２，・・・）といった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクト、キャラクタ、文字図柄に関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【１６３４０】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率

、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【１６３４１】

ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｃのうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【１６３４２】

なお、本実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１において、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【１６３４３】

また、位置情報は、この表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示データテーブル２３２ａ１に基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

【１６３４４】

さらに、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

【１６３４５】

コクピット画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面下側中央に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像と同様、コクピット画像の種別を特定するための情報であるコクピット種別のみが規定されている。このコクピット種別は、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続けるか、或いは、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂを消去するかを特定する情報が記載されている。

【１６３４６】

ＭＰＵ２３１は、このコクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示させる

ことが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象として特定する。一方、コクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示しない（消去する）ことが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象としないことを特定する。

【１６３４７】

第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【１６３４８】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【１６３４９】

なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。

【１６３５０】

また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

【１６３５１】

変動用表示データテーブル２３２ａ１の先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、変動用表示データテーブル２３２ａ１の最終アドレス（図７８２の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２Ｆ０Ｈ」との間の各アドレスに対して、その変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【１６３５２】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定して、データテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納すると共に、後述するポインタ２３３ｅを「０」に初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理によってポインタ２３３ｅを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図７８５参照）を作成し、画像

コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【１６３５３】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【１６３５４】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。

【１６３５５】

これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１６３５６】

また、このように各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。

【１６３５７】

これに対し、パチンコ機１０といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を持たせることはできない。このように、各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブルバッファ２３３ｂを設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【１６３５８】

次いで、図７８３を参照して、追加データテーブル２３２ａ２の詳細について説明する。図７８３は、追加データテーブル２３２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「１の演出に追加」するとは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、１の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その１の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その１の演出における一部または全部の色調を変化させたり、１の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。

【１６３５９】

即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき選定された表示データテーブル２３２ａ１によって表示される１の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その１の演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、１の演出において初期設定（デフォルト設定）として表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。

【１６３６０】

なお、本実施形態では、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用表示データテーブル２３２ａ１によって表示される変動演出の「リーチ表示」に対して、追加して表示される変化パターンを表示するための表示内容が、追加データテーブル２３２ａ２によって規定される場合について説明する。

【１６３６１】

即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、例えば、変動演出の「リーチ表示」における文字図柄の文字パターン等の変化パターンに対応して用意されており、具体的には、文字図柄の変化パターンに対応した複数の追加データテーブル２３２ａ２がデータテーブル格納エリア２３２ａに格納されている。

【１６３６２】

この追加データテーブル２３２ａ２では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【１６３６３】

例えば、図７８３で示す追加データテーブル２３２ａ２の例では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に対応付けて、１つのキャラクタ（キャラクタ１）及び１つの文字図柄（文字図柄１）に対して、それぞれのスプライト種別（キャラクタ種別，文字種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブル２３２ａ２では、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図７８３のアドレス「０００１Ｈ」が該当）。

【１６３６４】

なお、追加データテーブル２３２ａ２の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、追加データテーブル２３２ａ２の最終アドレス（図７８３の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その追加データテーブル２３２ａ２で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【１６３６５】

また、図７８３で示す追加データテーブル２３２ａ２は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンである変動演出の変化パターンに対応したものを例示しており、「ノーマルリーチのみ」の変動演出の変動時間に対応した時間、即ち、１５秒の変動時間に対応して設定されている。具体的には、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時である変動開始後から１０秒に対応するアドレスとして、「０１Ｆ４Ｈ」が設定され、該「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄の表示態様（例

えば、髪の毛の色の変化等）と、該キャラクタ図柄から発せられるリーチ発生時の文字図柄との変化パターン（例えば、文字パターン）とが設定されるように構成されている。

【１６３６６】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドにより示される表現様式としての変動演出の変化パターンに応じた追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された１の表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図７８５参照）を作成する。なお、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されていない場合は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１のみから描画リストが作成されるように構成されている。

【１６３６７】

例えば、図７８３の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」である場合、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。一方、ポインタ２３３ｅが「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された各種スプライトに、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定されたキャラクタ１，文字図柄１の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。

【１６３６８】

そして、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブル２３２ａ２で規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブル２３２ａ１と追加データテーブル２３２ａ２とで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【１６３６９】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像（例えば、変動演出画像）に追加して他の演出画像（例えば、リーチ発生時の文字図柄）を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【１６３７０】

これにより、例えば、元の演出画像が３２種類あり、追加して表示させる他の演出画像が５種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、３２×５＝１６０種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本パチンコ機１０のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブル２３２ａ２として別に規定することで、３２＋５＝３７種類の表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２を用意すればよく、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア２３２ａに用意された容量の中で多種態様な演出に対応したデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２を格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【１６３７１】
　また、本パチンコ機１０のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブル２３２ａ２として規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１を変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。
【１６３７２】
　さらに、追加データテーブル２３２ａ２は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された追加データテーブル２３２ａ２とから、時間毎にポインタ２３３ｅを更新しながらそのポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから１つのフレームに対応する１つの描画リストを容易に生成することができる。よって、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置１１３などによってその他の演出の表示を決定した場合でもあっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブル２３２ａ２で規定することによって、少ないデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２から多種多様な演出表示を容易に行うことができる。
【１６３７３】
　次いで、図７８４を参照して、転送データテーブル２３２ａ３の詳細について説明する。図７８４は、転送データテーブル２３２ａ３の一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブル２３２ａ３は、各演出毎に用意された表示データテーブル２３２ａ１に対応して用意されるものである。即ち、転送データテーブル２３２ａ３には、表示データテーブル２３２ａ１で規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。
【１６３７４】
　なお、表示データテーブル２３２ａ１に規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３は用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。
【１６３７５】
　転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図７８４のアドレス「０００１Ｈ」及び「０１Ｆ４Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブル２３２ａ３では、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。
【１６３７６】
　一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、転送データテーブル２３２ａ３では、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図７８４のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【１６３７７】
転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。
【１６３７８】
なお、転送データテーブル２３２ａ３の先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブル２３２ａ３の最終アドレス（図７８４の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その転送データテーブル２３２ａ３で規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。
【１６３７９】
ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定すると、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が存在する場合は、その転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。
【１６３８０】
そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図７８５参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。
【１６３８１】
例えば、図７８４の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」や「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブル２３２ａ３の当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｅが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブル２３２ａ３のアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。
【１６３８２】
そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に設けられた画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。
【１６３８３】
ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。このため、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納

させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブル２３２ａ１に基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【１６３８４】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１６３８５】

また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１６３８６】

さらに、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【１６３８７】

また、転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有し、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されている。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１に基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１６３８８】

図７７８に戻って説明を続ける。ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。このワークＲＡＭ２３３には、簡易画像表示フラグ２３３ａ、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ、転送データテーブルバッファ２３３ｄ、ポインタ２３３ｅ、描画リストエリア２３３ｆ、計時カウンタ２３３ｇ、格納画像判別フラグ２３３ｈ、描画対象バッファフラグ２３３ｉ、文字パターンメモリ２３３ｊを少なくとも有している。

【１６３８９】

簡易画像表示フラグ２３３ａは、第３図柄表示装置８１に、図７７９（ａ）～図７７９（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３

）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ａは、電源投入後にＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図８２４参照）の初期化処理の中で、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させるために、画像コントローラ２３７へ電源投入時主画像２８２の描画を指示するのに合わせて、オンに設定される（図８２４のＳ２００４参照）。そして、転送設定処理（図８３７（ａ）参照）の常駐画像転送設定処理（図８３７（ｂ）参照）によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図８３７（ｂ）のＳ２４１５参照）。

【１６３９０】

この簡易画像表示フラグ２３３ａは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図８２５（ｂ）のＳ２０２１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図８２６～図８３２参照）および表示設定処理（図８３３～図８３６参照）が実行される。

【１６３９１】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理（図８３７（ａ）参照）の中で参照される。この転送設定処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判定された場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図８３７（ｂ）参照）を実行する一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図８３８参照）を実行する。

【１６３９２】

表示データテーブルバッファ２３３ｂは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対応する１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を判断し、その演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する。

【１６３９３】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図７８５参照）を生成する。これにより、報知装置としての第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が表示される。

【１６３９４】

追加データテーブルバッファ２３３ｃは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出（文字図柄の表示色等の変化パターン）に対応する１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブル

バッファ２３３ｃに追加して表示すべき表示物がないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【１６３９５】

その後、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断する。そして、追加して表示させる演出が発生する毎に、その演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。

【１６３９６】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図７８５参照）を生成する。

【１６３９７】

これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ２３３ｃにはＮｕｌｌデータが格納されている。よって、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出がそのまま表示される。

【１６３９８】

上述したように、第４７実施形態のパチンコ機１０において、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、複数（例えば、３２）の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されている。このため、追加したい演出が加わるごとにその演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して格納するだけで、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、複数の追加データテーブル２３２ａ２に対応する複数の演出を追加して表示することができる。

【１６３９９】

転送データテーブルバッファ２３３ｄは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【１６４００】

なお、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納される表示データテーブル２３２ａ１において用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が用意されていない。よって、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【１６４０１】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、その

ポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図７８５参照）に、その転送データ情報を追加する。

【１６４０２】

これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１６４０３】

また、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１６４０４】

ポインタ２３３ｅは、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２及び転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容若しくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。

【１６４０５】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｅを一旦「０」に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図８２５（ｂ）参照）の表示設定処理（図８３３参照）の中で、ポインタ更新処理（図８３６参照）が実行され、ポインタ２３３ｅの値が１ずつ加算される。

【１６４０６】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｅの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図７８５参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データに関する転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【１６４０７】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている場合は、格納されている追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に追加して第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する表示データテーブル２３２ａ１や、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する追加データテーブル２３２ａ２を変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【１６４０８】

また、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３が格納されている場合は、その転送データテーブル２３２ａ３に基づいて、対応する表示データテーブル２３２ａ１によって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１６４０９】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１６４１０】

描画リストエリア２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３に基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【１６４１１】

ここで、図７８５を参照して、描画リストの詳細について説明する。図７８５は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表である。図７８８に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・），コクピット画像，実行図柄，保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・），文字図柄（文字図柄１，・・・），エラー図柄といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【１６４１２】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＯＭ種別を示す情報（又はＲＡＭ種別を示す情報）と、そのアドレスとが記述されている。画像コントローラ２３７は、そのＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれている

。
【１６４１３】
画像コントローラ２３７は、キャラクタＲＯＭ２３４（又は各種ビデオＲＡＭ２３５，２３６）より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、後述する描画対象バッファフラグ２３３ｉで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。
【１６４１４】
ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、実行図柄又は保留図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。
【１６４１５】
ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとは、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されるキャラクタＲＯＭ２３４（又は常駐用ビデオＲＡＭ２３５若しくは通常用ビデオＲＡＭ２３６）が固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。
【１６４１６】
また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるそれらの情報をそのままコピーする。なお、本実施形態において、背面画像およびコクピット画像には、その他の情報が設定されていない。
【１６４１７】
さらに、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、コクピット画像、実行図柄、保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・）、文字図柄（文字図柄１，文字図柄２・・・）、エラー図柄の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。
【１６４１８】
画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファ２３６ｂ，２３６ｃにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【１６４１９】
このように構成することで、第３図柄表示装置８１において如何様な演出が実行されている場合であっても、エラー図柄を優先して最前面に表示することができる。その結果、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。
【１６４２０】
また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。
【１６４２１】
そして、画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。
【１６４２２】
図７７８に戻って説明を続ける。計時カウンタ２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に基づいて表示される演出の演出時間（変動演出時間）を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。
【１６４２３】
そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図８２５（ｂ）参照）の表示設定処理（図８３３参照）が実行される度に、計時カウンタ２３３ｇが１ずつ減算される（図８３３のＳ２３０９参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。
【１６４２４】
格納画像判別フラグ２３３ｈは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。
【１６４２５】
この格納画像判別フラグ２３３ｈは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図８２４のＳ２００１参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ２３３ｈは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。
【１６４２６】
そして、格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図８３８参照）の中で、１のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された１のスプラ

イトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、１のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【１６４２７】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図８３９のＳ２４５１参照）。

【１６４２８】

そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図８３９のＳ２４５２参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【１６４２９】

描画対象バッファフラグ２３３ｉは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、「１」である場合は、第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図８４０のＳ２５０２参照）。

【１６４３０】

これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。

【１６４３１】

描画対象バッファフラグ２３３ｉは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｉの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図８２５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に行われる（図８４０のＳ２５０２参照）。

【１６４３２】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１

フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【１６４３３】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【１６４３４】

文字パターンメモリ２３３ｊは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示される文字図柄において、「弱パターン」又は「強パターン」のいずれの文字パターンを表示するかを記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２３１は、この文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に基づいて、リーチ発生時の文字図柄における文字パターンを「弱パターン」にするか「強パターン」にするかを判断し、その判断内容に基づいて「弱パターン」又は「強パターン」を設定する。

【１６４３５】

この文字パターンメモリ２３３ｊは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図８２４のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、０クリア）される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からリーチ発生時の文字図柄の文字パターンに関するコマンドを受信した場合に、それらのコマンドに応じた内容が設定される。

【１６４３６】

具体的には、例えば、表示用弱パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時の文字図柄として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用強パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時の文字図柄として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。

【１６４３７】

このように、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンドを総称して「パターン系コマンド」という場合がある）を受信した場合に、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図８３３参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊを０クリア（オフ）する（図８３３のＳ２３１４参照）。

【１６４３８】

ＭＰＵ２３１は、文字パターンメモリ２３３ｊにパターン系コマンドの内容が設定された場合に、該文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に対応した文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する。そして、ＭＰＵ２３１は、上

述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【１６４３９】

これにより、上記文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されることで、変動演出におけるリーチ発生時の文字図柄の文字パターンが、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容から変更（例えば、リーチ発生時の文字図柄が「弱パターン」から「強パターン」）されて表示される。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃに文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示させるリーチ発生時の文字図柄の文字パターンを容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【１６４４０】

第４７実施形態において、文字パターンメモリ２３３ｊにおいて、文字図柄の初期設定（デフォルト設定）の文字パターン、即ち、リーチ発生時の文字図柄に関して「弱パターン」の文字パターンが設定された場合であっても、該文字パターンに基づいて文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を選定して追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納するように構成されている。このように構成することで、文字図柄の表示態様が初期設定か否かを確認する処理が不要となり、処理の共通化を図り、プログラムの設計時における工数を削減することができる。

【１６４４１】

なお、上記構成に代えて、文字パターンメモリ２３３ｊに設定されている内容が初期設定（デフォルト設定）である場合には、追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しようないように構成してもよい。このように構成した場合には、初期設定か否かを判別する処理が必要になる一方、余分な追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しなくて済むので、表示制御に関する処理負担を軽減することができる。

【１６４４２】

次に、図７８６から図８０７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【１６４４３】

図７８６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【１６４４４】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【１６４４５】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図７５８参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【１６４４６】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。
【１６４４７】
なお、図７８８のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【１６４４８】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。
【１６４４９】
Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。
【１６４５０】
Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１１４に移行する。
【１６４５１】
第４７実施形態のパチンコ機１０では、制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図８０８のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。
【１６４５２】
ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。
【１６４５３】
Ｓ１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１５）、後述するメイン処理（図７８８参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実

行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【１６４５４】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１６）。

【１６４５５】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１７へ移行する。

【１６４５６】

Ｓ１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【１６４５７】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【１６４５８】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１８）、処理をＳ１１３へ移行する。

【１６４５９】

なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【１６４６０】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１９）。

【１６４６１】

ここで、図７８７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１９）について説明する。図７８７は、この設定変更処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。

【１６４６２】

この設定変更処理（Ｓ１１９）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【１６４６３】

この設定変更処理（Ｓ１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。

【１６４６４】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【１６４６５】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【１６４６６】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【１６４６７】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【１６４６８】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【１６４６９】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断さ

れれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【１６４７０】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【１６４７１】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【１６４７２】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルが操作中状態としてのオン状態から操作後状態としてのオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【１６４７３】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【１６４７４】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図７８６参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１７及びＳ１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【１６４７５】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【１６４７６】

次に、図７８８を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図７８８は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【１６４７７】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する

（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。
【１６４７８】
まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図７８９参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。
【１６４７９】
ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図７８９参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。
【１６４８０】
メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。
【１６４８１】
Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図８０７において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。
【１６４８２】
Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。
【１６４８３】
なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図７８９参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、

電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【１６４８４】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【１６４８５】

次に、図７８９を参照して、第４７実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図７８９は、第４７実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【１６４８６】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図７８８参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【１６４８７】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図７９７において後述する。

【１６４８８】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて特定図柄示唆としての普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図８０６を参照して後述する。

【１６４８９】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【１６４９０】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第４７実施形態では、「９９９９」）に達した際、「

０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第４７実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１６４９１】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第４７実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１６４９２】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う情報取得制御としての始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図７９０を参照して後述する。

【１６４９３】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図７５９参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図７９１を参照して後述する。

【１６４９４】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する図柄変動制御としての特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図７９２を参照して後述する。

【１６４９５】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、図柄変動制御としての普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図８０５を参照して後述する。

【１６４９６】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【１６４９７】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタ

ッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【１６４９８】

また、ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【１６４９９】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図７８９参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【１６５００】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【１６５０１】

次に、図７９０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７８９参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図７９０は、この情報取得制御としての始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【１６５０２】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【１６５０３】

ＭＰＵ２０１は、この情報取得制御としての始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図７８９のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図７８９参照）にわたって検出する。

【１６５０４】
　Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、「時間短縮状態」において第１始動口６４に入球しているので、次いで、「時間短縮状態」における第１始動口６４への入球回数が一定回数（例えば、「３回」）に達しているか否かを判別し、「時間短縮状態」における第１始動口６４への入球回数が一定回数に達していれば、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に複数回入賞したということなので、音声出力装置２２６（図７５８参照）から警報音を出力するとともに、報知装置としての第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。
【１６５０５】
　この左打ちエラー処理では、該エラーを報知するための左打ちエラーコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）によって、左打ちエラーコマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｓ３０３の処理で主制御装置１１０より送信された左打ちエラーコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において該エラーを報知するために表示用左打ちエラーコマンドを設定する。
【１６５０６】
　このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。
【１６５０７】
　なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。また、特定状況としての「時間短縮状態」における第１始動口６４への入球回数が一定回数に達していない場合も、未だ左打ちエラー処理を実行する状況ではないと判断し、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。
【１６５０８】
　Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている所定図柄示唆としての第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第４７実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図７８９参照）へ戻る。
【１６５０９】
　一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。
【１６５１０】
　Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ

３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図７８９のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図７８９参照）に亘って検出する。

【１６５１１】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【１６５１２】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【１６５１３】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第４７実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この情報取得制御としての始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）へ戻る。

【１６５１４】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、特定記憶部としての第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。

【１６５１５】

また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図７８９参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【１６５１６】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図７５９参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された所定記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【１６５１７】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリア

の各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【１６５１８】
同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。
【１６５１９】
次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した所定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した特定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。
【１６５２０】
なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。
【１６５２１】
また、音声ランプ制御装置１１３では、Ｓ３１２の処理で主制御装置１１０より送信された第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを各格納エリアに格納し、該保留球数コマンドに基づいて先読み演出に関わる処理を行う（図８１６にて後述）。
【１６５２２】
次に、図７９１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７８９参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図７９１は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。
【１６５２３】
このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図７８９のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図７８９参照）にわたって検出する。

【１６５２４】
　Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、所定要件として、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図７５８参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。
【１６５２５】
　この右打ちエラー処理では、該エラーを報知するための右打ちエラーコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）によって、右打ちエラーコマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｓ４０４の処理で主制御装置１１０より送信された右打ちエラーコマンドを受信すると、例えば、第３図柄表示装置８１において実行している特別図柄の変動演出よりも、特定表示状態としてのエラー表示を優先的に報知するために表示用右打ちエラーコマンドを設定する。
【１６５２６】
　このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。
【１６５２７】
　なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」であるので、Ｓ４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。
【１６５２８】
　Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第４７実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０５）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）へ戻る。
【１６５２９】
　一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図７５９参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。
【１６５３０】
　具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、この情報取得制御としてのゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻

る。
【１６５３１】
なお、第４７実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。
【１６５３２】
次に、図７９２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７８９参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図７９２は、この図柄変動制御としての特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。
【１６５３３】
この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。
【１６５３４】
ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。
【１６５３５】
Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第２特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０２）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０２における判別の結果、第２特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、そのまま図柄変動制御としての特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。
【１６５３６】
Ｓ５０２の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０３）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０４：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（表現様式としての変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。
【１６５３７】
一方、Ｓ５０４の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０４

：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０５）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、優先制御として第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０６）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１６５３８】

次いで、特定記憶部としての第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０７）。このデータシフト処理（Ｓ５０７）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１６５３９】

一方、Ｓ５０５の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０５：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている所定図柄情報としての第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０８）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０８：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０９）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【１６５４０】

次いで、所定記憶部としての第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５１０）。このデータシフト処理（Ｓ５１０）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１６５４１】

Ｓ５０７又はＳ５１０のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１１）、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。

【１６５４２】

ここで、図７９３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される図柄変動制御としての特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図７９３は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【１６５４３】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【１６５４４】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。

【１６５４５】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１００／１００００、設定値「３」で１０４／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【１６５４６】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図７６１参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。

【１６５４７】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｃ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｄ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｅ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｆ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１６５４８】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図７６１（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図７６１（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【１６５４９】

次に、記憶判別制御として大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図７６６及び図

７６７参照）を選択する。
【１６５５０】
そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【１６５５１】
Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。
【１６５５２】
第４７実施形態のパチンコ機１０では、特定図柄情報としての第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で１６４／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。
【１６５５３】
Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図７６２参照）とに基づいて、記憶判別制御として小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。
【１６５５４】
この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行する「時短Ｇ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する「時短Ｈ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行する「時短Ｉ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する「時短Ｊ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【１６５５５】
具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ（図７６２参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。
【１６５５６】
次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図７６６及び図７６７参照）を選択

する。
【１６５５７】
そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【１６５５８】
一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、記憶判別制御としてハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第４７実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。
【１６５５９】
次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。
【１６５６０】
Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【１６５６１】
Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。
【１６５６２】
具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において所定抽選結果として大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、特定図柄示唆としての第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。
【１６５６３】
このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な

変動演出の変動パターンを決定することができる。
【１６５６４】
次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図７９２）に戻る。
【１６５６５】
図７９２の図柄変動制御としての特図変動処理（Ｓ２１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ５０９の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０９：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１２）。この判別処理では、制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。
【１６５６６】
そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１２：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１３）、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１３：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。Ｓ５１３の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１６５６７】
音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。
【１６５６８】
ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。
【１６５６９】
なお、Ｓ５１２の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１２：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。
【１６５７０】
Ｓ５０３の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１４）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。
【１６５７１】
ここで、図７９４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図７９２参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図７９４は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。
【１６５７２】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、状態遷移制御としての時短フラグ２０３ｊをオフに設定する処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【１６５７３】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、図柄変動制御としての特図変動処理（図７９２参照）に戻る。

【１６５７４】

第４７実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【１６５７５】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図７９３参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【１６５７６】

第４７実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【１６５７７】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【１６５７８】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装

置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、所定表示状態としての、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【１６５７９】

Ｓ５２０５の処理では、「時間短縮状態」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、次いで、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、処理をＳ５２０７に移行する。

【１６５８０】

また、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６の処理をスキップして、処理をＳ５２０７に移行する。

【１６５８１】

ここで、図７９５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図７９４参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図７９５は、この特定状態移行制御としての時短計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【１６５８２】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１６５８３】

この特定状態移行制御としての時短計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、所定図柄情報としての第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｋの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１１及びＳ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図７９４参照）に戻る。

【１６５８４】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１１へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１１に移行する。

【１６５８５】
　また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０６）、時短カウンタコマンドを設定し（Ｓ５３０７）、処理をＳ５３０８に移行する。
【１６５８６】
　Ｓ５３０７の処理で設定された時短カウンタコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１６５８７】
　音声ランプ制御装置１１３は、時短カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ時短カウンタ２２３ｋに格納し、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔ及びサブ時短カウンタ２２３ｋの値に応じて表示用時短カウンタコマンドを設定し、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数の更新を行う。
【１６５８８】
　Ｓ５３０７の処理を終えると、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０８）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０９）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３１０）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１１及びＳ５３１２の処理をスキップして、この特定状態移行制御としての時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図７９４参照）に戻る。
【１６５８９】
　一方、Ｓ５３０８の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０８：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１１に移行する。また、Ｓ５３１０の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１１に移行する。
【１６５９０】
　Ｓ５３１１の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ５３１１）、時短フラグコマンドを設定して（Ｓ５３１２）、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図７９４参照）に戻る。
【１６５９１】
　Ｓ５３１２の処理で設定された時短フラグコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１６５９２】
　音声ランプ制御装置１１３は、時短フラグコマンドを受信すると、該フラグ内容を判別し、判別結果に応じて第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数の表示有無の制御を行う。
【１６５９３】
　図７９４の変動停止処理（Ｓ５１３）に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０６の特定状態移行制御としての時短計数処理を終えると、次いで、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図７９２参照）に戻

る。
【１６５９４】
ここで、図７９６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図７９４参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図７９６は、この所定状態移行制御としての救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。
【１６５９５】
この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「時間短縮状態」に移行させ、時短回数の設定処理を行う。
【１６５９６】
所定状態移行制御としての救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別し（Ｓ５４０１）、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、既に「時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５４０２～Ｓ５４１０の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図７９４参照）に戻る。
【１６５９７】
一方、Ｓ５４０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていない、即ち、救済設定済みフラグ２０３ｑがオフであれば（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ救済条件成立によって「時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｐの値を１加算する（Ｓ５４０２）。続いて、救済カウンタコマンドを設定し（Ｓ５４０３）、処理をＳ５４０４に移行する。Ｓ５４０３の処理で設定された救済カウンタコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１６５９８】
音声ランプ制御装置１１３では、救済カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｈに格納し、サブ救済カウンタ２２３ｈの値を判別して表示用救済カウンタコマンド又は表示用救済カウンタ強調コマンドを設定し、所定間隔としての救済条件成立までの回転数を表示する。
【１６５９９】
Ｓ５４０４の処理では、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数（即ち、「２９９回」）より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０４）。
【１６６００】
Ｓ５４０４の判別の結果、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数より小さい値の場合（Ｓ５４０４：Ｙｅｓ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数まで到達していないため、Ｓ５４０５～Ｓ５４１０の処理をスキップし、この所定状態移行制御としての救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図７９４参照）に戻る。
【１６６０１】
一方、Ｓ５４０４の処理において、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数以上である場合（Ｓ５４０４：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して各時短カウンタに値をセットし（Ｓ５４０５）、時短カウンタコマンドを設定する（Ｓ５４０６）。次いで、救済設定済みフラグ２０３ｑをオンし（Ｓ５４０７）、救済設定済みフラグコマンドを設定し（Ｓ５４０８）、時短フラグ２０３ｊをオンし（Ｓ５４０９）、時短フラグコマンドを設定して（Ｓ５４１０）、この所定状態移行制御としての救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図７９４参照）に戻る。

【１６６０２】
なお、Ｓ５４０６の処理で設定された時短カウンタコマンド、Ｓ５４０８の処理で設定された救済設定済みフラグコマンド、及び、Ｓ５４１０の処理で設定された時短フラグコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１６６０３】
音声ランプ制御装置１１３は、時短カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ時短カウンタ２２３ｋに格納し、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔ及びサブ時短カウンタ２２３ｋの値に応じて表示用時短カウンタコマンドを設定し、第３図柄表示装置８１の残り時短回数表示の更新を行う。
【１６６０４】
また、音声ランプ制御装置１１３は、救済設定済みフラグコマンドを受信すると、該当情報でサブ救済設定済みフラグ２２３ｉを更新し、表示用救済カウンタ消去コマンドを設定して、第３図柄表示装置８１において表示していた救済カウンタ欄８１ｉ（図８４１（ａ）参照）を非表示にする処理を行う。
【１６６０５】
さらに、音声ランプ制御装置１１３は、時短フラグコマンドを受信すると、該当情報でサブ時短フラグ２２３ｊを更新する（図８１８のＳ１３７３及びＳ１３７４参照）。
【１６６０６】
次に、図７９７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７９３参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図７９７は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。
【１６６０７】
この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２０）を実行する。
【１６６０８】
また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、特定図柄情報としての第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて小入賞口ユニット７３の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、小入賞口ユニット７３の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、小入賞口ユニット７３を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１６）を実行する。
【１６６０９】
さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域７３ｄへの通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２０）を実行する。
【１６６１０】
当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短フラグ２０３ｊ及び救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０２）、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２

時短カウンタ２０３ｍ、合計時短カウンタ２０３ｎ及び救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０４）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０５）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６０６）、処理をＳ６１４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１６６１１】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【１６６１２】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｏがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０７）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｏがオンされていれば（Ｓ６０７：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｏをオフに設定し（Ｓ６０８）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０４）等を行う。

【１６６１３】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｏはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１６６１４】

Ｓ６０７の処理において、大当たりフラグ２０３ｏがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０７：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０９）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６０９：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット７３の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６１０）。

【１６６１５】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１１）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」）を設定する（Ｓ６１２）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１３）、処理をＳ６１４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１６６１６】

なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【１６６１７】

また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ７３ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【１６６１８】

Ｓ６１４の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１４）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１４：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１５）。

【１６６１９】

ここで、図７９８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）について説明する。図７９８は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を示したフローチャートである。

【１６６２０】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する。

【１６６２１】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図７９７参照）に戻る。

【１６６２２】

一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１１で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【１６６２３】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングなので、まず、小入賞口ユニット７３の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、小入賞口ユニット７３における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【１６６２４】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であるか否

かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて小入賞口ユニット７３が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了し、当たり処理（図７９７参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域７３ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【１６６２５】

ここで、図７９９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図７９９は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【１６６２６】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域７３ｄの開閉制御を行う。

【１６６２７】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域７３ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域７３ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域７３ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット７３が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域７３ｄの開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口ユニット７３が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド７３ｆをオフからオンに設定して、特定領域７３ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【１６６２８】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域７３ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域７３ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図７９８参照）に戻る。

【１６６２９】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合や特定領域７３ｄの開放時間（例えば、特定領域７３ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域７３ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド７３ｆをオンからオフに設定して、特定領域７３ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図７９８参照）に戻る。

【１６６３０】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域７３ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【１６６３１】

図７９８に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を

行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を終了し、当たり処理（図７９７参照）に戻る。

【１６６３２】

ここで、図８００を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）の一処理である小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図８００は、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。

【１６６３３】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１６６３４】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）のＳ６００４において設定された小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット７３内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【１６６３５】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検出され、実施要件として小入賞口ユニット７３内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口ユニット７３に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（小入賞口ユニット７３の閉鎖条件）が成立しているので、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【１６６３６】

Ｓ６２０５からの小入賞口ユニット７３の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット７３の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７９３のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１６６３７】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図７９８参照）に戻る。

【１６６３８】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ７３ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域７３ｄの開放中に球が特定領域７３ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｏをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図７９８参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図７９８参照）に戻る。

【１６６３９】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域７３ｄが開放されているタイミングで球が特定領域７３ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｏはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１６６４０】

Ｓ６２０１の処理において、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット７３の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【１６６４１】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の小入賞口ユニット７３を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド７３ｂをオンからオフにして、小入賞口ユニット７３の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３の１の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１６６４２】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット７３が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット７３の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット７３の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【１６６４３】

Ｓ６２１１の処理の後は、小入賞口ユニット７３の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図７９８参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット７３を開放させることができる。

【１６６４４】

図７９７の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の小当たり開閉制御処理（図７９８参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１６）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１６：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１７の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１６６４５】

一方、Ｓ６１６の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１６：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット７３の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１７）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１６６４６】

ここで、図８０１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１７）について説明する。図８０１は、この小当たり終了処理（Ｓ６１７）を示したフローチャートである。

【１６６４７】

この小当たり終了処理（Ｓ６１７）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（

Ｓ６３０１）、次いで、特定領域７３ｄが開放されている場合は、特定領域７３ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６１７）を終了して、当たり処理（図７９７参照）に戻る。

【１６６４８】

図７９７に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１４：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１８）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１８：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１９）。

【１６６４９】

ここで、図８０２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）について説明する。図８０２は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を示したフローチャートである。

【１６６５０】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【１６６５１】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図８０３参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６４０２～Ｓ６４０５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。

【１６６５２】

一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第４７実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【１６６５３】

Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を終了し、当たり処理（図７９７参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を終了し、当たり処理（図７９７参照）に戻る。

【１６６５４】

ここで、図８０３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図８０３は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャ

ートである。
【１６６５５】
この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【１６６５６】
この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。
【１６６５７】
一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、所定要件として可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。
【１６６５８】
Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図８０２参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。
【１６６５９】
一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図８０２参照）へ戻る。
【１６６６０】
Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１６６６１】
次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図８０２参照）に戻る。

【１６６６２】
　一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図８０２参照）に戻る。
【１６６６３】
　図７９７の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１８の大当たり開閉制御処理（図８０２参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２０）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６２０：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２１の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【１６６６４】
　一方、Ｓ６２０の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２１）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【１６６６５】
　ここで、図８０４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２１）について説明する。図８０４は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。
【１６６６６】
　この大当たり終了処理（Ｓ６２１）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。
【１６６６７】
　この大当たり終了処理（Ｓ６２１）では、まず、「時短機能」を発動させるために、時短フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ６６０１）、時短フラグコマンドを設定する（Ｓ６６０２）。Ｓ６６０２の処理で設定された時短フラグコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、時短フラグコマンドを受信すると、該フラグ内容を判別し、判別結果に応じて第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数の表示非表示の制御を行う。
【１６６６８】
　Ｓ６６０２の処理を終えると、次いで、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた時短作動回数を特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎにそれぞれセットし（Ｓ６６０３）、時短カウンタコマンドを設定して（Ｓ６６０４）、処理をＳ６６０５に移行する。Ｓ６６０４の処理で設定された時短カウンタコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、時短カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ時短カウンタ２２３ｋに格納し、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔ及びサブ時短カウンタ２２３ｋの値に応じて表示用時短カウンタコマンドを設定し、第３図柄表示装置８１の残り時短回数の更新を行う。
【１６６６９】
　Ｓ６６０５の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６０５）。Ｓ６６０５の処理で設

定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【１６６７０】

Ｓ６６０５の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定し（Ｓ６６０６）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ６６０７）、この大当たり終了処理（Ｓ６２１）を終了して、当たり処理（図７９７参照）に戻る。

【１６６７１】

次に、図８０５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７８９参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図８０５は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【１６６７２】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【１６６７３】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）へ戻る。

【１６６７４】

一方、普通電役７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１６６７５】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【１６６７６】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この記憶判別制御としての普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１６６７７】
次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。
【１６６７８】
Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、状態遷移制御としての時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０に移行する。
【１６６７９】
一方、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０に移行する。
【１６６８０】
Ｓ７１０の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７１０）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。
【１６６８１】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、該普通図柄の可変表示が即座に終了する状況か（即ち、「時間短縮状態」における可変表示）、該普通図柄の可変表示が一定時間の経過後に終了する状況か（即ち、「通常遊技状態」における可変表示）、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。なお、詳細は後述するが、所定状況としての「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示時間である「１秒」が経過して当たりに当選した場合であっても、普通電役の開放時間が極めて短い時間（即ち、「０．１秒」）に設定されているため、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行した場合であっても、普通電役７２には入球不可又は困難となるように構成されている。
【１６６８２】
Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１２）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１２：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１３）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。
【１６６８３】
一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１０によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。
【１６６８４】
これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×

」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【１６６８５】

次に、図８０６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７８９参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図８０６は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【１６６８６】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役７２を閉鎖させる制御を実行する。

【１６６８７】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【１６６８８】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０８及びＳ８１４の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【１６６８９】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０４～Ｓ８０８及びＳ８１４の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【１６６９０】

Ｓ８０４における判別の結果、状態遷移制御としての時短フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０６）、処理をＳ８０７に移行する。

【１６６９１】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０５）、処理をＳ８０７に移行する。

【１６６９２】

Ｓ８０７の処理では、可変表示の当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットし（Ｓ８０７）、入球カウンタ（図示せず）に「１０」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８１４へ移行する。

【１６６９３】

また、Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ８０５において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８０９）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８０９：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１０）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１

」を減算する（Ｓ８１１）。
【１６６９４】
　そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１２）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１２：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ８１３）、処理をＳ８１４に移行する。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１２：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、処理をＳ８１９に移行する。
【１６６９５】
　Ｓ８１４の処理では、普通電役７２の開放処理を行い（Ｓ８１４）、閉鎖状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。
【１６６９６】
　また、Ｓ８０９の処理において、普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８０９：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ８１５）、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知していなければ（Ｓ８１５：Ｎｏ）、Ｓ８１６～Ｓ８１９の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。
【１６６９７】
　一方、Ｓ８１５の判別の結果、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知した場合（Ｓ８１５：Ｙｅｓ）、普通電役７２に１の遊技球が入球しているため、Ｓ８０８の処理で設定された入球カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ８１６）。
【１６６９８】
　そして、減算された入球カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ８１７）、入球カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達していないため、Ｓ８１８及びＳ８１９の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。
【１６６９９】
　Ｓ８１７の処理において、入球カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１７：Ｎｏ）、即ち、入球カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達しているため、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１８）、処理をＳ８１９に移行する。
【１６７００】
　Ｓ８１９の処理では、普通電役７２のエンディング時間（例えば、「１秒」）を設定し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図７８９参照）に戻る。
【１６７０１】
　次いで、図８０７を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図８０７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。
【１６７０２】
　このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を

開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１６７０３】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【１６７０４】

次に、図８０８から図８２３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図８０８参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図８０９参照）とがある。

【１６７０５】

まず、図８０８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図８０８は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【１６７０６】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図８０９参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図８０９を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【１６７０７】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【１６７０８】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１６７０９】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは

、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１６７１０】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１６７１１】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【１６７１２】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【１６７１３】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図８０９のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【１６７１４】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【１６７１５】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【１６７１６】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図８０９参照）へ移行する。

【１６７１７】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図７８６参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図８０９参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【１６７１８】

次に、図８０９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図８０９は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【１６７１９】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【１６７２０】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図８０８に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【１６７２１】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定

の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、報知装置としての第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【１６７２２】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第４７実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による所定抽選結果としての大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【１６７２３】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、ゲームカスタマイズ操作、及び、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【１６７２４】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【１６７２５】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【１６７２６】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１５１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図８２０を参照して後述する。

【１６７２７】

Ｓ１１５１の処理では、特別図柄の動的表示が実行中でない状況（即ち、待機中状態）においてカスタマイズ操作が実行された場合の処理を行う停止中操作制御としての待機中カスタマイズ処理を行い（Ｓ１１５１）、Ｓ１１１１に移行する。この待機中カスタマイズ処理の詳細については、図８１０を参照して後述する。

【１６７２８】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図８１１を参照して後述する。

【１６７２９】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタ

を更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【１６７３０】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【１６７３１】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１６７３２】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【１６７３３】

次に、図８１０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）について説明する。図８１０は、この停止中操作制御としての待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）を示したフローチャートである。

【１６７３４】

この待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図８０９参照）の中で実行され、特別図柄の変動演出が実行中でない状況（即ち、待機中状態）において待機中カスタマイズ操作（図７５７（ａ）参照）が実行された場合の処理を行う。

【１６７３５】

停止中操作制御としての待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）では、まず、操作装置としての枠ボタン２２の操作によってゲームカスタマイズ操作が実行中であるか否かを判別し（Ｓ１３７１）、ゲームカスタマイズ操作が実行中でなければ（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、Ｓ１３７２～Ｓ１３７５の処理をスキップして、この待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図８０９参照）に戻る。

【１６７３６】

一方、Ｓ１３７１の判別の結果、ゲームカスタマイズ操作が実行中であれば（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、次いで、所定要件としてのゲームカスタマイズ操作の完了操作が行われたか否かを判別し（Ｓ１３７２）、ゲームカスタマイズ操作の完了操作が行われていなければ（Ｓ１３７２：Ｎｏ）、変動演出の制御に関わる変更操作が実行中の状況であるため、Ｓ１３７３～Ｓ１３７５の処理をスキップして、この待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５

１）を終了して、メイン処理（図８０９参照）に戻る。
【１６７３７】
　Ｓ１３７２の処理において、所定要件としてのゲームカスタマイズ操作の完了操作が行われていると判別された場合（Ｓ１３７２：Ｙｅｓ）、変動演出の制御に関わる変更が行われている状況であるため、前兆予告メモリ２２３ｍを、カスタマイズ操作に基づく設定値に従って更新し（Ｓ１３７３）、その他のカスタマイズ情報を更新し（Ｓ１３７４）、表示用設定完了コマンドを設定して（Ｓ１３７５）、この停止中操作制御としての待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図８０９参照）に戻る。
【１６７３８】
　このように構成することで、待機中状態における遊技者のゲームカスタマイズ操作が可能となり、遊技者は、自身の嗜好に合わせて各演出の出現頻度を変更することができる。
【１６７３９】
　次に、図８１１を参照して、制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図８１１は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。
【１６７４０】
　このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図８０９参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。
【１６７４１】
　コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より所定図柄情報としての第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図８０９参照）に戻る。
【１６７４２】
　ここで、図８１２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図８１２は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。
【１６７４３】
　この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された所定図柄示唆としての第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。
【１６７４４】
　特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。
【１６７４５】
　ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図８２０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図８１１参照）に戻る。
【１６７４６】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【１６７４７】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図８２０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図８１１参照）に戻る。

【１６７４８】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図８２０参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１６７４９】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、変動中カスタマイズ操作及び先読み演出に関するカウンタの更新処理を行う特図１カウンタ更新処理を実行し（Ｓ１２３８）、処理をＳ１２３９に移行する。

【１６７５０】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１６７５１】

ここで、図８１３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）について説明する。図８１３は、この特図

１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）を示したフローチャートである。
【１６７５２】
この特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）では、変動中カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中であるか否かを判別し、判別結果によって第３図柄表示装置８１に表示するカウンタの値を更新する。また、先読み演出（例えば、図８４２（ｄ）の前兆予告図柄８１ｋ参照）を実行中であるか否かを判別し、判別結果によって先読み演出に関する情報の更新を行う。
【１６７５３】
特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）では、まず、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされているか否かを判別し（Ｓ１２７１）、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、変動中カスタマイズ操作が行われて、表示制御の変更準備中の状態であるため、次いで、「通常遊技状態」であるか否かを判別する（Ｓ１２７２）。
【１６７５４】
Ｓ１２７２の判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１２７２：Ｙｅｓ）、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行されているため、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値を１減算し（Ｓ１２７３）、処理をＳ１２７７に移行する。
【１６７５５】
一方、Ｓ１２７１の処理において、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていない、即ち、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオフの状態であると判別された場合は（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、表示制御の変更準備中の状態ではないため、Ｓ１２７２及びＳ１２７３の処理をスキップして、Ｓ１２７７の処理に移行する。
【１６７５６】
また、Ｓ１２７２の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合は（Ｓ１２７２：Ｎｏ）、「時間短縮状態」において所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出が実行されたと判断し、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの更新は行わず、Ｓ１２７３の処理をスキップして、Ｓ１２７７の処理に移行する。
【１６７５７】
Ｓ１２７７の処理では、先読み中フラグ２２３ｒがオンされているか否かを判別し（Ｓ１２７７）、先読み中フラグ２２３ｒがオンされていれば（Ｓ１２７７：Ｙｅｓ）、いずれかの先読み演出を実行中の状態であるため、次いで、「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１２７８）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１２７８：Ｙｅｓ）、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行されているため、先読み中カウンタ２２３ｓの値を１減算し（Ｓ１２７９）、処理をＳ１２８０に移行する。
【１６７５８】
Ｓ１２８０の処理では、Ｓ１２７９の処理で減算された先読み中カウンタ２２３ｓの値が０よりも大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１２８０）、先読み中カウンタ２２３ｓの値が０よりも大きい値であれば（Ｓ１２８０：Ｙｅｓ）、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、引き続き先読み演出を実行予定の状態であると判断し、Ｓ１２８１の処理をスキップして、この特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）を終了して、特図１コマンド処理（図８１２参照）に戻る。
【１６７５９】
一方、Ｓ１２８０の判別の結果、先読み中カウンタ２２３ｓの値が０よりも大きい値でない、即ち、先読み中カウンタ２２３ｓの値が０以下であれば（Ｓ１２８０：Ｎｏ）、実行された第１特別図柄の変動演出において、一連の先読み演出が終了した状態であると判断し、先読み中フラグ２２３ｒをオフに設定し（Ｓ１２８１）、この特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）を終了して、特図１コマンド処理（図８１２参照）に戻る。
【１６７６０】
また、Ｓ１２７７の処理において、先読み中フラグ２２３ｒがオンされていないと判別された場合は（Ｓ１２７７：Ｎｏ）、いずれの先読み演出も実行中の状態ではないため、

Ｓ１２７８～Ｓ１２８１の処理をスキップして、この特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）を終了して、特図１コマンド処理（図８１２参照）に戻る。

【１６７６１】

さらに、Ｓ１２７８の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合は（Ｓ１２７８：Ｎｏ）、特定状況としての「時間短縮状態」において第１特別図柄の変動演出が実行されており、先読み中演出は実行されていないと判断して、Ｓ１２７９～Ｓ１２８１の処理をスキップして、この特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）を終了して、特図１コマンド処理（図８１２参照）に戻る。

【１６７６２】

このように構成することで、１の先読み演出の実行中の状況において、さらに別の先読み演出を実行してしまうことなく、正常に処理することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。

【１６７６３】

図８１２の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ１２３８の処理を終えた場合、又は、Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３９）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図８１１参照）に戻る。

【１６７６４】

図８１１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図８０９参照）に戻る。

【１６７６５】

ここで、図８１４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図８１４は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【１６７６６】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１６７６７】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【１６７６８】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図８２０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図８１１参照）に戻る。

【１６７６９】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）

。
【１６７７０】
ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図８２０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図８１１参照）に戻る。
【１６７７１】
なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図８２０参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。
【１６７７２】
Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、変動中カスタマイズ操作及び先読み演出に関するカウンタの更新処理を行う特図２カウンタ更新処理を実行し（Ｓ１２５８）、処理をＳ１２５９に移行する。
【１６７７３】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。
【１６７７４】
ここで、図８１５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）について説明する。図８１５は、この特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）を示したフローチャートである。
【１６７７５】
この特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）では、変動中カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中であるか否かを判別し、判別結果によって第３図柄表示装置８１に表

示するカウンタの値を更新する。また、先読み演出（例えば、図８４２（ｄ）の前兆予告図柄８１ｋ参照）を実行中であるか否かを判別し、判別結果によって先読み演出に関する情報の更新を行う。

【１６７７６】

特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）では、まず、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされているか否かを判別し（Ｓ１２９１）、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていれば（Ｓ１２９１：Ｙｅｓ）、変動中カスタマイズ操作が行われて、表示制御の変更準備中の状態であるため、次いで、「時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ１２９２）。

【１６７７７】

Ｓ１２９２の判別の結果、「時間短縮状態」であれば（Ｓ１２９２：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」において第２特別図柄の変動演出が実行されているため、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値を１減算し（Ｓ１２９３）、処理をＳ１２９８に移行する。

【１６７７８】

一方、Ｓ１２９１の処理において、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていない、即ち、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオフの状態であると判別された場合は（Ｓ１２９１：Ｎｏ）、表示制御の変更準備中の状態ではないため、Ｓ１２９２及びＳ１２９３の処理をスキップして、Ｓ１２９８の処理に移行する。

【１６７７９】

また、Ｓ１２９２の処理において、「時間短縮状態」でないと判別された場合は（Ｓ１２９２：Ｎｏ）、特定要件として、「通常遊技状態」において第２特別図柄の変動演出が実行されているため、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの更新は行わず、Ｓ１２９３の処理をスキップして、Ｓ１２９８の処理に移行する。

【１６７８０】

Ｓ１２９８の処理では、先読み中フラグ２２３ｒがオンされているか否かを判別し（Ｓ１２９８）、先読み中フラグ２２３ｒがオンされていれば（Ｓ１２９８：Ｙｅｓ）、いずれかの先読み演出を実行中の状態であるため、次いで、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ１２９９）、「時間短縮状態」であれば（Ｓ１２９９：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」において第２特別図柄の変動演出が実行されているため、先読み中カウンタ２２３ｓの値を１減算し（Ｓ１３００）、処理をＳ１３０１に移行する。

【１６７８１】

Ｓ１３０１の処理では、Ｓ１３００の処理で減算された先読み中カウンタ２２３ｓの値が０よりも大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１３０１）、先読み中カウンタ２２３ｓの値が０よりも大きい値であれば（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、この後実行され得る特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出において、引き続き先読み演出を実行予定の状態であると判断し、Ｓ１３０２の処理をスキップして、この特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）を終了して、特図２コマンド処理（図８１４参照）に戻る。

【１６７８２】

一方、Ｓ１３０１の判別の結果、先読み中カウンタ２２３ｓの値が０よりも大きい値でない、即ち、先読み中カウンタ２２３ｓの値が０以下であれば（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、実行された第２特別図柄の変動演出において、一連の先読み演出が終了した状態であると判断し、先読み中フラグ２２３ｒをオフに設定し（Ｓ１３０２）、この特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）を終了して、特図２コマンド処理（図８１４参照）に戻る。

【１６７８３】

また、Ｓ１２９８の処理において、先読み中フラグ２２３ｒがオンされていないと判別された場合は（Ｓ１２９８：Ｎｏ）、いずれの先読み演出も実行中の状態ではないため、Ｓ１２９９～Ｓ１３０２の処理をスキップして、この特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）を終了して、特図２コマンド処理（図８１４参照）に戻る。

【１６７８４】

さらに、Ｓ１２９９の処理において、「時間短縮状態」でないと判別された場合は（Ｓ

１２９９：Ｎｏ）、特定要件として、「通常遊技状態」において第２特別図柄の変動演出が実行されており、先読み中演出は実行されていないと判断して、Ｓ１３００～Ｓ１３０２の処理をスキップして、この特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）を終了して、特図２コマンド処理（図８１４参照）に戻る。

【１６７８５】

このように構成することで、１の先読み演出の実行中において、同一の先読み演出を実行してしまうことなく、正常に処理することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。

【１６７８６】

ここで、第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズを実行した場合に貯留されている最後の保留球（例えば、第１特別図柄の動的表示の保留球数が「４」である場合、４つ目の保留球）よりも手前の保留球において、大当たりとなる保留球が貯留されている場合であっても、該最後の保留球に基づいてカスタマイズ反映回転数を表示するように構成されている。

【１６７８７】

詳細に説明すると、変動中カスタマイズを実行した場合に貯留されている最後の保留球よりも手前の保留球において、大当たりとなる保留球が貯留されている場合、該大当たりとなる保留球の特別図柄の動的表示が実行されることで遊技状態が変化し得るため（図７９７のＳ６０２又は図８０４のＳ６６０１参照）、このような状況においては、該大当たりの終了後に実行され得る特別図柄の動的表示から、遊技作業としてのカスタマイズ操作による表示制御の変更内容が反映された状態で実行され得るように構成されている。

【１６７８８】

具体例を挙げると、「時間短縮状態」において変動中カスタマイズを実行した場合に貯留されている第２特別図柄の動的表示の保留球数が「４」であった場合、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数として「４」を表示するように構成されている。

【１６７８９】

一方、変動中カスタマイズを実行した場合に貯留されている保留球のうち、２つ目の保留球が大当たりとなる保留球であった場合、該２つ目の保留球の特別図柄の動的表示が実行されることで遊技状態が再設定されるため（図７９７のＳ６０２又は図８０４のＳ６６０１参照）、該大当たり後に実行され得る３つ目の保留球の特別図柄の動的表示は、カスタマイズ操作による表示制御の変更内容が反映された状態で実行され得るように構成されている。

【１６７９０】

従って、上記具体例の場合、変動中カスタマイズ操作が実行された時点において貯留されている保留球に、大当たりとなる保留球が存在するか否かを判別するように構成することで、所定間隔としてのカスタマイズ内容が反映されるまでの回転数として「２」を表示することが可能となる。

【１６７９１】

一方、このように構成した場合、実施要件として変動中カスタマイズの設定完了操作を実行した時点において貯留されている第２特別図柄の動的表示の保留球数が「４」であるにもかかわらず、カスタマイズ反映回転数として「２」が表示されているため、遊技者は、貯留されている保留球のいずれかに、遊技状態を移行し得る保留球（即ち、大当たりとなる保留球）が存在することを推測可能となってしまい、該大当たりとなる特別図柄の動的表示が実行される前に推測できることで、パチンコ機１０に対する興趣が低下してしまうおそれがある。

【１６７９２】

また、このように構成した場合、実施要件として変動中カスタマイズの設定完了操作を実行した時点において貯留されている第２特別図柄の動的表示の保留球数が「４」であって、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数として「４」が表示された場合、遊技者は、貯留されている保留球のいずれもが、大当たりとなる保留球ではないことを推測可能

となってしまい、パチンコ機１０に対する興趣が低下してしまうおそれがある。
【１６７９３】
従って、第４７実施形態のパチンコ機１０では、このような事象を回避するために、変動中カスタマイズを実行した場合に貯留されている最後の保留球よりも手前の保留球において、大当たりとなる保留球が貯留されている場合であっても、該最後の保留球に基づいて、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数を表示するように構成されている。
【１６７９４】
このように構成することで、変動中カスタマイズを実行した場合に第３図柄表示装置８１において表示されるカスタマイズ反映回転数よりも手前の保留球において、大当たりとなる特別図柄の動的表示が実行され得るため、遊技の興趣を向上することができる。
【１６７９５】
図８１４の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ１２５８の処理を終えた場合、又は、Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５９）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図８１１参照）に戻る。
【１６７９６】
図８１１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、特定図柄示唆としての第２特別図柄の動的表示（表現様式としての変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図７５９参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、受信した第１保留球数コマンドに基づいて、先読み演出の実行有無等を判別すべく、保留入賞時演出抽選処理を実行し（Ｓ１２０９）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１０）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図８０９参照）に戻る。なお、保留入賞時演出抽選処理（Ｓ１２０９）については、図８１６を参照して後述する。
【１６７９７】
ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。
【１６７９８】
また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１６７９９】
　Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１１）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１１：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図７５９参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１２）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる特定抽選情報としての大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１３）。そして、受信した第２保留球数コマンドに基づいて、先読み演出の実行有無等を判別すべく、保留入賞時演出抽選処理を実行し（Ｓ１２０９）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１４）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図８０９参照）に戻る。
【１６８００】
　ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。
【１６８０１】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【１６８０２】
　ここで、図８１６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留入賞時演出抽選処理（Ｓ１２０９）について説明する。図８１６は、この保留入賞時演出抽選処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。
【１６８０３】
　この保留入賞時演出抽選処理（Ｓ１２０９）では、主制御装置１１０より受信した第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに基づいて、先読み演出の実行に関する処理を行う。
【１６８０４】
　保留入賞時演出抽選処理（Ｓ１２０９）では、まず、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３２１）、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていれば（Ｓ１３２１：Ｙｅｓ）、変動中カスタマイズの設定完了操作が行われて変動演出の表示制御を変更準備中の状態であるため、Ｓ１３２２～Ｓ１３３３の処理をスキップして、処理をＳ１３３４に移行する。
【１６８０５】
　一方、Ｓ１３２１の判別の結果、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていない、即ち、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオフであれば（Ｓ１３２１：Ｎｏ）、変動中カスタマイズの設定完了操作は行われていないため、次いで、先読み中フラグ２２３ｒがオン

されているか否かを判別し（Ｓ１３２２）、先読み中フラグ２２３ｒがオンされていれば（Ｓ１３２２：Ｙｅｓ）、貯留済みのいずれかの保留球に対して先読み演出を実行中の状態であって、入賞した保留球に対しては先読み演出を行わない状況であるため、Ｓ１３２３～Ｓ１３３３の処理をスキップして、処理をＳ１３３４に移行する。

【１６８０６】

また、Ｓ１３２２の処理において、先読み中フラグ２２３ｒがオンされていない、即ち、先読み中フラグ２２３ｒがオフであれば（Ｓ１３２２：Ｎｏ）、いずれの先読み演出も実行中の状態ではないため、次いで、前兆予告メモリ２２３ｍの値が「１」の「ふつう」、又は、「２」の「少なめ」であるか否かを判別し（Ｓ１３２３）、前兆予告メモリ２２３ｍの値が「１」の「ふつう」、及び、「２」の「少なめ」のいずれでもない、即ち、前兆予告メモリ２２３ｍの値が「３」の「出現しない」であれば（Ｓ１３２３：Ｎｏ）、ゲームカスタマイズによって、前兆予告を出現させない設定になっているため、Ｓ１３２４～Ｓ１３３３の処理をスキップして、処理をＳ１３３４に移行する。

【１６８０７】

一方、Ｓ１３２３の判別の結果、前兆予告メモリ２２３ｍの値が「１」の「ふつう」、又は、「２」の「少なめ」であれば、ゲームカスタマイズによって、前兆予告を出現させる設定になっているため、次いで、所定状況としての「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１３２４）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１３２４）、処理をＳ１３２５に移行する。

【１６８０８】

Ｓ１３２５の処理では、第１特別図柄の変動表示の保留球数が救済条件成立までの残り回転数よりも大きいか否かを判別し（Ｓ１３２５）、第１特別図柄の変動表示の保留球数が救済条件成立までの残り回転数よりも大きな値であれば（Ｓ１３２５：Ｙｅｓ）、入賞した第１特別図柄の変動表示の保留球が実行される時点において、遊技状態が「時間短縮状態」に移行しており、先読み演出を実行し得ない状況であると判断して、Ｓ１３２６～Ｓ１３３３の処理をスキップして、処理をＳ１３３４に移行する。

【１６８０９】

また、Ｓ１３２５の判別の結果、第１特別図柄の変動表示の保留球数が救済条件成立までの残り回転数よりも大きな値でない、即ち、第１特別図柄の変動表示の保留球数が救済条件成立までの残り回転数以下であれば（Ｓ１３２５：Ｎｏ）、入賞した第１特別図柄の変動表示の保留球が実行される時点において、遊技状態は「通常遊技状態」のままであると判断し、処理をＳ１３２６に移行する。

【１６８１０】

Ｓ１３２６の処理では、第１特別図柄の変動表示の保留球数が１より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１３２６）、第１特別図柄の変動表示の保留球数が１より大きい値ない、即ち、第１特別図柄の変動表示の保留球数が１以下であれば（Ｓ１３２６：Ｎｏ）、前兆予告を実行し得ない状態であるため、Ｓ１３２９～Ｓ１３３３の処理をスキップして、処理をＳ１３３４に移行する。

【１６８１１】

一方、Ｓ１３２６の判別の結果、第１特別図柄の変動表示の保留球数が１より大きい値であれば（Ｓ１３２６：Ｙｅｓ）、前兆予告を実行可能な状態であると判断し、処理をＳ１３２９に移行する。

【１６８１２】

また、Ｓ１３２４の処理において、「通常遊技状態」でない、即ち、「時間短縮状態」であると判別された場合、次いで、第２特別図柄の変動表示の保留球数が時短終了条件が成立するまでの回転数（即ち、残り時短回数）よりも大きいか否かを判別し（Ｓ１３２７）、第２特別図柄の変動表示の保留球数が残り時短回数よりも大きな値であれば（Ｓ１３２７：Ｙｅｓ）、入賞した第２特別図柄の変動表示の保留球が実行される時点において、遊技状態が「通常遊技状態」に移行しており、先読み演出を実行し得ない状況であると判断して、Ｓ１３２８～Ｓ１３３３の処理をスキップして、処理をＳ１３３４に移行する。

【１６８１３】
　また、Ｓ１３２７の判別の結果、第２特別図柄の変動表示の保留球数が残り時短回数よりも大きな値でない、即ち、第２特別図柄の変動表示の保留球数が残り時短回数以下であれば（Ｓ１３２７：Ｎｏ）、入賞した第２特別図柄の変動表示の保留球が実行される時点において、遊技状態は「時間短縮状態」のままであると判断し、処理をＳ１３２８に移行する。
【１６８１４】
　Ｓ１３２８の処理では、第２特別図柄の変動表示の保留球数が１より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１３２８）、第２特別図柄の変動表示の保留球数が１より大きい値ない、即ち、第２特別図柄の変動表示の保留球数が１以下であれば（Ｓ１３２８：Ｎｏ）、前兆予告を実行し得ない状態であるため、Ｓ１３２９～Ｓ１３３３の処理をスキップして、処理をＳ１３３４に移行する。
【１６８１５】
　一方、Ｓ１３２８の判別の結果、第２特別図柄の変動表示の保留球数が１より大きい値であれば（Ｓ１３２８：Ｙｅｓ）、前兆予告を実行可能な状態であると判断し、処理をＳ１３２９に移行する。
【１６８１６】
　Ｓ１３２９の処理では、前兆予告抽選テーブル２２２ｆ（図７７６参照）を参照して前兆予告の実行有無を抽選する前兆予告抽選処理を実行し（Ｓ１３２９）、次いで、該抽選処理の結果、前兆予告が出現するか否かを判別し（Ｓ１３３０）、前兆予告が出現しない抽選結果であれば（Ｓ１３３０：Ｎｏ）、Ｓ１３３１～Ｓ１３３３の処理をスキップして、Ｓ１３３４の処理に移行する。
【１６８１７】
　Ｓ１３３０の判別の結果、前兆予告が出現する抽選結果であれば（Ｓ１３３０：Ｙｅｓ）、前兆シナリオテーブル２２２ｇ（図７７７参照）を参照して、前兆予告の出現パターンを抽選する前兆シナリオ抽選処理を実行し（Ｓ１３３１）、入球した保留球数カウンタの値に応じて先読み中カウンタ２２３ｓの値を設定し（Ｓ１３３２）、先読み中フラグをオンに設定して（Ｓ１３３３）、処理をＳ１３３４に移行する。
【１６８１８】
　Ｓ１３３４の処理では、その他の保留球入賞時処理を実行し（Ｓ１３３４）、この保留入賞演出抽選処理（Ｓ１２０９）を終了してコマンド判定処理（図８１１参照）に戻る。
【１６８１９】
　このように構成することで、ゲームカスタマイズの設定内容に基づいて、前兆予告の表示制御を設定することができる。その結果、遊技者の嗜好に合わせて予告演出の出現頻度を制御することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１６８２０】
　図８１１のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１１の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より各種カウンタに関するコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２１５）、各種カウンタに関するコマンドを受信していれば（Ｓ１２１５：Ｙｅｓ）、各種カウンタに関するコマンドを処理すべく、カウンタ系コマンド処理を実行し（Ｓ１２１６）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図８０９参照）に戻る。
【１６８２１】
　ここで、図８１７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるカウンタ系コマンド処理（Ｓ１２１６）について説明する。図８１７は、このカウンタ系コマンド処理（Ｓ１２１６）を示したフローチャートである。
【１６８２２】
　このカウンタ系コマンド処理（Ｓ１２１６）では、主制御装置１１０から送信された時短関連のコマンド及び救済関連のコマンドを判別し、第３図柄表示装置８１への表示用コ

マンドを設定する。
【１６８２３】
　カウンタ系コマンド処理（Ｓ１２１６）では、まず、時短関連のコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１３６１）、時短関連のコマンドを受信していれば（Ｓ１３６１：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１への残り時短回数の表示に関する処理を行うべく、時短関連コマンド処理を実行し（Ｓ１３６２）、このカウンタ系コマンド処理（Ｓ１２１６）を終了してコマンド判定処理（図８１１参照）に戻る。
【１６８２４】
　ここで、図８１８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）について説明する。図８１８は、この時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）を示したフローチャートである。
【１６８２５】
　この時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）では、時短フラグコマンド又は時短カウンタコマンドの受信有無を判別し、判別結果によって第３図柄表示装置８１への残り時短回数に関する表示用コマンドを設定する。
【１６８２６】
　時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）では、まず、時短フラグコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１３７１）、時短フラグコマンドを受信していなければ（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、Ｓ１３７２～Ｓ１３７９の処理をスキップして、Ｓ１３８０の処理に移行する。
【１６８２７】
　一方、Ｓ１３７１の判別の結果、時短フラグコマンドを受信していれば（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、次いで、受信した時短フラグコマンドがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３７２）、受信した時短フラグコマンドがオンされていれば（Ｓ１３７２：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」に移行しているため、サブ時短フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１３７３）、同時に主制御装置１１０より受信している時短カウンタコマンドの値が「９９９９」より大きいか否かを判別する（Ｓ１３７５）。
【１６８２８】
　Ｓ１３７５の判別の結果、受信した時短カウンタコマンドの値が「９９９９」より大きくない、即ち、受信した時短カウンタコマンドの値が「９９９９」以下であれば（Ｓ１３７５：Ｎｏ）、残り時短回数を表示すべく、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔをオンに設定し（Ｓ１３７６）、表示用時短カウンタコマンドを設定して（Ｓ１３７７。図８５１（ａ）の時短カウンタ欄８１ｍ参照）、この時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）を終了して、カウンタ系コマンド処理（図８１７参照）に戻る。
【１６８２９】
　一方、Ｓ１３７２の処理において、受信した時短フラグコマンドがオンされていない、即ち、受信した時短フラグコマンドがオフであれば（Ｓ１３７２：Ｎｏ）、「通常遊技状態」に移行しているため、サブ時短フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１３７４）、処理をＳ１３７９に移行する。
【１６８３０】
　また、Ｓ１３７５の処理において、受信した時短カウンタコマンドの値が「９９９９」より大きいと判別された場合は（Ｓ１３７５：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」に移行した時点での残り時短回数が大当たり導出確率の分母の１０倍以下でない、即ち、「時間短縮状態」に移行した時点での残り時短回数が大当たり導出確率の分母の１０倍より大きく、残り時短回数を非表示にすべく、表示用チャンス時短コマンドを設定し（Ｓ１３７８。図８５６（ａ）の時短カウンタ欄８１ｍ参照）、処理をＳ１３７９に移行する。
【１６８３１】
　Ｓ１３７９の処理では、残り時短回数が非表示であるため、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔをオフに設定し（Ｓ１３７９）、この時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）を終了して、カウンタ系コマンド処理（図８１７参照）に戻る。
【１６８３２】

また、Ｓ１３７１の処理において、時短フラグコマンドを受信していないと判断した場合は（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、次いで、時短カウンタコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１３８０）、時短カウンタコマンドを受信していなければ（Ｓ１３８０：Ｎｏ）、Ｓ１３８１～Ｓ１３８４の処理をスキップして、この時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）を終了して、カウンタ系コマンド処理（図８１７参照）に戻る。

【１６８３３】

一方、Ｓ１３８０の判別の結果、時短カウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１３８０：Ｙｅｓ）、次いで、受信した時短カウンタコマンドに含まれる値をサブ時短カウンタ２２３ｋに格納し（Ｓ１３８１）、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされているか否かを判別する（Ｓ１３８２）。

【１６８３４】

Ｓ１３８２の判別の結果、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされていれば（Ｓ１３８１：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１において残り時短回数を表示している状態であるためサブ時短カウンタ２２３ｋの値が「１０」よりも大きい値か否かを判別し（Ｓ１３８３）、サブ時短カウンタ２２３ｋの値が「１０」よりも大きい値であれば（Ｓ１３８３：Ｙｅｓ）、表示用時短カウンタコマンドを設定して（Ｓ１３８５。図８５１（ａ）の時短カウンタ欄８１ｍ参照）、第３図柄表示装置８１の残り時短回数を更新し、この時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）を終了して、カウンタ系コマンド処理（図８１７参照）に戻る。

【１６８３５】

Ｓ１３８３の処理において、サブ時短カウンタ２２３ｋの値が「１０」よりも大きい値でない、即ち、サブ時短カウンタ２２３ｋの値が「１０」以下であると判別された場合は（Ｓ１３８３：Ｎｏ）、報知装置としての第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数を強調すべく、表示用時短カウンタ強調コマンドを設定し（Ｓ１３８４。図８７４（ａ）の時短カウンタ欄８１ｍ参照）、この時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）を終了して、カウンタ系コマンド処理（図８１７参照）に戻る。

【１６８３６】

また、Ｓ１３８２の判別の結果、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされていない、即ち、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオフであれば（Ｓ１３８２：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１において残り時短回数の表示を行っていない状態であると判断し、Ｓ１３８３～Ｓ１３８５の処理をスキップして、この時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）を終了して、カウンタ系コマンド処理（図８１７参照）に戻る。

【１６８３７】

このように構成することで、「時間短縮状態」において、第３図柄表示装置８１に残り時短回数を表示することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。また、残り時短回数が少なくなった場合（即ち、「１０回転」以下）には、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数を強調表示することができ、遊技者が認識し易く、安心して遊技を継続することができる。さらに、残り時短回数が「１００００回」となる大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合には、残り時短回数の表示形態を変化させ（図８５６（ａ）の時短カウンタ欄８１ｍ参照）、実質的に次回大当たりが確定した状態であることを示唆することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。

【１６８３８】

図８１７のカウンタ系コマンド処理（Ｓ１２１６）に戻って、説明を続ける。Ｓ１３６１の処理において、時短関連のコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１３６１：Ｎｏ）、次いで、救済関連のコマンドを受信しているか否かを判別し（Ｓ１３６３）、救済関連のコマンドを受信していれば、第３図柄表示装置８１への救済条件成立までの回転数の表示に関する処理を行うべく、救済関連コマンド処理を実行し（Ｓ１３６４）、このカウンタ系コマンド処理（Ｓ１２１６）を終了してコマンド判定処理（図８１１参照）に戻る。

【１６８３９】

ここで、図８１９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済関連コマンド処理（Ｓ１３６４）について説明する。図８１９は、この救済関連コマンド処理（Ｓ１３６４）を示したフローチャートである。

【１６８４０】

この救済関連コマンド処理（Ｓ１３６４）では、救済設定済みコマンド又は救済カウンタコマンドの受信有無を判別し、判別結果によって第３図柄表示装置８１への救済条件成立までの回転数に関する表示用コマンドを設定する。

【１６８４１】

救済関連コマンド処理（Ｓ１３６４）では、まず、救済設定済みコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１３８１）、救済設定済みコマンドを受信していれば（Ｓ１３８１：Ｙｅｓ）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉをオンに設定し（Ｓ１３８２）、表示用救済カウンタ消去コマンドを設定し（Ｓ１３８３）、この救済関連コマンド処理（Ｓ１３６４）を終了して、カウンタ系コマンド処理（図８１７参照）に戻る。

【１６８４２】

ここで設定された表示用救済カウンタ消去コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用救済カウンタ消去コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１に表示していた救済条件成立までの回転数（図８４１（ａ）の救済カウンタ欄８１ｉ参照）を消去する制御処理を行う。

【１６８４３】

一方、Ｓ１３８１の処理において、救済設定済みコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１３８１：Ｎｏ）、サブ救済設定済みフラグはオフの状態であるため、次いで、救済カウンタコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１３８４）、救済カウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１３８４：Ｙｅｓ）、受信した救済カウンタコマンドに含まれる値をサブ救済カウンタ２２３ｈに格納し（Ｓ１３８５）、該サブ救済カウンタ２２３ｈが１０より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１３８６）。

【１６８４４】

判別の結果、サブ救済カウンタ２２３ｈが１０より大きい値であれば（Ｓ１３８６：Ｙｅｓ）、表示用救済カウンタコマンドを設定し（Ｓ１３８７）、この救済関連コマンド処理（Ｓ１３６４）を終了して、カウンタ系コマンド処理（図８１７参照）に戻る。

【１６８４５】

また、サブ救済カウンタ２２３ｈが１０より大きい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｈの値が１０以下であれば（Ｓ１３８６：Ｎｏ）、救済条件成立までの残り回転数が１０回転以下なので、表示用救済カウンタ強調コマンドを設定し（Ｓ１３８８）、この期間示唆制御としての救済関連コマンド処理（Ｓ１３６４）を終了して、カウンタ系コマンド処理（図８１７参照）に戻る。

【１６８４６】

ここで設定された表示用救済カウンタコマンド及びは表示用救済カウンタ強調コマンド、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、表示用救済カウンタコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１に救済条件成立までの残り回転数（図８４１（ａ）の救済カウンタ欄８１ｉ参照）を表示する処理を行う。また、表示制御装置１１４では、表示用救済カウンタ強調コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１に救済条件成立までの残り回転数（図８６３（ａ）の救済カウンタ欄８１ｉ参照）を表示する処理を行う。

【１６８４７】

また、Ｓ１３８４の処理において、救済カウンタコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１３８４：Ｎｏ）、Ｓ１３８５～Ｓ１３８８の処理をスキップして、この救済関連コマンド処理（Ｓ１３６４）を終了して、カウンタ系コマンド処理（図８１７参照

）に戻る。
【１６８４８】
　このように構成することで、「通常遊技状態」において、第３図柄表示装置８１に救済条件成立までの残り回転数を表示することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。また、救済条件成立までの残り回転数が少なくなった場合（即ち、「１０回転」以下）には、第３図柄表示装置８１に表示する救済条件成立までの残り回転数を強調表示することができ、遊技者が認識し易く、安心して遊技を継続することができる。さらに、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達した場合には、救済条件成立までの残り回転数を非表示にすることで、救済条件が成立し得ない状態であることを示唆することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。
【１６８４９】
　図８１１のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１５の処理において、各種カウンタに関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１５：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１７）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図８０９参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。
【１６８５０】
　例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１７の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。
【１６８５１】
　また、主制御装置１１０より受信したコマンドが右打ちエラーコマンド又は左打ちエラーコマンドであれば、このＳ１２１７の処理によって、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドが設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。
【１６８５２】
　表示制御装置１１４は、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている変動演出の表示内容に関わらず、該コマンドに対応したエラー内容（図９２８（ｄ）の左打ち報知メッセージ８１ｏ、及び、図９３３（ｄ）の右打ち報知メッセージ８１ｎ参照）を一定期間、優先的に表示するように構成されている。
【１６８５３】
　このように構成することで、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、また、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。
【１６８５４】
　次に、図８２０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図８２０は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。
【１６８５５】
　この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図８０９参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第

２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【１６８５６】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１４０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１４０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１４０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１４０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１４０５）、処理をＳ１４０６へ移行する。

【１６８５７】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１６８５８】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【１６８５９】

Ｓ１４０６の処理では、Ｓ１４０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１４０６）、処理をＳ１４０７へ移行する。

【１６８６０】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１６８６１】

次いで、Ｓ１４０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１４０７）、処理をＳ１４０８へ移行する。

【１６８６２】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１６８６３】

次いで、Ｓ１４０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１４０８）、処理をＳ１４１７に移行する。

【１６８６４】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１４０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１６８６５】

Ｓ１４０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１４０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１４０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１４１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１４１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１４１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１４１３）、処理をＳ１４１４へ移行する。

【１６８６６】

つまり、この場合は、保留された特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【１６８６７】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の特定記憶部としての第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留

第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【１６８６８】

Ｓ１４１４の処理では、Ｓ１４１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１４１４）、処理をＳ１４１５へ移行する。

【１６８６９】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１６８７０】

次いで、Ｓ１４１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１４１５）、処理をＳ１４１６へ移行する。

【１６８７１】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１６８７２】

次いで、Ｓ１４１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１４１６）、処理をＳ１４１７に移行する。

【１６８７３】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１４１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１６８７４】

Ｓ１４１７の処理では、各特別図柄の変動演出において実行し得る先読み演出等の表示制御を行うべく、変動中演出設定処理を実行し（Ｓ１４１７）、処理をＳ１４１８に移行する。

【１６８７５】

ここで、図８２１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動中演出設定処理（Ｓ１４１７）について説明する。図８２１は、この変動中演出設定処理（Ｓ１４１７）を示したフローチャートである。

【１６８７６】

この変動中演出設定処理（Ｓ１４１７）では、各特別図柄の変動演出において実行し得る先読み演出等の表示制御を行う。

【１６８７７】
変動中演出設定処理（Ｓ１４１７）では、まず、前兆予告抽選処理（図８１６のＳ１３２９参照）や前兆シナリオ抽選処理（図８１６のＳ１３３１参照）等の抽選処理によって、これから実行する特別図柄の変動演出の前兆予告が「出現する」抽選結果となっているか否かを判別し（Ｓ１４９１）、これから実行する特別図柄の変動演出の前兆予告が「出現する」抽選結果となっていれば（Ｓ１４４１：Ｙｅｓ）、表示用前兆予告コマンドを設定し（Ｓ１４４２）、処理をＳ１４４３に移行する。
【１６８７８】
ここで設定された表示用前兆予告コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用前兆予告コマンドを受信すると、これから実行する特別図柄の変動演出の終了時において前兆予告を出現させる制御処理を行う（図８４２（ｄ）の前兆予告図柄８１ｋ参照）。
【１６８７９】
一方、Ｓ１４４１の処理において、これから実行する特別図柄の変動演出の前兆予告が「出現する」抽選結果となっていなければ（Ｓ１４４１：Ｎｏ）、Ｓ１４４２の処理をスキップして、Ｓ１４４３の処理に移行する。
【１６８８０】
Ｓ１４４３の処理では、その他の変動中演出処理を実行し（Ｓ１４４３）、この変動中演出設定処理（Ｓ１４１７）を終了して、変動演出処理（図８２０参照）に戻る。
【１６８８１】
図８２０の変動演出処理（Ｓ１１１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１４１７の処理が終わると、次いで、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４１８）、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていない、即ち、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオフであれば（Ｓ１４１８：Ｎｏ）、変動中カスタマイズ操作が行われていないか、又は、変動中カスタマイズ操作が行われて、表示制御の変更が完了した状態であるため、Ｓ１４１９～Ｓ１４２２の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図８０９参照）に戻る。
【１６８８２】
一方、Ｓ１４１８の判別の結果、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていれば（Ｓ１４１８：Ｙｅｓ）、変動中カスタマイズ操作が行われて、表示制御を変更するための準備中状態であるため、カスタム準備中カウンタ２２３ｏが０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１４１９）、カスタム準備中カウンタ２２３ｏが０より大きい値であれば（Ｓ１４１９：Ｙｅｓ）、カスタマイズ反映回転数に達しておらず、未だ表示制御を変更するための準備中状態であるため、表示用カスタム準備中カウンタコマンドを設定し（Ｓ１４２０）、処理をＳ１４２３に移行する。
【１６８８３】
ここで設定された表示用カスタム準備中カウンタコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。
【１６８８４】
表示制御装置１１４は、表示用カスタム準備中カウンタコマンドを受信すると、該コマンドに含まれるカスタム準備中カウンタ２２３ｏの値に基づいて、カスタマイズ反映回転数の表示を行う（図８４２（ｃ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）。
【１６８８５】
また、Ｓ１４１９の処理において、カスタム準備中カウンタ２２３ｏが０より大きい値でない、即ち、カスタム準備中カウンタ２２３ｏが０以下の値であれば（Ｓ１４１９：Ｎｏ）、変動中カスタマイズ操作が反映される特別図柄の変動演出を実行可能な状態であると判断し、表示用カスタム完了コマンドを設定し（Ｓ１４２１）、カスタム準備中フラグ

２２３ｎをオフに設定して（Ｓ１４２２）、処理をＳ１４２３に移行する。
【１６８８６】
ここで設定された表示用カスタム完了コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。
【１６８８７】
表示制御装置１１４は、表示用カスタム完了コマンドを受信すると、変動中カスタマイズ操作が反映された旨のメッセージの表示制御を行う（図８４４（ｄ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）。
【１６８８８】
次いで、Ｓ１４２３の処理では、変動中カスタマイズ操作に対する制御を行う変動中カスタマイズ処理を実行し（Ｓ１４２３）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図８０９参照）に戻る。
【１６８８９】
ここで、図８２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される動作中操作制御としての変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）について説明する。図８２２は、この変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を示したフローチャートである。
【１６８９０】
この変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）では、特別図柄の変動演出が実行中の状況において変動中カスタマイズ操作が実行された場合の処理を行う。
【１６８９１】
動作中操作制御としての変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）では、まず、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４６１）、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていれば（Ｓ１４６１：Ｙｅｓ）、以前に行われた変動中カスタマイズ操作に基づいて、変動演出の表示制御の変更準備中状態であるため、Ｓ１４６２～Ｓ１４６６の処理をスキップして、この変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を終了して、変動演出処理（図８２０参照）に戻る。
【１６８９２】
一方、Ｓ１４６１の判別の結果、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていない、即ち、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオフの状態であれば（Ｓ１４６１：Ｎｏ）、次いで、変動中カスタマイズの操作中であるか否かを判別し、（Ｓ１４６２）、変動中カスタマイズの操作中でなければ（Ｓ１４６２：Ｎｏ）、Ｓ１４６３～Ｓ１４６６の処理をスキップして、この動作中操作制御としての変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を終了して、変動演出処理（図８２０参照）に戻る。
【１６８９３】
Ｓ１４６２の処理において、変動中カスタマイズの操作中であると判別された場合（Ｓ１４６２：Ｙｅｓ）、次いで、実施要件としての設定完了操作が実行されたか否かを判別し（Ｓ１４６３）、設定完了操作が実行されていなければ（Ｓ１４６３：Ｎｏ）、変動演出の表示制御を変更する状態ではないため、Ｓ１４６４～Ｓ１４６６の処理をスキップして、この変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を終了して、変動演出処理（図８２０参照）に戻る。
【１６８９４】
一方、Ｓ１４６３の判別の結果、設定完了操作が実行されていれば（Ｓ１４６３：Ｙｅｓ）、変動中カスタマイズ操作による設定内容に従って前兆予告メモリ２２３ｍを更新し（Ｓ１４６４）、その他のカスタマイズ情報を更新し（Ｓ１４６５）、変動中カスタマイズ操作が実行された旨を第３図柄表示装置８１において報知するための変動中カスタマイズ終了処理を実行し（Ｓ１４６６）、この変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を終了して、変動演出処理（図８２０参照）に戻る。
【１６８９５】

ここで、図８２３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される期間示唆制御としての変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）について説明する。図８２３は、この変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）を示したフローチャートである。

【１６８９６】

この変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）では、変動中カスタマイズ操作が実行された旨を第３図柄表示装置８１において報知するための処理を行う。

【１６８９７】

期間示唆制御としての変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）では、まず、所定状況としての「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４８１）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４８１：Ｙｅｓ）、「通常遊技状態」の特別図柄の変動演出の実行中に変動中カスタマイズ操作が行われているので、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に１加算した値をカスタム準備中カウンタ２２３ｏに格納し（Ｓ１４８５）、処理をＳ１４８９に移行する。

【１６８９８】

一方、Ｓ１４８１の判別の結果、「通常遊技状態」でない、即ち、「時間短縮状態」であれば、「時間短縮状態」の特別図柄の変動演出の実行中に変動中カスタマイズ操作が行われているので、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に１加算した値をカスタム準備中カウンタ２２３ｏに格納し（Ｓ１４８８）、処理をＳ１４８９に移行する。

【１６８９９】

Ｓ１４８９の処理では、カスタム準備中フラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ１４８９）、表示用準備中コマンドを設定して（Ｓ１４９０）、この期間示唆制御としての変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）を終了して変動中カスタマイズ処理（図８２２参照）に戻る。

【１６９００】

ここで設定された表示用準備中コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用準備中コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において、変動中カスタマイズに基づく表示制御の変更準備中である旨を表示する制御処理を行う（図８４２（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）。

【１６９０１】

このように構成することで、特別図柄の変動演出が実行中であってもカスタマイズ操作を実行可能とすることができる。その結果、遊技者が遊技球の発射を中断することなく、遊技を継続したまま遊技作業としてのカスタマイズ操作をすることができるため、パチンコ機１０の稼働率が低下することを防止することができる。

【１６９０２】

また、変動中カスタマイズ操作を行った場合に、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数を表示することで、遊技者はカスタマイズ操作が反映されるまでの期間を認識することができ、安心して遊技を継続することができる。

【１６９０３】

次に、図８２４から図８４０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理（図８２４参照）と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理（図８２５（ａ）参照）と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理（図８２５（ｂ）参照）とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、所定演出としてコマンド受信処理

を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【１６９０４】

まず、図８２４を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図８２４は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【１６９０５】

このメイン処理は、電源投入時にＭＰＵ２３１によって起動されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１）。具体的には、ＭＰＵ２３１を初期設定し、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【１６９０６】

さらに、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【１６９０７】

次いで、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００２）。この転送指示には、電源投入時主画像２８２（図７７９参照）に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像２８２に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【１６９０８】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１は、この転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。この電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【１６９０９】

なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【１６９１０】

Ｓ２００２の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像２８２に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを常駐用ビ

デオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００３）。

【１６９１１】

この転送指示には、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【１６９１２】

Ｓ２００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ａをオンする（Ｓ２００４）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの間は、後述する転送設定処理（図８３７（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理（図８３７（ｂ）参照）が実行される。

【１６９１３】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、この常駐画像転送設定処理（図８３７（ｂ）参照）による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）において、図７７９に示す画像投入時画像（電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。

【１６９１４】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。

【１６９１５】

そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。

【１６９１６】

一方、遊技者等は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【１６９１７】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、電源投入時主画像２８２を確認することができ、動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【１６９１８】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像２８２とあわせて電源投入時変動画像２８３もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように構成されている。よって、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４へ入球（始動入賞）があり、表現様式としての変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合は、図７７９（ｂ）及び図７７９（ｃ）に示す電源投入時変動画像２８３をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、電源投入時変動画像２８３による簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【１６９１９】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、報知装置としての第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像２８２が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像２８３を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像２８２が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【１６９２０】

Ｓ２００４の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ２００５）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ２００５の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理（図８２５（ａ）参照）およびＶ割込処理（図８２５（ｂ）参照）を実行する。

【１６９２１】

次いで、図８２５（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図８２５（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【１６９２２】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ２０１１）、このコマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理（図８２５（ｂ）参照）のコマンド判定処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２２参照）または簡易コマンド判定処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２８参照）によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１６９２３】

次いで、図８２５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図８２５（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納さ

れたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図７８５参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【１６９２４】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。従って、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがない。その結果、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【１６９２５】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図８２５（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであるか否かを判別し（Ｓ２０２１）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判別されると（Ｓ２０２１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了するまでの間、図７７９に示した電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了したか否か等を判定する簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）を実行し、次いで、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示する簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）を実行して、Ｓ２４０４の処理へ移行する。

【１６９２６】

一方、Ｓ２０２１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２０２１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図７７９に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ２０２３）を実行し、処理をＳ２０２４へ移行する。

【１６９２７】

コマンド判定処理（Ｓ２０２２）では、コマンド割込処理（図８２５（ａ）参照）によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。また、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。さらに、設定された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。また、「リーチ表示」時に表示される文字図柄に関するコマンド（以下、「文字系コマンド」という場合がある）が格納されていた場合は、文字図柄の表示態様に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。

【１６９２８】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。

【１６９２９】
特に、主制御装置１１０において、表現様式としての変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンド、文字系コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出や「リーチ表示」の文字図柄の表示態様を素早く把握し、その表示態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図８２６から図８３２を参照して後述する。
【１６９３０】
表示設定処理（Ｓ２０２３）では、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｂおよび追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２の内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出を決定し、その決定した演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図８３３から図８３６を参照して後述する。
【１６９３１】
表示設定処理（Ｓ２０２３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ２０２４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ２０２３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【１６９３２】
次に、転送設定処理を実行する（Ｓ２０２５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定される転送データテーブル２３２ａ３の転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。さらに、音声ランプ制御装置１１３から文字系コマンドや背面画像系コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、文字図柄の初期設定（デフォルト設定）以外の表示態様で使用する文字図柄の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、この転送設定処理の詳細については、図８３７～図８３９を参照して後述する。
【１６９３３】
次いで、描画処理を実行する（Ｓ２０２６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ２０２４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ２０２５）により設定された転送指示とから、図７８５に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、この描画処理の詳細については、図８４０を参照して後述する。
【１６９３４】
次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ２０

２７）。そして、このＶ割込処理を終了する。Ｓ２０２７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（「１０Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブル（図示せず）と停止図柄カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【１６９３５】

次いで、図８２６から図８３２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ２０２２）の詳細について説明する。まず、図８２６は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【１６９３６】

図８２６で示すように、このコマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、このコマンド判定処理を終了して、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、新規コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ２１０３）。

【１６９３７】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（Ｓ２１０４）、表示用保留球数コマンドがあれば（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、保留球数コマンド処理を実行して（Ｓ２１０５）、Ｓ２１０１の処理に戻る。

【１６９３８】

ここで、図８２７（ａ）を参照して、保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）の詳細について説明する。図８２７（ａ）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１６９３９】

保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）では、まず、表示用保留球数コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規保留球数コマンドフラグをオンし（Ｓ２１２１）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（Ｓ２１２２）。なお、Ｓ２１２２の処理において、２以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

【１６９４０】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、Ｓ２１２２の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして（Ｓ２１２３）、この保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）を終了して、コマンド判定処理（図８２６参照）に戻る。

【１６９４１】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、更新終了状態である新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるように、保留画像データを展開する。

【１６９４２】
図８２６に戻り、Ｓ２１０４の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０６）、表示用デモコマンドがあれば（Ｓ２１０６：Ｙｅｓ）、デモコマンド処理を実行して（Ｓ２１０７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１６９４３】
ここで、図８２７（ｂ）を参照して、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）の詳細について説明する。図８２７（ｂ）は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１６９４４】
デモコマンド処理（Ｓ２１０７）では、まず、デモ演出に対応するデモ用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１３１）。次いで、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアし、また、転送データテーブルバッファ２３３ｄにもＮｕｌｌデータを書き込んでその内容をクリアする（Ｓ２１３２）。これは、デモ用表示データテーブル２３２ａ１では、描画に必要な画像データを新たにキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブル２３２ａ３がデータテーブル格納エリア２３２ａに用意されていないからである。
【１６９４５】
次いで、デモ表示に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１３３）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１３４）。そして、オン状態で第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグ（図示せず）をオンに設定する共に、オン状態で第３図柄表示装置８１に確定表示演出が表示されることを示す確定コマンドフラグ（図示せず）をオフに設定し、さらに、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して（Ｓ２１３５）、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）を終了し、コマンド判定処理（図８２６参照）に戻る。
【１６９４６】
このデモコマンド処理（Ｓ２１０７）が実行されることにより、表示設定処理（図８３３参照）では、Ｓ２１３４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。
【１６９４７】
また、表示設定処理（図８３３参照）では、Ｓ２１３３の処理によってデモ表示に対応する時間データの設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、デモ用表示データテーブル２３２ａ１で規定されたデモ演出の時間を計時する。また、Ｓ２１３５の処理によって設定されたデモ表示フラグおよび確定表示フラグの状態に基づいて、表示設定処理において計時カウンタ２３３ｇの計時によってデモ用表示データテーブル２３２ａ１におけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。
【１６９４８】
図８２６に戻って説明を続ける。Ｓ２１０６の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（Ｓ２１０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンド（以下、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド及び表示用確定コマンドを総称して、「変動演出系コマンド」という場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１０８）、変動演出系コマンドがあれば（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、変動演出系コマンド処理を実行して（Ｓ２１

０９）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１６９４９】
ここで、図８２８を参照して、変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）の詳細について説明する。図８２８は、変動演出系コマンド処理を示すフローチャートである。この変動演出系コマンド処理は、上述したように、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンドの変動演出系コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１６９５０】
変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４１）、表示用確定コマンドがあれば（Ｓ２１４１：Ｙｅｓ）、確定コマンド処理を実行して（Ｓ２１４２）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図８２６参照）へ戻る。
【１６９５１】
ここで、図８２９（ａ）を参照して、確定コマンド処理（Ｓ２１４２）の詳細について説明する。図８２９（ａ）は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１６９５２】
確定コマンド処理（Ｓ２１４２）では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（図８３３参照）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（Ｓ２１５１）、この確定コマンド処理（Ｓ２１４２）を終了し、変動演出系コマンド処理（図８２８参照）に戻る。
【１６９５３】
これにより、表示設定処理（図８３３参照）では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、第３図柄表示装置８１に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、変動演出の表示の設定を処理した場合に、その変動演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示させるように、表示の設定処理を実行する。
【１６９５４】
図８２８に戻って説明を続ける。Ｓ２１４１の処理において、表示用確定コマンドがないと判別された場合は（Ｓ２１４１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４３）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ２１４３：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して、（Ｓ２１４４）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図８２６参照）へ戻る。
【１６９５５】
ここで、図８２９（ｂ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）の詳細について説明する。図８２９（ｂ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１６９５６】
変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）では、まず、未処理のコマンドの中に表示用昇格演出パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１６１）、表示用昇格演出パターンコマンドがあれば（Ｓ２１６１：Ｙｅｓ）、次いで、表示用昇格演出パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用表示データテーブル２３２ａ１を決定し、その決定した変動用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１６２）。
【１６９５７】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図８２６参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１６２の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。

【１６９５８】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定してしまうと、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１よりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合は、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することとなり、変動中の第３図柄が急に停止表示されてしまい、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【１６９５９】

これに対し、第４７実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定することで、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１よりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理（Ｓ２０２３）によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御される。よって、遊技者は、再始動演出を変動演出の一貫として視認し、第３図柄の停止表示が確定するまで違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【１６９６０】

次いで、Ｓ２１６２で設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を決定してデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ２１６３）。そして、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアする（Ｓ２１６４）。

【１６９６１】

その後、変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ２１６２の処理によって設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ２１６５）。表示制御装置１１４における表示制御では、Ｓ２１６５の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１が、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示制御装置１１４では、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１の変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、デフォルト変動に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するようになっている。

【１６９６２】

次いで、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された

変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１６６）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１６７）。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ２１６８）、さらに、表示設定処理（図８３３参照）で用いられる再始動タイマカウンタを「０」に初期化して（Ｓ２１６９）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図８２８参照）に戻る。

【１６９６３】

一方、Ｓ２１６１の処理において、表示用昇格演出パターンコマンドがないと判別された場合（Ｓ２１６１：Ｎｏ）、その他の変動パターンコマンド処理を実行し（Ｓ２１７０）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図８２８参照）に戻る。

【１６９６４】

この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）が実行されることにより、表示設定処理（図８３３参照）では、Ｓ２１６７の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１において必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【１６９６５】

また、表示設定処理（図８３３参照）では、Ｓ２１６６の処理によって変動用表示データテーブル２３２ａ１を基に時間データが設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定された変動演出の時間を計時する。そして、変動用表示データテーブル２３２ａ１における変動演出が終了したと判断された場合、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を第３図柄表示装置８１に表示し、変動演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示するように、その表示の設定を制御する。

【１６９６６】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【１６９６７】

これに対し、本変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６８の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１６９６８】

同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【１６９６９】

これに対し、コマンド判定処理（図８２６参照）では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６２の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表示データテーブル２３２ａ１を上書きによって変動用表示データテーブル２３２ａ１に書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１６９７０】

図８２８に戻って説明を続ける。Ｓ２１４３の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ２１４３：Ｎｏ）、変動演出に関する未処理のコマンドは表示用停止種別コマンドであるので、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ２１４５）、この変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）を終了し、コマンド判定処理（図８２６参照）へ戻る。

【１６９７１】

ここで、図８３０を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）の詳細について説明する。図８３０は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用停止種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１６９７２】

停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（「１０Ｒ時短大当たり」、「７Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ２１７５）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値と、を比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ２１７６）。

【１６９７３】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ２１７７）、この停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）を終了して、変動演出系コマンド処理（図８２８参照）へ戻る。

【１６９７４】

ここで、上述したように、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その変動用表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ２１７７によって設定された停止図柄判別フラグからＳ２１７６の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して後述する表示設定処理（図８３３参照）により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【１６９７５】

なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、表示制御装置１１４が２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図８２６参照）を実行する場合に、コマンドバ

ッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１７５の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が「非リーチ」であると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、「ハズレ表示」である「非リーチ」に対応する停止図柄（例えば、「４５６」）がＳ２１７６の処理によって設定される。

【１６９７６】

仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、ハズレであった場合であっても、第３図柄表示装置８１には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、「ハズレ表示」の「非リーチ」演出態様に対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、第３図柄表示装置８１に「ハズレ表示」に対応する停止図柄が表示されても、パチンコ機１０の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。

【１６９７７】

図８２６に戻って説明を続ける。Ｓ２１０８の処理において、変動演出系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、当たり系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１０）、当たり系コマンドがあれば（Ｓ２１１０：Ｙｅｓ）、当たり系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１１）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。この当たり系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した大当たり中又は小当たり中のコマンドに対応する処理を実行する。

【１６９７８】

Ｓ２１１０の処理において、当たり系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、のパターン系コマンド、表示用赤文字コマンドの色系コマンド、の第３図柄表示装置８１で表示される文字図柄に関するコマンド（以下、パターン系コマンド及び色系コマンドを総称して「文字系コマンド」と表現する場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１１２）、文字系コマンドがあれば（Ｓ２１１２：Ｙｅｓ）、文字系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１３）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１６９７９】

ここで、図８３１（ａ）を参照して、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）の詳細について説明する。図８３１は、文字系コマンド処理を示すフローチャートである。この文字系コマンド処理は、制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３より受信した文字系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１６９８０】

文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、文字フラグをオンに設定し（Ｓ２１８１）、文字コマンドフラグをオンして（Ｓ２１８２）、その他の文字系コマンド処理を実行し（Ｓ２１８３）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了して、コマンド判定処理（図８２６参照）に戻る。

【１６９８１】

図８２６に戻って説明を続ける。Ｓ２１１２の処理において、文字系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１４）、背面画像系コマンドがあれば（Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、背面画像系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１５）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１６９８２】

ここで、図８３１（ｂ）を参照して、背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図８３１（ｂ）は、背面画像系コマンド処理を示すフローチャートであ

る。この背面画像系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像系コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１６９８３】
背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図８３８参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２１９１）、処理をＳ２１９２へ移行する。
【１６９８４】
Ｓ２１９２の処理では、背面画像コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１９２）、背面種別（背面Ａ～Ｃ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９３）、この背面画像変更コマンド処理（Ｓ２１１５）を終了し、コマンド判定処理（図８２６参照）に戻る。
【１６９８５】
通常画像転送設定処理（図８３８参照）では、Ｓ２１９２の処理により設定される背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、Ｓ２１９３の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面種別を特定する。そして、その特定された背面画別が背面Ｂ又は背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。
【１６９８６】
また、タスク処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２４）では、表示データテーブル２３２ａ１に規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ２１９３によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面種別を特定し、さらに、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。
【１６９８７】
なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理（図８２６参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１９３の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。
【１６９８８】
図８２６に戻って説明を続ける。Ｓ２１１４の処理において、背面画像系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１６）、エラーコマンドがあれば（Ｓ２１１６：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ２１１７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１６９８９】

ここで、図８３２を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）の詳細について説明する。図８３２は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１６９９０】

エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）では、まず、音声ランプ制御装置１１３より、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信しているか否かを判別し（Ｓ２２０１）、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信していなければ（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、Ｓ２２０２～Ｓ２２０５の処理をスキップして、処理をＳ２２０６に移行する。

【１６９９１】

一方、Ｓ２２０１の判別の結果、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信していれば（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、該コマンドに基づいてエラーパターンメモリを設定し（Ｓ２２０２）、エラーコマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２２０３）、エラー発生フラグをオンし（Ｓ２２０４）、エラー種別に対応するエラー判別フラグをオンして（Ｓ２２０５）、処理を２２０６に移行する。

【１６９９２】

Ｓ２２０６の処理では、その他のエラーコマンド処理を実行し（Ｓ２２０６）、このエラーコマンド処理（Ｓ２１１７）を終了して、コマンド判定処理（図８２６参照）に戻る。

【１６９９３】

後述する表示設定処理（図８３３）では、Ｓ２２０４の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ２２０５の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する（例えば、図９２８（ｄ）の左打ち報知メッセージ８１ｏ、又は、図９３３（ｄ）の右打ち報知メッセージ８１ｎ参照）。

【１６９９４】

なお、エラーコマンド処理において表示される各エラーに対応した警告画像は、いずれの変動演出の表示画像よりも優先して最前面に表示されるように構成されている。このように構成することで、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、また、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。

【１６９９５】

また、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ２２１２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【１６９９６】

図８２６に戻って説明を続ける。Ｓ２１１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ２１１６：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ２１１８）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１６９９７】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ２１０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、再びＳ２１０２～Ｓ２１１８の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ２１０１～Ｓ２１１８の処理が繰り返し実行され、Ｓ２１０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理（Ｓ２０２２）を終了する。

【１６９９８】
なお、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）も、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図７７９に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示表確定コマンド、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理（図８２９（ａ）参照）、変動パターンコマンド処理（図８２９（ｂ）参照）および停止種別コマンド処理（図８３０参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。
【１６９９９】
ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図８２９（ｂ）参照）では、Ｓ２１６２の処理で、電源投入時変動画像２８３の表示に対応した表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ２１６３の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｄにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。
【１７０００】
次に、図８３３から図８３６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図８２５（ｂ）参照）の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ２０２３）の詳細について説明する。図８３３及び図８３４は、この表示設定処理を示すフローチャートである。
【１７００１】
この表示設定処理（Ｓ２０２３）では、まず、図８３３で示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理（図８２６参照）において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ２３０２～Ｓ２３０６の処理をスキップし、処理をＳ２３０７へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２３０２）、Ｓ２３０３～Ｓ２３０６の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。
【１７００２】
Ｓ２３０３の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０３）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、先のコマンド判定処理（図８２６参照）において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（Ｓ２３０４）。
【１７００３】
ここで、図８３５（ａ）を参照して、保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の詳細について説明する。図８３５（ａ）は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置１１３より通知された保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１に初期設定（デフォルト設定。即ち、「白色」の「○」図柄。）で表示させる画像データを展開するための処理である。
【１７００４】
保留画像設定処理（Ｓ２３０４）では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示させる保留画像データを展開する（Ｓ２３４１）。タスク処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライ

ト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【１７００５】
そして、新規保留球数コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３４２）、この保留画像設定処理（Ｓ２３０４）を終了して、表示設定処理（図８３３参照）に戻る。
【１７００６】
図８３３に戻って説明を続ける。保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の後、又は、Ｓ２３０３の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンでなければ（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、次いで、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３０５）。判別の結果、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ２３０６）。
【１７００７】
ここで、図８３５（ｂ）を参照して、警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の詳細について説明する。図８３５（ｂ）は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理である。
【１７００８】
警告画像設定処理（Ｓ２３０６）では、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ２３５１）。タスク処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【１７００９】
そして、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ２３５２）、この警告画像設定処理（Ｓ２３０６）を終了して、表示設定処理（図８３３参照）に戻る。
【１７０１０】
図８３３に戻って説明を続ける。警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の後、又はＳ２３０５の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別された場合は（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、次いで、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ２３０７）。
【１７０１１】
ここで、図８３６を参照して、ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の詳細について説明する。図８３６は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２および転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｅの更新を行う処理である。
【１７０１２】
このポインタ更新処理（Ｓ２３０７）では、まず、ポインタ２３３ｅを１加算する（Ｓ２３６１）。即ち、ポインタ２３３ｅは、原則、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブル２３２ａ１～２３２ａ３は、アドレス「０００００Ｈ」には、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｅの値が「０」に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が「１」に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブル２３２ａ１～２３２ａ３から実体的なデータを読み出すことができる。
【１７０１３】

Ｓ２３６１の処理によって、ポインタ２３３ｅの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報であるか否かを判別する（Ｓ２３６２）。その結果、「Ｅｎｄ」情報であれば（Ｓ２３６２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｅが更新されたことを意味する。

【１７０１４】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であるか否かを判別して（Ｓ２３６３）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であれば（Ｓ２３６３：Ｙｅｓ）、ポインタ２３３ｅを「１」に設定し（Ｓ２３６４）、さらに、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されているデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定して（Ｓ２３６５）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図８３３参照）では、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１の先頭から順に描画内容を展開することができるので、報知装置としての第３図柄表示装置８１には、デモ演出または再始動演出を繰り返し表示させることができる。

【１７０１５】

一方、Ｓ２３６３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１でも、再始動表示データテーブル２３２ａ１でもないと判別された場合は（Ｓ２３６３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｅの値を１だけ減算して（Ｓ２３６６）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図８３３参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂにデモ用表示データテーブル２３２ａ１および再始動表示データテーブル２３２ａ１以外の表示データテーブル２３２ａ１、例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１や確定表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、「Ｅｎｄ」情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブル２３２ａ１で規定される最後の画像で停止させた状態で表示させることができる。

【１７０１６】

なお、Ｓ２３６２の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、Ｓ２３６１の処理による更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報ではないと判別される場合は（Ｓ２３６２：Ｎｏ）、Ｓ２３６３～Ｓ２３６６の処理をスキップして、Ｓ２３６７の処理へ移行する。

【１７０１７】

Ｓ２３６７の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３６７）、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３６７：Ｎｏ）、そのままポインタ更新処理（Ｓ２３０７）を終了して、表示設定処理（図８３３参照）に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３６７：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１において「Ｅｎｄ」情報が格納されているエンド位置アドレスから１だけ減算した値に、ポインタ２３３ｅの値を設定する（Ｓ２３６８）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値を「１」に設定して（Ｓ２３６９）、このポインタ更新処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブル２３２ａ１の最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

【１７０１８】
図８３３に戻って説明を続ける。ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の後は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ及び追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されている表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２から、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ２３０８）。タスク処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２４参照）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、Ｓ２３０８の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【１７０１９】
第４７実施形態では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納され、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。これにより、表示データテーブル２３２ａ１で規定されているスプライトの描画内容を、追加データテーブル２３２ａ２で規定し直すことで、表示データテーブル２３２ａ１の描画内容から追加データテーブル２３２ａ２の描画内容に変更して表示することができる。
【１７０２０】
また、第４７実施形態では、追加データテーブルバッファ２３３ｃに複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されているが、複数の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、最も新しく格納された追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。即ち、追加データテーブル２３２ａ２の格納順を記憶しておき、最も新しい追加データテーブル２３２ａ２の描画内容を優先して表示することができるので、表示内容を変更した後にさらに変更する場合、的確に表示することが可能となる。
【１７０２１】
なお、追加データテーブル２３２ａ２において、Ｎｕｌｌデータが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃがＮｕｌｌデータでクリアされているときは、常にＮｕｌｌデータが追加データテーブルバッファ２３３ｃから展開されることになる。
【１７０２２】
次いで、計時カウンタ２３３ｇの値を１だけ減算し（Ｓ２３０９）、減算後の計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下であるか否かを判別する（Ｓ２３１０）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下でない場合、即ち、「１」以上である場合は（Ｓ２３１０：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）に戻る。
【１７０２３】
一方、Ｓ２３１０の処理において、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下である場合は（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くＳ２３１１の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ２３１１）。
【１７０２４】
Ｓ２３１１の判別の結果、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３１１：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コ

マンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３１２）。

【１７０２５】

次いで、実行中の変動演出が終了するため、背面画像変更フラグをオフし（Ｓ２３１３）、文字パターンメモリ２３３ｊをオフする（Ｓ２３１４）。このように構成することで、１の変動演出が終了する毎に該変動演出用に設定された内容を初期化することができるので、例えば、前回の変動演出において設定された文字図柄の設定内容が、次回の変動演出において現出するといった不具合が発生することを未然に防止することができる。

【１７０２６】

次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３１５）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化する（Ｓ２３１６）。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３１７）、次いで、「０」状態（オフ状態）で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオン（即ち、「１」）に設定後（Ｓ２３１８）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ２３１９）、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了し、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）に戻る。

【１７０２７】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている状況において、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１７０２８】

また、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定される表示データテーブル２３２ａ１を確定表示データテーブル２３２ａ１に変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することが出来る。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１７０２９】

なお、Ｓ２３１９の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。

【１７０３０】

よって、タスク処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２４参照）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ２３１９によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【１７０３１】

一方、Ｓ２３１１の処理において、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３１１：Ｎｏ）、処理を図８３４に示すＳ２３２０の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２０）。そして、確定表示フラグがオンであれ

ば（Ｓ２３２０：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、確定表示演出が終了したことを意味する。そこで、確定表示フラグをオフに設定した後（Ｓ２３２１）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定し（Ｓ２３２２）、次いで、デモ表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定する（Ｓ２３２３）。そして、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化し（Ｓ２３２４）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ２３２５）、処理を図８３３に移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）に戻る。

【１７０３２】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１７０３３】

なお、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンと判定される場合、即ち、Ｓ２３２０のＹｅｓの分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、Ｓ２３１２の処理によって、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄはいずれもその内容がクリアされている。よって、Ｓ２３２２の処理では、それらのデータテーブルバッファ２３３ｃ，２３３ｄのクリア処理を省略している。これにより、ＭＰＵ２３１における処理負荷の軽減を図ることができる。

【１７０３４】

一方、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３２０：Ｎｏ）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２６）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２６：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、表現様式としてのデモ演出が終了したことを意味する。そこで、処理を図８３３へ移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の表示設定処理の中で実行されるポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１７０３５】

一方、Ｓ２３２６の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（Ｓ２３２６：Ｎｏ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、変動演出が終了したことを意味する。そこで、変動演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、変動演出に対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されるのに合わせて「０」に初期化された再始動タイマカウンタを１加算し（Ｓ２３２７）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値（例えば、「１００」）になったか否かを判別する（Ｓ２３２８）。

【１７０３６】

そして、再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（Ｓ２３２８：Ｎｏ）、処理を図８３３へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）に戻る。一方、再始動タイマカウンタが所定値である場合は（Ｓ２３２８：Ｙｅｓ）、再始動表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３２９）。そして、再始動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに

設定し（Ｓ２３３０）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化して（Ｓ２３３１）、処理を図８３３へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）に戻る。

【１７０３７】

これにより、表示制御装置１１４では、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合には、再始動演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出であるので、遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【１７０３８】

なお、再始動表示データテーブル２３２ａ１によって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、再び再始動表示データテーブル２３２ａ１の先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置１１３より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、再始動演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１７０３９】

また、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２９）も、表示設定処理（Ｓ２０２３）と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像２８３の一方の画像（図７７９（ｂ）または図７７９（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【１７０４０】

さらに、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像２８３の変動演出を再始動させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【１７０４１】

次いで、図８３７～図８３９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図８２５（ｂ）参照）の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ２０２５）の詳細について説明する。まず、図８３７（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【１７０４２】

この転送設定処理（Ｓ２０２５）では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンか否かを判別する（Ｓ２４０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであれば、（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ２４０２）、この転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図８３７（ｂ）を参照して後述する。

【１７０４３】

一方、Ｓ２４０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ２４０３）、この転送設定処理（Ｓ２０２５）を終了して、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図８３８及び図８３９を参照して後述する。

【１７０４４】

ここで、図８３７（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）について説明する。図８３７（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を示すフローチャートである。

【１７０４５】

この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ２４１１）、転送指示を送信していれば（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４１２）。このＳ２４１２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了していないと判別される場合は（Ｓ２４１２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図８３７（ａ）参照）へ戻る。

【１７０４６】

一方、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４１２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２４１３へ移行する。また、Ｓ２４１１の処理において、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、処理をＳ２４１３へ移行する。

【１７０４７】

Ｓ２４１３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ２４１３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ２４１３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ２４１４）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図８３７（ａ）参照）へ戻る。

【１７０４８】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リスト（図７８５参照）に、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。

【１７０４９】

なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス及び最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、並びに、転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレス、が含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定された常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対

して、転送終了信号を送信する。
【１７０５０】
一方、Ｓ２４１３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ２４１３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ａをオフに設定して（Ｓ２４１５）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図８３７（ａ）参照）へ戻る。これにより、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２９参照）ではなく、コマンド判定処理（図８２６から図８３２参照）および表示設定処理（図８３３から図８３６参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図８３８及び図８３９参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図８３７（ａ）のＳ２４０１：Ｎｏ参照）。
【１７０５１】
ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を実行することにより、既にメイン処理（図８２４参照）の中で転送されている電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。
【１７０５２】
よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後は、ＭＰＵ２３１は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がない。その結果、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【１７０５３】
特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージ、コクピット画像、副表示画像といった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき保留図柄や文字図柄の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。
【１７０５４】
次に、図８３８及び図８３９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）について説明する。図８３８及び図８３９は、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を示すフローチャートである。
【１７０５５】
この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている転送データテーブル２３２ａ３から、先に実行された表示設定処理（図８３３参照）のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ２４２１）。
【１７０５６】

そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ２４２２）、転送データ情報であれば（Ｓ２４２２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ２４２３）、さらに、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ２４２４）、Ｓ２４２５の処理へ移行する。

【１７０５７】

一方、Ｓ２４２２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ２４２２：Ｎｏ）、Ｓ２４２３及びＳ２４２４の処理をスキップして、Ｓ２４２５の処理へ移行する。

【１７０５８】

Ｓ２４２５の処理では、画像転送の終了処理をすべく、画像転送詳細処理を実行し（Ｓ２４２５）、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を終了して、転送設定処理（図８３７（ａ）参照）に戻る。

【１７０５９】

ここで、図８３９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）の一処理である画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）について説明する。図８３９は、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を示すフローチャートである。

【１７０６０】

この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、前回の転送処理が終了後に、画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ２４４１）、転送指示を設定していれば（Ｓ２４４１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４４２）。

【１７０６１】

このＳ２４４２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４４２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図８３８参照）に戻る。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｙｅｓ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。また、Ｓ２４４１の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ２４４１：Ｎｏ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。

【１７０６２】

Ｓ２４４３の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ２４４３）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ２４４３：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ２４４４）、通常画像転送設定処理（図８３８参照）のＳ２４２３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４３：Ｎｏ）、次いで、エラーコマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４５）。

【１７０６３】

そして、エラーコマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４５：Ｙｅｓ）、エラー報知に関する演出コマンドが処理され、エラー報知用の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されたことを意味するので、エラーコマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４６）、エラー判別フラグのうち、オン状態にあるエラー判

別フラグに対応するエラー報知画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４４７）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。なお、Ｓ２４４７において、オン状態にあるエラー判別フラグに対応するエラー報知画像の画像データが転送対象画像された場合、該オン状態のエラー報知判別フラグはすべてオフに設定されるように構成されている。

【１７０６４】

Ｓ２４４５の処理において、エラーコマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４５：Ｎｏ）、次いで、背面画像コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４８）。そして、背面画像コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４８：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４９）、背面種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５０）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。

【１７０６５】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ２４４８の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、背面画像コマンドフラグがオフとみなし（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図８３９参照）へ戻る。

【１７０６６】

Ｓ２４４８の処理において、背面画像コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図８３９参照）へ戻る。

【１７０６７】

このように、この通常用画像転送処理（Ｓ２４０３）を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理（図８２６参照）の中で文字系コマンド等に対する処理が実行され、その文字系コマンドで示された文字変化画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された場合は、その追加データテーブル２３２ａ２で用いられる文字変化画像の画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【１７０６８】

また、先に実行されたコマンド判定処理（図８２６参照）の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【１７０６９】

また、本実施形態では、制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるように構成されている。よって、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１７０７０】

ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１７０７１】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１７０７２】

また、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【１７０７３】

次いで、図８４０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図８２５（ｂ）参照）の一処理である上述の描画処理（Ｓ２０２６）の詳細について説明する。図８４０は、この描画処理を示すフローチャートである。

【１７０７４】

描画処理（Ｓ２０２６）では、タスク処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２４参照）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２５）により設定された転送指示から、図７８５に示す描画リストを生成する（Ｓ２５０１）。

【１７０７５】

即ち、Ｓ２５０１の処理では、タスク処理で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。

【１７０７６】

このように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、１の変動演出（変動パターン）を第３図柄表示装置８１において実行する場合、予め定められた更新条件（即ち、１フレー

ム分の描画期間である２０ミリ秒の経過）の成立に基づいて描画処理（Ｓ２０２６）を実行することにより、描画リストを更新することができる。
【１７０７７】
次いで、転送設定処理（図８２５（ｂ）のＳ２０２５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを追記する。
【１７０７８】
なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。
【１７０７９】
描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｉによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ２５０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「１」である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。
【１７０８０】
画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。
【１７０８１】
また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを抽出する。そして、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納する。その後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。
【１７０８２】
なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、報知装置としての第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、他方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。
【１７０８３】

描画処理（Ｓ２０２６）は、Ｓ２５０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｉを更新する（Ｓ２５０３）。そして、この描画処理を終了して、Ｖ割込処理（図８２５（ｂ）参照）に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｉの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【１７０８４】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図８２５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。

【１７０８５】

これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【１７０８６】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。

【１７０８７】

以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【１７０８８】

次に、図８４１～図８６０を参照して、第４７実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図８４１～図８６０は、大きく４の遊技状態における演出の流れを示しており、１つ目の図８４１～図８４５は、救済条件が未成立の「通常遊技状態」において、変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図であり、２つ目の図８４６～図８５０は、救済条件が成立済みの「通常遊技状態」において、変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図であり、３つ目の図８５１～図８５５は、残り時短回数が表示され得る「時間短縮状態」において、変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図であり、４つ目の図８５６～図８６０は、残り時短回数が表示され得ない「時間短縮状態」において、変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１７０８９】

より詳細には、図８４１（ａ）は、救済条件が未成立の「通常遊技状態」において、第

１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８４１（ｂ）は、図８４１（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８４１（ｃ）は、図８４１（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図８４１（ｄ）は、図８４１（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【１７０９０】

また、図８４２（ａ）は、図８４１（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって実施要件としての設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図８４２（ｂ）は、図８４２（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８４２（ｃ）は、図８４２（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、図８４２（ｄ）は、図８４２（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１７０９１】

さらに、図８４３（ａ）は、図８４２（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、図８４３（ｂ）は、図８４３（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、図８４３（ｃ）は、図８４３（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、図８４３（ｄ）は、図８４３（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１７０９２】

また、図８４４（ａ）は、図８４３（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図８４４（ｂ）は、図８４４（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８４４（ｃ）は、図８４４（ｂ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８４４（ｄ）は、図８４４（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図である。

【１７０９３】

さらに、図８４５は、図８４４（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７０９４】

次いで、図８４６（ａ）は、救済条件が成立済みの「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８４６（ｂ）は、図８４６（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８４６（ｃ）は、図８４６（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図８４６（ｄ）は、図８４６（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【１７０９５】

また、図８４７（ａ）は、図８４６（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、

変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図８４７（ｂ）は、図８４７（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８４７（ｃ）は、図８４７（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、図８４７（ｄ）は、図８４７（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１７０９６】

さらに、図８４８（ａ）は、図８４７（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、図８４８（ｂ）は、図８４８（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、図８４８（ｃ）は、図８４８（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、図８４８（ｄ）は、図８４８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１７０９７】

また、図８４９（ａ）は、図８４８（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図８４９（ｂ）は、図８４９（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８４９（ｃ）は、図８４９（ｂ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８４９（ｄ）は、図８４９（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図である。

【１７０９８】

さらに、図８５０は、図８４９（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７０９９】

次いで、図８５１（ａ）は、残り時短回数が表示され得る特定状況としての「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８５１（ｂ）は、図８５１（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８５１（ｃ）は、図８５１（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図８５１（ｄ）は、図８５１（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【１７１００】

また、図８５２（ａ）は、図８５１（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図８５２（ｂ）は、図８５２（ａ）の状態から、実行中となっていた所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８５２（ｃ）は、図８５２（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、図８５２（ｄ）は、図８５２（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７１０１】

さらに、図８５３（ａ）は、図８５２（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態

を示した図であり、図８５３（ｂ）は、図８５３（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８５３（ｃ）は、図８５３（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、図８５３（ｄ）は、図８５３（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７１０２】

また、図８５４（ａ）は、図８５３（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図８５４（ｂ）は、図８５４（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８５４（ｃ）は、図８５４（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、図８５４（ｄ）は、図８５４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７１０３】

さらに、図８５５（ａ）は、図８５４（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８５５（ｂ）は、図８５５（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１７１０４】

次いで、図８５６（ａ）は、残り時短回数が表示され得ない「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８５６（ｂ）は、図８５６（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８５６（ｃ）は、図８５６（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図８５６（ｄ）は、図８５６（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【１７１０５】

また、図８５７（ａ）は、図８５６（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図８５７（ｂ）は、図８５７（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８５７（ｃ）は、図８５７（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、図８５７（ｄ）は、図８５７（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７１０６】

さらに、図８５８（ａ）は、図８５７（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、図８５８（ｂ）は、図８５８（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８５８（ｃ）は、図８５８（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、図８５８（ｄ）は、図８５８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７１０７】

また、図８５９（ａ）は、図８５８（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図８５９（ｂ）は、図８５９（ａ）の状態から、実行中となっていた第

２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８５９（ｃ）は、図８５９（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、図８５９（ｄ）は、図８５９（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７１０８】

さらに、図８６０（ａ）は、図８５９（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８６０（ｂ）は、図８６０（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１７１０９】

図８４１（ａ）は、救済条件が未成立の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９７回」のメッセージが表示されており、救済条件が未成立の状態であって、救済条件成立回数まで残り９７回転であることを示している。

【１７１１０】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「３個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７１１１】

また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。

【１７１１２】

次いで、図８４１（ｂ）は、図８４１（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４１（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７１１３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８４１（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７１１４】

次いで、図８４１（ｃ）は、図８４１（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図８４１（ｂ）の状態から１減算され、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７１１５】

また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８４１（ｂ）の状態から保留球数が１減算され、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、

図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７１１６】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図８４１（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。

【１７１１７】

次いで、図８４１（ｄ）は、図８４１（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図８４１（ｃ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８４１（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７１１８】

さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図８４１（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が該前兆予告が出現し得る「ふつう」から、該前兆予告が出現し得ない「出ない」に変更された状態であることを示している。

【１７１１９】

なお、図８４１（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図８４２（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、遊技作業としてのカスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。

【１７１２０】

次いで、図８４２（ａ）は、図８４１（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図８４１（ｄ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８４１（ｄ）の状態から保留球数が変化していないことを示している。

【１７１２１】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。

【１７１２２】

次いで、図８４２（ｂ）は、図８４２（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図８４２（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７１２３】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４２（ａ）において実行中となっていた所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７１２４】

次いで、図８４２（ｃ）は、図８４２（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９５回」のメッセージが表示されており、図８４２（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８４２（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７１２５】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと４回」のメッセージが表示されており、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数があと「４」であることを示している。なお、該「４」の数値は、図８４２（ａ）の状態において、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたことに基づいている。

【１７１２６】

次いで、図８４２（ｄ）は、図８４２（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９５回」のメッセージが表示されており、図８４２（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７１２７】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４２（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７１２８】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。

【１７１２９】

なお、図８４１（ｃ）から図８４２（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図８４２（ｄ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、所定表示状態として変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。

【１７１３０】

次いで、図８４３（ａ）は、図８４２（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９４回」のメッセージが表示されており、図８４２（ｄ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図８４２（ｄ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７１３１】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「３」であることを示している。

【１７１３２】

次いで、図８４３（ｂ）は、図８４３（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９４回」のメッセージが表示されており、図８４３（ａ）の

状態から変更されていないことを示している。
【１７１３３】
　また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４３（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７１３４】
　さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。
【１７１３５】
　なお、図８４１（ｃ）から図８４２（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図８４３（ｂ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、所定表示状態として変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。
【１７１３６】
　次いで、図８４３（ｃ）は、図８４３（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９３回」のメッセージが表示されており、図８４３（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、図８４３（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７１３７】
　さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。
【１７１３８】
　次いで、図８４３（ｄ）は、図８４３（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９３回」のメッセージが表示されており、図８４３（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７１３９】
　また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４３（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７１４０】
　さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８４３（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が２加算されたことを示している。
【１７１４１】
　さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。
【１７１４２】
　なお、図８４１（ｃ）から図８４２（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）

から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図８４３（ｄ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。

【１７１４３】

次いで、図８４４（ａ）は、図８４３（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９２回」のメッセージが表示されており、図８４３（ｄ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図８４３（ｄ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７１４４】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。

【１７１４５】

次いで、図８４４（ｂ）は、図８４４（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９２回」のメッセージが表示されており、図８４４（ａ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８４４（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が２加算されたことを示している。

【１７１４６】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、上段中図柄８１ａ１Ｃ及び下段中図柄８１ａ３Ｃにジュゴンを模した７の図柄が停止し、中図柄列８１ａ２では図柄が変動中の状態となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。

【１７１４７】

なお、このリーチ演出が導出されたことで、遊技者は、図８４２（ｄ）、図８４３（ｂ）及び図８４３（ｄ）の時点で出現した前兆予告が、該リーチ演出を示唆するために出現した予告であることを推測できる。

【１７１４８】

次いで、図８４４（ｃ）は、図８４４（ｂ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９２回」のメッセージが表示されており、図８４４（ｂ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７１４９】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４４（ｂ）において実行中となっていたリーチ演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、上段中図柄８１ａ１Ｃ及び下段中図柄８１ａ３Ｃにジュゴンを模した７の図柄が停止して、所謂テンパイ状態となっている一方、中段左図柄８１ａ２Ｌにジュゴンを模した７の図柄が停止しており、リーチ演出がハズレであったことを示している。

【１７１５０】

次いで、図８４４（ｄ）は、図８４４（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９１回」のメッセージが表示されており、図８４４（ｃ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８４４（ｃ）

の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７１５１】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、実行中となっている第１特別図柄の変動演出より、特定表示状態として変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。

【１７１５２】

次いで、図８４５は、図８４４（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９１回」のメッセージが表示されており、図８４４（ｄ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７１５３】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４４（ｄ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７１５４】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」に設定された状態であることを示している。

【１７１５５】

また、図８４４（ｄ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定から、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定に変更された状態）となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分には泡を模した前兆予告図柄８１ｋが出現していない状態となっている。

【１７１５６】

次に、図８４６～図８５０を参照して、救済条件が成立済みの「通常遊技状態」において、変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れについて説明する。図８４６（ａ）は、救済条件が成立済みの「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に救済カウンタ欄８１ｉ（図８４１（ａ）参照）は表示されておらず、救済条件が成立済みの状態であることを示している。

【１７１５７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「３個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７１５８】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。

【１７１５９】

次いで、図８４６（ｂ）は、図８４６（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動

領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４６（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７１６０】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８４６（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７１６１】

次いで、図８４６（ｃ）は、図８４６（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８４６（ｂ）の状態から保留球数が１減算され、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７１６２】

また、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図８４６（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。

【１７１６３】

次いで、図８４６（ｄ）は、図８４６（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、図８４６（ｃ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８４６（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７１６４】

さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図８４６（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得る「ふつう」から、該前兆予告が出現し得ない「出ない」に変更された状態であることを示している。

【１７１６５】

なお、図８４６（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図８４７（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、遊技作業としてのカスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。

【１７１６６】

次いで、図８４７（ａ）は、図８４６（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８４６（ｄ）の状態から保留球数が変化しておらず、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。

【１７１６７】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ

海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。

【１７１６８】

次いで、図８４７（ｂ）は、図８４７（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４７（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７１６９】

次いで、図８４７（ｃ）は、図８４７（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示している。特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８４７（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７１７０】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと４回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「４」であることを示している。なお、該「４」の数値は、図８４７（ａ）の状態において、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたことに基づいている。

【１７１７１】

次いで、図８４７（ｄ）は、図８４７（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４７（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７１７２】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。

【１７１７３】

なお、図８４６（ｃ）から図８４７（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図８４７（ｄ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。

【１７１７４】

次いで、図８４８（ａ）は、図８４７（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示している。特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図８４７（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７１７５】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「３」であることを示している。

【１７１７６】

次いで、図８４８（ｂ）は、図８４８（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４８（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７１７７】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。

【１７１７８】

次いで、図８４８（ｃ）は、図８４８（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示している。特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、図８４８（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７１７９】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。

【１７１８０】

次いで、図８４８（ｄ）は、図８４８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４８（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７１８１】

さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８４８（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が２加算されたことを示している。

【１７１８２】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。

【１７１８３】

次いで、図８４９（ａ）は、図８４８（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図８４８（ｄ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７１８４】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。

【１７１８５】

次いで、図８４９（ｂ）は、図８４９（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８４９（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が２加算されたことを示している。

【１７１８６】
　また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、上段中図柄８１ａ１Ｃ及び下段中図柄８１ａ３Ｃにジュゴンを模した７の図柄が停止し、中図柄列８１ａ２では図柄が変動中の状態となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。
【１７１８７】
　次いで、図８４９（ｃ）は、図８４９（ｂ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４９（ｂ）において実行中となっていたリーチ演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、上段中図柄８１ａ１Ｃ及び下段中図柄８１ａ３Ｃにジュゴンを模した７の図柄が停止して、所謂テンパイ状態となっている一方、中段左図柄８１ａ２Ｌにジュゴンを模した７の図柄が停止しており、リーチ演出がハズレであったことを示している。
【１７１８８】
　次いで、図８４９（ｄ）は、図８４９（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８４９（ｃ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７１８９】
　さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、実行中となっている第１特別図柄の変動演出より、特定表示状態として変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。
【１７１９０】
　次いで、図８５０は、図８４９（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８４９（ｄ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７１９１】
　さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」に設定された状態であることを示している。
【１７１９２】
　また、図８４９（ｄ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定から、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定に変更された状態）となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分には泡を模した前兆予告図柄８１ｋが出現していない状態となっている。
【１７１９３】
　次に、図８５１～図８５５を参照して、残り時短回数が表示され得る「時間短縮状態」において、変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れについて説明する。図８５１（ａ）は、残り時短回数が表示され得る「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３６回」のメッセージが表示されており、時短終了条件の成立まで残り３６回転であることを示している。
【１７１９４】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「１個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動

演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７１９５】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。

【１７１９６】

次いで、図８５１（ｂ）は、図８５１（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５１（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７１９７】

次いで、図８５１（ｃ）は、図８５１（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには図８５１（ｂ）と同様に「０」が、特図１用保留数表示８７ａには「０」が表示されており、図８５１（ｂ）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球数が１減算されており、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７１９８】

一方、主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３６回」のメッセージが表示されており、図８５１（ｂ）と同様の数値が表示されている。これは、時短カウンタ欄８１ｍに表示されている残り時短回数は第２特別図柄の変動演出の実行に基づいて更新されるように構成されているためであり（図７９５のＳ５３０７参照）、「時間短縮状態」において第１特別図柄の変動演出が実行された場合には時短カウンタ欄８１ｍが更新され得ないように構成されているためである。

【１７１９９】

また、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図８５１（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。

【１７２００】

次いで、図８５１（ｄ）は、図８５１（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３６回」のメッセージが表示されており、図８５１（ｃ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５１（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が４加算されたことを示している。

【１７２０１】

さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図８５１（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が該前兆予告が出現し得ない「出ない」から、該前兆予告が出現し得うる「ふつう」に変更さ

れた状態であることを示している。
【１７２０２】
なお、図８５１（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図８５２（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、遊技作業としてのカスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。
【１７２０３】
次いで、図８５２（ａ）は、図８５１（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３６回」のメッセージが表示されており、図８５１（ｄ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。
【１７２０４】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。
【１７２０５】
次いで、図８５２（ｂ）は、図８５２（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３６回」のメッセージが表示されており、図８５２（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７２０６】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５２（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７２０７】
次いで、図８５２（ｃ）は、図８５２（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３５回」のメッセージが表示されており、図８５２（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５２（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７２０８】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと４回」のメッセージが表示されており、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数があと「４」であることを示している。なお、該「４」の数値は、図８５２（ａ）の状態において、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたことに基づいている。
【１７２０９】
次いで、図８５２（ｄ）は、図８５２（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３５回」のメッセージが表示されており、図８５２（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７２１０】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５２（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止して

おり、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５２（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７２１１】

次いで、図８５３（ａ）は、図８５２（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３４回」のメッセージが表示されており、図８５２（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５２（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７２１２】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「３」であることを示している。

【１７２１３】

次いで、図８５３（ｂ）は、図８５３（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３４回」のメッセージが表示されており、図８５３（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７２１４】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５３（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５３（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７２１５】

次いで、図８５３（ｃ）は、図８５３（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３３回」のメッセージが表示されており、図８５３（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５３（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７２１６】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。

【１７２１７】

次いで、図８５３（ｄ）は、図８５３（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３３回」のメッセージが表示されており、図８５３（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７２１８】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５３（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７２１９】

さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５３（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７２２０】

次いで、図８５４（ａ）は、図８５３（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３２回」のメッセージが表示されており、図８５３（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５３（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７２２１】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。

【１７２２２】

次いで、図８５４（ｂ）は、図８５４（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３２回」のメッセージが表示されており、図８５４（ｂ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７２２３】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５４（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７２２４】

さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５４（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７２２５】

次いで、図８５４（ｃ）は、図８５４（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３１回」のメッセージが表示されており、図８５４（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５４（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７２２６】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、実行中となっている第２特別図柄の変動演出より、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。

【１７２２７】

次いで、図８５４（ｄ）は、図８５４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３１回」のメッセージが表示されており、図８５４（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７２２８】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５４（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止して

おり、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７２２９】
さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５４（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１７２３０】
また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」に設定された状態であることを示している。
【１７２３１】
次いで、図８５５（ａ）は、図８５４（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３０回」のメッセージが表示されており、図８５４（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５４（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７２３２】
次いで、図８５５（ｂ）は、図８５５（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３０回」のメッセージが表示されており、図８５５（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７２３３】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５５（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７２３４】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、図８５５（ａ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定から、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定に変更された状態）となったことを示している。
【１７２３５】
次に、図８５６～図８６０を参照して、残り時短回数が表示され得ない「時間短縮状態」において、変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れについて説明する。図８５６（ａ）は、残り時短回数が表示され得ない「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｍに「大チャンス中！！」のメッセージが表示され、残り時短回数は表示されておらず、時短回数「１００００回」が付与され得る大当たり種別又は小当たり種別に当選し（図７７２参照）、実質的に次回大当たりが確定した状態であることを示している。
【１７２３６】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「２個」及び「３個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１７２３７】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。

【１７２３８】

次いで、図８５６（ｂ）は、図８５６（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５６（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５６（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７２３９】

次いで、図８５６（ｃ）は、図８５６（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５６（ｂ）の状態から第２特別図柄の変動演出の保留球数が１減算されており、第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７２４０】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図８５６（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。

【１７２４１】

次いで、図８５６（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５６（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７２４２】

さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図８５６（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得ない「出ない」から、該前兆予告が出現し得うる「ふつう」に変更された状態であることを示している。

【１７２４３】

なお、図８５６（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図８５７（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、カスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。

【１７２４４】

次いで、図８５７（ａ）は、図８５６（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７２４５】
　また、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。
【１７２４６】
　次いで、図８５７（ｂ）は、図８５７（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５７（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７２４７】
　次いで、図８５７（ｃ）は、図８５７（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５７（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７２４８】
　さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと４回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「４」であることを示している。なお、該「４」の数値は、図８５７（ａ）の状態において、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたことに基づいている。
【１７２４９】
　次いで、図８５７（ｄ）は、図８５７（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５７（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５７（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１７２５０】
　次いで、図８５８（ａ）は、図８５７（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５７（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７２５１】
　さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「３」であることを示している。
【１７２５２】
　次いで、図８５８（ｂ）は、図８５８（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５８（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５８（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１

加算されたことを示している。
【１７２５３】
次いで、図８５８（ｃ）は、図８５８（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５８（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７２５４】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。
【１７２５５】
次いで、図８５８（ｄ）は、図８５８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５８（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７２５６】
さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５８（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１７２５７】
次いで、図８５９（ａ）は、図８５８（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５８（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７２５８】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。
【１７２５９】
次いで、図８５９（ｂ）は、図８５９（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５９（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７２６０】
さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５９（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１７２６１】
次いで、図８５９（ｃ）は、図８５９（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５９（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７２６２】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示

されており、実行中となっている第２特別図柄の変動演出より、特定表示状態として変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。

【１７２６３】

次いで、図８５９（ｄ）は、図８５９（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８５９（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７２６４】

さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８５９（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７２６５】

また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」に設定された状態であることを示している。

【１７２６６】

次いで、図８６０（ａ）は、図８５９（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８５９（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７２６７】

次いで、図８６０（ｂ）は、図８６０（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６０（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７２６８】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、図８６０（ａ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定から、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定に変更された状態）となったことを示している。

【１７２６９】

以上、説明したように、第４７実施形態のパチンコ機１０では、遊技作業としてのゲームカスタマイズ操作を実行することで、特別図柄の動的表示を実行する場合に第３図柄表示装置８１において表示される一部の演出の表示制御を変更可能となるように構成する。また、特別図柄の動的表示の実行中にゲームカスタマイズ操作を実行した場合に、表示制御の変更内容が反映されるまでのカスタマイズ反映回転数を示唆可能に構成する。さらに、該カスタマイズ反映回転数は、遊技状態と、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の保留球数と、に基づいて示唆されるように構成する。

【１７２７０】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行中にゲームカスタマイズ操作を実行することが可能となる。また、特別図柄の動的表示の実行中にゲームカスタマイズ操作を実行した場合に、カスタマイズ反映回転数を表示することが可能となる。

【１７２７１】

その結果、遊技者は、ゲームカスタマイズ操作を実行するために遊技を中断する必要が

なくなり、パチンコ機１０の遊技を継続できることによって稼働率の低下を防止することができる。また、ゲームカスタマイズ操作を実行した場合にカスタマイズ反映回転数が表示されることで、該変更タイミングを認識することができ、遊技者は安心して遊技を継続することができる。

【１７２７２】

また、第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズが実行された場合に貯留されている特別図柄の動的表示の保留球数よりも手前の保留球において、遊技状態を移行可能な保留球が貯留されている場合であっても、該変動中カスタマイズが実行された場合に貯留されている特別図柄の動的表示の保留球数に基づいて、カスタマイズ反映回転数を表示するように構成する。

【１７２７３】

このように構成することで、変動中カスタマイズを実行した場合に第３図柄表示装置８１において表示されるカスタマイズ反映回転数よりも手前の保留球において、大当たりとなる特別図柄の動的表示が実行され得るか否かを、遊技者が事前に認識することが不可又は困難となるようにすることができる。

【１７２７４】

その結果、遊技者は、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数よりも手前の保留球においても、期待感を持ったまま遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１７２７５】

さらに、第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズが実行された場合に貯留されている特別図柄の動的表示の保留球数よりも手前の保留球において、遊技状態を移行可能な特別図柄の動的表示が実行された場合に、該遊技状態が移行された直後の特別図柄の動的表示からカスタマイズ内容が反映された状態で変動演出を実行可能に構成する。

【１７２７６】

このように構成することで、遊技状態を移行可能な特別図柄の動的表示が実行されたことによって、遊技状態が移行した場合には、該移行直後からカスタマイズ内容が反映された状態で変動演出が実行可能とすることができる。

【１７２７７】

その結果、遊技状態が移行されて、遊技の区切りとなるタイミングの直後からカスタマイズ設定後の状態で遊技を実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１７２７８】

さらに、第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズが実行されて第３図柄表示装置８１にカスタマイズ反映回転数が表示されている状況において、非推奨の打ち方遊技時に実行され得る特別図柄の動的表示（例えば、「通常遊技状態」において右打ち遊技することで実行され得る第２特別図柄の動的表示）が実行された場合には、カスタマイズ反映回転数を更新し得ないように構成する。

【１７２７９】

このように構成することで、遊技者は、非推奨の打ち方遊技をすることで、例外的な演出が実行されたことを認識することができる。また、非推奨の打ち方遊技によって特別図柄の動的表示が実行された場合であっても、報知装置としての第３図柄表示装置８１に表示されているカスタマイズ反映回転数を確認することで、カスタマイズ操作が反映されるまでの期間を正しく認識することができる。

【１７２８０】

＜第４８実施形態＞

次いで、図８６１～図８８０を参照して、本発明を適用した第４８実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４８実施形態のパチンコ機１０について、第４７実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第４７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理について

は、第４７実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１７２８１】
第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズが実行された場合の遊技状態と、貯留されている特別図柄の動的表示の保留球数と、に基づいて、カスタマイズ操作による表示制御の変更が反映されるまでの回転数を表示するように構成されていた。このように構成することで、遊技者はカスタマイズ反映回転数を認識することができ、パチンコ機１０を安心して遊技することができる。
【１７２８２】
一方、このように構成されている場合であっても、例えば、遊技状態が移行し得る直前に変動中カスタマイズを実行した場合において、第３図柄表示装置８１に表示されるカスタマイズ反映回転数と、実際にパチンコ機１０において表示制御が変更されるまでの回転数とに差異が生じる可能性があり、この点についてさらなる向上が求められる。
【１７２８３】
より具体的には、例えば、救済条件が成立し得る直前、又は、時短終了条件が成立し得る直前に変動中カスタマイズを実行した場合において、第３図柄表示装置８１に表示されるカスタマイズ反映回転数と、実際にパチンコ機１０において表示制御が変更されるまでの回転数とに差異が生じる可能性がある。
【１７２８４】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技状態が移行し得る直前に変動中カスタマイズを実行した場合の遊技者の混乱を招くことを防止し、遊技者が安心してパチンコ機１０を遊技できる遊技機を提供することを目的としている。
【１７２８５】
本目的を達成するために、第４８実施形態のパチンコ機１０は、所定識別情報に関する所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段と、前記所定情報取得手段により取得された前記所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段と、前記所定記憶手段に記憶された前記所定抽選情報を使用することにより、前記所定識別情報の所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段と、前記所定識別情報と異なる特定識別情報に関する特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段と、前記特定情報取得手段により取得された前記特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段と、前記特定記憶手段に記憶された前記特定抽選情報を使用することにより、前記特定識別情報の特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段と、所定の演出を表示可能な表示手段と、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、遊技機前面側に設けられ、遊技者による遊技操作が可能な操作手段と、前記特定記憶手段に前記特定抽選情報が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に前記所定抽選情報が記憶されているか否かに関わらず、前記特定動的表示を実行可能な優先手段と、前記遊技操作が行われることによる所定条件が成立することにより、該所定条件の成立前に前記表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御に変更可能な表示制御変更手段と、を備えた遊技機であって、前記所定遊技状態において、前記所定動的表示が前記特定動的表示よりも実行され易く構成され、前記特定遊技状態において、前記特定動的表示が前記所定動的表示よりも実行され易く構成され、前記遊技機は、遊技者により前記遊技操作が行われている状況において、その時点における表示制御から他の表示制御となるまでの所定期間を示唆可能な期間示唆手段と、少なくとも前記所定遊技状態において前記所定記憶手段に記憶されている前記所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記特定記憶手段に記憶されている前記特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段と、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において、少なくとも前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可能な回数移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記特定記憶手段に記憶される前記特定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が

先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７２８６】

また、第４８実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、少なくとも前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７２８７】

また、第４８実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して前記所定期間を示唆している状況において、前記特定動的表示が実行されることで、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合に、該遊技状態の移行の方が先に実行され得る状況となったタイミングより、前記回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７２８８】

また、第４８実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記回数移行手段によって遊技状態が移行し得ない場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７２８９】

さらに、第４８実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されている状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を第１示唆表示で遊技者に示唆可能な第１示唆表示手段と、前記所定動的表示及び前記特定動的表示が実行されていない状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を前記第１示唆表示と異なる第２示唆表示で遊技者に示唆可能な第２示唆表示手段と、を備えている。

【１７２９０】

また、第４８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行中において、前記遊技操作を実行可能に構成される。

【１７２９１】

さらに、第４８実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行結果に基づいて遊技状態を移行可能な結果移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記遊技操作を行ったタイミングにおいて、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に前記結果移行手段により遊技状態が移行され得る前記所定動的表示又は前記特定動的表示が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７２９２】

また、第４８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合に更新され得る。

【１７２９３】

さらに、第４８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合でも、特定条件が成立している状況において更新されない場合がある。

【１７２９４】

また、第４８実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記遊技操作が行われたことにより、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定動的表示に起因して前記所定期間が示唆された状況において、該所定期間が経過する前に、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されている前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されて前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行された場合に、遊技状態が移行された後の前記所定動的表示又は前記特定動的表示から前記他の表示制御を実行可能に構成されている。

【１７２９５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定識別情報としての所定図柄情報を備え、所定抽選情報としての所定抽選情報を備え、所定情報取得手段としての情報取得制御を備え、所定記憶手段としての所定記憶部を備え、所定動的表示としての所定図柄示唆を備え、所定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、特定識別情報としての特定図柄情報を備え、特定抽選情報としての特定抽選情報を備え、特定情報取得手段としての情報取得制御を備え、特定記憶手段としての特定記憶部を備え、特定動的表示としての特定図柄示唆を備え、特定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、所定の演出としての表現様式を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定遊技状態としての所定状況を備え、特定遊技状態としての特定状況を備え、遊技状態移行手段としての状態遷移制御を備え、遊技操作としての遊技作業を備え、操作手段としての操作装置を備え、優先手段としての優先制御を備え、所定条件としての所定要件を備え、実行されていた表示制御としての所定表示状態を備え、異なる表示制御としての特定表示状態を備え、表示制御変更手段としての制御変更装置を備え、その時点における表示制御としての所定表示状態を備え、他の表示制御としての特定表示状態を備え、所定期間としての所定間隔を備え、期間示唆手段としての期間示唆制御を備え、所定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、特定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、回数移行手段としての特定状態移行制御を備え、第１示唆表示としての動作中操作方法を備え、第１示唆表示手段としての動作中操作制御を備え、第２示唆表示としての停止中操作方法を備え、第２示唆表示手段としての停止中操作制御を備え、結果移行手段としての結果移行制御を備え、特定条件としての特定要件を備える。

【１７２９６】

なお、例えば、所定識別情報として、本実施形態では該所定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１７２９７】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では「通常遊技状態」における第２特別図柄の動的表示の実行を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一

定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示が実行されること、「時間短縮状態」において第１特別図柄の動的表示が実行されること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１７２９８】

また、例えば、所定動的表示として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１７２９９】

さらに、例えば、所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１７３００】

また、例えば、所定期間として、本実施形態では、ゲームカスタマイズ操作による設定完了操作を実行してから、該操作に基づく表示制御の変動演出が実行されるまでの期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球す

るまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１７３０１】

なお、例えば、特定識別情報として、本実施形態では該特定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１７３０２】

また、例えば、所定動的表示又は特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可能な回数移行手段として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示の実行回数により救済条件を成立させる救済到達計数処理（Ｓ５２０７）、又は、第２特別図柄の動的表示の実行回数により時短終了条件を成立させる時短計数処理（Ｓ５２０６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御などが挙げられる。

【１７３０３】

さらに、例えば、第１示唆表示手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７３０４】

また、例えば、特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１７３０５】

さらに、例えば、特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段として、本実施形態では第２保留球格納エリア２０３ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１７３０６】

また、例えば、表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１７３０７】

さらに、例えば、特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１７３０８】

また、例えば、所定識別情報に関する所定抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。

【１７３０９】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の演出を実行可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１７３１０】

また、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では「通常遊技状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１７３１１】

さらに、例えば、所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段として、本実施形態では第１保留球格納エリア２０３ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１７３１２】

また、例えば、所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１７３１３】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１７３１４】

また、例えば、特定識別情報に関する第２抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。

【１７３１５】

さらに、例えば、特定動的表示を所定動的表示より優先して実行可能な優先手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）内のＳ５０５の処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示を普通図柄の可変表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示を特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特定の処理を他の処理よりも優先して実行可能な処理又は制御、特定の表示情報を他の表示情報よりも優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７３１６】

また、例えば、所定条件として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作によって設定が変更されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するた

めの制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１７３１７】

さらに、例えば、表示手段で実行されていた表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１７３１８】

また、例えば、第２示唆表示として、本実施形態では待機中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１７３１９】

さらに、例えば、表示制御変更手段として、本実施形態では音声ランプ制御装置１１３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の演出の導出割合を変更可能な制御、処理又は装置、表示物の種類、内容、色彩、表示数、面積、表示濃度、表示タイミング、表示時間、表示回数等を変更可能な制御、処理又は装置、実行されている演出内容を変更可能な制御、処理又は装置などが挙

げられる。
【１７３２０】
　また、例えば、その時点における表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。
【１７３２１】
　さらに、例えば、他の表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。
【１７３２２】
　また、例えば、遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。
【１７３２３】
　さらに、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示

が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１７３２４】

また、例えば、所定記憶手段に記憶されている所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７３２５】

さらに、例えば、特定記憶手段に記憶されている特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７３２６】

また、例えば、所定の演出として、本実施形態では、特別図柄の変動演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出、第３図柄表示装置において実行可能な演出などが挙げられる。

【１７３２７】

さらに、例えば、所定期間を示唆可能な期間示唆手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間を示唆可能な処理又は制御、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間を示唆可能な処理又は制御、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行可能な期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間を示唆可能な処理又は制御、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、特定の演出が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機

に配設された役物が動作する期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間を示唆可能な処理又は制御、遊技状態が移行するまでの期間を示唆可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７３２８】

また、例えば、第１示唆表示として、本実施形態では変動中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１７３２９】

さらに、例えば、第２示唆表示手段として、本実施形態では待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７３３０】

また、例えば、遊技操作が可能な操作手段として、本実施形態では枠ボタン２２を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１７３３１】

さらに、例えば、結果移行手段として、本実施形態では当選することで遊技状態を移行可能な特別図柄（例えば、大当たり又は小当たり）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１７３３２】

また、例えば、特定動的表示として、本実施形態では第２特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１７３３３】

ここで、図８６１を参照して、第４８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）について説明する。図８６１は、第４８実施形態の特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）を示したフローチャートである。

【１７３３４】

第４７実施形態の特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）と、第４８実施形態の特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）との異なる点は、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示が実行された場合に、カスタム準備中カウンタ２２３ｏと救済条件成立までの残り回転数とを比較して、判別結果によってカスタム準備中カウンタ２２３ｏを更新する処理が追加されている点である。

【１７３３５】

第４８実施形態の特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）では、Ｓ１２９２の処理において、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ１２９２：Ｎｏ）、次いで、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉがオンされているか否かを判別し（Ｓ１２９４）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉがオンされていれば（Ｓ１４９４：Ｙｅｓ）、前回の大当たり後に救済条件が１度成立した状態であり、救済条件が成立し得ない遊技状態であるため、Ｓ１２９５～Ｓ１２９７の処理をスキップして、Ｓ１２９８の処理に移行する。

【１７３３６】

一方、Ｓ１２９４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉがオンされていない、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉがオフであれば（Ｓ１４９４：Ｎｏ）、前回の大当たり後に救済条件が成立しておらず、救済条件が成立し得る遊技状態であるため、次いで、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が救済条件成立までの残り回転数よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１２９５）、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が救済条件成立までの残り回転数よりも小さい値であれば（Ｓ１２９５：Ｙｅｓ）、救済条件が成立して遊技状態が移行するまでの期間よりも、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が「０」となって変動中カスタマイズの内容が反映されるまでの期間の方が短いため、Ｓ１２９６及びＳ１２９７の処理をスキップして、Ｓ１２９８の処理に移行する。

【１７３３７】

また、Ｓ１２９５の処理において、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が救済条件成立までの残り回転数よりも小さい値でない、即ち、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が救済条件成立までの残り回転数以上であると判別された場合（Ｓ１２９５：Ｎｏ）、救済条件が成立して遊技状態が移行するまでの期間が、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が「０」となって変動中カスタマイズの内容が反映されるまでの期間と等しいか、さらに短いため、救済条件成立までの残り回転数をカスタム準備中カウンタ２２３ｏに格納し（Ｓ１２９６）、カスタム準備中カウンタを１減算して（Ｓ１２９７）、処理をＳ１２９８に移行する。

【１７３３８】

ここで、上記第４８実施形態のように構成せず、第４７実施形態の構成であった場合において、救済条件が成立し得る直前に第２特別図柄の動的表示が実行された場合を想定する。例えば、所定状況としての「通常遊技状態」において、救済条件が成立するまでの回転数が残り「５」である状況であって、第１特別図柄の動的表示の保留球数が「３」の状況において、変動中カスタマイズが実行された場合を想定する。

【１７３３９】

この場合、「通常遊技状態」における第１特別図柄の動的表示の保留球数が「３」であるため、変動中カスタマイズが実行された時点で実行中となっている特別図柄の動的表示の次の動的表示の実行開始時において、「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示され、第１特別図柄の動的表示が実行される都度、このメッセージの回数が減算され、「３」の第１特別図柄の動的表示が実行された後に、カスタマイズ内容が反映された表示制御が実行され得る。

【１７３４０】

一方、「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示されている状況において、右打ち遊技が実行されて第２特別図柄の動的表示の保留球が複数個貯留された場合、第４７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が優先的に実行され得るように構成されているため（所謂、特図２優先変動）、次に実行されるのは第２特別図柄の動的表示となる。

【１７３４１】
この場合、上述したように、特定要件として、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示が実行された場合には、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値は更新されないように構成されているため（図８１５のＳ１２９２：Ｎｏ参照）、第２特別図柄の動的表示が何回実行された場合であっても、「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが更新されず、継続して表示されることになる。
【１７３４２】
また、救済条件が成立するまでの残り回転数は、第２特別図柄の動的表示が実行された場合であっても減算されるように構成されているため（図７９６参照）、この状況において、第２特別図柄の動的表示が５回以上実行された場合、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行する。
【１７３４３】
さらに、第４７実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立した場合、遊技状態が移行して表示制御が変更し得るため、遊技状態が移行した直後において、カスタマイズ内容を再度読み込み、設定状況に応じて表示制御を実行するように構成されている。
【１７３４４】
即ち、上記例示したケースでは、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行した時点において、カスタマイズ内容が反映されて表示制御が変更されるにもかかわらず、第３図柄表示装置８１には「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが継続して表示された状況となってしまい、遊技者に混乱を招いてしまうおそれがある。
【１７３４５】
一方、第４８実施形態の特図カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）のように構成することで、上記例示したケースのように、イレギュラーで第２特別図柄の動的表示が実行された場合であっても、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が更新可能となり（図８６１のＳ１２９７参照）、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数が正常に更新され得るため、遊技者に混乱を招いてしまうことを防止することができる。
【１７３４６】
次に、図８６２を参照して、第４８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される期間示唆制御としての変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）について説明する。図８６２は、第４８実施形態の変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）を示したフローチャートである。
【１７３４７】
第４７実施形態の変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）と、第４８実施形態の変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）との異なる点は、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値を格納する場合に、遊技状態の移行有無を考慮している点である。
【１７３４８】
第４８実施形態の変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）では、Ｓ１４８１の処理において「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１４８１：Ｙｅｓ）、次いで、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４８２）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉがオンされていない、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉがオフであれば（Ｓ１４８２：Ｎｏ）、前回の大当たりから救済条件が成立していない状態であるため、処理をＳ１４８３に移行する。
【１７３４９】
Ｓ１４８３の処理では、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が救済条件成立までの残り回転数よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１４８３）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が救済条件成立までの残り回転数よりも小さい値でない、即ち、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が救済条件成立までの残り回転数以上であれば（Ｓ１４８３：Ｎｏ）、変動中カスタマイズ操作を実行した時点で貯留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数をすべて実行するよりも、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行するまでの期間の方が短いため、第３図柄表示装置８１に表示する所定間隔としてのカ

スタマイズ反映回転数に救済条件成立までの残り回転数を表示すべく、救済条件成立までの残り回転数をカスタム準備中カウンタ２２３ｏに格納し（Ｓ１４８４）、処理をＳ１４８９に移行する。

【１７３５０】

一方、Ｓ１４８２の処理において、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉがオンされていると判別された場合は（Ｓ１４８２：Ｙｅｓ）、前回の大当たり後、１度救済条件が成立しているため、処理をＳ１４８５に移行する。

【１７３５１】

また、Ｓ１４８３の処理において、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が救済条件成立までの残り回転数よりも小さい値であると判別された場合は（Ｓ１４８３：Ｙｅｓ）、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行するまでの回転数よりも、変動中カスタマイズ操作を実行した時点で貯留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数の方が小さいため、処理をＳ１４８５に移行する。

【１７３５２】

Ｓ１４８５の処理では、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出の保留球数をカスタマイズ反映回転数に表示すべく、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に１加算した値をカスタム準備中カウンタ２２３ｏに格納し（Ｓ１４８５）、処理をＳ１４８９に移行する。

【１７３５３】

さらに、Ｓ１４８１の処理において、「通常遊技状態」でない、即ち、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ１４８１：Ｎｏ）、次いで、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値がサブ時短カウンタ２２３ｋの値よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１４８６）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値がサブ時短カウンタ２２３ｋの値よりも小さい値でない、即ち、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値がサブ時短カウンタ２２３ｋの値以上であれば（Ｓ１４８６：Ｎｏ）、変動中カスタマイズ操作を実行した時点で貯留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数をすべて実行するよりも、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行するまでの期間の方が短いため、カスタマイズ反映回転数に残り時短回数を表示すべく、サブ時短カウンタ２２３ｋの値をカスタム準備中カウンタ２２３ｏに格納し（Ｓ１４８７）、処理をＳ１４８９に移行する。

【１７３５４】

また、Ｓ１４８６の判別の結果、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値がサブ時短カウンタ２２３ｋの値よりも小さい値であれば（Ｓ１４８６：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行するまでの回転数よりも、変動中カスタマイズ操作を実行した時点で貯留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数の方が小さいため、処理をＳ１４８８に移行する。

【１７３５５】

Ｓ１４８８の処理では、第２特別図柄の変動演出の保留球数をカスタマイズ反映回転数に表示すべく、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に１加算した値をカスタム準備中カウンタ２２３ｏに格納し（Ｓ１４８５）、処理をＳ１４８９に移行する。

【１７３５６】

このように構成することで、救済条件が成立する直前、又は、時短終了条件が成立する直前において変動中カスタマイズが実行された場合であっても、第３図柄表示装置８１に表示するカスタマイズ反映回転数と、表示制御が変更されるまでの回転数とを同期させることができる。

【１７３５７】

その結果、第３図柄表示装置８１に表示するカスタマイズ反映回転数と、表示制御が変更されるまでの回転数とに差異が発生して遊技者を混乱させてしまうことを防止することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。

【１７３５８】

次に、図８６３～図８８０を参照して、第４８実施形態のパチンコ機１０において、第

３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図８６３～図８８０は、大きく５の遊技状況における演出の流れを示している。

【１７３５９】

１つ目の図８６３～図８６５は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出のみが実行されている状態で変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図であり、２つ目の図８６６～図８６８は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出及び第２特別図柄の変動演出が実行される状態で変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図であり、３つ目の図８６９～図８７２は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出及び第２特別図柄の変動演出が実行される状態で変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図であり、４つ目の図８７３～図８７６は、時短終了条件が成立する直前の「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出のみが実行されている状態で変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図であり、５つ目の図８７７～図８８０は、時短終了条件が成立する直前の「時間短縮状態」において、第１特別図柄の変動演出及び第２特別図柄の変動演出が実行される状態で変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１７３６０】

より詳細には、図８６３（ａ）は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８６３（ｂ）は、図８６３（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８６３（ｃ）は、図８６３（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図８６３（ｄ）は、図８６３（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【１７３６１】

また、図８６４（ａ）は、図８６３（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図８６４（ｂ）は、図８６４（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８６４（ｃ）は、図８６４（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図８６４（ｄ）は、図８６４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７３６２】

さらに、図８６５（ａ）は、図８６４（ｄ）の状態から、救済条件が成立して特定状況としての「時間短縮状態」に移行し、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、図８６５（ｂ）は、図８６５（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８６５（ｃ）は、図８６５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８６５（ｄ）は、図８６５（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７３６３】

次いで、図８６６（ａ）は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８６６（ｂ）は、図８６６（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態

を示した図であり、図８６６（ｃ）は、図８６６（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図８６６（ｄ）は、図８６６（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【１７３６４】

また、図８６７（ａ）は、図８６６（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図８６７（ｂ）は、図８６７（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８６７（ｃ）は、図８６７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図８６７（ｄ）は、図８６７（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７３６５】

さらに、図８６８（ａ）は、図８６７（ｄ）の状態から、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行し、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、図８６８（ｂ）は、図８６８（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８６８（ｃ）は、図８６８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８６８（ｄ）は、図８６８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７３６６】

次いで、図８６９（ａ）は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８６９（ｂ）は、図８６９（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８６９（ｃ）は、図８６９（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図８６９（ｄ）は、図８６９（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【１７３６７】

また、図８７０（ａ）は、図８６９（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出の保留球数が「２」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図８７０（ｂ）は、図８７０（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８７０（ｃ）は、図８７０（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、図８７０（ｄ）は、図８７０（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７３６８】

さらに、図８７１（ａ）は、図８７０（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、図８７１（ｂ）は、図８７１（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８７１（ｃ）は、図８７１（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図８７１（ｄ）は、図８７１（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７３６９】
さらに、図８７２（ａ）は、図８７１（ｄ）の状態から、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行し、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、図８７２（ｂ）は、図８７２（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８７２（ｃ）は、図８７２（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８７２（ｄ）は、図８７２（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【１７３７０】
次いで、図８７３（ａ）は、時短終了条件が成立する直前の「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８７３（ｂ）は、図８７３（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８７３（ｃ）は、図８７３（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図８７３（ｄ）は、図８７３（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。
【１７３７１】
また、図８７４（ａ）は、図８７３（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図８７４（ｂ）は、図８７４（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８７４（ｃ）は、図８７４（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図８７４（ｄ）は、図８７４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【１７３７２】
さらに、図８７５（ａ）は、図８７４（ｄ）の状態から、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行し、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、図８７５（ｂ）は、図８７５（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８７５（ｃ）は、図８７５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の残保留のうち、最後の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８７５（ｄ）は、図８７５（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。
【１７３７３】
また、図８７６（ａ）は、図８７５（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８７６（ｂ）は、図８７６（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。
【１７３７４】
次いで、図８７７（ａ）は、時短終了条件が成立する直前の「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８７７（ｂ）は、図８７７（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８７７（ｃ）は、図８７７（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図８７７（ｄ）は、図８７７（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。
【１７３７５】

また、図８７８（ａ）は、図８７７（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図８７８（ｂ）は、図８７８（ａ）の状態から、左打ち遊技によって第１特別図柄の保留球数が増加した状況において、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８７８（ｃ）は、図８７８（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、遊技作業としての変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図８７８（ｄ）は、図８７８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７３７６】

さらに、図８７９（ａ）は、図８７８（ｄ）の状態から、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行し、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、図８７９（ｂ）は、図８７９（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図８７９（ｃ）は、図８７９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の残保留のうち、最後の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８７９（ｄ）は、図８７９（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７３７７】

また、図８８０（ａ）は、図８７９（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図８８０（ｂ）は、図８８０（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１７３７８】

図８６３（ａ）は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと３回」のメッセージが強調表示されており、救済条件成立回数まで残り３回転であることを示している。

【１７３７９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「３個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７３８０】

また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。

【１７３８１】

次いで、図８６３（ｂ）は、図８６３（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６３（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７３８２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されて

おり、図８６３（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７３８３】

次いで、図８６３（ｃ）は、図８６３（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８６３（ｂ）の状態から１減算され、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７３８４】

また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８６３（ｂ）の状態から保留球数が１減算され、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７３８５】

また、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図８６３（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。

【１７３８６】

次いで、図８６３（ｄ）は、図８６３（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２回」のメッセージが表示されており、図８６３（ｃ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８６３（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７３８７】

さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図８６３（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得る「ふつう」から該前兆予告が出現し得ない「出ない」に変更された状態であることを示している。

【１７３８８】

なお、図８６３（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図８６４（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、カスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。

【１７３８９】

次いで、図８６４（ａ）は、図８６３（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２回」のメッセージが表示されており、図８６３（ｄ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８６３（ｄ）の状態から保留球数が変化していないことを示している。

【１７３９０】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設

定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。
【１７３９１】
次いで、図８６４（ｂ）は、図８６４（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２回」のメッセージが表示されており、図８６４（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７３９２】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６４（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７３９３】
次いで、図８６４（ｃ）は、図８６４（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと１回」のメッセージが強調表示されており、図８６４（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８６４（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７３９４】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。なお、該「１」の数値は、図８６４（ａ）の状態において、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」であって、救済条件成立までの回転数が「２」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたため、救済条件成立までの回転数に基づいて表示されたことを示している。
【１７３９５】
次いで、図８６４（ｄ）は、図８６４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと１回」のメッセージが表示されており、図８６４（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７３９６】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６４（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７３９７】
次いで、図８６５（ａ）は、図８６４（ｄ）の状態から、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行し、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３７８回」のメッセージが表示されており、図８６４（ｄ）の状態において、第１特別図柄の動的表示の実行が終了したことで救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行したことを示している。
【１７３９８】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には右打ち報知メッセージ８１ｎに「右打ち」のメッセージが、該右打ち報知メッセージ８１ｎの上方には遊技内容メッセージ８１ｂに「チャンスタイム」のメッセージが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には、主表示用右打ち指示８９が表示されており、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行したことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８６４（ｄ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行された

ことを示している。
【１７３９９】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、遊技状態が「時間短縮状態」に移行したことにより、実行中の第１特別図柄の変動演出が、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。
【１７４００】
次いで、図８６５（ｂ）は、図８６５（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３７８回」のメッセージが表示されており、図８６５（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７４０１】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６５（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８６５（ａ）の状態から右打ち遊技に変更されたことで、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出の保留球数が４加算されたことを示している。
【１７４０２】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」に設定された状態であることを示している。
【１７４０３】
次いで、図８６５（ｃ）は、図８６５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３７７回」のメッセージが表示されており、図８６５（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８６５（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７４０４】
次いで、図８６５（ｄ）は、図８６５（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３７７回」のメッセージが表示されており、図８６５（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７４０５】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６５（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７４０６】
また、図８６５（ａ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定から、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定に変更された状態）となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分には泡を模した前兆予告図柄８１ｋが出現していない状態となっている。
【１７４０７】
次に、図８６６～図８６８を参照して、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出及び第２特別図柄の変動演出が実行される状態で変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れについて説明する。図８６６（ａ）は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、所定図柄情報としての第１特別図柄の変

動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと３回」のメッセージが強調表示されており、救済条件成立回数まで残り３回転であることを示している。

【１７４０８】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「３個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７４０９】

また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。

【１７４１０】

次いで、図８６６（ｂ）は、図８６６（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６６（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７４１１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８６６（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７４１２】

次いで、図８６６（ｃ）は、図８６６（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８６６（ｂ）の状態から１減算され、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７４１３】

また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８６６（ｂ）の状態から保留球数が１減算され、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７４１４】

また、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図８６６（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。

【１７４１５】

次いで、図８６６（ｄ）は、図８６６（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、遊技作業としての変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済

成立まで　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８６６（ｃ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８６６（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７４１６】

さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図８６６（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得る「ふつう」から、該前兆予告が出現し得ない「出ない」に変更された状態であることを示している。

【１７４１７】

なお、図８６６（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図８６７（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、カスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。

【１７４１８】

次いで、図８６７（ａ）は、図８６６（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８６６（ｄ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図８６６（ｄ）の状態から保留球数が変化していないことを示している。

【１７４１９】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。

【１７４２０】

次いで、図８６７（ｂ）は、図８６７（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８６７（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７４２１】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６７（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、誤って右打ち遊技が実行されて第２特別図柄の変動演出の保留球が貯留されたことを示している。

【１７４２２】

次いで、図８６７（ｃ）は、図８６７（ｂ）の状態から、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと１回」のメッセージが強調表示されており、図８６７（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、図８６７（ｂ）の状態から１減算されており、第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７４２３】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。なお、該「１」の数値は、図８６７（ａ）の状態において、第１特別図柄

の変動演出の保留球数が「４」であって、救済条件成立までの回転数が「２」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたため、救済条件成立までの回転数に基づいて表示されたことを示している。

【１７４２４】

次いで、図８６７（ｄ）は、図８６７（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まであと１回」のメッセージが強調表示されており、図８６７（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７４２５】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６７（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７４２６】

次いで、図８６８（ａ）は、図８６７（ｄ）の状態から、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行し、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３７８回」のメッセージが表示されており、図８６７（ｄ）の状態において、第２特別図柄の動的表示の実行が終了したことで救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行したことを示している。

【１７４２７】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には右打ち報知メッセージ８１ｎに「右打ち」のメッセージが、該右打ち報知メッセージ８１ｎの上方には遊技内容メッセージ８１ｂに「チャンスタイム」のメッセージが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には、主表示用右打ち指示８９が表示されており、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行したことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８６７（ｄ）の状態から１減算されており、第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７４２８】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、遊技状態が「時間短縮状態」に移行したことにより、実行中の第１特別図柄の変動演出が、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。

【１７４２９】

次いで、図８６８（ｂ）は、図８６８（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３７８回」のメッセージが表示されており、図８６８（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７４３０】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６８（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、「時間短縮状態」に移行したことで右打ち遊技が実行され、第２特別図柄の変動演出の保留球が貯留されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７４３１】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」に設定された状態であることを示している。

【１７４３２】
次いで、図８６８（ｃ）は、図８６８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３７７回」のメッセージが表示されており、図８６８（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８６８（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７４３３】
次いで、図８６８（ｄ）は、図８６８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３７７回」のメッセージが表示されており、図８６８（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７４３４】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６８（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７４３５】
また、図８６８（ａ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定から、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定に変更された状態）となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分には泡を模した前兆予告図柄８１ｋが出現していない状態となっている。
【１７４３６】
次に、図８６９～図８７２を参照して、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出及び第２特別図柄の変動演出が実行される状態で変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れについて説明する。図８６９（ａ）は、救済条件が成立する直前の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと５回」のメッセージが強調表示されており、救済条件成立回数まで残り５回転であることを示している。
【１７４３７】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「２個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１７４３８】
また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。
【１７４３９】
次いで、図８６９（ｂ）は、図８６９（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８６９（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７４４０】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８６９（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１７４４１】
　次いで、図８６９（ｃ）は、図８６９（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと４回」のメッセージが強調表示されており、図８６９（ｂ）の状態から１減算され、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７４４２】
　また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図８６９（ｂ）の状態から保留球数が１減算され、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１７４４３】
　また、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図８６９（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。
【１７４４４】
　次いで、図８６９（ｄ）は、図８６９（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと４回」のメッセージが強調表示されており、図８６９（ｃ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。
【１７４４５】
　さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図８６９（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得る「ふつう」から、該前兆予告が出現し得ない「出ない」に変更された状態であることを示している。
【１７４４６】
　なお、図８６９（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図８７０（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、カスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。
【１７４４７】
　次いで、図８７０（ａ）は、図８６９（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「２」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと４回」のメッセージが強調表示されており、図８６９（ｄ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図８６９（ｄ）の状態から保留球数が変化していないことを示している。
【１７４４８】
　さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設

定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。
【１７４４９】
次いで、図８７０（ｂ）は、図８７０（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと４回」のメッセージが強調表示されており、図８７０（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７４５０】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７０（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、誤って右打ち遊技が実行されて第２特別図柄の変動演出の保留球が貯留されたことを示している。
【１７４５１】
次いで、図８７０（ｃ）は、図８７０（ｂ）の状態から、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと３回」のメッセージが強調表示されており、図８７０（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、図８７０（ｂ）の状態から１減算されており、第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７４５２】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。なお、該「２」の数値は、図８７０（ａ）の状態において、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「２」であって、救済条件成立までの回転数が「４」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたため、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出の保留球数に基づいて表示されたことを示している。
【１７４５３】
次いで、図８７０（ｄ）は、図８７０（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと３回」のメッセージが強調表示されており、図８７０（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７４５４】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７０（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、誤って右打ち遊技が実行されて第２特別図柄の変動演出の保留球が貯留されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７４５５】
次いで、図８７１（ａ）は、図８７０（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、遊技作業としての変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８７０（ｃ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、図８７０（ｂ）の状態から１減算されており、第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７４５６】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと

２回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。

【１７４５７】

ここで、図８７１（ａ）において表示されている変動中カスタム状態メッセージ８１ｊは、図８７０（ｃ）において表示されている変動中カスタム状態メッセージ８１ｊから変更されていない（即ち、カスタマイズ反映回転数が減算されていない）。これは、救済条件成立までの残り回転数（即ち、「２」）が、前回の特別図柄の変動演出の実行時におけるカスタマイズ内容が反映されるまでの回転数（即ち、「２」）よりも小さい値でない状況において第２特別図柄の変動演出が実行されたためである（図８６１のＳ１２９５：Ｙｅｓ参照）。

【１７４５８】

次いで、図８７１（ｂ）は、図８７１（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まであと２回」のメッセージが強調表示されており、図８７１（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７４５９】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７１（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、誤って右打ち遊技が実行されて第２特別図柄の変動演出の保留球が貯留されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７４６０】

次いで、図８７１（ｃ）は、図８７１（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと１回」のメッセージが強調表示されており、図８７１（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、図８７１（ｂ）の状態から１減算されており、第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７４６１】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。

【１７４６２】

ここで、図８７１（ｃ）において表示されている変動中カスタム状態メッセージ８１ｊは、図８７１（ａ）において表示されている変動中カスタム状態メッセージ８１ｊから変更されている（即ち、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数が減算されている）。これは、救済条件成立までの残り回転数（即ち、「１」）が、前回の特別図柄の変動演出の実行時におけるカスタマイズ内容が反映されるまでの回転数（即ち、「２」）よりも小さい値となっている状況において第２特別図柄の変動演出が実行されたためである（図８６１のＳ１２９５：Ｙｅｓ参照）。

【１７４６３】

次いで、図８７１（ｄ）は、図８７１（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まであと１回」のメッセージが強調表示されており、図８７１（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７４６４】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７１（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また

、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７４６５】

次いで、図８７２（ａ）は、図８７１（ｄ）の状態から、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行し、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３７８回」のメッセージが表示されており、図８７１（ｄ）の状態において、第２特別図柄の動的表示の実行が終了したことで救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行したことを示している。

【１７４６６】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には右打ち報知メッセージ８１ｎに「右打ち」のメッセージが、該右打ち報知メッセージ８１ｎの上方には遊技内容メッセージ８１ｂに「チャンスタイム」のメッセージが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には、主表示用右打ち指示８９が表示されており、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行したことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、図８７１（ｄ）の状態から１減算されており、第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７４６７】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、遊技状態が特定状況としての「時間短縮状態」に移行したことにより、第１特別図柄の変動演出が、特定表示状態として変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。

【１７４６８】

次いで、図８７２（ｂ）は、図８７２（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３７８回」のメッセージが表示されており、図８７２（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７４６９】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７２（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、「時間短縮状態」に移行したことで右打ち遊技が実行され、第２特別図柄の変動演出の保留球が貯留されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７４７０】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」に設定された状態であることを示している。

【１７４７１】

次いで、図８７２（ｃ）は、図８７２（ｂ）の状態から、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３７７回」のメッセージが表示されており、図８７２（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８７２（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７４７２】

次いで、図８７２（ｄ）は、図８７２（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３７７回」のメッセージが表示されており、図８７２（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７４７３】
　また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７２（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７４７４】
　また、図８７２（ａ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定から、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定に変更された状態）となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分には泡を模した前兆予告図柄８１ｋが出現していない状態となっている。
【１７４７５】
　次に、図８７３～図８７６を参照して、時短終了条件が成立する直前の「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出のみが実行されている状態で変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れについて説明する。図８７３（ａ）は、時短終了条件が成立する直前の「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３回」のメッセージが強調表示されており、時短終了条件成立まで残り３回転であることを示している。
【１７４７６】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「２個」及び「３個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１７４７７】
　また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。
【１７４７８】
　次いで、図８７３（ｂ）は、図８７３（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７３（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７４７９】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８７３（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１７４８０】
　次いで、図８７３（ｃ）は、図８７３（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８７３（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８７３（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７４８１】
さらに、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１７４８２】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図８７３（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。
【１７４８３】
次いで、図８７３（ｄ）は、図８７３（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８７３（ｃ）の状態から引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８７３（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１７４８４】
さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図８７３（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得ない「出ない」から、該前兆予告が出現し得る「ふつう」に変更された状態であることを示している。
【１７４８５】
なお、図８７３（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図８７４（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、カスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。
【１７４８６】
次いで、図８７４（ａ）は、図８７３（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８７３（ｄ）の状態から引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８７３（ｄ）の状態から保留球数が変化していないことを示している。
【１７４８７】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。
【１７４８８】
次いで、図８７４（ｂ）は、図８７４（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと２回」のメッセージが強調表示されており、図８７４（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７４８９】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７４（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止して

おり、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７４９０】
次いで、図８７４（ｃ）は、図８７４（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと１回」のメッセージが強調表示されており、図８７４（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８７４（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７４９１】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。なお、該「１」の数値は、図８７４（ａ）の状態において、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」であって、時短終了条件成立までの回転数が「２」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたため、時短終了条件成立までの回転数に基づいて表示されたことを示している。
【１７４９２】
次いで、図８７４（ｄ）は、図８７４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと１回」のメッセージが強調表示されており、図８７４（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７４９３】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７４（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７４９４】
次いで、図８７５（ａ）は、図８７４（ｄ）の状態から、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行し、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８４回」のメッセージが表示されており、図８７４（ｄ）の状態において、特定図柄示唆としての第２特別図柄の動的表示の実行が終了したことで時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行したことを示している。
【１７４９５】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には左打ち報知メッセージ８１ｏに「左打ち」のメッセージが表示されており、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行したことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８７４（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７４９６】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、遊技状態が所定状況としての「通常遊技状態」に移行したことにより、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出が、遊技作業としての変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。
【１７４９７】
次いで、図８７５（ｂ）は、図８７５（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８４回」のメッセージが表示されており、図８７５（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７４９８】
　また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７５（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７４９９】
　さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」に設定された状態であることを示している。
【１７５００】
　次いで、図８７５（ｃ）は、図８７５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の残保留のうち、最後の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８１回」のメッセージが表示されており、図８７５（ｂ）の状態から３減算されており、複数回の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、図８７５（ｂ）の状態から３減算されており、図８７５（ｂ）の状態において貯留されていた第２特別図柄の変動表示の保留球のうち、最後の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７５０１】
　次いで、図８７５（ｄ）は、図８７５（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８１回」のメッセージが表示されており、図８７５（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７５０２】
　また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７５（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７５０３】
　また、図８７５（ａ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定から、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定に変更された状態）となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分には泡を模した前兆予告図柄８１ｋが出現し得る状態となっている。
【１７５０４】
　次いで、図８７６（ａ）は、図８７５（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８０回」のメッセージが表示されており、図８７５（ｄ）の状態から１減算されており、第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図８７５（ｄ）の状態から１減算されており、第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７５０５】
　次いで、図８７６（ｂ）は、図８７６（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８０回」のメッセージが表示されており、図８７６（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７５０６】
　また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７６（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７５０７】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、図８７５（ａ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定から、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定に変更された状態）となったことを示している。
【１７５０８】
次に、図８７７～図８８０を参照して、時短終了条件が成立する直前の「時間短縮状態」において、第１特別図柄の変動演出及び第２特別図柄の変動演出が実行される状態で変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れについて説明する。図８７７（ａ）は、時短終了条件が成立する直前の「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３回」のメッセージが強調表示されており、時短終了条件成立まで残り３回転であることを示している。
【１７５０９】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「２個」及び「３個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１７５１０】
また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。
【１７５１１】
次いで、図８７７（ｂ）は、図８７７（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７７（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７５１２】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８７７（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１７５１３】
次いで、図８７７（ｃ）は、図８７７（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８７７（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８７７（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７５１４】
さらに、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中

となっている状態を示している。
【１７５１５】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図８７７（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。
【１７５１６】
次いで、図８７７（ｄ）は、図８７７（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８７７（ｃ）の状態から引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８７７（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１７５１７】
さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図８７７（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得ない「出ない」から該前兆予告が出現し得る「ふつう」に変更された状態であることを示している。
【１７５１８】
なお、図８７７（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図８７８（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、カスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。
【１７５１９】
次いで、図８７８（ａ）は、図８７７（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８７７（ｄ）の状態から引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図８７７（ｄ）の状態から保留球数が変化していないことを示している。
【１７５２０】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。
【１７５２１】
次いで、図８７８（ｂ）は、図８７８（ａ）の状態から、左打ち遊技によって第１特別図柄の保留球数が増加した状況において、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図８７８（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７５２２】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７８（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。さらに、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、誤って左打ち遊技が実行されて第１特別図柄の変動演出の保留球が１加算されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７５２３】
次いで、図８７８（ｃ）は、図８７８（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと１回」のメッセージが強調表示されており、図８７８（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８７８（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７５２４】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。なお、該「１」の数値は、図８７８（ａ）の状態において、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」であって、時短終了条件成立までの回転数が「２」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたため、時短終了条件成立までの回転数に基づいて表示されたことを示している。
【１７５２５】
次いで、図８７８（ｄ）は、図８７８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと１回」のメッセージが強調表示されており、図８７８（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７５２６】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７８（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７５２７】
次いで、図８７９（ａ）は、図８７８（ｄ）の状態から、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行し、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８４回」のメッセージが表示されており、図８７８（ｄ）の状態において、第２特別図柄の動的表示の実行が終了したことで時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行したことを示している。
【１７５２８】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には左打ち報知メッセージ８１ｏに「左打ち」のメッセージが表示されており、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行したことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図８７８（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７５２９】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、遊技状態が「通常遊技状態」に移行したことにより、第２特別図柄の変動演出が、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。
【１７５３０】
次いで、図８７９（ｂ）は、図８７９（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８４回」のメッセージが表示されており、図８７９（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７５３１】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７９（ａ）におい

て実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７５３２】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」に設定された状態であることを示している。

【１７５３３】

次いで、図８７９（ｃ）は、図８７９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の残保留のうち、最後の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８１回」のメッセージが表示されており、図８７９（ｂ）の状態から３減算されており、複数回の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、図８７９（ｂ）の状態から３減算されており、図８７９（ｂ）の状態において貯留されていた第２特別図柄の変動表示の保留球のうち、最後の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７５３４】

次いで、図８７９（ｄ）は、図８７９（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８１回」のメッセージが表示されており、図８７９（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７５３５】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図８７９（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７５３６】

また、図８７９（ａ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定から、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定に変更された状態）となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分には泡を模した前兆予告図柄８１ｋが出現し得る状態となっている。

【１７５３７】

次いで、図８８０（ａ）は、図８７９（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８０回」のメッセージが表示されており、図８７５（ｄ）の状態から１減算されており、第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図８７９（ｄ）の状態から１減算されており、第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７５３８】

次いで、図８８０（ｂ）は、図８８０（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８０回」のメッセージが表示されており、図８８０（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７５３９】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図８８０（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７５４０】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、図８７９（ａ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定から、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定に変更された状態）となったことを示している。

【１７５４１】

以上、説明したように、第４８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、救済条件が成立するまでの回転数よりも第１特別図柄の変動演出の保留球数の方が少ない状況において変動中カスタマイズ操作が行われた場合には、カスタマイズ反映回転数を第１特別図柄の変動演出の保留球数に基づいて表示し、救済条件が成立するまでの回転数が第１特別図柄の変動演出の保留球数以下の状況において変動中カスタマイズ操作が行われた場合には、カスタマイズ反映回転数を救済条件が成立するまでの回転数に基づいて表示するように構成する。

【１７５４２】

このように構成することで、「通常遊技状態」から「時間短縮状態」に移行する直前に変動中カスタマイズ操作が行われた場合であっても、カスタマイズ操作による表示制御の変更が反映されるタイミングと、第３図柄表示装置８１に表示する、カスタマイズ操作内容が反映されるまでの回転数と、を同期させることができる。

【１７５４３】

その結果、カスタマイズ操作による表示制御の変更が反映されるタイミングと、第３図柄表示装置８１に表示する、カスタマイズ操作内容が反映されるまでの回転数と、に差異が生じて、遊技者に混乱を招くことを防止することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。

【１７５４４】

また、第４８実施形態のパチンコ機１０では、特定状況としての「時間短縮状態」において、時短終了条件が成立するまでの回転数よりも第２特別図柄の変動演出の保留球数の方が少ない状況において変動中カスタマイズ操作が行われた場合には、カスタマイズ反映回転数を第２特別図柄の変動演出の保留球数に基づいて表示し、時短終了条件が成立するまでの回転数が第２特別図柄の変動演出の保留球数以下の状況において変動中カスタマイズ操作が行われた場合には、カスタマイズ反映回転数を時短終了条件が成立するまでの回転数に基づいて表示するように構成する。

【１７５４５】

このように構成することで、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前に変動中カスタマイズ操作が行われた場合であっても、カスタマイズ操作による表示制御の変更が反映されるタイミングと、第３図柄表示装置８１に表示する、カスタマイズ操作内容が反映されるまでの回転数と、を同期させることができる。

【１７５４６】

その結果、カスタマイズ操作による表示制御の変更が反映されるタイミングと、第３図柄表示装置８１に表示する、カスタマイズ操作内容が反映されるまでの回転数と、に差異が生じて、遊技者に混乱を招くことを防止することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。

【１７５４７】

さらに、第４８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」中に、救済条件が成立するまでの回転数よりも第１特別図柄の変動演出の保留球数の方が少ない状況において変動中カスタマイズ操作が行われ、カスタマイズ反映回転数を第１特別図柄の変動演出の保留球数に基づいて表示している状況で第２特別図柄の動的表示が実行されることによって、救済条件が成立するまでの回転数が第１特別図柄の変動演出の保留球数以下となった場合には、カスタマイズ反映回転数を救済条件が成立するまでの回転数に基づいて更新するように構成する。

【１７５４８】

このように構成することで、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数が、第１特別図柄の変動演出の保留球数に基づいて更新されている状況から、救済条件が成立するまでの回転数に基づいて更新される状況に変化した場合であっても、カスタマイズ反映回転数を正しく更新することができる。

【１７５４９】

その結果、遊技者は、第３図柄表示装置８１に表示されるカスタマイズ反映回転数を確認することで、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数を正しく認識することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。

【１７５５０】

また、第４８実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源投入後又は大当たり遊技後において、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達しており、救済条件が成立し得ない状況において変動中カスタマイズ操作が行われた場合には、カスタマイズ反映回転数を第１特別図柄の変動演出の保留球数に基づいて表示するように構成する。

【１７５５１】

このように構成することで、救済条件が成立し得ない状況において変動中カスタマイズ操作が行われた場合であっても、カスタマイズ反映回転数を正しく表示することができるため、遊技者が安心して遊技を継続することができる。

【１７５５２】

その他、第４８実施形態におけるパチンコ機１０は、第４７実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１７５５３】

＜第４９実施形態＞

次いで、図８８１～図９０６を参照して、本発明を適用した第４９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４９実施形態のパチンコ機１０について、第４７実施形態又は第４８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第４７実施形態又は第４８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第４７実施形態又は第４８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１７５５４】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズが実行された場合に貯留されている特別図柄の動的表示の保留球数に基づいて、カスタマイズ操作による表示制御の変更が反映されるまでの回転数を表示するように構成されていた。このように構成することで、遊技者はカスタマイズ内容が反映されるまでの回転数を認識することができ、パチンコ機１０を安心して遊技することができる。

【１７５５５】

一方、このように構成されている場合であっても、例えば、「時間短縮状態」中に第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数を、時短終了条件が成立するまでの残り回転数と意図的に異ならせる遊技仕様であった場合において、変動中カスタマイズ操作を実行した場合に、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数の表示が、遊技仕様にそぐわない挙動となることがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１７５５６】

より具体的には、例えば、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数を、時短終了条件が成立するまでの残り回転数よりも小さい値で意図的に表示している場合において変動中カスタマイズ操作を実行した場合に、カスタマイズ反映回転数を表示することで、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が実際の残り時短回数より少なく表示されていることが遊技者に判別可能となってしまうことがある。

【１７５５７】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、パチンコ機１０の遊技仕様に沿ったカスタマイズ反映回転数を表示することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【１７５５８】
本目的を達成するために、第４９実施形態のパチンコ機１０は、所定識別情報に関する所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段と、前記所定情報取得手段により取得された前記所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段と、前記所定記憶手段に記憶された前記所定抽選情報を使用することにより、前記所定識別情報の所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段と、前記所定識別情報と異なる特定識別情報に関する特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段と、前記特定情報取得手段により取得された前記特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段と、前記特定記憶手段に記憶された前記特定抽選情報を使用することにより、前記特定識別情報の特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段と、所定の演出を表示可能な表示手段と、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、遊技機前面側に設けられ、遊技者による遊技操作が可能な操作手段と、前記特定記憶手段に前記特定抽選情報が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に前記所定抽選情報が記憶されているか否かに関わらず、前記特定動的表示を実行可能な優先手段と、前記遊技操作が行われることによる所定条件が成立することにより、該所定条件の成立前に前記表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御に変更可能な表示制御変更手段と、を備えた遊技機であって、前記所定遊技状態において、前記所定動的表示が前記特定動的表示よりも実行され易く構成され、前記特定遊技状態において、前記特定動的表示が前記所定動的表示よりも実行され易く構成され、前記遊技機は、遊技者により前記遊技操作が行われている状況において、その時点における表示制御から他の表示制御となるまでの所定期間を示唆可能な期間示唆手段と、少なくとも前記所定遊技状態において前記所定記憶手段に記憶されている前記所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記特定記憶手段に記憶されている前記特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段と、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において、少なくとも前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可能な回数移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記特定記憶手段に記憶される前記特定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記遊技機は、前記回数移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数を示唆する移行回数情報を前記表示手段に表示可能な移行回数表示手段と、前記回数移行手段によって遊技状態が移行しない前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数を示唆する疑似移行回数情報を前記表示手段に表示可能な疑似回数表示手段と、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において前記疑似移行回数情報を表示している場合に、該疑似移行回数情報に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７５５９】
また、第４９実施形態のパチンコ機１０は、前記移行回数表示手段は、前記疑似回数表示手段により表示されていた前記疑似移行回数情報に対応する前記特定動的表示の実行回数が実行された場合に、前記回数移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの前記移行回数情報を前記表示手段に表示可能に構成される。

【１７５６０】
さらに、第４９実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示において所定結果が導出されることで、所定の遊技価値を付与可能であり、かつ、遊技状態を移行可能に構成され、前記所定動的表示又は前記特定動的表示において特定結果が導出されることで、前記所定の遊技価値を付与することが不可又は困難であり、かつ、遊技状態を移行可能に構成され、前記疑似回数表示手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示において前記特定結果が導出された場合に、前記表示手段に表示し

ている前記疑似移行回数情報を前記移行回数情報に更新しない場合がある。
【１７５６１】
　また、第４９実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、少なくとも前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。
【１７５６２】
　さらに、第４９実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して前記所定期間を示唆している状況において、前記特定動的表示が実行されることで、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合に、該遊技状態の移行の方が先に実行され得る状況となったタイミングより、前記回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。
【１７５６３】
　また、第４９実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記回数移行手段によって遊技状態が移行し得ない場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。
【１７５６４】
　さらに、第４９実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されている状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を第１示唆表示で遊技者に示唆可能な第１示唆表示手段と、前記所定動的表示及び前記特定動的表示が実行されていない状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を前記第１示唆表示と異なる第２示唆表示で遊技者に示唆可能な第２示唆表示手段と、を備えている。
【１７５６５】
　また、第４９実施形態のパチンコ機１０は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行中において、前記遊技操作を実行可能に構成される。
【１７５６６】
　さらに、第４９実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行結果に基づいて遊技状態を移行可能な結果移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記遊技操作を行ったタイミングにおいて、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に前記結果移行手段により遊技状態が移行され得る前記所定動的表示又は前記特定動的表示が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。
【１７５６７】
　また、第４９実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合に更新され得る。
【１７５６８】
　さらに、第４９実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合でも、特定条件が成立している状況において更新されない場合がある。
【１７５６９】
　また、第４９実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記遊技操作が

行われたことにより、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定動的表示に起因して前記所定期間が示唆された状況において、該所定期間が経過する前に、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されている前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されて前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行された場合に、遊技状態が移行された後の前記所定動的表示又は前記特定動的表示から前記他の表示制御を実行可能に構成されている。

【１７５７０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定識別情報としての所定図柄情報を備え、所定抽選情報としての所定抽選情報を備え、所定情報取得手段としての情報取得制御を備え、所定記憶手段としての所定記憶部を備え、所定動的表示としての所定図柄示唆を備え、所定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、特定識別情報としての特定図柄情報を備え、特定抽選情報としての特定抽選情報を備え、特定情報取得手段としての情報取得制御を備え、特定記憶手段としての特定記憶部を備え、特定動的表示としての特定図柄示唆を備え、特定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、所定の演出としての表現様式を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定遊技状態としての所定状況を備え、特定遊技状態としての特定状況を備え、遊技状態移行手段としての状態遷移制御を備え、遊技操作としての遊技作業を備え、操作手段としての操作装置を備え、優先手段としての優先制御を備え、所定条件としての所定要件を備え、実行されていた表示制御としての所定表示状態を備え、異なる表示制御としての特定表示状態を備え、表示制御変更手段としての制御変更装置を備え、その時点における表示制御としての所定表示状態を備え、他の表示制御としての特定表示状態を備え、所定期間としての所定間隔を備え、期間示唆手段としての期間示唆制御を備え、所定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、特定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、回数移行手段としての特定状態移行制御を備え、移行回数情報としての移行回数示唆を備え、移行回数表示手段としての回数示唆制御を備え、疑似移行回数情報としての移行回数示唆を備え、疑似回数表示手段としての回数示唆制御を備え、所定結果としての所定抽選結果を備え、所定の遊技価値としての付与利益を備え、特定結果としての特定抽選結果を備え、第１示唆表示としての動作中操作方法を備え、第１示唆表示手段としての動作中操作制御を備え、第２示唆表示としての停止中操作方法を備え、第２示唆表示手段としての停止中操作制御を備え、結果移行手段としての結果移行制御を備え、特定条件としての特定要件を備える。

【１７５７１】

なお、例えば、所定識別情報として、本実施形態では該所定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１７５７２】

また、例えば、特定動的表示として、本実施形態では第２特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１７５７３】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の演出を実行可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１７５７４】

また、例えば、所定の演出として、本実施形態では、特別図柄の変動演出を例に説明す

るが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出、第３図柄表示装置において実行可能な演出などが挙げられる。

【１７５７５】

また、例えば、所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１７５７６】

なお、例えば、特定識別情報として、本実施形態では該特定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１７５７７】

また、例えば、特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１７５７８】

さらに、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が

実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１７５７９】

また、例えば、第２示唆表示として、本実施形態では待機中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１７５８０】

さらに、例えば、特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１７５８１】

また、例えば、第１示唆表示として、本実施形態では変動中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１７５８２】

さらに、例えば、他の表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１７５８３】

また、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では「通常遊技状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、な

どが挙げられる。
【１７５８４】
さらに、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では、賞球が付与されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に賞球が付与されること、有利な遊技状態に移行すること、遊技状態が移行すること、有利な遊技状態に移行するまでの期間が短縮されること、確率設定値が示唆されることなどが挙げられる。
【１７５８５】
また、例えば、遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。
【１７５８６】
さらに、例えば、遊技者による遊技操作として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【１７５８７】
また、例えば、所定識別情報に関する所定抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。
【１７５８８】
さらに、例えば、特定動的表示を所定動的表示より優先して実行可能な優先手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）内のＳ５０５の処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄

の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示を普通図柄の可変表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示を特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特定の処理を他の処理よりも優先して実行可能な処理又は制御、特定の表示情報を他の表示情報よりも優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７５８９】

また、例えば、所定条件として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作によって設定が変更されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマン

ドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１７５９０】

さらに、例えば、所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段として、本実施形態では第１保留球格納エリア２０３ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１７５９１】

また、例えば、表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１７５９２】

さらに、例えば、所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１７５９３】

また、例えば、その時点における表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１７５９４】

さらに、例えば、第２示唆表示手段として、本実施形態では待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成で

あってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７５９５】

また、例えば、所定期間として、本実施形態では、ゲームカスタマイズ操作による設定完了操作を実行してから、該操作に基づく表示制御の変動演出が実行されるまでの期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１７５９６】

さらに、例えば、所定期間を示唆可能な期間示唆手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間を示唆可能な処理又は制御、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間を示唆可能な処理又は制御、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行可能な期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間を示唆可能な処理又は制御、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、特定の演出が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機に配設された役物が動作する期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間を示唆可能な処理又は制御、遊技状態が移行するまでの期間を示唆可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７５９７】

また、例えば、特定識別情報に関する第２抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結

果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。

【１７５９８】

さらに、例えば、特定記憶手段に記憶されている特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７５９９】

また、例えば、所定動的表示又は特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可能な回数移行手段として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示の実行回数により救済条件を成立させる救済到達計数処理（Ｓ５２０７）、又は、第２特別図柄の動的表示の実行回数により時短終了条件を成立させる時短計数処理（Ｓ５２０６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御などが挙げられる。

【１７６００】

さらに、例えば、特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段として、本実施形態では第２保留球格納エリア２０３ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１７６０１】

また、例えば、遊技操作が可能な操作手段として、本実施形態では枠ボタン２２を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射

可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１７６０２】

さらに、例えば、疑似移行回数情報として、本実施形態では遊技状態が移行可能となり得ない第２特別図柄の動的表示の実行回数を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態が移行可能となり得ない第１特別図柄の動的表示の実行回数、遊技状態が移行可能となり得ない第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数、遊技状態が移行可能となり得ない第２特別図柄の動的表示の実行回数、遊技状態が移行可能となり得ない第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数、遊技状態が移行可能となり得ない第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数、遊技状態が移行可能となり得ない第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数、遊技状態が移行可能となり得ない普通図柄の可変表示の実行回数、遊技状態が移行可能となり得ない普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数などが挙げられる。

【１７６０３】

また、例えば、疑似回数表示手段として、本実施形態では「時間短縮状態」において残り時短回数と異なる回数を表示する処理を行う時短回数表示処理（Ｓ１４３１）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示の実行回数と異なる回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数と異なる回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示の実行回数と異なる回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数と異なる回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数と異なる回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数と異なる回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示の実行回数と異なる回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数と異なる回数を表示する処理又は制御などが挙げられる。

【１７６０４】

さらに、例えば、第１示唆表示手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７６０５】

また、例えば、所定結果として、本実施形態では第１動的表示又は第２動的表示において大当たり結果又は小当たり結果が導出されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選するこ

と、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【１７６０６】
さらに、例えば、移行回数情報として、本実施形態では遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示の実行回数を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示の実行回数、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示の実行回数、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示の実行回数、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数などが挙げられる。
【１７６０７】
また、例えば、特定結果として、本実施形態では第１動的表示又は第２動的表示が時短図柄に当選することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【１７６０８】
また、例えば、所定記憶手段に記憶されている所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。
【１７６０９】
さらに、例えば、表示手段で実行されていた表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。
【１７６１０】
また、例えば、移行回数表示手段として、本実施形態では「時間短縮状態」において残り時短回数を表示する処理を行う時短回数表示処理（Ｓ１４３１）を例に説明するが、本

発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示の実行回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示の実行回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示の実行回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数を表示する処理又は制御などが挙げられる。

【１７６１１】

さらに、例えば、表示制御変更手段として、本実施形態では音声ランプ制御装置１１３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の演出の導出割合を変更可能な制御、処理又は装置、表示物の種類、内容、色彩、表示数、面積、表示濃度、表示タイミング、表示時間、表示回数等を変更可能な制御、処理又は装置、実行されている演出内容を変更可能な制御、処理又は装置などが挙げられる。

【１７６１２】

また、例えば、結果移行手段として、本実施形態では当選することで遊技状態を移行可能な特別図柄（例えば、大当たり又は小当たり）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１７６１３】

さらに、例えば、所定動的表示として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１７６１４】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では「通常遊技状態」における第２特別図柄の動的表示の実行を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される

こと、「時間短縮状態」において第１特別図柄の動的表示が実行されること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１７６１５】

ここで、図８８１を参照して、第４９実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。図８８１は、第４９実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。第４７実施形態における遊技盤１３の構成と、第４９実施形態における遊技盤１３の構成との異なる点は、主に、普通電役７２及び可変入賞装置６５が第１始動口６４の下方に配設されている点と、スルーゲート６７が左打ち遊技を実行した場合に入球可能な位置にも追加されている点と、である。

【１７６１６】

図８８１に示すとおり、第４９実施形態における普通電役７２及び可変入賞装置６５は、第１始動口６４の下方に配設されている。また、スルーゲート６７は、第４７実施形態と同様に遊技盤１３の右上部分に配設されている一方、遊技盤１３の左上部分にも配設されている。

【１７６１７】

このように構成することで、左打ち遊技又は右打ち遊技の、いずれの打ち方で遊技をした場合であっても、第１始動口６４、普通電役７２、可変入賞装置６５及びスルーゲート６７に入球可能とすることができる。

【１７６１８】

なお、詳細は後述するが、第４９実施形態のパチンコ機１０では、実行中のいずれかの抽選遊技が終了した状況において、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とがそれぞれ記憶されている場合には、各保留球の入賞した順で抽選遊技を実行（所謂、入賞順変動）するように構成されている。

【１７６１９】
よって、第４９実施形態の遊技盤１３のように構成することで、左打ち遊技又は右打ち遊技の、いずれの打ち方で遊技をした場合であっても、第１始動口６４及び普通電役７２に入球可能とすることができ、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示を効率よく実行することができる。
【１７６２０】
従って、第４９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行した場合であっても、第１始動口６４に入球可能なため、右打ち禁止報知は実行されないように構成されている。
【１７６２１】
なお、「時間短縮状態」においては、普通電役７２が開放され易くなることで第２始動口７１に入球可能となり、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の双方が実行可能となることで、小当たりが導出され易くなることから、小入賞口ユニット７３が配設されている右打ち遊技を推奨するように構成されている。
【１７６２２】
次に、図８８２を参照して、第４９実施形態において、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図８８２は、第４９実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。第４７実施形態の各種カウンタと、第４９実施形態の各種カウンタとの異なる点は、主に、第１保留球格納エリア２０３ｄ内に小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５及び入賞順格納エリア２０３ｄ６が追加されている点と、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に入賞順格納エリア２０３ｅ６が追加されている点と、である。
【１７６２３】
上述したように、第４９実施形態のパチンコ機１０では、実行中のいずれかの抽選遊技が終了した状況において、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とがそれぞれ記憶されている場合には、各保留球の入賞した順で抽選遊技を実行（所謂、入賞順変動）するように構成されている。
【１７６２４】
従って、入賞順格納エリア２０３ｄ６，２０３ｅ６には、第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞した順番を示すための入賞順データが格納され、具体的には、最も古い入賞であることを示す場合には、入賞順「１」データが格納され、２番目に古い入賞であることを示す場合には、入賞順「２」データが格納され、・・・、８番目に古い入賞（即ち、最も新しい入賞）であることを示す場合には、入賞順「８」データが格納される。そして、実行中の特別図柄の動的表示が終了した場合には、該入賞順データに基づいて第１保留球格納エリア２０３ｄ及び第２保留球格納エリア２０３ｅのデータのシフト処理が行われる。なお、第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞した場合の処理については図８９０を、各特別図柄の動的表示の実行時の処理については図８９１を参照して詳細を後述する。
【１７６２５】
ここで、図８８３を参照して、第４９実施形態における大当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図８８３は、第４９実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。第４７実施形態における大当たり乱数テーブル２０２ａと、第４９実施形態における大当たり乱数テーブル２０２ａとの異なる点は、主に、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２とが共通のテーブルで構成されている点と、特定抽選結果としての時短図柄が追加されている点と、である。
【１７６２６】
第４９実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａは、各設定値毎に、それぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、各設定値と問わず、同一の個数の小当たり乱数値及び時短図柄乱数値が設定されている。

【１７６２７】
なお、第４９実施形態のパチンコ機１０では、特定抽選結果としての時短図柄に当選した場合、大当たり、即ち、付与利益としての賞球の付与が行われずに、「第３時間短縮状態」に移行可能となるように構成されている。
【１７６２８】
図８８３に示すように、第４９実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３２個で、その値「０～３１」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の各特別図柄の大当たり確率は、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。
【１７６２９】
また、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける小当たり図柄に当選する乱数の値（小当たり図柄乱数値）の数は７０個で、その値「３２～１０１」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄及び第２特別図柄における小当たり図柄当選確率は、７０／１００００＝０．７０／１００（即ち、０．７０％）となるように設定されている。
【１７６３０】
さらに、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける時短図柄に当選する乱数の値（時短図柄乱数値）の数は２００個で、その値「１０２～３０１」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄及び第２特別図柄における時短図柄当選確率は、２００／１００００＝２．００／１００（即ち、２．００％）となるように設定されている。
【１７６３１】
よって、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、ハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値、小当たり乱数値及び時短図柄乱数値以外の残りの９６９８個で、その値「３０２～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄及び第２特別図柄のハズレ確率は、９６９８／１００００＝９６．９８／１００（即ち、９６．９８％）となるように設定されている。
【１７６３２】
即ち、第４９実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａにおいては、ハズレ＞時短図柄＞小当たり図柄＞大当たり図柄の順に当選し易くなるように構成されており、ハズレ以外の図柄では、時短図柄に最も当選し易くなるように構成されている。
【１７６３３】
ここで、詳細は後述するが、第４９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中に時短図柄に当選した場合であっても、第３図柄表示装置８１において、特定抽選結果としての時短図柄に当選したことを明確に示唆しないことがあるように構成されている。
【１７６３４】
また、時短図柄に当選したことを明確に示唆しないことによって、「時間短縮状態」において第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数が、主制御装置１１０に格納されている各時短カウンタの値よりも少ない状況が発生する。このような場合、特別図柄の変動演出が実行されて、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が０になった場合に、残り時短回数が加算されて「時間短縮状態」が継続される演出を実行し得るように構成されている（所謂、時短回数の上乗せ演出）。
【１７６３５】
従って、時短図柄に当選し易くすることで、「時間短縮状態」において、所謂、時短回数の上乗せ演出を実行し易くなり、遊技の興趣を向上することができる。
【１７６３６】
次いで、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける大当たりとな

る大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３３個で、その値「０～３２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の各特別図柄の大当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【１７６３７】

また、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて小当たり図柄に当選する乱数の値（小当たり図柄乱数値）の数は、設定値「１」と同様に７０個で、その値「３２～１０１」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄及び第２特別図柄における小当たり図柄当選確率は、７０／１００００＝０．７０／１００（即ち、０．７０％）となるように設定されている。

【１７６３８】

さらに、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて時短図柄に当選する乱数の値（時短図柄乱数値）の数は、設定値「１」と同様に２００個で、その値「１０２～３０１」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄及び第２特別図柄における時短図柄当選確率は、２００／１００００＝２．００／１００（即ち、２．００％）となるように設定されている。

【１７６３９】

よって、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、ハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値、小当たり乱数値及び時短図柄乱数値以外の残りの９６９７個で、その値「３０３～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄及び第２特別図柄のハズレ確率は、９６９７／１００００＝９６．９７／１００（即ち、９６．９７％）となるように設定されている。

【１７６４０】

即ち、設定値「２」において、大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９６９７個以下）となるように構成されている。

【１７６４１】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり図柄当選確率及び時短図柄当選確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３２％→０．３３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１７６４２】

次いで、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４個で、その値「０～３３」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の各特別図柄の大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【１７６４３】

また、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて小当たり図柄に当選する乱数の値（小当たり図柄乱数値）の数は、設定値「１」と同様に７０個で、その値「３２～１０１」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄及び第２特別図柄における小当たり図柄当選確率は、７０／１００００＝０．７０／１００（即ち、０．７０％）となるように設定されている。

【１７６４４】

さらに、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて特定抽選結果としての時短図柄に当選する乱数の値（時短図柄乱数値）の数は、設定値「１」と同様に２００個で、その値「１０２～３０１」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄及び第２特別図柄における時短図柄

当選確率は、２００／１００００＝２．００／１００（即ち、２．００％）となるように設定されている。
【１７６４５】
よって、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、ハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値、小当たり乱数値及び時短図柄乱数値以外の残りの９６９６個で、その値「３０４～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄及び第２特別図柄のハズレ確率は、９６９６／１００００＝９６．９６／１００（即ち、９６．９６％）となるように設定されている。
【１７６４６】
即ち、設定値「３」において、大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９６９６個以下）となるように構成されている。
【１７６４７】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり図柄当選確率及び時短図柄当選確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１７６４８】
このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機１０において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１７６４９】
次に、図８８４を参照して、第４９実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図８８４は、第４９実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。図８８４に示すように、第４９実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄と第２特別図柄が共通のテーブルとなっており、その中で大当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられたテーブルである。
【１７６５０】
第４９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第４９実施形態では、各特別図柄の動的表示が「３０回」）行われるまで間、「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」がある。
【１７６５１】
大当たり種別テーブル２０２ｂでは、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。
【１７６５２】
図８８４で示す大当たり種別テーブル２０２ｂの例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。
【１７６５３】
よって、各特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１又は大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２又は大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル

２０２ｂから選定され得て、すべての大当たり種別カウンタＣ２の値において、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得る。

【１７６５４】

従って、すべての遊技状態において各特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が１００％の割合で当選することとなる。

【１７６５５】

次に、図８８５を参照して、第４９実施形態の小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図８８５は、第４９実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される各特別図柄に対応する小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【１７６５６】

第４９実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、各特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３（図８８１参照）を開放駆動するとともに、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【１７６５７】

図８８５に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、該小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【１７６５８】

第４９実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋３ラウンドの「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」が設けられている。

【１７６５９】

具体的には、各特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる。そして、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１７６６０】

第４９実施形態の小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、該小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【１７６６１】

図８８５で示す小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、各特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～４９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「５０～９９」が対応付けられている。

【１７６６２】

即ち、各特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１又は第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５又は小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「９５」である場合には小当たり種

別として「時短Ｂ」が決定される。
【１７６６３】
従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が５０％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が５０％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。
【１７６６４】
ここで、図８８６及び図８８７を参照して、第４９実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図８８６は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図８８７は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図８８６及び図８８７に記載した電サポ回数は、「時間短縮状態」において実行可能となる第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数となっており、時短終了条件については図８８８において詳細を後述する。
【１７６６５】
図８８６で示すように、所定状況としての「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「時間短縮状態」が終了した場合、となる（図８８７参照）。
【１７６６６】
また、図８８６で示すように、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、所定図柄情報としての第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（図７６５～図７６９参照）。なお、上述したように、第４９実施形態のパチンコ機１０では、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技を行った場合であっても第１始動口６４に入賞可能となるように構成されているため、「通常遊技状態」における右打ち禁止報知は行われないように構成されている。
【１７６６７】
次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合、となる（図８８７参照）。
【１７６６８】
この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、第１始動口６４、又は、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」で行われる一方、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２～１９０秒」で行われる（図７６５～図７６９参照）。
【１７６６９】
次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合、となる（図８８７参照）。なお、「第２時間短縮状態」における奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については「第１時間短縮状態」と同様のため、説明を省略する。
【１７６７０】
次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、特定抽選結果としての時短図柄に当選した場合、又は、救済条件が成立した場合、となる（図８８７参照）。なお、「第３時間短縮状態」における奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については「第１時間短縮状態」と同様のため、説明を省略する。

【１７６７１】
なお、上述したように、第４９実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａにおいては、ハズレ＞時短図柄＞小当たり図柄＞大当たり図柄の順に当選し易くなるように構成されており、ハズレ以外の図柄では、時短図柄に最も当選し易くなるように構成されている。また、上述したように、「時間短縮状態」中に時短図柄に当選した場合であっても、報知装置としての第３図柄表示装置８１において、時短図柄に当選したことを明確に示唆しないことがあるように構成されている。
【１７６７２】
従って、第４９実施形態のパチンコ機１０では、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選して「第１時間短縮状態」に移行した場合であっても、該「第１時間短縮状態」中に時短図柄に当選したことを第３図柄表示装置８１において明確に示唆せず、「第３時間短縮状態」に移行し得るように構成されている。同様に、小当たり種別「時短Ｃ」に当選して「第２時間短縮状態」に移行した場合であっても、該「第２時間短縮状態」中に時短図柄に当選したことを第３図柄表示装置８１において明確に示唆せず、「第３時間短縮状態」に移行し得るように構成されている。
【１７６７３】
このように、第４９実施形態のパチンコ機１０では、特定抽選結果としての時短図柄に当選し易く構成し、該時短図柄に当選したことを明確に示唆しないことにより、遊技者に対して、明確に残りの時短回数を示唆しないように構成されている。
【１７６７４】
このように構成することで、「時間短縮状態」において、第３図柄表示装置８１に表示されている残り時短回数が０になった場合に、「時間短縮状態」が終了するのか、又は、時短上乗せ演出が導出されて「時間短縮状態」が継続し得るのかを、遊技者が事前に認識することが不可又は困難とすることができ、第３図柄表示装置８１に表示される残り時短回数が０になり得る状態で時短上乗せ演出が導出された場合に、遊技者を歓喜させ、高揚させることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１７６７５】
次に、図８８８を参照して、第４９実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図８８８は、第４９実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）、時短図柄の当選時又は救済条件成立時に参照され、大当たり種別、小当たり種別、時短図柄又は救済条件成立ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。
【１７６７６】
第４９実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の所定図柄示唆としての第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。
【１７６７７】
図８８８で示すように、大当たり種別「時短Ａ」又は小当たり種別「時短Ｂ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「３０回」、「特図２時短回数」は「３０回」、「合計時短回数」は「３０回」に設定され、該大当たり後に「第１時間短縮状」に移行する。
【１７６７８】
次いで、小当たり種別「時短Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「１５回」、「特図２時短回数」は「１５回」、「合計時短回数」は「１５回」に設定され、該大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する。

【１７６７９】
次いで、特定抽選結果としての時短図柄に当選した場合、又は、救済条件が成立した場合、「特図１時短回数」は「３０回」、「特図２時短回数」は「３０回」、「合計時短回数」は「３０回」に設定され、該大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行する。
【１７６８０】
なお、上述したように、第４９実施形態の遊技盤１３は、左打ち遊技又は右打ち遊技のいずれの打ち方で遊技した場合であっても第１始動口６４に入球可能となるように構成されており（図８８１参照）、また、実行中のいずれかの抽選遊技が終了した状況において、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とがそれぞれ記憶されている場合には、各保留球の入賞した順で抽選遊技を実行（所謂、入賞順変動）するように構成されている。
【１７６８１】
このため、特定状況としての「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合、普通電役７２が開放し易いことで第２始動口７１に入球し、特定図柄情報としての第２特別図柄の動的表示が実行され易い一方、第１始動口６４にも入球可能であるため、第１特別図柄の動的表示も実行され得るように構成されている。
【１７６８２】
従って、第４９実施形態のパチンコ機１０では、各時短回数のうち、「合計時短回数」に基づく時短終了条件が成立し易くなるように構成されている。
【１７６８３】
次に、図８８９を参照して、第４９実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図８８９は、第４９実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第４７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のブロック図と、第４９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のブロック図との異なる点は、表示用時短カウンタ２２３ｕ及び時短上乗せ演出フラグ２２３ｖが追加されている点である。
【１７６８４】
表示用時短カウンタ２２３ｕは、「時間短縮状態」における残りの時短回数を第３図柄表示装置８１に示唆表示するためのカウンタである。
【１７６８５】
ここで、上述したように、第４９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中に時短図柄に当選した場合であっても、第３図柄表示装置８１において、時短図柄に当選したことを明確に示唆しないことがあるように構成されている。また、「時間短縮状態」においては、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数を、主制御装置１１０に格納されている各時短カウンタの値よりも少なく表示し、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が０になった場合に、残り時短回数が加算されて「時間短縮状態」が継続される演出を実行し得るように構成されている（所謂、時短回数の上乗せ演出）。
【１７６８６】
即ち、本実施形態における音声ランプ制御装置１１３では、サブ時短カウンタ２２３ｋにおいて、主制御装置１１０より受信した合計時短カウンタ２０３ｎの値、即ち、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行するまでの回転数を管理し、表示用時短カウンタ２２３ｕにおいて、第３図柄表示装置８１に表示を行う、遊技者に示唆するための仮の残り時短回数を管理するように構成されている。
【１７６８７】
表示用時短カウンタ２２３ｕは、パチンコ機１０の電源投入時の初期値設定時において、「０」がセットされる（図８９３のＳ１０１０参照）。そして、主制御装置１１０より時短フラグコマンドを受信した場合、即ち、遊技状態が移行し得るタイミングで、サブ時短カウンタ２２３ｋに格納されているカウンタ値を格納する（図８９９のＳ１３８５参照）。また、主制御装置１１０より各特別図柄の動的表示の確定コマンドを受信した場合に実行され得る表示用時短カウンタ更新処理において１減算される（図８９７のＳ１３９３

参照）。
【１７６８８】
　第４９実施形態のパチンコ機１０では、Ｓ１３９３の処理において１減算された表示用時短カウンタ２２３ｕの値が０より大きい値でない、即ち、表示用時短カウンタ２２３ｕの値が０以下であり（図８９７のＳ１３９４：Ｎｏ）、かつ、サブ時短カウンタの値が０より大きい値である場合に（図８９７のＳ１３９５：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数の値が０であるが、主制御装置１１０から受信した残り時短回数は０でなく、「時間短縮状態」を継続可能な状態であると判断し、後述する時短上乗せ演出フラグ２２３ｖをオンに設定して、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数の更新（所謂、上乗せ演出）を行うように構成されている。
【１７６８９】
　次いで、時短上乗せ演出フラグ２２３ｖは、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数の更新（所謂、上乗せ演出）を行うか否かを判別するためのフラグである。時短上乗せ演出フラグ２２３ｖは、パチンコ機１０の電源投入時の初期値設定時において、オフに設定される（図８９３のＳ１０１０参照）。そして、主制御装置１１０より各特別図柄の動的表示の確定コマンドを受信した場合に実行され得る表示用時短カウンタ更新処理において、表示用時短カウンタ２２３ｕの値が０より大きい値でなく（図８９７のＳ１３９４：Ｎｏ）、かつ、サブ時短カウンタの値が０より大きい値である場合に（図８９７のＳ１３９５：Ｙｅｓ）、オンに設定される。
【１７６９０】
　第４９実施形態のパチンコ機１０では、時短上乗せ演出フラグ２２３ｖがオンに設定されている場合、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数の更新（所謂、上乗せ演出）を行うように構成されている。
【１７６９１】
　次に、図８９０を参照して、第４９実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７８９参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図８９０は、第４９実施形態の情報取得制御としての始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。
【１７６９２】
　第４７実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）と、第４９実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）との異なる点は、主に、特別図柄の動的表示の実行順序が、所謂、特図２優先変動から入賞順変動に変更になっている点に基づく変更と、左打ちエラー処理が削除されている点と、である。
【１７６９３】
　第４９実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）では、Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、遊技状態の判別及び左打ちエラー処理を行わずにＳ３０５の処理に移行する。
【１７６９４】
　これは、上述したように、第４９実施形態の遊技盤１３が、左打ち遊技又は右打ち遊技のいずれの遊技方法で遊技した場合であっても、第１始動口６４に入球し得るように構成されているためである。
【１７６９５】
　また、Ｓ３１１の処理を終えると、第１特別図柄の動的表示の作動保留球数Ｎ１及び第２特別図柄の動的表示の作動保留球数Ｎ２の合計値に応じた入賞順を、第１保留球格納エリア２０３ｄの入賞順格納エリア２０３ｄ６又は第２保留球格納エリア２０３ｅの入賞順格納エリア２０３ｅ６に格納する。
【１７６９６】
　次いで、図８９１を参照して、第４９実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図７８９参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図８９１は、第４９実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）

を示すフローチャートである。
【１７６９７】
第４７実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）と、第４９実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）との異なる点は、主に、特別図柄の動的表示の実行順序が、所謂、特図２優先変動から入賞順変動に変更になっている点に基づいて、処理が変更されている点である。
【１７６９８】
第４９実施形態の図柄変動制御としての特図変動処理（Ｓ２１０）では、Ｓ５０４の処理において、各特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していると判別された場合（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに第１特別図柄又は第２特別図柄の保留データが格納されているか否かを判別し（Ｓ５５１）、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに第１特別図柄又は第２特別図柄の保留データが格納されていなければ（Ｓ５５１：Ｎｏ）、いずれの特別図柄の実行タイミングでないので、処理をＳ５１２に移行する。
【１７６９９】
一方、Ｓ５５１の処理において、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに第１特別図柄又は第２特別図柄の保留データが格納されていれば（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）の実行タイミングであると判断し、次いで、入賞順が最も古いデータが第１特別図柄か否か、即ち、入賞順格納エリア２０３ｄ６に入賞順「１」データが格納されているか否かを判別する（Ｓ５５２）。判別の結果、入賞順が最も古いデータが第１特別図柄であると判別された場合は（Ｓ５５２：Ｙｅｓ）、最も古い入賞が第１特別図柄であるので、処理をＳ５０９に移行する。
【１７７００】
また、Ｓ５５２の判別の結果、入賞順が最も古いデータが第１特別図柄でなければ（Ｓ５５２：Ｎｏ）、最も古い入賞が第２特別図柄であるので、処理をＳ５０６に移行する。
【１７７０１】
そして、Ｓ５０７又はＳ５１０の処理において、各保留球格納エリアのデータシフト処理を終えると、第１保留球格納エリア２０３ｄ及び第２保留球格納エリア２０３ｅの入賞順格納エリア２０３ｄ６，２０３ｅ６の入賞順データを更新（即ち、それぞれ１減算）し（Ｓ５５３）、処理をＳ５１１に移行する。
【１７７０２】
次いで、図８９２を参照して、第４９実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図７９４参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図８９２は、第４９実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。
【１７７０３】
第４７実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０６）と、第４９実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０６）との異なる点は、主に、時短図柄の当選有無の判別処理が追加されている点である。
【１７７０４】
第４９実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、時短図柄に当選したか否かを判別し（Ｓ５３２１）、時短図柄に当選していれば（Ｓ５３２１：Ｙｅｓ）、各時短カウンタに「３０」をセットし（Ｓ５３２２）、時短カウンタコマンドを設定して（Ｓ５３２３）、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図７９４参照）に戻る。
【１７７０５】
一方、Ｓ５３２１の判別の結果、時短図柄に当選していなければ（Ｓ５３２１：Ｎｏ）、各時短カウンタの値を１減算し（Ｓ５３２４）、時短カウンタコマンドを設定して（Ｓ５３２３）、処理をＳ５３２６に移行する。
【１７７０６】
Ｓ５３２３又はＳ５３２５の処理で設定された時短カウンタコマンドは、ＲＡＭ２０３

に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図７８９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１７７０７】

音声ランプ制御装置１１３は、時短カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ時短カウンタ２２３ｋに格納する。なお、第４９実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、主制御装置１１０内に格納されている各時短カウンタの値と、第３図柄表示装置８１において表示する残り時短回数の値と、が異なる状況があり得るため、第４７実施形態とは異なり、時短カウンタコマンドの値を第３図柄表示装置８１に表示する処理は行わない。詳細は図８９９にて後述する。

【１７７０８】

次に、図８９３から図９０２を参照して、第４９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第４７実施形態における音声ランプ制御装置の各処理と、第４９実施形態における音声ランプ制御装置の各処理との異なる点は、主に、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数に関する処理が異なる点と、「時間短縮状態」において遊技作業としての変動中カスタマイズ操作が行われた場合に第３図柄表示装置８１に表示する、反映までの回転数の表示処理が異なる点と、である。

【１７７０９】

まず、図８９３を参照して、第４９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図８９３は、第４９実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第４７実施形態の立ち上げ処理と、第４９実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔの設定処理が追加されている点である。

【１７７１０】

第４９実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１０１０のＲＡＭの初期設定処理を終えると、次いで、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔをオフに設定し（Ｓ１０５１）、Ｓ１０１１の処理に移行する。

【１７７１１】

なお、第４９実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図８０８のＳ１０１０参照）、例えば、「時間短縮状態」中に停電等が発生してパチンコ機１０の電源が再立ち上げされた場合には、サブ時短カウンタ２２３ｋなど、ＲＡＭ２２３内に格納されていたすべての値がクリアされた状態となる。

【１７７１２】

このため、仮に、「時間短縮状態」中に停電等が発生してパチンコ機１０の電源が再立ち上げされた状態で、第３図柄表示装置８１において残り時短回数を表示した場合、停電等の発生前に制御していた残り時短回数とは異なる値を表示することになり、意図した残り時短回数を表示できないことで、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがある。

【１７７１３】

従って、第４７実施形態のパチンコ機１０では、立ち上げ処理において時短カウンタ表示フラグ２２３ｔをオフに設定しておき、主制御装置１１０から時短フラグコマンドを受信したタイミングでオンに設定し、第３図柄表示装置８１に残り時短回数を表示するように構成されている。

【１７７１４】

このように構成することで、遊技中に停電等が発生してパチンコ機１０の電源が再立ち上げされた場合であっても、第３図柄表示装置８１に意図しない残り時短回数を表示することを防止し、遊技者に不信感を与えることを防止することができる。

【１７７１５】

次いで、図８９４を参照して、第４９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図８９４は、第４９実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【１７７１６】

第４７実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）と、第４９実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）との異なる点は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示共通のカウンタ更新処理が実行される点である。

【１７７１７】

第４９実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、Ｓ１２３７の処理を終えると、次いで、カウンタ更新処理を実行し（Ｓ１２４５）、処理をＳ１２３９に移行する。なお、カウンタ更新処理（Ｓ１２４５）については、図８９６を参照して詳細を後述する。

【１７７１８】

次いで、図８９５を参照して、第４９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図８９５は、第４９実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【１７７１９】

第４７実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）と、第４９実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）との異なる点は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示共通のカウンタ更新処理が実行される点である。

【１７７２０】

第４９実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、Ｓ１２５７の処理を終えると、次いで、カウンタ更新処理を実行し（Ｓ１２４５）、処理をＳ１２５９に移行する。なお、カウンタ更新処理（Ｓ１２４５）については、図８９６を参照して詳細を後述する。

【１７７２１】

ここで、図８９６を参照して、第４９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるカウンタ更新処理（Ｓ１２４５）について説明する。図８９６は、第４９実施形態のカウンタ更新処理（Ｓ１２４５）を示したフローチャートである。

【１７７２２】

このカウンタ更新処理（Ｓ１２４５）では、変動中カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中であるか否かを判別し、判別結果によって第３図柄表示装置８１に表示するカウンタの値を更新する。また、先読み演出（例えば、図８４２（ｄ）の前兆予告図柄８１ｋ参照）を実行中であるか否かを判別し、判別結果によって先読み演出に関する情報の更新を行う。さらに、「時間短縮状態」においては、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数の更新および時短上乗せ演出に関する処理を行う。

【１７７２３】

カウンタ更新処理（Ｓ１２４５）では、まず、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされているか否かを判別し（Ｓ１２７１）、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、変動中カスタマイズ操作が行われて、表示制御の変更準備中の状態であるため、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値を１減算し（Ｓ１２７３）、処理をＳ１２７７に移行する。

【１７７２４】

一方、Ｓ１２７１の処理において、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていない、即ち、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオフの状態であると判別された場合は（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、表示制御の変更準備中の状態ではないため、Ｓ１２７３の処理をスキップして、Ｓ１２７７の処理に移行する。

【１７７２５】
　Ｓ１２７７の処理では、先読み中フラグ２２３ｒがオンされているか否かを判別し（Ｓ１２７７）、先読み中フラグ２２３ｒがオンされていれば（Ｓ１２７７：Ｙｅｓ）、いずれかの先読み演出を実行中の状態であるため、先読み中カウンタ２２３ｓの値を１減算し（Ｓ１２７９）、処理をＳ１２８０に移行する。
【１７７２６】
　一方、Ｓ１２７７の処理において、先読み中フラグ２２３ｒがオンされていない、即ち、先読み中フラグ２２３ｒがオフであると判別された場合は（Ｓ１２７７：Ｎｏ）、Ｓ１２７９～Ｓ１２８１の処理をスキップして、Ｓ１２８５の処理に移行する。
【１７７２７】
　Ｓ１２８０の処理では、Ｓ１２７９の処理で減算された先読み中カウンタ２２３ｓの値が０よりも大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１２８０）、先読み中カウンタ２２３ｓの値が０よりも大きい値であれば（Ｓ１２８０：Ｙｅｓ）、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、引き続き先読み演出を実行予定の状態であると判断し、Ｓ１２８１の処理をスキップして、Ｓ１２８５の処理に移行する。
【１７７２８】
　一方、Ｓ１２８０の判別の結果、先読み中カウンタ２２３ｓの値が０よりも大きい値でない、即ち、先読み中カウンタ２２３ｓの値が０以下であれば（Ｓ１２８０：Ｎｏ）、実行された第１特別図柄の変動演出において、一連の先読み演出が終了した状態であると判断し、先読み中フラグ２２３ｒをオフに設定し（Ｓ１２８１）、次いで、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数の更新を行うべく、表示用時短カウンタ更新処理を実行し、このカウンタ更新処理（Ｓ１２４５）を終了して、特図１コマンド処理（図８９４参照）又は特図２コマンド処理（図８９５参照）に戻る。
【１７７２９】
　ここで、図８９７を参照して、第４９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される回数示唆制御としての表示用時短カウンタ更新処理（Ｓ１２８５）について説明する。図８９７は、第４９実施形態の表示用時短カウンタ更新処理（Ｓ１２８５）を示したフローチャートである。
【１７７３０】
　この回数示唆制御としての表示用時短カウンタ更新処理（Ｓ１２８５）では、特定状況としての「時間短縮状態」において、第３図柄表示装置８１に残り時短回数の表示を実行中か否かを判別し、判別結果によって移行回数示唆としての残り時短回数の更新処理を行う。また、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が０であって、主制御装置１１０より受診している時短カウンタコマンドの値が０より大きい場合には、残り時短回数の上乗せ演出処理を実行する。
【１７７３１】
　回数示唆制御としての表示用時短カウンタ更新処理（Ｓ１２８５）では、まず、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ１３９１）、「時間短縮状態」でなければ（Ｓ１３９１：Ｎｏ）、移行回数示唆としての残り時短回数の表示処理は行わないため、この表示用時短カウンタ更新処理（Ｓ１２８５）を終了してカウンタ更新処理（図８９６参照）に戻る。
【１７７３２】
　一方、Ｓ１３９１の判別の結果、「時間短縮状態」であれば（Ｓ１３９１：Ｙｅｓ）、次いで、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３９２）、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされていなければ（Ｓ１３９２：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１において、残り時短回数の表示を行っていない状態であるため、Ｓ１３９３～Ｓ１３９７の処理をスキップして、この回数示唆制御としての表示用時短カウンタ更新処理（Ｓ１２８５）を終了してカウンタ更新処理（図８９６参照）に戻る。
【１７７３３】
　また、Ｓ１３９２の処理において、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされている

と判別された場合は（Ｓ１３９２：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１において、移行回数示唆としての残り時短回数の表示を行っている状態であるため、表示用時短カウンタ２２３ｕの値を１減算し（Ｓ１３９３）、表示用時短カウンタ２２３ｕの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ１３９４）。

【１７７３４】

Ｓ１３９４の判別の結果、表示用時短カウンタ２２３ｕの値が０より大きければ（Ｓ１３９４：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」を継続可能な状態であるため、Ｓ１３９５～Ｓ１３９７の処理をスキップして、この表示用時短カウンタ更新処理（Ｓ１２８５）を終了してカウンタ更新処理（図８９６参照）に戻る。

【１７７３５】

一方、Ｓ１３９４の処理において、表示用時短カウンタ２２３ｕの値が０より大きくない、即ち、表示用時短カウンタ２２３ｕの値が０以下であると判別された場合は（Ｓ１３９４：Ｎｏ）、次いで、サブ時短カウンタ２２３ｋの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ１３９５）。

【１７７３６】

Ｓ１３９５の判別の結果、サブ時短カウンタ２２３ｋの値が０より大きくない、即ち、サブ時短カウンタ２２３ｋの値が０以下であれば（Ｓ１３９５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より受診した時短カウンタの値も０以下であり、時短終了条件が成立している状態であると判断し、Ｓ１３９６及びＳ１３９７の処理をスキップして、この回数示唆制御としての表示用時短カウンタ更新処理（Ｓ１２８５）を終了してカウンタ更新処理（図８９６参照）に戻る。

【１７７３７】

また、Ｓ１３９５の処理において、サブ時短カウンタ２２３ｋの値が０より大きいと判別された場合は（Ｓ１３９５：Ｙｅｓ）、移行回数示唆として第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が０以下であるが、主制御装置１１０より受診した時短カウンタの値は０より大きい状態であるため、「時間短縮状態」を継続可能な状態であると判断し、サブ時短カウンタ２２３ｋの値を表示用時短カウンタ２２３ｕに格納し（Ｓ１３９６）、時短上乗せ演出フラグ２２３ｖをオンに設定して（Ｓ１３９７）、この表示用時短カウンタ更新処理（Ｓ１２８５）を終了してカウンタ更新処理（図８９６参照）に戻る。

【１７７３８】

このように構成することで、移行回数示唆として第３図柄表示装置８１に仮の残り時短回数を表示させ、該仮の残り時短回数が０となった場合であっても、主制御装置１１０より受診した時短カウンタの値が０より大きければ、時短上乗せ演出を実行することで、「時間短縮状態」が継続可能であることを示唆することができる。

【１７７３９】

その結果、遊技者は、移行回数示唆として第３図柄表示装置８１に表示される残り時短回数が０より大きい場合は、「時間短縮状態」が継続可能な状況であることを認識でき、第３図柄表示装置８１に表示される残り時短回数が０となった場合であっても、時短上乗せ演出が導出されることで「時間短縮状態」が継続されるため、期待感を持続したまま「時間短縮状態」を遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１７７４０】

次いで、図８９８を参照して、第４９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留入賞時演出抽選処理（Ｓ１２０９）について説明する。図８９８は、第４９実施形態の保留入賞時演出抽選処理（Ｓ１２０９）を示したフローチャートである。

【１７７４１】

第４７実施形態の保留入賞時演出抽選処理（Ｓ１２０９）と、第４９実施形態の保留入賞時演出抽選処理（Ｓ１２０９）との異なる点は、各特別図柄の保留球数を別々に判別していた処理が、各特別図柄の合計保留球数で判別する処理に変更されている点である。

【１７７４２】

第４９実施形態の保留入賞時演出抽選処理（Ｓ１２０９）では、Ｓ１３２４の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３２４：Ｙｅｓ）、次いで、各特別図柄の変動表示の合計保留球数が救済条件成立までの残り回転数よりも大きいか否かを判別し（Ｓ１３４１）、各特別図柄の変動表示の合計保留球数が救済条件成立までの残り回転数よりも大きな値であれば（Ｓ１３４１：Ｙｅｓ）、入賞した特別図柄の変動表示の保留球が実行される時点において、遊技状態が「時間短縮状態」に移行しており、先読み演出を実行し得ない状況であると判断して、Ｓ１３４５～Ｓ１３３３の処理をスキップして、処理をＳ１３３４に移行する。

【１７７４３】

また、Ｓ１３４１の判別の結果、各特別図柄の変動表示の合計保留球数が救済条件成立までの残り回転数よりも大きな値でない、即ち、各特別図柄の変動表示の合計保留球数が救済条件成立までの残り回転数以下であれば（Ｓ１３４１：Ｎｏ）、入賞した特別図柄の変動表示の保留球が実行される時点において、遊技状態は「通常遊技状態」のままであると判断し、処理をＳ１３４５に移行する。

【１７７４４】

また、Ｓ１３２４の処理において、「通常遊技状態」でない、即ち、「時間短縮状態」であると判別された場合、次いで、各特別図柄の変動表示の合計保留球数がサブ時短カウンタ２２３ｋの値よりも大きいか否かを判別し（Ｓ１３４２）、各特別図柄の変動表示の合計保留球数がサブ時短カウンタ２２３ｋの値よりも大きな値であれば（Ｓ１３４２：Ｙｅｓ）、入賞した特別図柄の変動表示の保留球が実行される時点において、遊技状態が「通常遊技状態」に移行しており、先読み演出を実行し得ない状況であると判断して、Ｓ１３４３～Ｓ１３３３の処理をスキップして、処理をＳ１３３４に移行する。

【１７７４５】

また、Ｓ１３４２の判別の結果、各特別図柄の変動表示の合計保留球数がサブ時短カウンタ２２３ｋの値よりも大きな値でない、即ち、各特別図柄の変動表示の合計保留球数がサブ時短カウンタ２２３ｋの値以下であれば（Ｓ１３４２：Ｎｏ）、入賞した特別図柄の変動表示の保留球が実行される時点において、遊技状態は「時間短縮状態」のままであると判断し、処理をＳ１３４３に移行する。

【１７７４６】

Ｓ１３４３の処理では、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３４３）、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされていなければ（Ｓ１３４３：Ｎｏ）、停電等の発生により電源が遮断され、特定状況としての「時間短縮状態」における残り時短回数の制御処理が正常に実行できない状態であると判断し、Ｓ１３４４～Ｓ１３３３の処理をスキップして、処理をＳ１３３４に移行する。

【１７７４７】

一方、Ｓ１３４３の処理において、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされていると判別された場合は（Ｓ１３４３：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」において、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数の制御処理が正常に行われている状態であると判断し、処理をＳ１３４４に移行する。

【１７７４８】

Ｓ１３４４の処理では、各特別図柄の変動表示の合計保留球数が表示用時短カウンタ２２３ｕの値よりも大きいか否かを判別し（Ｓ１３４４）、各特別図柄の変動表示の合計保留球数が表示用時短カウンタ２２３ｕの値よりも大きな値であれば（Ｓ１３４４：Ｙｅｓ）、入賞した特別図柄の変動表示の保留球が実行される時点において、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が０になっている（又は、時短上乗せ演出が発生して「時間短縮状態」が継続している）可能性があるため、前兆予告の実行が不可であると判断し、Ｓ１３４５～Ｓ１３３３の処理をスキップして、Ｓ１３３４の処理に移行する。

【１７７４９】

また、Ｓ１３４４の判別の結果、各特別図柄の変動表示の合計保留球数が表示用時短カウンタ２２３ｕの値よりも大きな値でない、即ち、各特別図柄の変動表示の合計保留球数

が表示用時短カウンタ２２３ｕの値以下であれば（Ｓ１３４２：Ｎｏ）、入賞した特別図柄の変動表示の保留球が実行される時点において、報知装置としての第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が０以上であるため、前兆予告の実行が可能であると判断し、処理をＳ１３４５に移行する。

【１７７５０】

なお、このＳ１３４４の判別制御は、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数と、主制御装置１１０より受診している時短カウンタコマンドの値が異なる場合において、前兆予告を実行することで、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が仮の値を表示していることを遊技者に認識させないための制御となっている。

【１７７５１】

換言すれば、Ｓ１３４４の制御を行うことで、第３図柄表示装置８１に表示されている残り時短回数が０になった場合に、「時間短縮状態」が終了するのか、又は、時短上乗せ演出が導出されて「時間短縮状態」が継続し得るのかを、遊技者が事前に認識することが不可又は困難とすることができ、第３図柄表示装置８１に表示される残り時短回数が０になり得る状態で時短上乗せ演出が導出された場合に、遊技者を歓喜させ、高揚させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１７７５２】

Ｓ１３４５の処理では、特別図柄の変動表示の合計保留球数が１より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１３４５）、各特別図柄の変動表示の合計保留球数が１より大きい値ない、即ち、各特別図柄の変動表示の合計保留球数が１以下であれば（Ｓ１３４５：Ｎｏ）、前兆予告を実行し得ない状態であるため、Ｓ１３２９～Ｓ１３３３の処理をスキップして、処理をＳ１３３４に移行する。

【１７７５３】

一方、Ｓ１３４５の判別の結果、各特別図柄の変動表示の合計保留球数が１より大きい値であれば（Ｓ１３４５：Ｙｅｓ）、前兆予告を実行可能な状態であると判断し、処理をＳ１３２９に移行する。

【１７７５４】

次いで、図８９９を参照して、第４９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）について説明する。図８９９は、第４９実施形態の時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）を示したフローチャートである。

【１７７５５】

第４７実施形態の時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）と、第４９実施形態の時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）との異なる点は、主に、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数にかかわる制御処理が変更になっている点である。

【１７７５６】

第４９実施形態の時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）では、Ｓ１３７３の処理を終えると、サブ時短カウンタ２２３ｋの値を表示用時短カウンタ２２３ｕに格納し（Ｓ１３８５）、処理をＳ１３７６に移行する。

【１７７５７】

また、Ｓ１３８０において、時短カウンタコマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１３８０：Ｙｅｓ）、受信した時短カウンタコマンドに含まれる値をサブ時短カウンタ２２３ｋに格納し（Ｓ１３８１）、この時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）を終了して、カウンタ系コマンド処理（図８１７参照）に戻る。

【１７７５８】

なお、第４７実施形態の時短関連コマンド処理（Ｓ１３６２）において行われていた、特別図柄の変動演出の実行時における、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数の更新制御処理（図８１８のＳ１３８４又はＳ１３８５参照）は、第４９実施形態では変動演出処理（図９００参照）内の時短回数表示処理（Ｓ１４３１）において行われる。時短回数表示処理（Ｓ１４３１）については、図９０１を参照して詳細を後述する。

【１７７５９】
次に、図９００を参照して、第４９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図９００は、第４９実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。
【１７７６０】
第４７実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）と、第４９実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）との異なる点は、「時間短縮状態」において第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数の表示制御処理が追加されている点である。
【１７７６１】
第４９実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１４１７の変動中演出設定処理を終えると、次いで、「時間短縮状態」において第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数の表示制御処理を行うべく、回数示唆制御としての時短回数表示処理を実行し（Ｓ１４３１）、処理をＳ１４１８に移行する。
【１７７６２】
ここで、図９０１を参照して、第４９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短回数表示処理（Ｓ１４３１）について説明する。図９０１は、第４９実施形態の時短回数表示処理（Ｓ１４３１）を示したフローチャートである。
【１７７６３】
第４９実施形態の時短回数表示処理（Ｓ１４３１）は、変動演出処理（図９００参照）の中で実行され、「時間短縮状態」において第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数にかかわる制御処理を行う。
【１７７６４】
第４９実施形態の回数示唆制御としての時短回数表示処理（Ｓ１４３１）では、まず、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４３２）、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされていない、即ち、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオフであれば（Ｓ１４３２：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１において残り時短回数を表示していない状態であり、残り時短回数の更新は必要ないため、Ｓ１４３３～Ｓ１４３８の処理をスキップして、この時短回数表示処理（Ｓ１４３１）を終了し、変動演出処理（図９００参照）に戻る。
【１７７６５】
一方、Ｓ１４３２の判別の結果、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされていれば（Ｓ１４３２：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１において残り時短回数を表示している状態であるため、次いで、時短上乗せ演出フラグ２２３ｖがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４３３）、時短上乗せ演出フラグ２２３ｖがオンされていれば（Ｓ１４３３：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１において表示している残り時短回数が０であるが、主制御装置１１０より受信している時短カウンタの値が０より大きい状態であって、「時間短縮状態」を継続可能な状態であると判断し、表示用時短上乗せ演出コマンドを設定し（Ｓ１４３４）、時短上乗せ演出フラグ２２３ｖをオフに設定して（Ｓ１４３５）、この回数示唆制御としての時短回数表示処理（Ｓ１４３１）を終了し、変動演出処理（図９００参照）に戻る。
【１７７６６】
ここで設定された表示用時短上乗せ演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用時短上乗せ演出コマンドを受信すると、コマンド内容に基づいて、第３図柄表示装置８１の残り時短回数の上乗せ演出に関する表示制御を行う（図９０６（ａ）参照）。
【１７７６７】
また、Ｓ１４３３の処理において、時短上乗せ演出フラグ２２３ｖがオンされていない

、即ち、時短上乗せ演出フラグ２２３ｖがオフであると判別された場合は（Ｓ１４３３：Ｎｏ）、次いで、サブ時短カウンタ２２３ｋの値が１０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１４３６）、サブ時短カウンタ２２３ｋの値が１０より大きい値であれば（Ｓ１４３６：Ｙｅｓ）、表示用時短カウンタコマンドを設定し（Ｓ１４３７。図９０６（ｃ）の時短カウンタ欄８１ｍ参照）、この時短回数表示処理（Ｓ１４３１）を終了し、変動演出処理（図９００参照）に戻る。

【１７７６８】

一方、Ｓ１４３６の判別の結果、サブ時短カウンタ２２３ｋの値が１０より大きい値でない、即ち、サブ時短カウンタ２２３ｋの値が１０以下であれば（Ｓ１４３６：Ｎｏ）、表示用時短カウンタ強調コマンドを設定し（Ｓ１４３８。図９０３（ａ）の時短カウンタ欄８１ｍ参照）、この回数示唆制御としての時短回数表示処理（Ｓ１４３１）を終了し、変動演出処理（図９００参照）に戻る。

【１７７６９】

このように構成することで、「時間短縮状態」において第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数を、主制御装置１１０内に格納されている各時短カウンタの値と異ならせることができる。そして、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数が０であって、主制御装置１１０内に格納されている各時短カウンタの値が０より大きい場合には、「時間短縮状態」が継続可能であることを示唆する時短回数上乗せ演出を実行することができる。

【１７７７０】

その結果、第３図柄表示装置８１に表示されている残り時短回数が０になった状態で時短上乗せ演出が導出された場合に、遊技者を歓喜させ、高揚させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１７７７１】

次に、図９０２を参照して、第４９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される期間示唆制御としての変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）について説明する。図９０２は、第４９実施形態の変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）を示したフローチャートである。

【１７７７２】

第４８実施形態の変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）と、第４９実施形態の変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）との異なる点は、各遊技状態における保留球数の値の判別を、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計保留球数で判別するように変更されている点と、「時間短縮状態」中の第３図柄表示装置８１における残り時短回数の表示有無を判別する処理が追加されている点と、である。

【１７７７３】

第４９実施形態の変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）では、Ｓ１４８２の処理において、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉがオンされていない、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉがオフであると判別された場合（Ｓ１４８２：Ｎｏ）、前回の大当たりから救済条件が成立していない状態であるため、処理をＳ１４９５に移行する。

【１７７７４】

Ｓ１４９５の処理では、各特別図柄の合計保留球数が救済条件成立までの残り回転数よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１４９５）、各特別図柄の合計保留球数が救済条件成立までの残り回転数よりも小さい値でない、即ち、各特別図柄の合計保留球数が救済条件成立までの残り回転数以上であれば（Ｓ１４９５：Ｎｏ）、変動中カスタマイズ操作を実行した時点で貯留されている各特別図柄の変動演出の保留球数をすべて実行するよりも、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行するまでの期間の方が短いため、Ｓ１４８４に移行する。

【１７７７５】

また、Ｓ１４９５の処理において、各特別図柄の合計保留球数が救済条件成立までの残り回転数よりも小さい値であると判別された場合は（Ｓ１４９５：Ｙｅｓ）、救済条件が

成立して「時間短縮状態」に移行するまでの回転数よりも、変動中カスタマイズ操作を実行した時点で貯留されている各特別図柄の変動演出の保留球数の方が小さいため、処理をＳ１４９６に移行する。

【１７７７６】

また、Ｓ１４８２の処理において、サブ救済設定済みフラグ２２３ｉがオンされていると判別された場合は（Ｓ１４８２：Ｙｅｓ）、前回の大当たり後、１度救済条件が成立しているため、処理をＳ１４９６に移行する。

【１７７７７】

Ｓ１４９６の処理では、各特別図柄の合計保留球数に１加算した値をカスタム準備中カウンタ２２３ｏに格納し（Ｓ１４９６）、処理をＳ１４８９に移行する。

【１７７７８】

一方、Ｓ１４８１の処理において、「通常遊技状態」でない、即ち、「時間短縮状態」であると判別された場合は（Ｓ１４８１：Ｎｏ）、次いで、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４９７）、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされていれば（Ｓ１４９７：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１において、残り時短回数を表示している状態であるため、Ｓ１４９８の処理に移行する。

【１７７７９】

Ｓ１４９８の処理では、各特別図柄の合計保留球数が表示用時短カウンタ２２３ｕの値よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１４９８）、各特別図柄の合計保留球数が表示用時短カウンタ２２３ｕの値よりも小さい値でない、即ち、各特別図柄の合計保留球数が表示用時短カウンタ２２３ｕの値以上であれば（Ｓ１４９８：Ｎｏ）、変動中カスタマイズ操作を実行した時点で貯留されている各特別図柄の変動演出の保留球数をすべて実行するまでの期間において、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が０になっている（又は、時短上乗せ演出が発生して「時間短縮状態」が継続している）可能性があるため、表示用時短カウンタ２２３ｕの値をカスタム準備中カウンタ２２３ｏに格納し（Ｓ１４９９）、処理をＳ１４８９に移行する。

【１７７８０】

また、Ｓ１４９７の判別の結果、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオンされていない、即ち、時短カウンタ表示フラグ２２３ｔがオフであれば（Ｓ１４９７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１において残り時短回数が表示されていない状態であるため、処理をＳ１５００に移行する。

【１７７８１】

さらに、Ｓ１４９８の判別の結果、各特別図柄の合計保留球数が表示用時短カウンタ２２３ｕの値よりも小さい値であれば（Ｓ１４９８：Ｎｏ）、変動中カスタマイズ操作を実行した時点で貯留されている各特別図柄の変動演出の保留球数をすべて実行するまでの期間において、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が０になり得ない状態であるため、処理をＳ１５００に移行する。

【１７７８２】

Ｓ１５００の処理では、第２特別図柄の変動演出の保留球数に基づいてカスタマイズ反映回転数を表示すべく、各特別図柄の合計保留球数に１加算した値をカスタム準備中カウンタ２２３ｏに格納し（Ｓ１５００）、処理をＳ１４８９に移行する。

【１７７８３】

次に、図９０３～図９０６を参照して、第４９実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図９０３～図９０６は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の合計時短カウンタ２０３ｎの値が、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数の値よりも大きい状況における「時間短縮状態」において、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が「０」になる直前に変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１７７８４】

なお、以下の説明の中で、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の合計時短カウンタ２０３ｎの値を「主制御装置１１０上の残り時短回数」と称する場合がある。また、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数を「表示上の残り時短回数」と称する場合がある。

【１７７８５】

より詳細には、図９０３（ａ）は、主制御装置１１０上の残り時短回数が「２６」であって、表示上の残り時短回数が「５」となっている「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９０３（ｂ）は、図９０３（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９０３（ｃ）は、図９０３（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「４」であって、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図９０３（ｄ）は、図９０３（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【１７７８６】

また、図９０４（ａ）は、図９０３（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出の保留球数が「３」であって、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図９０４（ｂ）は、図９０４（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９０４（ｃ）は、図９０４（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「３」であって、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、図９０４（ｄ）は、図９０４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７７８７】

さらに、図９０５（ａ）は、図９０４（ｄ）の状態から、表示上の残り時短回数が「２」であって、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、図９０５（ｂ）は、図９０５（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、図９０５（ｃ）は、図９０５（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「１」であって、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図９０５（ｄ）は、図９０５（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１７７８８】

また、図９０６（ａ）は、図９０５（ｄ）の状態から、表示上の残り時短回数が「２１」となり、時短上乗せ演出が実行された状態であって、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、図９０６（ｂ）は、図９０６（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９０６（ｃ）は、図９０６（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「２０」であって、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９０６（ｄ）は、図９０６（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７７８９】

図９０３（ａ）は、主制御装置１１０上の残り時短回数が「２６」であって、表示上の残り時短回数が「５」となっている「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと５回」のメッセージが強調表示されている。

【１７７９０】

ここで、主制御装置１１０上の残り時短回数は「２６」であり、時短終了条件が成立するまで残り「２６回転」であることから、表示上の残り時短回数は、主制御装置１１０上の残り時短回数よりも少ない値を表示している状態であることを示している。

【１７７９１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「２個」及び「３個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７７９２】

また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。

【１７７９３】

次いで、図９０３（ｂ）は、図９０３（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９０３（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７７９４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「４」が、それぞれ表示されており、図９０３（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出及び第２特別図柄の変動演出の保留球数がそれぞれ１加算されたことを示している。

【１７７９５】

上述したように、第４９実施形態のパチンコ機１０では、特定状況としての「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合であっても、第１始動口６４にも入球可能となるように構成されているため（図８８１参照）、第１特別図柄の変動演出及び第２特別図柄の変動演出の保留球のいずれもが貯留され得るように構成されている。

【１７７９６】

次いで、図９０３（ｃ）は、図９０３（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「４」であって、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと４回」のメッセージが強調表示されており、図９０３（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９０３（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７７９７】

さらに、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７７９８】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図９０３（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっ

ており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。
【１７７９９】
次いで、図９０３（ｄ）は、図９０３（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと４回」のメッセージが強調表示されており、図９０３（ｃ）の状態から引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９０３（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１７８００】
さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図９０３（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得る「ふつう」から、該前兆予告が出現し得る「出ない」に変更された状態であることを示している。
【１７８０１】
なお、図９０３（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図９０４（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、カスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。
【１７８０２】
次いで、図９０４（ａ）は、図９０３（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「３」であって、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと４回」のメッセージが強調表示されており、図９０３（ｄ）の状態から引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９０３（ｄ）の状態から保留球数が変化していないことを示している。
【１７８０３】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。
【１７８０４】
次いで、図９０４（ｂ）は、図９０４（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと４回」のメッセージが強調表示されており、図９０４（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７８０５】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９０４（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７８０６】
次いで、図９０４（ｃ）は、図９０４（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「３」であって、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３回」のメッセージが強調表示されており、図９０４（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図９０４（ｂ）の状態から１減算さ

れており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７８０７】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示されており、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数があと「３」であることを示している。なお、該「３」の数値は、図９０４（ａ）の状態において、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「３」、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」、即ち、特別図柄の変動演出の合計保留球数が「７」であって、主制御装置１１０上の残り時短回数が「２５」、表示上の残り時短回数が「４」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたため、表示上の残り時短回数に基づいて表示されたことを示している。
【１７８０８】
次いで、図９０４（ｄ）は、図９０４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３回」のメッセージが強調表示されており、図９０４（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７８０９】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９０４（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７８１０】
次いで、図９０５（ａ）は、図９０４（ｄ）の状態から、表示上の残り時短回数が「２」であって、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図９０４（ｄ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９０４（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７８１１】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。
【１７８１２】
次いで、図９０５（ｂ）は、図９０５（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２回」のメッセージが強調表示されており、図９０５（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１７８１３】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９０５（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９０５（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７８１４】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。
【１７８１５】
なお、図９０３（ｃ）から図９０４（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前

兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図９０５（ｂ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、所定表示状態として変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。

【１７８１６】

次いで、図９０５（ｃ）は、図９０５（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「１」であって、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、遊技作業としての変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと１回」のメッセージが強調表示されており、図９０５（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、図９０５（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７８１７】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。

【１７８１８】

次いで、図９０５（ｄ）は、図９０５（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと１回」のメッセージが強調表示されており、図９０５（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７８１９】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９０５（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７８２０】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。

【１７８２１】

なお、図９０３（ｃ）から図９０４（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図９０５（ｄ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。

【１７８２２】

次いで、図９０６（ａ）は、図９０５（ｄ）の状態から、表示上の残り時短回数が「２１」となり、時短上乗せ演出が実行された状態であって、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２１回」のメッセージが表示されており、さらに、該時短カウンタ欄８１ｍの右側には、遊技内容メッセージ８１ｂに「上乗せ」のメッセージが表示されており、図９０５（ｄ）の状態から、表示上の残り時短回数が大きく加算されている。

【１７８２３】

これは、図９０５（ｄ）の状態において、表示上の残り時短回数が「１」となっており

、次の特別図柄の変動演出では、表示上の残り時短回数が「０」となって「時間短縮状態」が終了し得る状態であるが、実際には、主制御装置１１０上の残り時短回数が「２１」であって、未だ「時間短縮状態」が継続可能な状態であるため、時短上乗せ演出が実行されて表示上の残り時短回数が更新された状態となっている。

【１７８２４】

また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９０５（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、実行中の第２特別図柄の変動演出が、特定表示状態として変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。

【１７８２５】

次いで、図９０６（ｂ）は、図９０６（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと２１回」のメッセージが表示されており、図９０６（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７８２６】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９０６（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７８２７】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」に設定された状態であることを示している。

【１７８２８】

また、図９０６（ａ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定から、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定に変更された状態）となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分には泡を模した前兆予告図柄８１ｋが出現していない状態となっている。

【１７８２９】

次いで、図９０６（ｃ）は、図９０６（ｂ）の状態から、表示上の残り時短回数が「２０」であって、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２０回」のメッセージが表示されており、図９０６（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９０６（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７８３０】

次いで、図９０６（ｄ）は、図９０６（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと２０回」のメッセージが表示されており、図９０６（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１７８３１】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９０６（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７８３２】

以上、説明したように、第４９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、時短図柄に当選可能な乱数値を設定し、該時短図柄に当選することで

、大当たり状態を導出せずに「時間短縮状態」に移行可能となるように構成する。
【１７８３３】
　また、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に格納されている合計時短カウンタ２０３ｎの値と、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数の値とが異なり得るように構成し、「時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の実行時において、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数が「０」に減算され得る状態で、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に格納されている合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きな値である場合には、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数を更新し（所謂、時短上乗せ演出の実行）、「時間短縮状態」が継続可能であることを示唆可能に構成する。
【１７８３４】
　さらに、「時間短縮状態」において変動中カスタマイズ操作が実行された場合、第３図柄表示装置８１に表示するカスタマイズ反映回転数を、該第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数と、カスタマイズ操作が実行された時点での保留球数と、に基づいて表示するように構成する。
【１７８３５】
　このように構成することで、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に格納されている合計時短カウンタ２０３ｎの値が、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数よりも大きな値である状況において変動中カスタマイズ操作が行われた場合に、第３図柄表示装置８１に表示するカスタマイズ反映回転数によって、第３図柄表示装置８１に表示している残り時短回数が主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に格納されている合計時短カウンタ２０３ｎの値と異なる値であることを、認識不可又は困難とすることができる。
【１７８３６】
　その結果、第３図柄表示装置８１に表示されている残り時短回数が主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に格納されている合計時短カウンタ２０３ｎの値と同様の値であるか否かを遊技者が判別困難となることで、第３図柄表示装置８１に表示されている残り時短回数が０になり得る状態で時短上乗せ演出が導出された場合に、遊技者を歓喜させ、高揚させることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１７８３７】
　また、第４９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において時短図柄に当選し、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に格納されている合計時短カウンタ２０３ｎの値が更新された場合に、第３図柄表示装置８１に表示されている残り時短回数を更新しないように構成する。
【１７８３８】
　このように構成することで、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に格納されている合計時短カウンタ２０３ｎの値と、第３図柄表示装置８１に表示されている残り時短回数と、を異なり得るようにすることができる。
【１７８３９】
　その結果、第３図柄表示装置８１に表示されている残り時短回数が主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に格納されている合計時短カウンタ２０３ｎの値と同様の値であるか否かを遊技者が判別困難となり、第３図柄表示装置８１に表示されている残り時短回数が０になり得る状態で時短上乗せ演出が導出された場合に、遊技者を歓喜させ、高揚させることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１７８４０】
　その他、第４９実施形態におけるパチンコ機１０は、第４７実施形態又は第４８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１７８４１】
　＜第５０実施形態＞
　次いで、図９０７～図９１１を参照して、本発明を適用した第５０実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５０実施形態のパチンコ機１０について、第４７実施形態乃至第４９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５０

実施形態のパチンコ機１０の説明において、第４７実施形態乃至第４９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第４７実施形態乃至第４９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１７８４２】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズが実行された場合に貯留されている特別図柄の動的表示の保留球数に基づいて、カスタマイズ操作による表示制御の変更が反映されるまでの回転数を表示するように構成されていた。このように構成することで、遊技者はカスタマイズ内容が反映されるまでの回転数を認識することができ、パチンコ機１０を安心して遊技することができる。

【１７８４３】

一方、このように構成されている場合であっても、例えば、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数を、時短終了条件が成立するまでの残り回転数と意図的に異ならせる遊技仕様であった場合であって、かつ、「時間短縮状態」中に停電などの発生によって遊技機が再立ち上げされた後の「時間短縮状態」において変動中カスタマイズ操作を実行した場合に、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数の表示が、遊技仕様にそぐわない挙動となることがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１７８４４】

より具体的には、例えば、「時間短縮状態」中に停電などの発生によって遊技機が再立ち上げされ、残り時短回数が非表示となっている「時間短縮状態」中に変動中カスタマイズ操作を実行した場合に、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数の表示が、カスタマイズ操作が実行された時点における特別図柄の動的表示の保留球数よりも少なく表示されることで、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行し得ることを遊技者が認識可能となってしまうことがある。

【１７８４５】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、パチンコ機１０の遊技仕様に沿ったカスタマイズ反映回転数を表示することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【１７８４６】

本目的を達成するために、第５０実施形態のパチンコ機１０は、所定識別情報に関する所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段と、前記所定情報取得手段により取得された前記所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段と、前記所定記憶手段に記憶された前記所定抽選情報を使用することにより、前記所定識別情報の所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段と、前記所定識別情報と異なる特定識別情報に関する特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段と、前記特定情報取得手段により取得された前記特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段と、前記特定記憶手段に記憶された前記特定抽選情報を使用することにより、前記特定識別情報の特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段と、所定の演出を表示可能な表示手段と、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、遊技機前面側に設けられ、遊技者による遊技操作が可能な操作手段と、前記特定記憶手段に前記特定抽選情報が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に前記所定抽選情報が記憶されているか否かに関わらず、前記特定動的表示を実行可能な優先手段と、前記遊技操作が行われることによる所定条件が成立することにより、該所定条件の成立前に前記表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御に変更可能な表示制御変更手段と、を備えた遊技機であって、前記所定遊技状態において、前記所定動的表示が前記特定動的表示よりも実行され易く構成され、前記特定遊技状態において、前記特定動的表示が前記所定動的表示よりも実行され易く構成され、前記遊技機は、遊技者により前記遊技操作が行われている状況において、その時点における表示制御から他の表示制御となるまでの所定期間を示唆可能な期間示唆手段と、少なくとも前記所定遊技状態において前記所定記憶手段に記憶されている前記所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記特定記憶手段に記憶されている前記特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段と、を備え、前

記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において、少なくとも前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可能な回数移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記特定記憶手段に記憶される前記特定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記遊技機は、前記回数移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数を示唆する移行回数情報を前記表示手段に表示可能な移行回数表示手段と、前記回数移行手段によって遊技状態が移行し得るまでの前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数を遊技者に示唆しない非表示手段と、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において、遊技状態が移行し得るまでの前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数を遊技者に示唆していない状況において前記遊技操作が実行された場合に、少なくとも前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７８４７】

また、第５０実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、少なくとも前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７８４８】

さらに、第５０実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して前記所定期間を示唆している状況において、前記特定動的表示が実行されることで、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合に、該遊技状態の移行の方が先に実行され得る状況となったタイミングより、前記回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７８４９】

また、第５０実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記回数移行手段によって遊技状態が移行し得ない場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７８５０】

さらに、第５０実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されている状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を第１示唆表示で遊技者に示唆可能な第１示唆表示手段と、前記所定動的表示及び前記特定動的表示が実行されていない状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を前記第１示唆表示と異なる第２示唆表示で遊技者に示唆可能な第２示唆表示手段と、を備えている。

【１７８５１】

また、第５０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行中において、前記遊技操作を実行可能に構成される。

【１７８５２】

さらに、第５０実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的

表示又は前記特定動的表示の実行結果に基づいて遊技状態を移行可能な結果移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記遊技操作を行ったタイミングにおいて、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に前記結果移行手段により遊技状態が移行され得る前記所定動的表示又は前記特定動的表示が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７８５３】

また、第５０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合に更新され得る。

【１７８５４】

さらに、第５０実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合でも、特定条件が成立している状況において更新されない場合がある。

【１７８５５】

また、第５０実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記遊技操作が行われたことにより、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定動的表示に起因して前記所定期間が示唆された状況において、該所定期間が経過する前に、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されている前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されて前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行された場合に、遊技状態が移行された後の前記所定動的表示又は前記特定動的表示から前記他の表示制御を実行可能に構成されている。

【１７８５６】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定識別情報としての所定図柄情報を備え、所定抽選情報としての所定抽選情報を備え、所定情報取得手段としての情報取得制御を備え、所定記憶手段としての所定記憶部を備え、所定動的表示としての所定図柄示唆を備え、所定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、特定識別情報としての特定図柄情報を備え、特定抽選情報としての特定抽選情報を備え、特定情報取得手段としての情報取得制御を備え、特定記憶手段としての特定記憶部を備え、特定動的表示としての特定図柄示唆を備え、特定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、所定の演出としての表現様式を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定遊技状態としての所定状況を備え、特定遊技状態としての特定状況を備え、遊技状態移行手段としての状態遷移制御を備え、遊技操作としての遊技作業を備え、操作手段としての操作装置を備え、優先手段としての優先制御を備え、所定条件としての所定要件を備え、実行されていた表示制御としての所定表示状態を備え、異なる表示制御としての特定表示状態を備え、表示制御変更手段としての制御変更装置を備え、その時点における表示制御としての所定表示状態を備え、他の表示制御としての特定表示状態を備え、所定期間としての所定間隔を備え、期間示唆手段としての期間示唆制御を備え、所定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、特定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、回数移行手段としての特定状態移行制御を備え、移行回数情報としての移行回数示唆を備え、移行回数表示手段としての回数示唆制御を備え、非表示手段としての回数示唆制御を備え、第１示唆表示としての動作中操作方法を備え、第１示唆表示手段としての動作中操作制御を備え、第２示唆表示としての停止中操作方法を備え、第２示唆表示手段としての停止中操作制御を備え、結果移行手段としての結果移行制御を備え、特定条件としての特定要件を備える。

【１７８５７】

なお、例えば、所定識別情報として、本実施形態では該所定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可

変表示図柄などが挙げられる。
【１７８５８】
　また、例えば、特定動的表示として、本実施形態では第２特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。
【１７８５９】
　さらに、例えば、非表示手段として、本実施形態では「時間短縮状態」において残り時短回数を表示しない処理を行う時短回数表示処理（Ｓ１４３１）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示の実行回数を非表示とする処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数を非表示とする処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示の実行回数を非表示とする処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数を非表示とする処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を非表示とする処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数を非表示とする処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示の実行回数を非表示とする処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数を非表示とする処理又は制御などが挙げられる。
【１７８６０】
　また、例えば、所定動的表示として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。
【１７８６１】
　さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の演出を実行可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【１７８６２】
　また、例えば、特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。
【１７８６３】
　なお、例えば、特定識別情報として、本実施形態では該特定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。
【１７８６４】
　また、例えば、所定識別情報に関する所定抽選情報として、本実施形態では大当たり又

は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。

【１７８６５】

さらに、例えば、第２示唆表示手段として、本実施形態では待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７８６６】

また、例えば、所定動的表示又は特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可能な回数移行手段として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示の実行回数により救済条件を成立させる救済到達計数処理（Ｓ５２０７）、又は、第２特別図柄の動的表示の実行回数により時短終了条件を成立させる時短計数処理（Ｓ５２０６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御などが挙げられる。

【１７８６７】

さらに、例えば、所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１７８６８】

また、例えば、表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩

、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１７８６９】

さらに、例えば、特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１７８７０】

また、例えば、所定の演出として、本実施形態では、特別図柄の変動演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出、第３図柄表示装置において実行可能な演出などが挙げられる。

【１７８７１】

さらに、例えば、第１示唆表示手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７８７２】

また、例えば、第２示唆表示として、本実施形態では待機中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１７８７３】

さらに、例えば、特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段として、本実施形態では第２保留球格納エリア２０３ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング

等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。
【１７８７４】
また、例えば、移行回数表示手段として、本実施形態では「時間短縮状態」において残り時短回数を表示する処理を行う時短回数表示処理（Ｓ１４３１）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示の実行回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示の実行回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示の実行回数を表示する処理又は制御、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数を表示する処理又は制御などが挙げられる。
【１７８７５】
さらに、例えば、遊技者による遊技操作として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【１７８７６】
また、例えば、遊技操作が可能な操作手段として、本実施形態では枠ボタン２２を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。
【１７８７７】
さらに、例えば、所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段として、本実施形態では第１保留球格納エリア２０３ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。
【１７８７８】
また、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では「通常遊技状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変

動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１７８７９】

さらに、例えば、表示手段で実行されていた表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１７８８０】

また、例えば、結果移行手段として、本実施形態では当選することで遊技状態を移行可能な特別図柄（例えば、大当たり又は小当たり）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１７８８１】

さらに、例えば、表示制御変更手段として、本実施形態では音声ランプ制御装置１１３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の演出の導出割合を変更可能な制御、処理又は装置、表示物の種類、内容、色彩、表示数、面積、表示濃度、表示タイミング、表示時間、表示回数等を変更可能な制御、処理又は装置、実行されている演出内容を変更可能な制御、処理又は装置などが挙げられる。

【１７８８２】

また、例えば、その時点における表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当た

り演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１７８８３】

さらに、例えば、他の表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１７８８４】

また、例えば、所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１７８８５】

さらに、例えば、所定期間を示唆可能な期間示唆手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間を示唆可能な処理又は制御、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間を示唆可能な処理又は制御、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行可能な期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間を示唆可能な処理又は制御、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、特定の演出が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機に配設された役物が動作する期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間を示唆可能な処理又は制御、遊技状態が移行するまでの期間を示唆可能な処理又は制御などが挙げられる。

などが挙げられる。

【１７８８６】

また、例えば、特定識別情報に関する第２抽選情報として、本実施形態では大当たり又

は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。

【１７８８７】

さらに、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１７８８８】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では「通常遊技状態」における第２特別図柄の動的表示の実行を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数

よりも少なくなること、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示が実行されること、「時間短縮状態」において第１特別図柄の動的表示が実行されること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１７８８９】

さらに、例えば、移行回数情報として、本実施形態では遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示の実行回数を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示の実行回数、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示の実行回数、遊技状態が移行可能となるまでの第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数、遊技状態が移行可能となるまでの第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示の実行回数、遊技状態が移行可能となるまでの普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数などが挙げられる。

【１７８９０】

また、例えば、所定条件として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作によって設定が変更されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図

柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１７８９１】

さらに、例えば、特定動的表示を所定動的表示より優先して実行可能な優先手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）内のＳ５０５の処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示を普通図柄の可変表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示を特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特定の処理を他の処理よりも優先して実行可能な処理又は制御、特定の表示情報を他の表示情報よりも優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７８９２】

また、例えば、第１示唆表示として、本実施形態では変動中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１７８９３】

さらに、例えば、特定記憶手段に記憶されている特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７８９４】

また、例えば、遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１７８９５】

さらに、例えば、所定記憶手段に記憶されている所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７８９６】

また、例えば、所定期間として、本実施形態では、ゲームカスタマイズ操作による設定完了操作を実行してから、該操作に基づく表示制御の変動演出が実行されるまでの期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみな

す期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１７８９７】

ここで、図９０７～図９１２を参照して、第５０実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図９０７～図９１２は、「時間短縮状態」において、停電などの発生によって遊技機が再立ち上げされ、残り時短回数が非表示となっている状態で変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１７８９８】

より詳細には、図９０７（ａ）は、停電等の発生する前の「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９０７（ｂ）は、図９０７（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９０７（ｃ）は、図９０７（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９０７（ｄ）は、図９０７（ｃ）の状態から、停電等が発生してパチンコ機１０の電源が遮断された状態を示した図である。

【１７８９９】

また、図９０８（ａ）は、図９０７（ｄ）の状態から、パチンコ機１０の電源が投入され、立ち上げ処理が実行中となっている状態を示した図であり、図９０８（ｂ）は、図９０８（ａ）の状態から、立ち上げ処理が終了して「時間短縮状態」に復帰し、図９０７（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９０８（ｃ）は、図９０８（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９０８（ｄ）は、図９０８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７９００】

さらに、図９０９（ａ）は、図９０８（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図９０９（ｂ）は、図９０９（ａ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図であり、図９０９（ｃ）は、図９０９（ｂ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「１」であって、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図９０９（ｄ）は、図９０９（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７９０１】

また、図９１０（ａ）は、図９０９（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「５回転」となっている状態を示した図であり、図９１０（ｂ）は、図９１０（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９１０（ｃ）は、図９１０（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、図９１０（ｄ）は、図９１０（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７９０２】

さらに、図９１１（ａ）は、図９１０（ｄ）の状態から、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行し、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、図９１１（ｂ）は、図９１１（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９１１（ｃ）は、図９１１（ｂ）の状態から、次の第２特別図

柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、図９１１（ｄ）は、図９１１（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７９０３】

また、図９１２（ａ）は、図９１１（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図９１２（ｂ）は、図９１２（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９１２（ｃ）は、図９１２（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、図９１２（ｄ）は、図９１２（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１７９０４】

図９０７（ａ）は、停電等の発生する前の「時間短縮状態」において、特定図柄情報としての第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと６回」のメッセージが強調表示されており、「時間短縮状態」が残り６回転で終了し得る、又は、時短上乗せ演出が実行されて「時間短縮状態」が継続し得る状態であることを示している。

【１７９０５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「０個」及び「３個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７９０６】

また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。

【１７９０７】

次いで、図９０７（ｂ）は、図９０７（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９０７（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７９０８】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が、特図２用保留数表示８８ａには「４」が、それぞれ表示されており、図９０７（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数及び第２特別図柄の変動演出の保留球数がそれぞれ１加算されたことを示している。

【１７９０９】

次いで、図９０７（ｃ）は、図９０７（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと５回」のメッセージが強調表示されており、図９０７（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９０７（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７９１０】
さらに、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１７９１１】
次いで、図９０７（ｄ）は、図９０７（ｃ）の状態から、停電等が発生してパチンコ機１０の電源が遮断された状態を示している。図９０７（ｄ）では、主表示領域Ｄｍに電源断状態８１ｓが表示されており、第３図柄表示装置８１の表示領域全体が暗転した状態となっており、停電等の発生によってパチンコ機１０の電源が遮断されたことを示している。
【１７９１２】
次いで、図９０８（ａ）は、図９０７（ｄ）の状態から、パチンコ機１０の電源が投入され、立ち上げ処理が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「データを読み込み中です」のメッセージが表示されており、パチンコ機１０の立ち上げ処理が実行中となっている状態を示している。
【１７９１３】
また、特図１用保留数表示８７ａには「１」が、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９０７（ｃ）の、停電等の発生前と同様の保留球数であることを示している。さらに、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、図９０７（ｃ）の状態において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっていることを示している。
【１７９１４】
次いで、図９０８（ｂ）は、図９０８（ａ）の状態から、立ち上げ処理が終了して「時間短縮状態」に復帰し、図９０７（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、時短カウンタ欄８１ｍ（図９０７（ｃ）参照）が表示されておらず、パチンコ機１０の電源が再投入されたことで、制御変更装置としての音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に格納されていたカウンタ等が初期化され、「時間短縮状態」の残り時短回数を表示不可又は困難な状態であることを示している。
【１７９１５】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９０８（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７９１６】
次いで、図９０８（ｃ）は、図９０８（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「２」が表示されており、図９０８（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７９１７】
さらに、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１７９１８】
次いで、図９０８（ｄ）は、図９０８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９０８（ｃ）において実行中となっていた

第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７９１９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が、特図２用保留数表示８８ａには「４」が、それぞれ表示されており、図９０８（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が２加算されたことを示している。

【１７９２０】

次いで、図９０９（ａ）は、図９０８（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９０８（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１７９２１】

さらに、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１７９２２】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図９０８（ｄ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。

【１７９２３】

次いで、図９０９（ｂ）は、図９０９（ａ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９０９（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１７９２４】

さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図９０９（ａ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得る「ふつう」から、該前兆予告が出現し得る「出ない」に変更された状態であることを示している。

【１７９２５】

なお、図９０９（ｂ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図９０９（ｃ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、カスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。

【１７９２６】

次いで、図９０９（ｃ）は、図９０９（ｂ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「１」であって、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９０９（ｂ）の状態から保留球数が変化していないことを示している。

【１７９２７】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。

【１７９２８】
次いで、図９０９（ｄ）は、図９０９（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９０９（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７９２９】
次いで、図９１０（ａ）は、図９０９（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「５回転」となっている状態を示している。特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９０９（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７９３０】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと５回」のメッセージが表示されており、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数があと「５」であることを示している。なお、該「５」の数値は、図９０９（ｃ）の状態において、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「１」、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」、即ち、特別図柄の変動演出の合計保留球数が「５」であって、主制御装置１１０上の残り時短回数が「３」、表示上の残り時短回数が未表示の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたため、各特別図柄の変動演出の合計保留球数に基づいて表示されたことを示している。
【１７９３１】
次いで、図９１０（ｂ）は、図９１０（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１０（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７９３２】
次いで、図９１０（ｃ）は、図９１０（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、遊技作業としての変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示している。特図１用保留数表示８７ａには「０」が表示されており、図９１０（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７９３３】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと４回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「４」であることを示している。
【１７９３４】
次いで、図９１０（ｄ）は、図９１０（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１０（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７９３５】
次いで、図９１１（ａ）は、図９１０（ｄ）の状態から、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行し、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左

上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８４回」のメッセージが表示されており、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には左打ち報知メッセージ８１ｏに「左打ち」のメッセージが表示されており、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行したことを示している。

【１７９３６】

さらに、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９１０（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「３」であることを示している。

【１７９３７】

ここで、図９１１（ａ）の状態では、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態であるにもかかわらず、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示されている（例えば、第４８実施形態における図８７５（ａ）では、時短終了条件が成立して所定状況としての「通常遊技状態」に移行した時点で、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されている）。

【１７９３８】

これは、変動中カスタマイズの設定完了操作が実行された図９０９（ｃ）の時点において、「時間短縮状態」でありながら、時短カウンタ欄８１ｍが表示されていない状態となっているためである。

【１７９３９】

仮に、図９０９（ｃ）の時点において、時短カウンタ欄８１ｍが表示されていれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「１」、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」、即ち、特別図柄の変動演出の合計保留球数が「５」であって、主制御装置１１０上の残り時短回数が「３」、表示上の残り時短回数が「３」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたことになるため、図９１０（ａ）の時点で、残り時短回数に基づいて変動中カスタム状態メッセージが表示され（「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」）、さらに、図９１１（ａ）の時点で、「変更しました」のメッセージが表示され得る状態となっていた。

【１７９４０】

これに対し、図９０９（ｃ）の時点において、「時間短縮状態」でありながら、時短カウンタ欄８１ｍが表示されていない状態で変動中カスタマイズの設定完了操作が行われたため、図９１０（ａ）の時点で変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム変更準備中　あと５回」のメッセージが表示され、図９１１（ａ）の時点では、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示された状態となっている。

【１７９４１】

このように構成することで、停電等の発生によって第３図柄表示装置８１に残り時短回数が表示されていない状況において変動中カスタマイズ操作が実行された場合であっても、該カスタマイズ操作によって表示されたカスタマイズ反映回転数によって、事前に「時間短縮状態」が終了し得ることを遊技者が認識不可又は困難とすることができる。

【１７９４２】

次いで、図９１１（ｂ）は、図９１１（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１１（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１７９４３】
次いで、図９１１（ｃ）は、図９１１（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８３回」のメッセージが表示されており、図９１１（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「２」が表示されており、図９１１（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７９４４】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。
【１７９４５】
次いで、図９１１（ｄ）は、図９１１（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１１（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７９４６】
次いで、図９１２（ａ）は、図９１１（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８２回」のメッセージが表示されており、図９１１（ｄ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、図９１１（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７９４７】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。
【１７９４８】
次いで、図９１２（ｂ）は、図９１２（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１２（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７９４９】
次いで、図９１２（ｃ）は、図９１２（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと２８１回」のメッセージが表示されており、図９１２（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、図９１２（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１７９５０】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、実行中の第２特別図柄の変動演出が、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。

【１７９５１】
次いで、図９１２（ｄ）は、図９１２（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１２（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１７９５２】
以上、説明したように、第５０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、時短図柄に当選可能な乱数値を設定し、該時短図柄に当選することで、大当たり状態を導出せずに「時間短縮状態」に移行可能となるように構成する。
【１７９５３】
また、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に格納されている合計時短カウンタ２０３ｎの値と、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数の値とが異なり得るように構成し、特別図柄の変動演出の実行時において、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数が「０」に減算され得る状態で、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に格納されている合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きな値である場合には、第３図柄表示装置８１に表示する残り時短回数を更新し（所謂、時短上乗せ演出の実行）、「時間短縮状態」が継続可能であることを示唆可能に構成する。
【１７９５４】
さらに、「時間短縮状態」において、停電等によってパチンコ機１０の電源が再投入され、第３図柄表示装置８１に残り時短回数が表示されていない状況において変動中カスタマイズ操作が実行された場合、第３図柄表示装置８１に表示するカスタマイズ内容が反映されるまでの回転数を、カスタマイズ操作が実行された時点での保留球数に基づいて表示するように構成する。
【１７９５５】
このように構成することで、「時間短縮状態」において、停電等によってパチンコ機１０の電源が再投入され、第３図柄表示装置８１に残り時短回数が表示されていない状況において変動中カスタマイズ操作が実行された場合に、第３図柄表示装置８１に表示するカスタマイズ内容が反映されるまでの回転数によって、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行し得るタイミングを遊技者が推測可能となることを防止することができる。
【１７９５６】
その結果、「時間短縮状態」において、停電等によってパチンコ機１０の電源が再投入され、第３図柄表示装置８１に残り時短回数が表示されていない状況において変動中カスタマイズ操作が実行された場合であっても、遊技者は、第３図柄表示装置８１に表示される、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数によって、時短終了条件が成立し得ることを時短終了条件が成立する前に推測し得ないため、安心して遊技を継続することができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１７９５７】
その他、第５０実施形態におけるパチンコ機１０は、第４７実施形態乃至第４９実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１７９５８】
＜第５１実施形態＞
次いで、図９１３～図９２０を参照して、本発明を適用した第５１実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５１実施形態のパチンコ機１０について、第４７実施形態乃至第５０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第４７実施形態乃至第５０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第４７実施形態乃至第５０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１７９５９】

第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズが実行された場合に貯留されている特別図柄の動的表示の保留球数に基づいて、カスタマイズ操作による表示制御の変更が反映されるまでの回転数を表示するように構成されていた。このように構成することで、遊技者はカスタマイズ内容が反映されるまでの回転数を認識することができ、パチンコ機１０を安心して遊技することができる。

【１７９６０】

一方、このように構成されている場合であっても、変動中カスタマイズ操作が開始されてから、設定完了操作が実行されるまでの状態における、特別図柄の変動演出の表示制御を変更するための処理において、最善とは言い難い部分があり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１７９６１】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、パチンコ機１０の遊技仕様に沿ったカスタマイズ反映回転数を表示することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【１７９６２】

本目的を達成するために、第５１実施形態のパチンコ機１０は、所定識別情報に関する所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段と、前記所定情報取得手段により取得された前記所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段と、前記所定記憶手段に記憶された前記所定抽選情報を使用することにより、前記所定識別情報の所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段と、前記所定識別情報と異なる特定識別情報に関する特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段と、前記特定情報取得手段により取得された前記特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段と、前記特定記憶手段に記憶された前記特定抽選情報を使用することにより、前記特定識別情報の特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段と、所定の演出を表示可能な表示手段と、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、遊技機前面側に設けられ、遊技者による遊技操作が可能な操作手段と、前記特定記憶手段に前記特定抽選情報が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に前記所定抽選情報が記憶されているか否かに関わらず、前記特定動的表示を実行可能な優先手段と、前記遊技操作が行われることによる所定条件が成立することにより、該所定条件の成立前に前記表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御に変更可能な表示制御変更手段と、を備えた遊技機であって、前記所定遊技状態において、前記所定動的表示が前記特定動的表示よりも実行され易く構成され、前記特定遊技状態において、前記特定動的表示が前記所定動的表示よりも実行され易く構成され、前記遊技機は、遊技者により前記遊技操作が行われている状況において、その時点における表示制御から他の表示制御となるまでの所定期間を示唆可能な期間示唆手段と、少なくとも前記所定遊技状態において前記所定記憶手段に記憶されている前記所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記特定記憶手段に記憶されている前記特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段と、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において、少なくとも前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可能な回数移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記特定記憶手段に記憶される前記特定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記遊技機は、前記遊技操作が行われている状況において実施条件が成立する前の成立前状態と、該成立前状態から前記実施条件が成立した後の成立後状態と、が発生可能であり、前記成立前状態において、前記実施条件が成立するまでの間、それ以前の前記成立後状態に基づいて前記所定動的表示又は前記特定動的表示を実行可能に構成される。

【１７９６３】

また、第５１実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、少なくとも前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７９６４】

さらに、第５１実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して前記所定期間を示唆している状況において、前記特定動的表示が実行されることで、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合に、該遊技状態の移行の方が先に実行され得る状況となったタイミングより、前記回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７９６５】

また、第５１実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記回数移行手段によって遊技状態が移行し得ない場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７９６６】

さらに、第５１実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されている状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を第１示唆表示で遊技者に示唆可能な第１示唆表示手段と、前記所定動的表示及び前記特定動的表示が実行されていない状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を前記第１示唆表示と異なる第２示唆表示で遊技者に示唆可能な第２示唆表示手段と、を備えている。

【１７９６７】

また、第５１実施形態のパチンコ機１０は、前記実施条件は、前記遊技操作によって前記所定条件が成立することである。

【１７９６８】

さらに、第５１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記成立前状態において、少なくとも複数の前記所定動的表示又は前記特定動的表示を実行可能に構成される。

【１７９６９】

また、第５１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行中において、前記遊技操作を実行可能に構成される。

【１７９７０】

さらに、第５１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行結果に基づいて遊技状態を移行可能な結果移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記遊技操作を行ったタイミングにおいて、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に前記結果移行手段により遊技状態が移行され得る前記所定動的表示又は前記特定動的表示が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１７９７１】

また、第５１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合に更新され得る。

【１７９７２】

さらに、第５１実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は

前記特定動的表示が実行された場合でも、特定条件が成立している状況において更新されない場合がある。

【１７９７３】

また、第５１実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記遊技操作が行われたことにより、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定動的表示に起因して前記所定期間が示唆された状況において、該所定期間が経過する前に、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されている前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されて前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行された場合に、遊技状態が移行された後の前記所定動的表示又は前記特定動的表示から前記他の表示制御を実行可能に構成されている。

【１７９７４】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定識別情報としての所定図柄情報を備え、所定抽選情報としての所定抽選情報を備え、所定情報取得手段としての情報取得制御を備え、所定記憶手段としての所定記憶部を備え、所定動的表示としての所定図柄示唆を備え、所定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、特定識別情報としての特定図柄情報を備え、特定抽選情報としての特定抽選情報を備え、特定情報取得手段としての情報取得制御を備え、特定記憶手段としての特定記憶部を備え、特定動的表示としての特定図柄示唆を備え、特定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、所定の演出としての表現様式を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定遊技状態としての所定状況を備え、特定遊技状態としての特定状況を備え、遊技状態移行手段としての状態遷移制御を備え、遊技操作としての遊技作業を備え、操作手段としての操作装置を備え、優先手段としての優先制御を備え、所定条件としての所定要件を備え、実行されていた表示制御としての所定表示状態を備え、異なる表示制御としての特定表示状態を備え、表示制御変更手段としての制御変更装置を備え、その時点における表示制御としての所定表示状態を備え、他の表示制御としての特定表示状態を備え、所定期間としての所定間隔を備え、期間示唆手段としての期間示唆制御を備え、所定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、特定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、回数移行手段としての特定状態移行制御を備え、実施条件としての実施要件を備え、成立前状態としての操作中状態を備え、成立後状態としての操作後状態を備え、第１示唆表示としての動作中操作方法を備え、第１示唆表示手段としての動作中操作制御を備え、第２示唆表示としての停止中操作方法を備え、第２示唆表示手段としての停止中操作制御を備え、結果移行手段としての結果移行制御を備え、特定条件としての特定要件を備える。

【１７９７５】

なお、例えば、所定識別情報として、本実施形態では該所定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１７９７６】

また、例えば、特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１７９７７】

さらに、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１７９７８】

また、例えば、所定動的表示として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１７９７９】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の演出を実行可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１７９８０】

また、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では「通常遊技状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１７９８１】

なお、例えば、特定識別情報として、本実施形態では該特定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１７９８２】

また、例えば、特定識別情報に関する第２抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。

【１７９８３】

さらに、例えば、所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段として、本実施形態では第１保留球格納エリア２０３ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１７９８４】

また、例えば、所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１７９８５】

さらに、例えば、特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１７９８６】

また、例えば、所定の演出として、本実施形態では、特別図柄の変動演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入

球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出、第３図柄表示装置において実行可能な演出などが挙げられる。

【１７９８７】

さらに、例えば、成立前状態として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行中の状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が未実行であること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が未実行であること、普通図柄の可変表示が実行中であること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、遊技操作による設定変更操作を未実行であること、遊技操作による設定変更操作を実行中であること、遊技操作による設定変更操作が完了すること、大当たり遊技が未実行であること、大当たり遊技が実行中であること、大当たり遊技の実行が終了すること、小当たり遊技が未実行であること、小当たり遊技が実行中であること、小当たり遊技の実行が終了すること、遊技球を発射していない状態であること、遊技球を発射している状態であること、遊技球の発射を停止した状態であること、いずれかの始動口に入球していない状態であること、いずれかの始動口に入球した状態であること、特定の遊技状態が実行中であること、特定の遊技状態が終了することなどが挙げられる。

【１７９８８】

また、例えば、所定期間として、本実施形態では、ゲームカスタマイズ操作による設定完了操作を実行してから、該操作に基づく表示制御の変動演出が実行されるまでの期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１７９８９】

さらに、例えば、第２示唆表示手段として、本実施形態では待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１７９９０】

また、例えば、遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウン

タ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１７９９１】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１７９９２】

また、例えば、遊技操作が可能な操作手段として、本実施形態では枠ボタン２２を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１７９９３】

さらに、例えば、所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１７９９４】

また、例えば、所定条件として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作によって設定が変更されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の

実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１７９９５】

さらに、例えば、特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段として、本実施形態では第２保留球格納エリア２０３ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１７９９６】

また、例えば、特定動的表示として、本実施形態では第２特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１７９９７】

さらに、例えば、表示制御変更手段として、本実施形態では音声ランプ制御装置１１３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の演出の導出割合を変更可能な制御、処理又は装置、表示物の種類、内容、色彩、表示数、面積、表示濃度、表示タイミング、表示時間、表示回数等を変更可能な制御、処理又は装置、実行されている演出内容を変更可能な制御、処理又は装置などが挙げられる。

【１７９９８】
　また、例えば、所定識別情報に関する所定抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。
【１７９９９】
　さらに、例えば、他の表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。
【１８０００】
　また、例えば、結果移行手段として、本実施形態では当選することで遊技状態を移行可能な特別図柄（例えば、大当たり又は小当たり）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。
【１８００１】
　さらに、例えば、所定期間を示唆可能な期間示唆手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間を示唆可能な処理又は制御、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間を示唆可能な処理又は制御、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行可能な期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間を示唆可能な

処理又は制御、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、特定の演出が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機に配設された役物が動作する期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間を示唆可能な処理又は制御、遊技状態が移行するまでの期間を示唆可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８００２】

また、例えば、所定記憶手段に記憶されている所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８００３】

さらに、例えば、特定動的表示を所定動的表示より優先して実行可能な優先手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）内のＳ５０５の処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示を普通図柄の可変表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示を特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特定の処理を他の処理よりも優先して実行可能な処理又は制御、特定の表示情報を他の表示情報よりも優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８００４】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では「通常遊技状態」における第２特別図柄の動的表示の実行を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数

よりも少なくなること、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示が実行されること、「時間短縮状態」において第１特別図柄の動的表示が実行されること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１８００５】

さらに、例えば、表示手段で実行されていた表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１８００６】

また、例えば、実施条件として、本実施形態ではゲームカスタマイズの設定完了状態になることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能

となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示が実行されること、「時間短縮状態」において第１特別図柄の動的表示が実行されること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技操作による設定変更操作が完了すること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１８００７】

さらに、例えば、その時点における表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄と

の識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１８００８】

また、例えば、第１示唆表示として、本実施形態では変動中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１８００９】

さらに、例えば、第１示唆表示手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８０１０】

また、例えば、第２示唆表示として、本実施形態では待機中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１８０１１】

さらに、例えば、特定記憶手段に記憶されている特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８０１２】

また、例えば、表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１８０１３】

さらに、例えば、成立後状態として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作による設定完了状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が未実行であること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が未実

行であること、普通図柄の可変表示が実行中であること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、遊技操作による設定変更操作を未実行であること、遊技操作による設定変更操作を実行中であること、遊技操作による設定変更操作が完了すること、大当たり遊技が未実行であること、大当たり遊技が実行中であること、大当たり遊技の実行が終了すること、小当たり遊技が未実行であること、小当たり遊技が実行中であること、小当たり遊技の実行が終了すること、遊技球を発射していない状態であること、遊技球を発射している状態であること、遊技球の発射を停止した状態であること、いずれかの始動口に入球していない状態であること、いずれかの始動口に入球した状態であること、特定の遊技状態が実行中であること、特定の遊技状態が終了することなどが挙げられる。

【１８０１４】

また、例えば、所定動的表示又は特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可能な回数移行手段として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示の実行回数により救済条件を成立させる救済到達計数処理（Ｓ５２０７）、又は、第２特別図柄の動的表示の実行回数により時短終了条件を成立させる時短計数処理（Ｓ５２０６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御などが挙げられる。

【１８０１５】

ここで、図９１３を参照して、第５１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図９１３は、第５１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第５０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のブロック図と、第５１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のブロック図との異なる点は、カスタム操作中フラグ２２３ｗが追加されている点である。

【１８０１６】

カスタム操作中フラグ２２３ｗは、変動中カスタマイズ操作が実行中であるか否かを判別するためのフラグである。このカスタム操作中フラグ２２３ｗは、パチンコ機１０の電源投入時の初期値設定時にオフに設定され（図８０８のＳ１０１０参照）、遊技者が変動中カスタマイズ操作を開始したタイミングでオンに設定される（図９１４のＳ１４７３参照）。そして、遊技者が変動中カスタマイズの設定完了操作を実行したタイミングでオフに設定される（図９１４のＳ１４７４参照）。

【１８０１７】

第５１実施形態のパチンコ機１０では、カスタム操作中フラグ２２３ｗがオンの期間、即ち、変動中カスタマイズ操作を実行中であって、設定完了操作を未実行の状態の間は、所定表示状態として以前のカスタマイズ操作の設定完了時における設定内容に基づいて特別図柄の変動演出の表示制御を実行するように構成されている。

【１８０１８】

次に、図９１４を参照して、第５１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）について説明する。図９１４は、第５１実施形態の変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を示したフローチャートである。第４７実施形態の変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）と、第５１実施形態の変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）との異なる点は、カスタム操作中フラグ２２３ｗの判別処理が追加されている点である。

【１８０１９】

第５１実施形態の動作中操作制御としての変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）では、Ｓ１４６１の処理において、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオンされていない、即ち、カスタム準備中フラグ２２３ｎがオフであると判別された場合（Ｓ１４６１：Ｎｏ）、次いで、カスタム操作中フラグ２２３ｗがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４７１）、カスタム操作中フラグ２２３ｗがオンされていれば（Ｓ１４７１：Ｙｅｓ）、変動中カスタマイズ操作を実行中に状態であって、かつ、変動中カスタマイズの設定完了操作が未実行の状態であるため（図９１６（ｂ）参照）、Ｓ１４７２及びＳ１４７３の処理をスキップして、Ｓ１４６３の処理に移行する。

【１８０２０】

一方、Ｓ１４７１の判別の結果、カスタム操作中フラグ２２３ｗがオンされていない、即ち、カスタム操作中フラグ２２３ｗがオフの状態であれば（Ｓ１４７１：Ｎｏ）、次いで、変動中カスタマイズ操作が実行されたか否かを判別し（Ｓ１４７２）、変動中カスタマイズ操作が実行されていれば（Ｓ１４７２：Ｙｅｓ）、カスタム操作中フラグ２２３ｗをオンに設定し（Ｓ１４７３）、処理をＳ１４６３に移行する。

【１８０２１】

また、Ｓ１４７２の処理において、変動中カスタマイズ操作が実行されていないと判別された場合は（Ｓ１４７２：Ｎｏ）、Ｓ１４７３～Ｓ１４６６の処理をスキップして、この動作中操作制御としての変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を終了して、変動演出処理（図８２０参照）に戻る。

【１８０２２】

さらに、Ｓ１４６３の処理において、設定完了操作が実行されたと判別された場合は（Ｓ１４６３：Ｙｅｓ）、次いで、カスタム操作中フラグ２２３ｗをオフに設定し（Ｓ１４７４）、処理をＳ１４６４に移行する。

【１８０２３】

次に、図９１５～図９２０を参照して、第５１実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図９１５～図９２０は、変動中カスタマイズを、複数回の特別図柄の変動演出の実行に跨って実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１８０２４】

より詳細には、図９１５（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９１５（ｂ）は、図９１５（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９１５（ｃ）は、図９１５（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において操作中状態として変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図９１５（ｄ）は、図９１５（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【１８０２５】

また、図９１６（ａ）は、図９１５（ｄ）の状態から、操作中状態として変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９１６（ｂ）は、図９１６（ａ）の状態から、変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９１６（ｃ）は、図９１６（ｂ）の状態から、操作中状態として変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、図９１６（ｄ）は、図９１６（ｃ）の状態から、変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図である。

【１８０２６】

さらに、図９１７（ａ）は、図９１６（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において

、操作後状態として変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図９１７（ｂ）は、図９１７（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９１７（ｃ）は、図９１７（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、図９１７（ｄ）は、図９１７（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１８０２７】

また、図９１８（ａ）は、図９１７（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、図９１８（ｂ）は、図９１８（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、図９１８（ｃ）は、図９１８（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、図９１８（ｄ）は、図９１８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１８０２８】

さらに、図９１９（ａ）は、図９１８（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図９１９（ｂ）は、図９１９（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９１９（ｃ）は、図９１９（ｂ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９１９（ｄ）は、図９１９（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図である。

【１８０２９】

また、図９２０は、図９１９（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１８０３０】

図９１５（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９７回」のメッセージが表示されており、救済条件が未成立の状態であって、救済条件成立回数まで残り９７回転であることを示している。

【１８０３１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「３個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１８０３２】

また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。

【１８０３３】

次いで、図９１５（ｂ）は、図９１５（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１５（ａ）において実行中となっていた

第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１８０３４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９１５（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１８０３５】

次いで、図９１５（ｃ）は、図９１５（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、操作中状態として変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図９１５（ｂ）の状態から１減算され、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８０３６】

また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９１５（ｂ）の状態から保留球数が１減算され、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１８０３７】

また、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図９１５（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、操作中状態としての遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。

【１８０３８】

次いで、図９１５（ｄ）は、図９１５（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図９１５（ｃ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９１５（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１８０３９】

さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図９１５（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得る「ふつう」から、該前兆予告が出現し得ない「出ない」に変更された状態であることを示している。

【１８０４０】

なお、図９１５（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図９１７（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、操作中状態としてカスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。

【１８０４１】

次いで、図９１６（ａ）は、図９１５（ｄ）の状態から、変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図９１５（ｄ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８０４２】
　また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１５（ｄ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、操作中状態としてカスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。
【１８０４３】
　図９１６（ｂ）は、図９１６（ａ）の状態から、変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９５回」のメッセージが表示されており、図９１６（ａ）の状態から１減算され、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８０４４】
　また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９１６（ａ）の状態から保留球数が１減算され、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１８０４５】
　さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、操作中状態としてカスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。
【１８０４６】
　次いで、図９１６（ｃ）は、図９１６（ｂ）の状態から、変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９５回」のメッセージが表示されており、図９１６（ｂ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８０４７】
　また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１６（ｂ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８０４８】
　さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。
【１８０４９】
　なお、図９１６（ｃ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図９１７（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、操作中状態としてカスタマイズ操作の実行中状態であって、操作が完了していない状態であるため、前兆予告が出現した状態となっている。
【１８０５０】
　次いで、図９１６（ｄ）は、図９１６（ｃ）の状態から、変動中カスタマイズ操作が継続した状態のまま、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９４回

」のメッセージが表示されており、図９１６（ｃ）の状態から１減算され、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８０５１】

また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図９１６（ｃ）の状態から保留球数が１減算され、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１８０５２】

さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、操作中状態としてカスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。

【１８０５３】

次いで、図９１７（ａ）は、図９１６（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９４回」のメッセージが表示されており、図９１６（ｄ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９１６（ｄ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が２加算されたことを示している。

【１８０５４】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、操作後状態として変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。

【１８０５５】

次いで、図９１７（ｂ）は、図９１７（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９４回」のメッセージが表示されており、図９１７（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８０５６】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１７（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１８０５７】

次いで、図９１７（ｃ）は、図９１７（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、遊技作業としての変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９３回」のメッセージが表示されており、図９１７（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９１７（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８０５８】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと４回」のメッセージが表示されており、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数があと「４」であることを示している。なお、該「４」の数値は、図９１７（ａ）の状態において、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状態で操作後状態として変動中カスタ

マイズ操作の設定完了操作が行われたことに基づいている。
【１８０５９】
次いで、図９１７（ｄ）は、図９１７（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９３回」のメッセージが表示されており、図９１７（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８０６０】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１７（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８０６１】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。
【１８０６２】
なお、図９１５（ｃ）から図９１７（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図９１７（ｄ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。
【１８０６３】
次いで、図９１８（ａ）は、図９１７（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９２回」のメッセージが表示されており、図９１７（ｄ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図９１７（ｄ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８０６４】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「３」であることを示している。
【１８０６５】
次いで、図９１８（ｂ）は、図９１８（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９２回」のメッセージが表示されており、図９１８（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８０６６】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１８（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８０６７】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。
【１８０６８】
なお、図９１５（ｃ）から図９１７（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前

兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図９１８（ｂ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、所定表示状態として変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。

【１８０６９】

次いで、図９１８（ｃ）は、図９１８（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９１回」のメッセージが表示されており、図９１８（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、図９１８（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８０７０】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。

【１８０７１】

次いで、図９１８（ｄ）は、図９１８（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９１回」のメッセージが表示されており、図９１８（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８０７２】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１８（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、所定図柄情報としての第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１８０７３】

さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９１８（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が２加算されたことを示している。

【１８０７４】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。

【１８０７５】

なお、図９１５（ｃ）から図９１７（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図９１８（ｄ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。

【１８０７６】

次いで、図９１９（ａ）は、図９１８（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９０回」のメッセージが表示されており、図９１８（ｄ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図９１８（ｄ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行

されたことを示している。
【１８０７７】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。
【１８０７８】
次いで、図９１９（ｂ）は、図９１９（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９０回」のメッセージが表示されており、図９１９（ａ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９１９（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が２加算されたことを示している。
【１８０７９】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、上段中図柄８１ａ１Ｃ及び下段中図柄８１ａ３Ｃにジュゴンを模した７の図柄が停止し、中図柄列８１ａ２では図柄が変動中の状態となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。
【１８０８０】
なお、このリーチ演出が導出されたことで、遊技者は、図９１７（ｄ）、図９１８（ｂ）及び図９１８（ｄ）の時点で出現した前兆予告が、該リーチ演出を示唆するために出現した予告であることを推測できる。
【１８０８１】
次いで、図９１９（ｃ）は、図９１９（ｂ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９０回」のメッセージが表示されており、図９１９（ｂ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８０８２】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１９（ｂ）において実行中となっていたリーチ演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、上段中図柄８１ａ１Ｃ及び下段中図柄８１ａ３Ｃにジュゴンを模した７の図柄が停止して、所謂テンパイ状態となっている一方、中段左図柄８１ａ２Ｌにジュゴンを模した７の図柄が停止しており、リーチ演出がハズレであったことを示している。
【１８０８３】
次いで、図９１９（ｄ）は、図９１９（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと８９回」のメッセージが表示されており、図９１９（ｃ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９１９（ｃ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８０８４】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、実行中となっている第１特別図柄の変動演出より、図９１７（ａ）の状態で設定完了操作を終えた変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。
【１８０８５】
次いで、図９２０は、図９１９（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと８９回」のメッセージが表示されており、図９１９（ｄ）の状態から変更されていないこと

を示している。
【１８０８６】
　また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９１９（ｄ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８０８７】
　さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」に設定された状態であることを示している。
【１８０８８】
　また、図９１９（ｄ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定から、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定に変更された状態）となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分には泡を模した前兆予告図柄８１ｋが出現していない状態となっている。
【１８０８９】
　以上、説明したように、第５１実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズの実行中であって、設定完了操作が未実行である状態を判別可能に構成する。また、変動中カスタマイズの実行中であって、設定完了操作が未実行である状態において、第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれかの始動口に入球した場合には、該入球した保留球の変動演出に対して、現在実行中の変動中カスタマイズの以前のカスタマイズ操作によって設定されたカスタマイズ内容に基づいて変動演出の表示制御を実行するように構成する。
【１８０９０】
　このように構成することで、変動中カスタマイズの設定完了操作が行われるまでは、以前のカスタマイズ操作に基づいて、変動演出の表示制御を実行可能とすることができる。
【１８０９１】
　その結果、遊技者が変動中カスタマイズを実行する場合に、複数回の特別図柄の変動演出に跨って変更操作をすることが可能となり、遊技者は落ち着いて正確にカスタマイズ操作を実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１８０９２】
　その他、第５１実施形態におけるパチンコ機１０は、第４７実施形態乃至第５０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１８０９３】
　＜第５２実施形態＞
　次いで、図９２１～図９２７を参照して、本発明を適用した第５２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５２実施形態のパチンコ機１０について、第４７実施形態乃至第５１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第４７実施形態乃至第５１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第４７実施形態乃至第５１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１８０９４】
　第４７実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズが実行された場合に貯留されている特別図柄の動的表示の保留球数に基づいて、カスタマイズ操作による表示制御の変更が反映されるまでの回転数を表示するように構成されていた。このように構成することで、遊技者はカスタマイズ内容が反映されるまでの回転数を認識することができ、パチンコ機１０を安心して遊技することができる。
【１８０９５】
　一方、このように構成されている場合であっても、カスタマイズ操作を実行した場合に第３図柄表示装置８１に表示されるカスタマイズ反映回転数が、複数回の特別図柄の変動演出に亘って同様の表示形態で表示され続けた場合に、遊技者によっては、該回転数が変

化したことを見逃してしまう可能性があり、この点についてさらなる向上が求められる。
【１８０９６】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技者が変動中カスタマイズの設定完了操作を実行した場合に、カスタマイズ反映回転数を認識し易くする遊技機を提供することを目的としている。
【１８０９７】
本目的を達成するために、第５２実施形態のパチンコ機１０は、所定識別情報に関する所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段と、前記所定情報取得手段により取得された前記所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段と、前記所定記憶手段に記憶された前記所定抽選情報を使用することにより、前記所定識別情報の所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段と、前記所定識別情報と異なる特定識別情報に関する特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段と、前記特定情報取得手段により取得された前記特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段と、前記特定記憶手段に記憶された前記特定抽選情報を使用することにより、前記特定識別情報の特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段と、所定の演出を表示可能な表示手段と、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、遊技機前面側に設けられ、遊技者による遊技操作が可能な操作手段と、前記特定記憶手段に前記特定抽選情報が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に前記所定抽選情報が記憶されているか否かに関わらず、前記特定動的表示を実行可能な優先手段と、前記遊技操作が行われることによる所定条件が成立することにより、該所定条件の成立前に前記表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御に変更可能な表示制御変更手段と、を備えた遊技機であって、前記所定遊技状態において、前記所定動的表示が前記特定動的表示よりも実行され易く構成され、前記特定遊技状態において、前記特定動的表示が前記所定動的表示よりも実行され易く構成され、前記遊技機は、遊技者により前記遊技操作が行われている状況において、その時点における表示制御から他の表示制御となるまでの所定期間を示唆可能な期間示唆手段と、少なくとも前記所定遊技状態において前記所定記憶手段に記憶されている前記所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記特定記憶手段に記憶されている前記特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段と、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において、少なくとも前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可能な回数移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記特定記憶手段に記憶される前記特定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記所定期間の表示中において、該所定期間の表示態様を変化可能に構成される。
【１８０９８】
また、第５２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、少なくとも前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。
【１８０９９】
さらに、第５２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して前記所定期間を示唆している状況において、前記特定動的表示が実行されることで、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より前記回数移行手段によ

る遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合に、該遊技状態の移行の方が先に実行され得る状況となったタイミングより、前記回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１８１００】

また、第５２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記回数移行手段によって遊技状態が移行し得ない場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１８１０１】

さらに、第５２実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されている状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を第１示唆表示で遊技者に示唆可能な第１示唆表示手段と、前記所定動的表示及び前記特定動的表示が実行されていない状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を前記第１示唆表示と異なる第２示唆表示で遊技者に示唆可能な第２示唆表示手段と、を備えている。

【１８１０２】

また、第５２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行中に前記遊技操作が行われた状況において、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されることで前記所定期間の表示態様を更新可能に構成される。

【１８１０３】

さらに、第５２実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定期間の値に応じて、該所定期間の表示態様を変化可能に構成される。

【１８１０４】

また、第５２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行中において、前記遊技操作を実行可能に構成される。

【１８１０５】

さらに、第５２実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行結果に基づいて遊技状態を移行可能な結果移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記遊技操作を行ったタイミングにおいて、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に前記結果移行手段により遊技状態が移行され得る前記所定動的表示又は前記特定動的表示が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１８１０６】

また、第５２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合に更新され得る。

【１８１０７】

さらに、第５２実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合でも、特定条件が成立している状況において更新されない場合がある。

【１８１０８】

また、第５２実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記遊技操作が行われたことにより、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定動的表示に起因して前記所定期間が示唆された状況において、該所定期間が経過する前に、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されている前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されて前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行された場合に、遊技状態が移行された後の前記所定動的表示又は前記特定動的表示から前記他の表示制御を実行可能に構成されている。

【１８１０９】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定識別情報としての所定図柄情報を備え、所定抽選情報としての所定抽選情報を備え、所定情報取得手段としての情報取得制御を備え、所定記憶手段としての所定記憶部を備え、所定動的表示としての所定図柄示唆を備え、所定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、特定識別情報としての特定図柄情報を備え、特定抽選情報としての特定抽選情報を備え、特定情報取得手段としての情報取得制御を備え、特定記憶手段としての特定記憶部を備え、特定動的表示としての特定図柄示唆を備え、特定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、所定の演出としての表現様式を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定遊技状態としての所定状況を備え、特定遊技状態としての特定状況を備え、遊技状態移行手段としての状態遷移制御を備え、遊技操作としての遊技作業を備え、操作手段としての操作装置を備え、優先手段としての優先制御を備え、所定条件としての所定要件を備え、実行されていた表示制御としての所定表示状態を備え、異なる表示制御としての特定表示状態を備え、表示制御変更手段としての制御変更装置を備え、その時点における表示制御としての所定表示状態を備え、他の表示制御としての特定表示状態を備え、所定期間としての所定間隔を備え、期間示唆手段としての期間示唆制御を備え、所定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、特定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、回数移行手段としての特定状態移行制御を備え、第１示唆表示としての動作中操作方法を備え、第１示唆表示手段としての動作中操作制御を備え、第２示唆表示としての停止中操作方法を備え、第２示唆表示手段としての停止中操作制御を備え、結果移行手段としての結果移行制御を備え、特定条件としての特定要件を備える。
【１８１１０】
なお、例えば、所定識別情報として、本実施形態では該所定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。
【１８１１１】
また、例えば、特定動的表示として、本実施形態では第２特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。
【１８１１２】
さらに、例えば、表示手段で実行されていた表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。
【１８１１３】
また、例えば、所定動的表示として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば

、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１８１１４】

さらに、例えば、第２示唆表示手段として、本実施形態では待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８１１５】

また、例えば、遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１８１１６】

なお、例えば、特定識別情報として、本実施形態では該特定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１８１１７】

また、例えば、所定動的表示又は特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可能な回数移行手段として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示の実行回数により救済条件を成立させる救済到達計数処理（Ｓ５２０７）、又は、第２特別図柄の動的表示の実行回数により時短終了条件を成立させる時短計数処理（Ｓ５２０６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御などが挙げられる。

【１８１１８】

さらに、例えば、特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段として、本実施形態では第２保留球格納エリア２０３ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行す

るための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１８１１９】

また、例えば、所定記憶手段に記憶されている所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８１２０】

さらに、例えば、所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段として、本実施形態では第１保留球格納エリア２０３ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１８１２１】

また、例えば、所定の演出として、本実施形態では、特別図柄の変動演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出、第３図柄表示装置において実行可能な演出などが挙げられる。

【１８１２２】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の演出を実行可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１８１２３】

また、例えば、所定識別情報に関する所定抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を

抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。

【１８１２４】

さらに、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１８１２５】

また、例えば、第２示唆表示として、本実施形態では待機中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１８１２６】

さらに、例えば、所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１８１２７】

また、例えば、特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１８１２８】

さらに、例えば、特定動的表示を所定動的表示より優先して実行可能な優先手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）内のＳ５０５の処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示を普通図柄の可変表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示を特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特定の処理を他の処理よりも優先して実行可能な処理又は制御、特定の表示情報を他の表示情報よりも優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８１２９】

また、例えば、所定条件として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作によって設定が変更されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作

を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１８１３０】

さらに、例えば、所定期間を示唆可能な期間示唆手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間を示唆可能な処理又は制御、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間を示唆可能な処理又は制御、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行可能な期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間を示唆可能な処理又は制御、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、特定の演出が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機に配設された役物が動作する期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間を示唆可能な処理又は制御、遊技状態が移行するまでの期間を示唆可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８１３１】

また、例えば、所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１８１３２】

さらに、例えば、特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１８１３３】

また、例えば、その時点における表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示

唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１８１３４】

また、例えば、所定期間として、本実施形態では、ゲームカスタマイズ操作による設定完了操作を実行してから、該操作に基づく表示制御の変動演出が実行されるまでの期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１８１３５】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１８１３６】

また、例えば、結果移行手段として、本実施形態では当選することで遊技状態を移行可能な特別図柄（例えば、大当たり又は小当たり）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１８１３７】

さらに、例えば、特定記憶手段に記憶されている特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８１３８】
　また、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では「通常遊技状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。
【１８１３９】
　さらに、例えば、遊技操作が可能な操作手段として、本実施形態では枠ボタン２２を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。
【１８１４０】
　また、例えば、第１示唆表示として、本実施形態では変動中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。
【１８１４１】
　さらに、例えば、第１示唆表示手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。
【１８１４２】
　また、例えば、表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時

の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。
【１８１４３】
さらに、例えば、表示制御変更手段として、本実施形態では音声ランプ制御装置１１３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の演出の導出割合を変更可能な制御、処理又は装置、表示物の種類、内容、色彩、表示数、面積、表示濃度、表示タイミング、表示時間、表示回数等を変更可能な制御、処理又は装置、実行されている演出内容を変更可能な制御、処理又は装置などが挙げられる。
【１８１４４】
また、例えば、特定識別情報に関する第２抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。
【１８１４５】
さらに、例えば、他の表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。
【１８１４６】
また、例えば、特定条件として、本実施形態では「通常遊技状態」における第２特別図柄の動的表示の実行を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当す

ること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示が実行されること、「時間短縮状態」において第１特別図柄の動的表示が実行されること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１８１４７】

ここで、図９２１を参照して、第５２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）について説明する。図９２１は、第５２実施形態の特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）を示したフローチャートである。

【１８１４８】

第４７実施形態の特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）と、第５２実施形態の特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）との異なる点は、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値によって、設定するカスタムカウンタのコマンド内容が異なる点である。

【１８１４９】

第５２実施形態の特図１カウンタ更新処理（Ｓ１２３８）では、Ｓ１２７３の処理を終えると、次いで、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が２より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１２８５）、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が２より大きい値であれば

（Ｓ１２８５：Ｙｅｓ）、変動中カスタマイズ内容が反映されるまでに、未だ数回転かかる状態であるため、表示用通常カスタムカウンタコマンドを設定し（Ｓ１２８６）、処理をＳ１２７７に移行する。

【１８１５０】

一方、Ｓ１２８５の判別の結果、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が２より大きい値でない、即ち、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が２以下であれば（Ｓ１２８５：Ｎｏ）、変動中カスタマイズ内容が残り２回転以内に反映される状態であるため、表示用特別カスタムカウンタコマンドを設定し（Ｓ１２８７）、処理をＳ１２７７に移行する。

【１８１５１】

Ｓ１２８６で設定された表示用通常カスタムカウンタコマンド、又は、Ｓ１２８７で設定された表示用特別カスタムカウンタコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用通常カスタムカウンタコマンド又は表示用特別カスタムカウンタコマンドを受信すると、それぞれのコマンドに応じた表示形態によってカスタマイズ反映回転数の表示処理を行う（図９２４（ｃ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ又は図９２５（ｃ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）。

【１８１５２】

次いで、図９２２を参照して、第５２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）について説明する。図９２２は、第５２実施形態の特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）を示したフローチャートである。

【１８１５３】

第４７実施形態の特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）と、第５２実施形態の特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）との異なる点は、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値によって、設定するカスタムカウンタのコマンド内容が異なる点である。

【１８１５４】

第５２実施形態の特図２カウンタ更新処理（Ｓ１２５８）では、Ｓ１２９３の処理を終えると、次いで、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が２より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ１３０５）、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が２より大きい値であれば（Ｓ１３０５：Ｙｅｓ）、変動中カスタマイズ内容が反映されるまでに、未だ数回転かかる状態であるため、表示用通常カスタムカウンタコマンドを設定し（Ｓ１３０６）、処理をＳ１２９８に移行する。

【１８１５５】

一方、Ｓ１３０５の判別の結果、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が２より大きい値でない、即ち、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が２以下であれば（Ｓ１３０５：Ｎｏ）、変動中カスタマイズ内容が残り２回転以内に反映される状態であるため、表示用特別カスタムカウンタコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１２９８に移行する。

【１８１５６】

Ｓ１３０６で設定された表示用通常カスタムカウンタコマンド、又は、Ｓ１３０７で設定された表示用特別カスタムカウンタコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図８０９のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用通常カスタムカウンタコマンド又は表示用特別カスタムカウンタコマンドを受信すると、それぞれのコマンドに応じた表示形態で、カスタマイズ内容が反映されるまでの回転数の表示処理を行う（図９２４（ｃ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ又は図９２５（ｃ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）。

【１８１５７】

このように構成することで、カスタマイズの設定完了操作を実行して、カスタマイズ反映回転数が表示されている状態において特別図柄の変動演出が実行された場合に、該カス

タマイズ反映回転数が減算された値によって、該カスタマイズ反映回転数の表示態様を異ならせることができる。

【１８１５８】

その結果、遊技者は、変動中カスタマイズ操作を実行した場合に第３図柄表示装置８１に表示されるカスタマイズ反映回転数を認識し易くすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１８１５９】

なお、第３図柄表示装置８１に表示させるカスタマイズ反映回転数の表示態様を変化させるタイミングについては、カスタム準備中カウンタ２２３ｏの値が２の場合でなくてもよく、１でもよいし、０でもよいし、その他の値でもよい。

【１８１６０】

また、表示態様を変化させる段階は１段階でなく、２段階でもよいし、３段階でもよいし、その他複数段階でもよい。

【１８１６１】

さらに、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数を変化させる表示態様の様式は、図９２５（ｃ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに示す様式でなくてもよく、カスタマイズ反映回転数の表示を拡大させてもよいし、カスタマイズ反映回転数の表示を縮小させてもよいし、カスタマイズ反映回転数の表示色を変化させてもよいし、カスタマイズ反映回転数を点滅表示させてもよいし、カスタマイズ反映回転数を表示している周辺の背景色を変化させてもよいし、カスタマイズ反映回転数を表示している周辺の模様を変化させてもよいし、カスタマイズ反映回転数の表示位置を変化させてもよいし、その他の様式で変化させてもよい。

【１８１６２】

次に、図９２３～図９２７を参照して、第５２実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図９２３～図９２７は、「通常遊技状態」において変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１８１６３】

より詳細には、図９２３（ａ）は、救済条件が未成立の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９２３（ｂ）は、図９２３（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９２３（ｃ）は、図９２３（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図９２３（ｄ）は、図９２３（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示した図である。

【１８１６４】

また、図９２４（ａ）は、図９２３（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図９２４（ｂ）は、図９２４（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９２４（ｃ）は、図９２４（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、図９２４（ｄ）は、図９２４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１８１６５】

さらに、図９２５（ａ）は、図９２４（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、図９２５（ｂ）は、図９２５（ａ）の状態から、実行中となっていた

第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、図９２５（ｃ）は、図９２５（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態が強調表示されている状態を示した図であり、図９２５（ｄ）は、図９２５（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１８１６６】

また、図９２６（ａ）は、図９２５（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、遊技作業としての変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態が強調表示されている状態を示した図であり、図９２６（ｂ）は、図９２６（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９２６（ｃ）は、図９２６（ｂ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９２６（ｄ）は、図９２６（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態が強調表示されている状態を示した図である。

【１８１６７】

さらに、図９２７は、図９２６（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１８１６８】

図９２３（ａ）は、救済条件が未成立の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９７回」のメッセージが表示されており、救済条件が未成立の状態であって、救済条件成立回数まで残り９７回転であることを示している。

【１８１６９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「３個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１８１７０】

また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。

【１８１７１】

次いで、図９２３（ｂ）は、図９２３（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９２３（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１８１７２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９２３（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１８１７３】

次いで、図９２３（ｃ）は、図９２３（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図９２３（ｂ）の状態から１減算され、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８１７４】

また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９２３（ｂ）の状態から保留球数が１減算され、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１８１７５】

また、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図９２３（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。

【１８１７６】

次いで、図９２３（ｄ）は、図９２３（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図９２３（ｃ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９２３（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１８１７７】

さらに、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図９２３（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得る「ふつう」から、該前兆予告が出現し得ない「出ない」に変更された状態であることを示している。

【１８１７８】

なお、図９２３（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図９２４（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、カスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。

【１８１７９】

次いで、図９２４（ａ）は、図９２３（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図９２３（ｄ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９２３（ｄ）の状態から保留球数が変化していないことを示している。

【１８１８０】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。

【１８１８１】

次いで、図９２４（ｂ）は、図９２４（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別

図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図９２４（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８１８２】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９２４（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１８１８３】

次いで、図９２４（ｃ）は、図９２４（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９５回」のメッセージが表示されており、図９２４（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９２４（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８１８４】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと４回」のメッセージが通常状態で表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「４」であることを示している。なお、該「４」の数値は、図９２４（ａ）の状態において、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたことに基づいている。

【１８１８５】

次いで、図９２４（ｄ）は、図９２４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９５回」のメッセージが表示されており、図９２４（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８１８６】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９２４（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１８１８７】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。

【１８１８８】

なお、図９２３（ｃ）から図９２４（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図９２４（ｄ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、所定表示状態として変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。

【１８１８９】

次いで、図９２５（ａ）は、図９２４（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９４回」のメッセージが表示されており、図９２４（ｄ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図９２４（ｄ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行

されたことを示している。
【１８１９０】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが通常状態で表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「３」であることを示している。
【１８１９１】
次いで、図９２５（ｂ）は、図９２５（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９４回」のメッセージが表示されており、図９２５（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８１９２】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９２５（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８１９３】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。
【１８１９４】
なお、図９２３（ｃ）から図９２４（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図９２５（ｂ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。
【１８１９５】
次いで、図９２５（ｃ）は、図９２５（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態が強調表示されている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９３回」のメッセージが表示されており、図９２５（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、図９２５（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８１９６】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」のメッセージが強調表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。
【１８１９７】
次いで、図９２５（ｄ）は、図９２５（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９３回」のメッセージが表示されており、図９２５（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８１９８】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９２５（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８１９９】
さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示され

ており、図９２５（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が２加算されたことを示している。

【１８２００】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。

【１８２０１】

なお、図９２３（ｃ）から図９２４（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図９２５（ｄ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。

【１８２０２】

次いで、図９２６（ａ）は、図９２５（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態が強調表示されている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９２回」のメッセージが表示されており、図９２５（ｄ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図９２５（ｄ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８２０３】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが強調表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。

【１８２０４】

次いで、図９２６（ｂ）は、図９２６（ａ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９２回」のメッセージが表示されており、図９２６（ａ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９２６（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が２加算されたことを示している。

【１８２０５】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、上段中図柄８１ａ１Ｃ及び下段中図柄８１ａ３Ｃにジュゴンを模した７の図柄が停止し、中図柄列８１ａ２では図柄が変動中の状態となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。

【１８２０６】

なお、このリーチ演出が導出されたことで、遊技者は、図９２４（ｄ）、図９２５（ｂ）及び図９２５（ｄ）の時点で出現した前兆予告が、該リーチ演出を示唆するために出現した予告であることを推測できる。

【１８２０７】

次いで、図９２６（ｃ）は、図９２６（ｂ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９２回」のメッセージが表示されており、図９２６（ｂ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８２０８】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９２６（ｂ）において実行中となっていたリーチ演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、上段中図柄８１ａ１Ｃ及び下段中図柄８１ａ３Ｃにジュゴンを模し

た７の図柄が停止して、所謂テンパイ状態となっている一方、中段左図柄８１ａ２Ｌにジュゴンを模した７の図柄が停止しており、リーチ演出がハズレであったことを示している。

【１８２０９】

次いで、図９２６（ｄ）は、図９２６（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９１回」のメッセージが表示されており、図９２６（ｃ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９２６（ｃ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８２１０】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが強調表示されており、実行中となっている第１特別図柄の変動演出より、特定表示状態として変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。

【１８２１１】

次いで、図９２７は、図９２６（ｄ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９１回」のメッセージが表示されており、図９２６（ｄ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８２１２】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９２６（ｄ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１８２１３】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」に設定された状態であることを示している。

【１８２１４】

また、図９２６（ｄ）の状態において、遊技作業としての変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定から、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定に変更された状態）となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分には泡を模した前兆予告図柄８１ｋが出現していない状態となっている。

【１８２１５】

以上、説明したように、第５２実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズが実行された場合に第３図柄表示装置８１に表示するカスタマイズ反映回転数の表示形態が途中で変化可能となるように構成する。

【１８２１６】

このように構成することで、カスタマイズ反映回転数が更新された場合に表示形態を変化させることができる。その結果、カスタマイズ反映回転数が更新されたことを遊技者が認識し易くすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１８２１７】

また、第５２実施形態のパチンコ機１０では、変動中カスタマイズが実行された場合に第３図柄表示装置８１に表示するカスタマイズ反映回転数を、該回転数の数値によって、表示形態が異なるように構成する。

【１８２１８】

このように構成することで、特別図柄の変動演出が実行されてカスタマイズ反映回転数

が更新された場合に、該カスタマイズ反映回転数の値によって表示形態を変化させることができる。

【１８２１９】

その結果、変動中カスタマイズ操作の実行後において、特別図柄の変動演出が実行されるタイミングで更新されるカスタマイズ反映回転数を遊技者が認識し易くすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１８２２０】

その他、第５２実施形態におけるパチンコ機１０は、第４７実施形態乃至第５１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１８２２１】

＜第５３実施形態＞

次いで、図９２８～図９３７を参照して、本発明を適用した第５３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５３実施形態のパチンコ機１０について、第４７実施形態乃至第５２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第４７実施形態乃至第５２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第４７実施形態乃至第５２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１８２２２】

従来、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値が付与され得る遊技機がある。

【１８２２３】

このような遊技機において、所定の条件が成立する場合に実行され得る変動演出の表示制御方法について、さらなる向上が求められている。

【１８２２４】

具体的には、例えば、従来の遊技機において、１の特別図柄の変動演出が実行される場合の表示内容は、該遊技機に構成されている主制御装置、音声ランプ制御装置又は表示制御装置内の制御によって導出されるため、遊技者が該変動演出の導出確率又は表示態様等を変更することは不可又は困難となるように構成されている。

【１８２２５】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、１の特別図柄の変動演出が実行される場合の演出の導出確率又は表示態様等を遊技者が変更可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１８２２６】

より具体的には、例えば、特別図柄の動的表示が実行中であっても、遊技者が枠ボタン等を操作することで１の特別図柄の変動演出が実行される場合の演出の導出確率又は表示態様等を変更可能とし、遊技者の嗜好に沿った変動演出を実行可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【１８２２７】

本目的を達成するために、第５３実施形態のパチンコ機１０は、所定識別情報に関する所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段と、前記所定情報取得手段により取得された前記所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段と、前記所定記憶手段に記憶された前記所定抽選情報を使用することにより、前記所定識別情報の所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段と、前記所定識別情報と異なる特定識別情報に関する特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段と、前記特定情報取得手段により取得された前記特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段と、前記特定記憶手段に記憶された前記特定抽選情報を使用することにより、前記特定識別情報の特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段と、所定の演出を表示可能な表示手段と、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、遊技機前面側に設けられ、遊技者による遊技操作が可能な操作手段と、前記特定記憶手段に前記特定抽選情報が記憶されている場合に

、前記所定記憶手段に前記所定抽選情報が記憶されているか否かに関わらず、前記特定動的表示を実行可能な優先手段と、前記遊技操作が行われることによる所定条件が成立することにより、該所定条件の成立前に前記表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御に変更可能な表示制御変更手段と、を備えた遊技機であって、前記所定遊技状態において、前記所定動的表示が前記特定動的表示よりも実行され易く構成され、前記特定遊技状態において、前記特定動的表示が前記所定動的表示よりも実行され易く構成され、前記遊技機は、遊技者により前記遊技操作が行われている状況において、その時点における表示制御から他の表示制御となるまでの所定期間を示唆可能な期間示唆手段と、少なくとも前記所定遊技状態において前記所定記憶手段に記憶されている前記所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記特定記憶手段に記憶されている前記特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段と、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において、少なくとも前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可能な回数移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記特定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記特定記憶手段に記憶される前記特定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記所定遊技状態において、前記所定記憶手段に前記所定抽選情報が記憶されているとともに、前記特定記憶手段に前記特定抽選情報が記憶された場合に、第１タイミングで前記表示手段で実行されている表示態様を変更し、前記特定遊技状態において、前記特定記憶手段に前記特定抽選情報が記憶されているとともに、前記所定記憶手段に前記所定抽選情報が記憶された場合に、前記第１タイミングとは異なる第２タイミングで前記表示手段で実行されている表示態様を変更する。

【１８２２８】

また、第５３実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、少なくとも前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆可能に構成され、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において前記遊技操作を行っている状況において、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より、前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合、該回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１８２２９】

さらに、第５３実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して前記所定期間を示唆している状況において、前記特定動的表示が実行されることで、前記所定記憶手段に記憶される前記所定動的表示の合計数より前記回数移行手段による遊技状態の移行の方が先に実行され得る場合に、該遊技状態の移行の方が先に実行され得る状況となったタイミングより、前記回数移行手段によって遊技状態が移行される前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行回数に基づいて前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１８２３０】

また、第５３実施形態のパチンコ機１０は、前記期間示唆手段は、前記所定遊技状態において、前記回数移行手段によって遊技状態が移行し得ない場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１８２３１】

さらに、第５３実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されている状態において前記遊技操作が実行される場合

に、前記遊技操作の操作態様を第１示唆表示で遊技者に示唆可能な第１示唆表示手段と、前記所定動的表示及び前記特定動的表示が実行されていない状態において前記遊技操作が実行される場合に、前記遊技操作の操作態様を前記第１示唆表示と異なる第２示唆表示で遊技者に示唆可能な第２示唆表示手段と、を備えている。

【１８２３２】

また、第５３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行中において、前記遊技操作を実行可能に構成される。

【１８２３３】

さらに、第５３実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技状態移行手段は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示の実行結果に基づいて遊技状態を移行可能な結果移行手段、を備え、前記期間示唆手段は、前記遊技操作を行ったタイミングにおいて、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に前記結果移行手段により遊技状態が移行され得る前記所定動的表示又は前記特定動的表示が記憶されている場合に、前記所定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記特定動的表示に起因して、前記所定期間を遊技者に示唆する。

【１８２３４】

また、第５３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合に更新され得る。

【１８２３５】

さらに、第５３実施形態のパチンコ機１０は、前記所定期間は、前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行された場合でも、特定条件が成立している状況において更新されない場合がある。

【１８２３６】

また、第５３実施形態のパチンコ機１０は、前記表示制御変更手段は、前記遊技操作が行われたことにより、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されたことに基づいて実行された前記所定動的表示又は前記特定動的表示に起因して前記所定期間が示唆された状況において、該所定期間が経過する前に、前記所定記憶手段又は前記特定記憶手段に記憶されている前記所定動的表示又は前記特定動的表示が実行されて前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行された場合に、遊技状態が移行された後の前記所定動的表示又は前記特定動的表示から前記他の表示制御を実行可能に構成されている。

【１８２３７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定識別情報としての所定図柄情報を備え、所定抽選情報としての所定抽選情報を備え、所定情報取得手段としての情報取得制御を備え、所定記憶手段としての所定記憶部を備え、所定動的表示としての所定図柄示唆を備え、所定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、特定識別情報としての特定図柄情報を備え、特定抽選情報としての特定抽選情報を備え、特定情報取得手段としての情報取得制御を備え、特定記憶手段としての特定記憶部を備え、特定動的表示としての特定図柄示唆を備え、特定動的実行手段としての図柄変動制御を備え、所定の演出としての表現様式を備え、表示手段としての報知装置を備え、所定遊技状態としての所定状況を備え、特定遊技状態としての特定状況を備え、遊技状態移行手段としての状態遷移制御を備え、遊技操作としての遊技作業を備え、操作手段としての操作装置を備え、優先手段としての優先制御を備え、所定条件としての所定要件を備え、実行されていた表示制御としての所定表示状態を備え、異なる表示制御としての特定表示状態を備え、表示制御変更手段としての制御変更装置を備え、その時点における表示制御としての所定表示状態を備え、他の表示制御としての特定表示状態を備え、所定期間としての所定間隔を備え、期間示唆手段としての期間示唆制御を備え、所定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、特定記憶数判別手段としての記憶判別制御を備え、回数移行手段としての特定状態移行制御を備え、第１タイミングとしての所定時期を備え、第２タイミングとしての特定時期を備え、第１示唆表示としての動作中操作方法を備え、第１示唆表示手段としての動作中操作制御を備え、第２示唆表示としての停止中操作方法を備え、第２示唆表示手段としての停止中操作

制御を備え、結果移行手段としての結果移行制御を備え、特定条件としての特定要件を備える。

【１８２３８】

なお、例えば、所定識別情報として、本実施形態では該所定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１８２３９】

また、例えば、その時点における表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１８２４０】

さらに、例えば、第１タイミングとして、本実施形態では第２特別図柄の動的表示実行後の第１特別図柄の動的表示の実行タイミングを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、第１始動口への入球タイミング、第２始動口への入球タイミング、特定の始動口に複数の遊技球が入球したタイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、貯留されている第２特別図柄の動的表示の保留球をすべて実行した後の第１特別図柄の動的表示の実行タイミング、貯留されている第１特別図柄の動的表示の保留球をすべて実行した後の第２特別図柄の動的表示の実行タイミング、普図始動口への入球タイミング、普通図柄の可変表示の実行開始タイミング、普通図柄の可変表示の実行中の１タイミング、普通図柄の可変表示の停止タイミング、普通図柄の可変表示の図柄確定タイミング、貯留されている普通図柄の可変表示の保留球をすべて実行したタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１８２４１】

また、例えば、所定記憶手段に記憶されている所定抽選情報の数を判別可能な所定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示

の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８２４２】

さらに、例えば、第１示唆表示として、本実施形態では変動中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１８２４３】

また、例えば、遊技操作が可能な操作手段として、本実施形態では枠ボタン２２を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【１８２４４】

なお、例えば、特定識別情報として、本実施形態では該特定識別情報に関する動的表示を実行することで、所定の遊技価値を付与可能となる図柄を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１８２４５】

また、例えば、所定動的表示として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１８２４６】

さらに、例えば、所定抽選情報を記憶可能な所定記憶手段として、本実施形態では第１保留球格納エリア２０３ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１８２４７】

また、例えば、特定動的表示として、本実施形態では第２特別図柄の動的表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示、普通図柄の可変表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【１８２４８】
さらに、例えば、所定動的表示を実行可能な所定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。
【１８２４９】
また、例えば、所定の演出として、本実施形態では、特別図柄の変動演出を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行に基づく演出、普通図柄の可変表示の実行に基づく演出、特別図柄の動的表示の実行回数に関する演出、普通図柄の可変表示の実行回数に関する演出、入球口に入球したことに基づく演出、待機中に実行可能な演出、デモ演出、役物が動作することに基づいて実行される演出、特別図柄の動的表示が実行開始する場合の演出、特別図柄の動的表示が実行を終了する場合の演出、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知するための演出、大当たり中の演出、小当たり中の演出、遊技状態が移行したこと又は移行し得ることを示唆する演出、遊技方法を示唆する演出、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作を示唆する演出、遊技価値の付与に関する演出、賞球等の遊技価値の累計値が一定値に到達したことを示唆する演出、第３図柄表示装置において実行可能な演出などが挙げられる。
【１８２５０】
さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では所定の演出を実行可能なものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【１８２５１】
また、例えば、所定抽選情報を取得可能な所定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。
【１８２５２】
さらに、例えば、第２示唆表示手段として、本実施形態では待機中カスタマイズ処理（Ｓ１１５１）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。
【１８２５３】
また、例えば、遊技状態を移行可能な遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記

憶領域などが挙げられる。

【１８２５４】

さらに、例えば、遊技者による遊技操作として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技球の発射強度を変化させる操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技者音量操作部を操作すること、遊技者光量操作部を操作すること、変動演出に関する設定調整用ボタンを操作すること、球貸しボタンを操作すること、返却ボタンを操作すること、紙幣やカード等を投入すること遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１８２５５】

また、例えば、第２示唆表示として、本実施形態では待機中カスタマイズ操作画面を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な操作画面などが挙げられる。

【１８２５６】

さらに、例えば、特定動的表示を所定動的表示より優先して実行可能な優先手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）内のＳ５０５の処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示を普通図柄の可変表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示を特別図柄の動的表示より優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御、特定の処理を他の処理よりも優先して実行可能な処理又は制御、特定の表示情報を他の表示情報よりも優先して実行若しくは表示可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８２５７】

また、例えば、所定識別情報に関する所定抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。

【１８２５８】

さらに、例えば、表示手段で実行されていた表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行する前における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報

の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１８２５９】

また、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では「通常遊技状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１８２６０】

さらに、例えば、特定抽選情報を記憶可能な特定記憶手段として、本実施形態では第２保留球格納エリア２０３ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１始動口や第２始動口などの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において特別図柄の動的表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、スルーゲートなどの始動口への入球に伴って取得した各カウンタ値を記憶するためのメモリ、特別図柄表示装置および第３図柄表示装置において普通図柄の可変表示を実行するための各カウンタ値を記憶するためのメモリ、変動演出等で使用するための画像データを格納するためのメモリ、変動演出を実行するための画像データ情報及び転送タイミング等を規定したテーブル等を格納するためのメモリなどが挙げられる。

【１８２６１】

また、例えば、特定条件として、本実施形態では「通常遊技状態」における第２特別図柄の動的表示の実行を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一

定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示が実行されること、「時間短縮状態」において第１特別図柄の動的表示が実行されること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するための制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１８２６２】

さらに、例えば、他の表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１８２６３】

また、例えば、所定期間として、本実施形態では、ゲームカスタマイズ操作による設定完了操作を実行してから、該操作に基づく表示制御の変動演出が実行されるまでの期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例

えば、遊技球が発射されている期間、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映されるまでの期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、特定の演出が実行される期間、遊技機に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間、遊技状態が移行するまでの期間などが挙げられる。

【１８２６４】

さらに、例えば、特定動的表示を実行可能な特定動的実行手段として、本実施形態では特図変動処理（Ｓ２１０）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄表示装置における動的表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する処理又は制御、普通図柄表示装置における普通図柄の可変表示や、第３図柄表示装置にて遊技状態に応じて行う可変表示演出に関する処理又は制御などが挙げられる。

【１８２６５】

また、例えば、特定識別情報に関する第２抽選情報として、本実施形態では大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となる大当たり結果や、小当たり結果、時短図柄、転落図柄、遊技状態を移行可能な図柄等の特定の抽選結果に当選しているか否かを判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで大入賞口等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタ、大当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、小当たりに当選した場合に種別を決定するためのカウンタ、該抽選情報の抽選結果を動的表示するための演出態様を決定するためのカウンタ、決定された演出態様における詳細な動的表示時間を決定するためのカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となる当たり結果やハズレ結果等の抽選結果を判別可能なカウンタ、該抽選情報を抽選することで普通電役等の特定の入賞口を開放可能となるカウンタの初期値として読み込み可能なカウンタなどが挙げられる。

【１８２６６】

さらに、例えば、特定記憶手段に記憶されている特定抽選情報の数を判別可能な特定記憶数判別手段として、本実施形態では変動開始処理における、保留球数に基づいて変動時間を決定する処理（Ｓ５１０３、Ｓ５１０６、Ｓ５１０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、普通図柄の可変表示の保留球数を判別可能な処理又は制御、大当たりラウンド数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの特別図柄の動的表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、特定の遊技状態における残りの普通図柄の可変表示の実行回数を判別可能な処理又は制御、１の連荘状態において実行可能な残りの大当たり回数を判別可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８２６７】

また、例えば、所定動的表示又は特定動的表示の実行回数に基づいて遊技状態を移行可

能な回数移行手段として、本実施形態では第１特別図柄の動的表示の実行回数により救済条件を成立させる救済到達計数処理（Ｓ５２０７）、又は、第２特別図柄の動的表示の実行回数により時短終了条件を成立させる時短計数処理（Ｓ５２０６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第２特別図柄の動的表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示における特定図柄の合計導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示の実行回数により遊技状態を移行させる処理又は制御、普通図柄の可変表示における特定図柄の導出回数により遊技状態を移行させる処理又は制御などが挙げられる。

【１８２６８】

さらに、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１８２６９】

また、例えば、所定条件として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作によって設定が変更されることを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値以上であること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、表示装置において行われる１の演出が実行を開始すること、表示装置において行われる１の演出が実行中であること、表示装置において行われる１の演出の実行期間が経過すること、表示装置において行われる１の演出が実行を終了すること、表示装置において行われる１の演出の一部又は全部が実行されないこと、演出を実行するた

めの制御内容が変更されること、普通図柄の可変表示が実行されること、普通図柄の可変表示の実行が終了すること、普通図柄の可変表示が実行不可又は困難であること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選すること、普通図柄の可変表示が特定の図柄に当選しないこと、普通図柄の可変表示が特定の遊技状態で実行されること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態に移行すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、特定の遊技状態において遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球が特定の領域を通過すること、大入賞口が開放すること、大入賞口が開放中であること、大入賞口の開放期間が経過すること、大入賞口への入球数が一定値に到達すること、大入賞口が閉鎖すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、遊技機の電源が切断されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、特定のフラグがオンであること、特定のフラグがオフであること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が０になること、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の処理を開始する時期に到達すること、特定の遊技状態になること、一定の期間において遊技操作が実行中であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技操作可能な操作部が操作されること、遊技機に配設された役物が特定の動作を実行すること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１８２７０】

さらに、例えば、第２タイミングとして、本実施形態では第２特別図柄の動的表示の実行タイミングを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、第１始動口への入球タイミング、第２始動口への入球タイミング、特定の始動口に複数の遊技球が入球したタイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、貯留されている第２特別図柄の動的表示の保留球をすべて実行した後の第１特別図柄の動的表示の実行タイミング、貯留されている第１特別図柄の動的表示の保留球をすべて実行した後の第２特別図柄の動的表示の実行タイミング、普図始動口への入球タイミング、普通図柄の可変表示の実行開始タイミング、普通図柄の可変表示の実行中の１タイミング、普通図柄の可変表示の停止タイミング、普通図柄の可変表示の図柄確定タイミング、貯留されている普通図柄の可変表示の保留球をすべて実行したタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１８２７１】

また、例えば、特定抽選情報を取得可能な特定情報取得手段として、本実施形態では始動入賞処理（Ｓ２０８）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、始動口等への入球があった場合に特別図柄に関する各

カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された特別図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御、スルーゲート等への入球があった場合に普通図柄に関する各カウンタ値を格納する処理又は制御、格納された普通図柄に関する各カウンタ値や該カウンタ値の保留数を副制御装置へ送信するための処理又は制御などが挙げられる。

【１８２７２】

さらに、例えば、第１示唆表示手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ処理（Ｓ１４２３）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行中において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行されていない状況において特定演出の導出割合を変更可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８２７３】

また、例えば、表示手段で実行されていた表示制御と異なる表示制御として、本実施形態ではゲームカスタマイズ操作を実行した後における抽選割合での各演出の現出態様を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすること、特定の変動演出、特定の可変表示演出、大当たり演出、小当たり演出、待機中の演出、デモ演出、遊技状態を示唆する背景、遊技状態を示唆する図柄、遊技状態を示唆する演出、エラーを報知する演出、電源投入時の演出、電源投入後の演出、抽選による各演出の出現割合、などが挙げられる。

【１８２７４】

さらに、例えば、表示制御変更手段として、本実施形態では音声ランプ制御装置１１３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の演出の導出割合を変更可能な制御、処理又は装置、表示物の種類、内容、色彩、表示数、面積、表示濃度、表示タイミング、表示時間、表示回数等を変更可能な制御、処理又は装置、実行されている演出内容を変更可能な制御、処理又は装置などが挙げられる。

【１８２７５】

また、例えば、結果移行手段として、本実施形態では当選することで遊技状態を移行可能な特別図柄（例えば、大当たり又は小当たり）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の図柄が停止することで、大当たりなどの一定の遊技価値を遊技者に付与可能な図柄、特定の図柄が停止することで、普通電役などの配設物を開放可能とする図柄、大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、転落図柄、ハズレ図柄、遊技状態を移行可能な特別図柄、遊技状態を移行可能な可変表示図柄などが挙げられる。

【１８２７６】

さらに、例えば、所定期間を示唆可能な期間示唆手段として、本実施形態では変動中カスタマイズ終了処理（Ｓ１４６６）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間を示唆可能な処理又は制御、発射された１の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、１の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間を示唆可能な処理又は制御、１の普通図柄の可変表示が実行されている期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行可能な期間を示唆可能な処理又は制御、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間を示唆可能な処理又は制御、特定操作が実行されてから特定操作に基づく制御の変更内容が反映される

までの期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、特定の演出が実行される期間を示唆可能な処理又は制御、遊技機に配設された役物が動作する期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、大入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、小入賞口への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が開放している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役が閉鎖している期間を示唆可能な処理又は制御、普通電役への入賞を有効とみなす期間を示唆可能な処理又は制御、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間を示唆可能な処理又は制御、遊技状態が移行するまでの期間を示唆可能な処理又は制御などが挙げられる。

【１８２７７】

ここで、図９２８～図９３７を参照して、第５３実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図９２８～図９３７は、大きく２の遊技状態における演出の流れを示しており、１つ目の図９２８～図９３２は、「通常遊技状態」において変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図であり、２つ目の図９３３～図９３７は、「時間短縮状態」において変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１８２７８】

より詳細には、図９２８（ａ）は、救済条件が未成立の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９２８（ｂ）は、図９２８（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９２８（ｃ）は、図９２８（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図９２８（ｄ）は、図９２８（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態であって、誤って右打ち遊技が実行されて右打ちエラーが表示されている状態を示した図である。

【１８２７９】

また、図９２９（ａ）は、図９２８（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図９２９（ｂ）は、図９２９（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９２９（ｃ）は、図９２９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、図９２９（ｄ）は、図９２９（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１８２８０】

さらに、図９３０（ａ）は、図９２９（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、図９３０（ｂ）は、図９３０（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、図９３０（ｃ）は、図９３０（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、図９３０（ｄ）は、図９３０（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１８２８１】

また、図９３１（ａ）は、図９３０（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を

示した図であり、図９３１（ｂ）は、図９３１（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図であり、図９３１（ｃ）は、図９３１（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図９３１（ｄ）は、図９３１（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示した図である。

【１８２８２】

さらに、図９３２（ａ）は、図９３１（ｄ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９３２（ｂ）は、図９３２（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、図９３２（ｃ）は、図９３２（ｂ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１８２８３】

次いで、図９３３（ａ）は、「時間短縮状態」において第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図９３３（ｂ）は、図９３３（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９３３（ｃ）は、図９３３（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示した図であり、図９３３（ｄ）は、図９３３（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態であって、誤って左打ち遊技が実行されて左打ちエラーが表示されている状態を示した図である。

【１８２８４】

また、図９３４（ａ）は、図９３３（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示した図であり、図９３４（ｂ）は、図９３４（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９３４（ｃ）は、図９３４（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示した図であり、図９３４（ｄ）は、図９３４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１８２８５】

さらに、図９３５（ａ）は、図９３４（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示した図であり、図９３５（ｂ）は、図９３５（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９３５（ｃ）は、図９３５（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示した図であり、図９３５（ｄ）は、図９３５（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１８２８６】

また、図９３６（ａ）は、図９３５（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示した図であり、図９３６（ｂ）は、図９３６（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図９３６（ｃ）は、図９３６（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示した図であり、図９３６（ｄ）は、図９３６（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【１８２８７】

さらに、図９３７（ａ）は、図９３６（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出

が実行中となっている状態を示した図であり、図９３７（ｂ）は、図９３７（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示した図である。

【１８２８８】

図９２８（ａ）は、救済条件が未成立の「通常遊技状態」において、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９７回」のメッセージが表示されており、救済条件が未成立の状態であって、救済条件成立回数まで残り９７回転であることを示している。

【１８２８９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「３」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「３個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１８２９０】

また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。

【１８２９１】

次いで、図９２８（ｂ）は、図９２８（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９２８（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１８２９２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９２８（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１８２９３】

次いで、図９２８（ｃ）は、図９２８（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図９２８（ｂ）の状態から１減算され、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８２９４】

また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９２８（ｂ）の状態から保留球数が１減算され、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【１８２９５】

また、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図９２８（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となって

おり、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。

【１８２９６】

次いで、図９２８（ｄ）は、図９２８（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態であって、誤って右打ち遊技が実行されて右打ちエラーが表示されている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図９２８（ｃ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。

【１８２９７】

また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９２８（ｃ）と同様である一方、特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、誤って右打ち遊技が実行されたことで第２始動口７１に入球し、第２特図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１８２９８】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には左打ち報知メッセージ８１ｏに「左打ち」のメッセージが、変動中となっている図柄列８１ａの前面に表示されており、遊技者が誤って右打ち遊技を実行したことでスルーゲート６７に入球し、右打ち禁止の報知メッセージが表示され、左打ち遊技を示唆している状態を示している。

【１８２９９】

また、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図９２８（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得る「ふつう」から、該前兆予告が出現し得ない「出ない」に変更された状態であることを示している。

【１８３００】

なお、図９２８（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図９２９（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、カスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。

【１８３０１】

次いで、図９２９（ａ）は、図９２８（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図９２８（ｄ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９２８（ｄ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１８３０２】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。

【１８３０３】

次いで、図９２９（ｂ）は、図９２９（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９６回」のメッセージが表示されており、図９２９（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８３０４】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９２９（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また

、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８３０５】
次いで、図９２９（ｃ）は、図９２９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９５回」のメッセージが表示されており、図９２９（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、図９２９（ｂ）の状態から１減算されており、第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８３０６】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと４回」のメッセージが表示されており、所定間隔としてのカスタマイズ反映回転数があと「４」であることを示している。なお、該「４」の数値は、図９２９（ａ）の状態において、第１特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたことに基づいている。
【１８３０７】
次いで、図９２９（ｄ）は、図９２９（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９５回」のメッセージが表示されており、図９２９（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８３０８】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９２９（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８３０９】
次いで、図９３０（ａ）は、図９２９（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９４回」のメッセージが表示されており、図９２９（ｄ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９２９（ｄ）の状態から１減算されており、所定期間として、第２特別図柄の保留球がすべて実行され、第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８３１０】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと４回」のメッセージが表示されており、図９２９（ｂ）及び（ｃ）の状態において実行されたのが第２特別図柄の変動演出であったため、カスタマイズ反映回転数が減算されず、「４」のままであることを示している。
【１８３１１】
次いで、図９３０（ｂ）は、図９３０（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９４回」のメッセージが表示されており、図９３０（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８３１２】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３０（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８３１３】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。

【１８３１４】

なお、図９２８（ｃ）から図９２９（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図９３０（ｂ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、所定表示状態として変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。

【１８３１５】

次いで、図９３０（ｃ）は、図９３０（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９３回」のメッセージが表示されており、図９３０（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図９３０（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８３１６】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「３」であることを示している。

【１８３１７】

次いで、図９３０（ｄ）は、図９３０（ｃ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９３回」のメッセージが表示されており、図９３０（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８３１８】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３０（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１８３１９】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。

【１８３２０】

なお、図９２８（ｃ）から図９２９（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図９３０（ｄ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。

【１８３２１】

次いで、図９３１（ａ）は、図９３０（ｄ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９２回」のメッセージが表示されており、図９３０（ｄ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「１」が表示されており、図９３０（ｄ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行

されたことを示している。
【１８３２２】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。
【１８３２３】
次いで、図９３１（ｂ）は、図９３１（ａ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９２回」のメッセージが表示されており、図９３１（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８３２４】
また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３１（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８３２５】
さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９３１（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第１特別図柄の変動演出の保留球数が３加算されたことを示している。
【１８３２６】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、この後実行され得る第１特別図柄の変動演出において、大当たり期待度の高い変動演出が実行され得ることを示している。
【１８３２７】
なお、図９２８（ｃ）から図９２９（ａ）に示す変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告のゲームカスタマイズの設定が「ふつう」（即ち、前兆予告が出現し得る設定値）から「出ない」（即ち、前兆予告が出現し得ない設定値）に変更されているが、図９３１（ｂ）の状態では、該カスタマイズ操作に基づく表示制御の変更準備中状態であり、変動中カスタマイズ操作の実行前の設定内容に基づいて変動演出が実行されているため、前兆予告が出現した状態となっている。
【１８３２８】
次いで、図９３１（ｃ）は、図９３１（ｂ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、遊技作業としての変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９１回」のメッセージが表示されており、図９３１（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９３１（ｂ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８３２９】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。
【１８３３０】
次いで、図９３１（ｄ）は、図９３１（ｃ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９１回」のメッセージが表示されており、図９３１（ｃ）の状態から引き続き第１特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、図９３１（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８３３１】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、上段中図柄８１ａ１Ｃ及び下段中図柄８１ａ３Ｃにジュゴンを模した７の図柄が停止し、中図柄列８１ａ２では図柄が変動中の状態となっており、リーチ演出が実行中となっている状態を示している。

【１８３３２】

なお、このリーチ演出が導出されたことで、遊技者は、図９３０（ｂ）、図９３０（ｄ）及び図９３１（ｂ）の時点で出現した前兆予告が、該リーチ演出を示唆するために出現した予告であることを推測できる。

【１８３３３】

次いで、図９３２（ａ）は、図９３１（ｄ）の状態から、リーチ演出を実行していた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９１回」のメッセージが表示されており、図９３１（ｄ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８３３４】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３１（ｄ）において実行中となっていたリーチ演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、上段中図柄８１ａ１Ｃ及び下段中図柄８１ａ３Ｃにジュゴンを模した７の図柄が停止して、所謂テンパイ状態となっている一方、中段左図柄８１ａ２Ｌにジュゴンを模した７の図柄が停止しており、リーチ演出がハズレであったことを示している。

【１８３３５】

次いで、図９３２（ｂ）は、図９３２（あ）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９０回」のメッセージが表示されており、図９３２（ａ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図９３２（ａ）の状態から１減算されており、次の第１特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８３３６】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、実行中となっている第１特別図柄の変動演出より、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。

【１８３３７】

次いで、図９３２（ｃ）は、図９３２（ｂ）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。救済カウンタ欄８１ｉに「救済成立まで　あと９０回」のメッセージが表示されており、図９３２（ｂ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８３３８】

また、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３２（ｂ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１８３３９】

さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」に設定された状態であることを示している。

【１８３４０】

また、図９３２（ｂ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定から、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定に変更された状態）となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分には泡を模した前兆予告図柄８１ｋが出現していない状態となっている。

【１８３４１】
次に、図９３３～図９３７を参照して、「時間短縮状態」において変動中カスタマイズを実行した場合の一連の流れについて説明する。図９３３（ａ）は、残り時短回数が表示され得る「時間短縮状態」において、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３６回」のメッセージが表示されており、時短終了条件の成立まで残り３６回転であることを示している。
【１８３４２】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留球数が「０個」及び「３個」である旨が表示されている。そして、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１８３４３】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが表示されており、変動中一発告知カスタマイズ欄８１ｈ１が「ふつう」、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「出ない」、変動中プレミアムカスタマイズ欄８１ｈ３が「ふつう」に、それぞれ設定された状態であることを示している。
【１８３４４】
次いで、図９３３（ｂ）は、図９３３（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３３（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８３４５】
また、また、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９３３（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１８３４６】
次いで、図９３３（ｃ）は、図９３３（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において変動中カスタマイズ操作が行われている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３５回」のメッセージが表示されており、図９３３（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８３４７】
また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９３３（ｂ）の状態から第２特別図柄の変動演出の保留球数が１減算されており、第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。さらに、特図２用変動領域８８ｂが点滅している状態となっており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１８３４８】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが変動中となっている様子を示しており、第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。
【１８３４９】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部の変動中カスタマイズ欄８１ｈのうち、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「出ない」が表示されており、図９３３（ｂ）と同様の設定内容ではあるが、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２がフォーカスされた状態となっており、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、該変動中前兆予告カスタマイズ欄８

１ｈ２の変更操作が行われようとしている状態であることを示している。
【１８３５０】
次いで、図９３３（ｄ）は、図９３３（ｃ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状況において、変動中カスタマイズ操作によって前兆予告の設定が変更されている状態であって、誤って左打ち遊技が実行されて左打ちエラーが表示されている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３５回」のメッセージが表示されており、図９３３（ｃ）の状態から引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。
【１８３５１】
また、特図１用保留数表示８７ａには「４」が表示されており、図９３３（ｃ）の状態から、誤って左打ち遊技が実行されたことで第１始動口６４に複数回入球し、第１特別図柄の変動演出の保留球数が４加算されたことを示している。
【１８３５２】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には右打ち報知メッセージ８１ｎに「右打ち」のメッセージが、変動中となっている図柄列８１ａの前面に表示されており、遊技者が誤って左打ち遊技を実行し、第１始動口６４に複数回入球したことで、右打ち遊技を示唆するメッセージが表示されたことを示している。
【１８３５３】
また、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２に「ふつう」が表示されており、図９３３（ｃ）の状態から、遊技者の変動中カスタマイズ操作によって、前兆予告の設定が、該前兆予告が出現し得ない「出ない」から、該前兆予告が出現し得うる「ふつう」に変更された状態であることを示している。
【１８３５４】
なお、図９３３（ｄ）の状態では、変動中カスタマイズ操作における設定完了操作を行った場合に表示される変更準備中メッセージ（図９３４（ａ）の変動中カスタム状態メッセージ８１ｊ参照）が表示されていないことから、カスタマイズ操作の実行中状態であって、設定完了操作が未実行の状態であることを示している。
【１８３５５】
次いで、図９３４（ａ）は、図９３３（ｄ）の状態から、引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状況において、変動中カスタマイズ操作によって設定完了操作が行われた状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３５回」のメッセージが表示されており、図９３３（ｄ）の状態から引き続き第２特別図柄の変動演出が実行中となっていることを示している。
【１８３５６】
さらに、主表示領域Ｄｍの下部分には、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中」のメッセージが表示されており、変動中カスタマイズ操作で設定完了操作が行われ、変動演出の表示制御の変更準備中であることを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９３３（ｄ）の状態から右打ち遊技が実行されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１８３５７】
次いで、図９３４（ｂ）は、図９３４（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３５回」のメッセージが表示されており、図９３４（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８３５８】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３４（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止し

ており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８３５９】
次いで、図９３４（ｃ）は、図９３４（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「４回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３４回」のメッセージが表示されており、図９３４（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９３４（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８３６０】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと４回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「４」であることを示している。なお、該「４」の数値は、図９３４（ａ）の状態において、第２特別図柄の変動演出の保留球数が「４」の状態で変動中カスタマイズ操作の設定完了操作が行われたことに基づいている。
【１８３６１】
次いで、図９３４（ｄ）は、図９３４（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３４回」のメッセージが表示されており、図９３４（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８３６２】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３４（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９３４（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１８３６３】
次いで、図９３５（ａ）は、図９３４（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「３回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３３回」のメッセージが表示されており、図９３４（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９３４（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８３６４】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと３回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「３」であることを示している。
【１８３６５】
次いで、図９３５（ｂ）は、図９３５（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３３回」のメッセージが表示されており、図９３５（ａ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８３６６】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３５（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９３５（ａ）の状態から遊技が継続され

たことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１８３６７】
次いで、図９３５（ｃ）は、図９３５（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「２回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３２回」のメッセージが表示されており、図９３５（ｂ）の状態から１減算されており、次の特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９３５（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８３６８】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと２回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「２」であることを示している。
【１８３６９】
次いで、図９３５（ｄ）は、図９３５（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３２回」のメッセージが表示されており、図９３５（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８３７０】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３５（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８３７１】
さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９３５（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。
【１８３７２】
次いで、図９３６（ａ）は、図９３５（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作の反映まで「１回転」となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３１回」のメッセージが表示されており、図９３５（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９３５（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。
【１８３７３】
さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「Ｍｙ海カスタム　変更準備中　あと１回」のメッセージが表示されており、カスタマイズ反映回転数があと「１」であることを示している。
【１８３７４】
次いで、図９３６（ｂ）は、図９３６（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイムあと３１回」のメッセージが表示されており、図９３６（ｂ）の状態から変更されていないことを示している。
【１８３７５】
また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３６（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８３７６】

さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９３６（ａ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１８３７７】

次いで、図９３６（ｃ）は、図９３６（ｂ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっており、変動中カスタマイズ操作が反映された状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３０回」のメッセージが表示されており、図９３６（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９３６（ｂ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８３７８】

さらに、変動中カスタム状態メッセージ８１ｊに「変更しました」のメッセージが表示されており、実行中となっている第２特別図柄の変動演出より、特定表示状態として変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態で実行されていることを示している。

【１８３７９】

次いで、図９３６（ｄ）は、図９３６（ｃ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと３０回」のメッセージが表示されており、図９３６（ｃ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８３８０】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３６（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止しており、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【１８３８１】

さらに、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、図９３６（ｃ）の状態から遊技が継続されたことで、第２特別図柄の変動演出の保留球数が１加算されたことを示している。

【１８３８２】

また、主表示領域Ｄｍの下部には変動中カスタマイズ欄８１ｈが再び表示されており、変動中前兆予告カスタマイズ欄８１ｈ２が「ふつう」に設定された状態であることを示している。

【１８３８３】

次いで、図９３７（ａ）は、図９３６（ｄ）の状態から、次の第２特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２９回」のメッセージが表示されており、図９３６（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。また、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図９３６（ｄ）の状態から１減算されており、次の第２特別図柄の変動演出が実行されたことを示している。

【１８３８４】

次いで、図９３７（ｂ）は、図９３７（ａ）の状態から、実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了し、前兆予告が出現している状態を示している。時短カウンタ欄８１ｍに「チャンスタイム　あと２９回」のメッセージが表示されており、図９３７（ａ）の状態から変更されていないことを示している。

【１８３８５】

また、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止しており、図９３７（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａが非リーチとなる形で各図柄が停止して

おり、第２特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。
【１８３８６】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、図柄列８１ａの前面に泡を模した前兆予告図柄８１ｋが表示されており、図９３７（ａ）の状態において、変動中カスタマイズ操作による変動演出の表示制御が変更された状態（即ち、前兆予告が出現し得ない「出ない」の設定から、前兆予告が出現し得る「ふつう」の設定に変更された状態）となったことを示している。
【１８３８７】
以上、説明したように、第５３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において変動中カスタマイズ操作が実行された場合に、該カスタマイズ操作の実行時に貯留されていた特別図柄の動的表示のすべての保留球が実行された後に、該カスタマイズ操作による特別図柄の変動演出の表示制御が変更され得るように構成する。
【１８３８８】
また、「通常遊技状態」において、第１始動口６４及び第２始動口７１の双方に入球した状況で変動中カスタマイズを操作した場合に、第２始動口７１への入球に基づく第２特別図柄の動的表示の実行後に行われる第１特別図柄の動的表示の実行タイミングにおいて、カスタマイズ操作による特別図柄の変動演出の表示制御が変更され得るように構成する。
【１８３８９】
このように構成することで、「通常遊技状態」において第２始動口７１に入球するイレギュラーな事象が発生した場合であっても、特別図柄の変動演出の表示制御が変更され得るタイミング（即ち、カスタマイズ反映回転数）を正しく表示、更新することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。
【１８３９０】
また、第５３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、第１始動口６４及び第２始動口７１の双方に入球した状況で変動中カスタマイズを操作した場合に、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングにおいて、カスタマイズ操作による特別図柄の変動演出の表示制御が変更され得るように構成する。
【１８３９１】
このように構成することで、「時間短縮状態」において第１始動口６４に入球するイレギュラーな事象が発生した場合であっても、特別図柄の変動演出の表示制御が変更され得るタイミング（即ち、カスタマイズ反映回転数）を正しく表示、更新することができ、遊技者が安心して遊技を継続することができる。
【１８３９２】
その結果、遊技者は、いずれの遊技状態であっても、遊技を中断することなくカスタマイズ操作を実行可能となり、パチンコ機１０の稼働率が低下することを防止することができる。
【１８３９３】
その他、第５３実施形態におけるパチンコ機１０は、第４７実施形態乃至第５２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１８３９４】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。
【１８３９５】
＜変形例１＞

上記実施形態では、特別図柄及び普通図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８３９６】

＜変形例２＞

上記実施形態では、時短終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

【１８３９７】

＜変形例３＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【１８３９８】

＜変形例４＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【１８３９９】

＜変形例５＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示が高確率（即ち、９９／１００）で当たりに当選し得るように構成している。これに対し、より低確率（例えば、５０／１００）で当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８４００】

＜変形例６＞
上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においては大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【１８４０１】
＜変形例７＞
上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【１８４０２】
＜変形例８＞
上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【１８４０３】
＜変形例９＞
上記実施形態では、変動中カスタマイズ操作を実行した場合に、該操作の設定完了時点において貯留されている保留球数に応じて、表示制御が変更されるタイミングを設定するように構成されている。これに対し、変動中カスタマイズ操作を実行した場合に、該操作の設定完了時点において実行中となっている特別図柄の動的表示が終了したタイミングで表示制御を変更可能となるように構成してもよい。また、該操作の設定完了時点において表示制御を変更可能となるように構成してもよい。

【１８４０４】
＜変形例１０＞
上記実施形態では、ゲームカスタマイズ機能によって表示制御を変更可能な演出として、３の演出を設定可能に構成しているが、より多くの演出を変更可能に構成してもよいし、より少数の演出のみを変更可能に構成してもよい。

【１８４０５】
＜変形例１１＞
上記実施形態では、ゲームカスタマイズ機能によって、特定演出の導出確率を変更可能に構成しているが、該特定演出が導出された場合の大当たり期待度を変化可能に構成してもよい。

【１８４０６】
＜変形例１２＞
上記実施形態では、ゲームカスタマイズ機能によって、特定演出の導出確率を変更可能に構成しているが、特定演出に対する設定ではなく、複数種類の演出に対して変更可能に構成してもよい。例えば、先読み演出を実行可能な演出全般に対して変更を行うように構成してもよいし、予告演出全般に対して変更を行うように構成してもよい。

【１８４０７】
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示では小当たり遊技の小当たり種別に当選し得ず、第２特別図柄の動的表示において、小当たり遊技の小当たり種別に当選可能に構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示のみにおいて、小当たり遊技の小当た

り種別に当選可能に構成してもよいし、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の双方において小当たり遊技の小当たり種別に当選可能に構成してもよいし、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示のいずれにおいても小当たり遊技の小当たり種別に当選し得ないように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８４０８】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【１８４０９】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８４１０】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【１８４１１】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【１８４１２】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【１８４１３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合

について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【１８４１４】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【１８４１５】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【１８４１６】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【１８４１７】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【１８４１８】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【１８４１９】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【１８４２０】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左

方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【１８４２１】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【１８４２２】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１８４２３】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１８４２４】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【１８４２５】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【１８４２６】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【１８４２７】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から

補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８４２８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１８４２９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【１８４３０】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１８４３１】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８４３２】
上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。
【１８４３３】
特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８４３４】
警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１８４３５】
普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。
【１８４３６】
大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄

は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に出現させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８４３７】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８４３８】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、開閉板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８４３９】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「時間短縮状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８４４０】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が出現される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【１８４４１】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優

先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【１８４４２】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１８４４３】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１８４４４】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１８４４５】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【１８４４６】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１８４４７】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【１８４４８】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１８４４９】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【１８４５０】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の

中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【１８４５１】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【１８４５２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【１８４５３】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１８４５４】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであっても

よい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１８４５５】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄８１ａ１～８１ａ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄８１ａ１～８１ａ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄８１ａ１～８１ａ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１８４５６】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１８４５７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１８４５８】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【１８４５９】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機と

スロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１８４６０】

なお、上記実施形態および上記変形例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施形態又は上記変形例に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態又は各変形例は、それぞれ、１若しくは複数の他の実施形態又は１若しくは複数の他の変形例が有する構成の一部又は複数部分を、その実施形態又は変形例に追加し或いはその実施形態又は変形例の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態又は変形例を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態又は上記変形例で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【１８４６１】

なお、上記遊技機Ａ１～Ａ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１０，Ｄ１～Ｄ１２，Ｅ１～Ｅ１２，Ｆ１～Ｆ１０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１８４６２】

なお、上記遊技機Ｂ１～Ｂ１２のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｃ１～Ｃ１０，Ｄ１～Ｄ１２，Ｅ１～Ｅ１２，Ｆ１～Ｆ１０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１８４６３】

なお、上記遊技機Ｃ１～Ｃ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｄ１～Ｄ１２，Ｅ１～Ｅ１２，Ｆ１～Ｆ１０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１８４６４】

なお、上記遊技機Ｄ１～Ｄ１２のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１０，Ｅ１～Ｅ１２，Ｆ１～Ｆ１０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１８４６５】

なお、上記遊技機Ｅ１～Ｅ１２のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１０，Ｄ１～Ｄ１２，Ｆ１～Ｆ１０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１８４６６】

なお、上記遊技機Ｆ１～Ｆ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１０，Ｄ１～Ｄ１２，Ｅ１～Ｅ１２のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１８４６７】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【１８４６８】

遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１０，Ｄ１～Ｄ１２，Ｅ１～Ｅ１２，Ｆ１～Ｆ１０のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１８４６９】

遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１０，Ｄ１～Ｄ１２，Ｅ１～Ｅ１２，Ｆ

１～Ｆ１０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１８４７０】

遊技機Ａ１～Ａ１０，Ｂ１～Ｂ１２，Ｃ１～Ｃ１０，Ｄ１～Ｄ１２，Ｅ１～Ｅ１２，Ｆ１～Ｆ１０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１８４７１】

＜第５４実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図９３８～図１０２０を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第５４実施形態について説明する。図９３８は、第５４実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図９３９はパチンコ機１０の背面図であり、図９４０はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【１８４７２】

従来、遊技者が遊技することで特別図柄の動的表示が実行され、該特別図柄の動的表示において所定の遊技結果が導出された場合に、遊技者に予め定めた利益を付与する遊技機がある。

【１８４７３】

このような遊技機において、遊技盤に配設する飾り部材の形状や配設方法について、さらなる向上が求められている。

【１８４７４】

具体的には、例えば、従来の遊技機において、始動入球口や大入賞口、スルーゲートなどの入球口に加えて、多くの飾り部材が遊技盤の前面側に突出させて配設されている。これらの飾り部材によって、遊技機の意匠性が向上する一方、遊技盤の広い面積が該飾り部材の支持部や該飾り部材自体によって占められることで遊技球の流下経路が減少し、遊技球の流下態様の多様化を妨げ、遊技の興趣を低下させてしまうおそれがあった。

【１８４７５】

また、従来の遊技機において、遊技球の進行方向に影響を与え得る配設物は、遊技球の進行方向を変化させる役割に特化されており、意匠の観点において不十分な構成となっているおそれがあった。

【１８４７６】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、飾り部材の形状や飾り部材を支持する支持部の配設方法によって、遊技球の流下経路が制限され難くなるように構成することで、遊技盤の意匠性を向上しつつ、遊技球の流下態様を多様化し、遊技機の興趣を向上させることを目的としている。

【１８４７７】
より具体的には、例えば、第５４実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域を流下する遊技球が衝突し得ない位置に飾り部材の支持部を配設し、該支持部によって遊技球の流下経路が制限され難くなるように構成する。また、遊技領域を流下する遊技球が、飾り部材の一部と衝突可能に構成し、該衝突によって遊技球の流下形態が多様化するように構成する。
【１８４７８】
本目的を達成するために、第５４実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射される遊技球が通過可能な領域を形成する流路形成手段と、前記領域の一部であって、前記発射手段から発射された遊技球が通過可能な第１流路と、前記領域の一部であって、前記第１流路と異なる第２流路と、遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球することで、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも前記第１流路と前記第２流路との間の位置に配設され、少なくとも一部が樹脂で形成された取付部材、を備え、前記取付部材は、平板状に形成された平板部と、前記第１流路と前記第２流路との間に位置し、前記領域内に位置することで、前記発射手段から発射された遊技球と衝突し得る衝突部と、所定の支持部と、を備え、前記衝突部は、少なくとも、前記発射手段により発射された遊技球が衝突し得る第１面と、前記第１面と異なる面であって、遊技球が衝突し得る第２面と、前記第１面及び前記第２面と異なる面であって、遊技球が衝突し得ない第３面と、を備え、前記遊技機は、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面と衝突した場合に、前記第１流路又は前記第２流路のいずれかに遊技球を流入させ得て、遊技球が前記第２面と衝突した場合に、前記第１流路には遊技球を流入させ得ずに、前記第２流路に遊技球を流入させ、前記第１流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段には入球し得ず、前記第２流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段に入球し得て、前記支持部は、前記領域を通過する遊技球と衝突し得ない位置に形成されている。
【１８４７９】
また、第５４実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも１の前記支持部は、前記領域の外側に設けられる。
【１８４８０】
さらに、第５４実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部は、少なくとも、遊技機前面側に所定の装飾が施されている。
【１８４８１】
また、第５４実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部の少なくとも一部は、透光性を有し、前記第１流路又は前記第２流路を遊技球が流下する場合に、該遊技球の少なくとも一部を前記平板部を介して遊技機前方から視認可能に構成される。
【１８４８２】
さらに、第５４実施形態のパチンコ機１０は、前記支持部は、少なくとも複数の支持部からなり、前記複数の支持部の少なくとも１つは、前記第３面の近傍に配設されている。
【１８４８３】
また、第５４実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材は、前記支持部により、前記流路形成手段の裏側から固定可能に構成される。
【１８４８４】
さらに、第５４実施形態のパチンコ機１０は、所定遊技状態と、該所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記取付部材は、前記特定遊技状態において推奨される所定遊技方法によって前記発射手段により発射された遊技球が到達し得る所定領域に取付される。
【１８４８５】
また、第５４実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記流路形成手段と接触しないように構成される。

【１８４８６】
さらに、第５４実施形態のパチンコ機１０は、前記第１流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。
【１８４８７】
また、第５４実施形態のパチンコ機１０は、前記第２流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。
【１８４８８】
さらに、第５４実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、遊技球が前記第１面上を流下する場合に、前記第２流路には遊技球を流入させ得ずに、前記第１流路に遊技球を流入可能に構成される。
【１８４８９】
また、第５４実施形態のパチンコ機１０は、前記支持部に遊技球が接触しないように覆うカバー手段、を備えている。
【１８４９０】
さらに、第５４実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材と異なる位置に配設され、遊技球が衝突可能な所定衝突部、を備え、前記第１面と衝突した遊技球が前記第１流路側から前記第２流路側に移動している状況において該遊技球が前記所定衝突部と衝突した場合に、該遊技球は、少なくとも前記第２面と衝突することなく前記第１流路を流下し得る。
【１８４９１】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、流路形成手段としての盤面形成部を備え、第１流路としての一方側経路を備え、第２流路としての他方側経路を備え、入球手段としての入球装置を備え、所定の遊技価値としての付与利益を備え、遊技価値付与手段としての利益付与装置を備え、取付部材としての構成部品を備え、平板部としての平面部を備え、衝突部としての接触部を備え、支持部としての保持部を備え、第１面としての所定面を備え、第２面としての特定面を備え、第３面としての規定面を備え、所定遊技状態としての所定態様を備え、特定遊技状態としての特定態様を備え、遊技状態移行手段としての状態移行制御を備え、所定遊技方法としての遊技手法を備え、所定領域としての所定区画を備え、カバー手段としての保護部を備え、所定衝突部としての接触部位を備える。
【１８４９２】
なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【１８４９３】
また、例えば、取付部材として、本実施形態では飾り部材７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技盤に取り付けることによって意匠を向上させるための部材、発光させることで意匠を向上させる又は遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用であって可動し得る部材、遊技者が操作可能な部材、遊技盤を構成するための部材、遊技球の流路を形成するための部材、遊技球が転動可能に構成された部材、遊技球の流路を振り分けるための部材、遊技球の進行方向によって通過可能又は通過不可に構成された部材、遊技球が衝突することで進行方向を変更可能な部材、遊技球の通過を検知するための部材、遊技球が衝突することで流下速度を減衰させる部材、遊技球が入球可能な部材、などが挙げられる。
【１８４９４】
さらに、例えば、入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで

賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１８４９５】

また、例えば、カバー手段として、本実施形態では左側支持部７７ｂ１に遊技球が衝突することを防止する左側通路左壁７５ａまたは右側支持部７７ｂ２に遊技球が衝突することを防止する右側通路右壁７６ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の衝突を防止又は抑制するための部位、遊技球が特定の流路へ流入することを防止または抑制する部位、遊技球の進行方向を制限するための部位、可動物が所定の範囲を超えて可動することを防止する部位、遊技球の流下速度を抑制可能な部位、遊技者が右打ち遊技など特定の遊技方法を実行しないように抑制する表示物や電飾や音声、などが挙げられる。

【１８４９６】

さらに、例えば、所定衝突部として、本実施形態では右壁跳ね返り部７６ｂ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、遊技球が衝突することにより該遊技球の流下速度を変化させる部位、遊技球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、遊技球が衝突することで球を静止させる部位、遊技球が該部位の上を転動可能な部位、などが挙げられる。

【１８４９７】

また、例えば、流路形成手段として、本実施形態では遊技盤１３の遊技領域右上部分の左側通路７５や右側通路７６等を形成する流路形成部材１３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技釘によって形成された流路、樹脂素材等によって形成された流路、磁石等の遊技球を引き寄せる性質を持つ物体よって形成された流路、遊技球が当接することで複数の流路のうちのいずれかに振り分け可能な当接部、遊技球が流下可能に形成された領域、遊技球の流路が形成された遊技盤、遊技球が転動可能な流路の一部、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路の一部、遊技球を発射した場合に通過する流路の一部、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路の一部、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路の一部、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路の一部、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路の一部、遊技球の流路となり得る複数の遊技釘の一部、遊技球が入球可能な入球口の一部などが挙げられる

【１８４９８】

さらに、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を

待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１８４９９】

また、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１８５００】

さらに、例えば、平板部として、本実施形態では飾り部材７７の前面板７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の部材のうち平面状又は略平面状に形成された部位、全体的に見て平面状又は略平面状に形成された部位、平面状又は略平面状に形成された部位であって該部位の奥側を転動又は流下する遊技球を該部位を介して視認可能に形成された部位などが挙げられる。

【１８５０１】

また、例えば、所定遊技方法として、本実施形態では所謂右打ち遊技を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が戻り球防止部材を超えない強さで発射する操作、遊技球が戻り球防止部材を超える強さで発射する操作、遊技球が遊技領域の左側に流下可能に発射する操作、遊技球が遊技領域の右側に流下可能に発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突可能な強さで発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突し得ない強さで発射する操作などが挙げられる。

【１８５０２】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では飾り部材７７を支持する支持部７７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材を固定可能な部位、可動する部材の軸となって固定可能な部位などが挙げられる。

【１８５０３】

また、例えば、第２流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された右側通路７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１８５０４】

さらに、例えば、第２面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【１８５０５】

また、例えば、第３面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第３面７７ｃ３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【１８５０６】

さらに、例えば、遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１８５０７】

また、例えば、第１面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【１８５０８】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の付与制御処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１８５０９】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では遊技球が入球することで付与され得る賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１８５１０】

さらに、例えば、所定領域として、本実施形態では右打ち遊技で発射された遊技球が到達し得る範囲を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動物の可動し得る範囲、操作可能な可動体の可動し得る範囲、遊技球が移動可能な範囲、遊技球が衝突することで可動し得る可動体の可動し得る範囲、電飾が配設されている範囲、配設物が配設されている範囲、所定の状態である物体が変位して特定の状態となるまでの範囲、一定の距離又は広さ、ＲＡＭ等に格納されているカウンタの値などの最小値から最大値までの範囲、ＲＡＭ等に格納されている情報の範囲、などが挙げられる。

【１８５１１】

また、例えば、衝突部として、本実施形態では飾り部材７７の突起部７７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、

遊技球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、遊技球が衝突することにより該遊技球の流下速度を変化させる部位、遊技球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、遊技球が衝突することで球を静止させる部位、遊技球が該部位の上を転動可能な部位、などが挙げられる。

【１８５１２】

さらに、例えば、第１流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された左側通路７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１８５１３】

パチンコ機１０は、図９３８に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図９３８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、その保持部としてのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【１８５１４】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３等を有する遊技盤１３（図９４０参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する射出装置としての球発射ユニット１１２ａ（図９４９参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図９４０において後述する。

【１８５１５】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図９３８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、ヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【１８５１６】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有する平面部としてのガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【１８５１７】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この特定面としての上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図９３８参照）右側に下降傾斜して形成され、特定経路としてその傾斜により上皿１７に投入された球が射出装置としての球発射ユニット１１２ａ（図９４９参照）へと案内される。また、上皿１７の上面であって、正面視左手前側には枠ボタン２２が、該枠ボタン２２の正面視奥側には十字操作部２３が、それぞれ設けられている。

【１８５１８】

さらに、十字操作部２３は、十字操作上ボタン２３ａ、十字操作下ボタン２３ｂ、十字操作左ボタン２３ｃ、十字操作右ボタン２３ｄ、及び、十字操作中ボタン２３ｅによって構成されている。

【１８５１９】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図９４０参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【１８５２０】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図９４０参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４、第２始動口７１（図９４０参照）へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【１８５２１】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図９４０参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【１８５２２】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図９４０参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図９４８参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図９４８参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【１８５２３】

本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

【１８５２４】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【１８５２５】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図９４０参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【１８５２６】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は

「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【１８５２７】

なお、第５４実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【１８５２８】

また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する規定面としての下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。

【１８５２９】

十字操作部２３は、特別図柄の変動演出など、第３図柄表示装置８１において実行される演出において、演出を選択する場合などに操作される操作部である。また、十字操作部２３は、パチンコ機１０の音量又は光量の調整にも使用される。特別図柄の変動演出の実行中、又は、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において、十字操作上ボタン２３ａ又は十字操作下ボタン２３ｂを操作することで音量の調整が可能となっており、十字操作左ボタン２３ｃ又は十字操作右ボタン２３ｄを操作することで光量の調整が可能となるように構成されている。

【１８５３０】

前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。

【１８５３１】

パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され付与利益としての賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【１８５３２】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図９４０参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【１８５３３】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵され

たＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【１８５３４】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【１８５３５】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を平面部としての遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図９４９参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、負荷部としての操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【１８５３６】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、特定状況として操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で通路形成部としての遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、所定状況として操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【１８５３７】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この負荷部としての球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【１８５３８】

次に、図９３９に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（利益付与装置としての主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【１８５３９】

裏パックユニット９４は、保護部としての保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【１８５４０】
なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆う保護部としてのボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【１８５４１】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【１８５４２】
主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（所定態様としての通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。
【１８５４３】
また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。
【１８５４４】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図９４９参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【１８５４５】
また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図９４９参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【１８５４６】
次に、図９４０を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図９４０

に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の接触部としての釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、飾り部材７７、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１８５４７】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、第２始動口７１、スルーゲート６７、普通電役７２、小入賞口ユニット７３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から保持部としての木ネジ等により固定されている。また、構成部品としての飾り部材７７は、遊技盤１３の前面側に配設された通路形成部としての流路形成部材１３ａ（図９４１（ｂ）参照）の裏側からビス止めされている。なお、飾り部材７７の詳細については図９４１～図９４６を参照して後述する。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図９３８参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図９４０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１８５４８】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この所定面としての内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図９３８参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１８５４９】

２本のレール６１，６２は、射出装置としての球発射ユニット１１２ａ（図９４９参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図９４０の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【１８５５０】

具体的には、構成部品としての戻り球防止部材６８は、内レール６１の先端側に配設されており、主に基部及び本体部によって構成されている。また、本体部は主に胴部、軸部及び板部によって構成されている。

【１８５５１】

基部は遊技盤１３に戻り球防止部材６８を固定するための部位であって、該基部のうち、遊技盤１３に固定される平面部としての基部の面は平面状に形成されている。また、基部には遊技盤１３に対して起立した方向に形成された保護部としての壁面が形成されており、該壁面によって、遊技領域側を流下する遊技球が規定面としての本体部の胴部に衝突することを防止するように構成されている。

【１８５５２】

そして、本体部の軸部において基部と本体部とが固定されており、本体部は保持部としての軸部を軸にして、所定区域として静止状態から可動状態までの範囲で回転可能に構成されている。また、胴部には負荷部としての金属片が埋め込まれており、該金属片の自重によって回転可能な本体部は所定状況としての静止状態を維持可能に構成されている。こ

の静止状態において、接触部としての板部は案内通路を塞ぐように配設されており、静止状態から回転した場合には、特定状況として板部は案内通路と略平行な状態となる。よって、遊技球が発射されて案内通路を遊技領域側に向かって移動した場合に、所定面としての板部の案内通路側の面と衝突して該板部が回転して可動状態となることで、遊技球が遊技領域側に移動して他方側経路としての流路を流下していく。一方、遊技領域側に移動した遊技球が遊技釘との衝突によって案内通路に向かって流下し、静止状態となっている特定面としての板部の遊技領域側の面に衝突した場合、静止状態の本体部は遊技球の衝突によって案内通路側への力を受けるが、これ以上案内通路側に回転し得ないため静止状態を維持したままとなり、該遊技球は板部に衝突することで一方側経路としての案内通路に進入し得ず、遊技領域側を流下する。このように構成することで、球発射ユニット１１２ａ（図９４９参照）から発射された球を遊技領域側に移動可能とする一方で、遊技領域側を移動する遊技球が再度、特定経路としての案内通路に戻ってしまうことを防止することができる。

【１８５５３】

外レール６２の先端部（図９４０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、所定球威として返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。

【１８５５４】

より詳細には、返しゴム６９は略立方体状に形成されており、正面視前側の面から平面部としての奥側の面に向かって形成された保持部としての貫通孔に遊技盤１３側から円柱状の支持部が挿通されて固定されている。そして、発射された遊技球が接触部としての返しゴム６９の２の面（即ち、所定面としての左側面および特定面としての左下面）と衝突可能となるように構成されている。発射された遊技球が外レール６２に沿って移動し、返しゴム６９の左側面と衝突した場合、該遊技球の移動方向側の勢力によって返しゴム６９が移動方向側に収縮し、その後、返しゴム６９は弾性によって収縮状態から初期状態に復帰する。この返しゴム６９の弾性力により、該返しゴム６９と衝突した遊技球は、衝突前の移動速度が減衰されつつ、遊技領域中央部側へ跳ね返される。

【１８５５５】

また、発射された遊技球が外レール６２から離隔しつつ遊技領域右側に移動し、返しゴム６９の左下面と衝突した場合、該遊技球は返しゴム６９の左下面と鋭角的に衝突するため、返しゴム６９の弾性力を大きくは受けず、若干勢いを減衰しながら遊技領域右側を流下していく。このように構成することで、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球の勢いを減衰させつつ、該遊技球が流路形成部材や遊技釘等に衝突した場合の衝撃を緩和させ、衝突によって流路形成部材や遊技釘等が破損することを防止することができる。

【１８５５６】

第５４実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、普通電役７２、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、普通電役７２、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は入球装置としての一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１８５５７】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１８５５８】

遊技領域の正面視左側下部（図９４０の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図９４９参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１８５５９】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１８５６０】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、所定区域として開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第５４実施形態のパチンコ機１０では、規定面としての大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１８５６１】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１８５６２】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第５４実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第５４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１８５６３】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第５４実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第５４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１８５６４】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１８５６５】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定さ

れた場合は、入賞した入賞口６４又は７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて入球装置としての可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１８５６６】

第５４実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図９５３（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図９５３（ｂ）参照）。

【１８５６７】

ここで、所定態様としての「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、特定態様としての「時間短縮状態」と同様に各特別図柄の大当たり確率が低く、また、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」と同じ確率であって、普通電役７２の開放時間が短時間となるように構成されている。

【１８５６８】

なお、詳細は後述するが、第５４実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の可変表示の当たり確率は遊技状態を問わず一律（即ち、「９９／１００」）となっており、当たりに当選し易いように構成されているが、「通常遊技状態」では、普通電役７２の開放時間が極めて短時間（即ち「０．１秒」）であるため、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行した場合であっても、普通電役７２には入賞困難又は入賞し難くなるように構成されている。

【１８５６９】

よって、詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、構成部品としてのスルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１８５７０】

また、第５４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第５４実施形態では、「２５０回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「２５０回」連続して大当たりに当選せずに「時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、また、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【１８５７１】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と

称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、第２始動口７１の正面視左側に設けられた普通電役７２の所定面としての出没板７２ａが開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【１８５７２】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく付与利益としての賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【１８５７３】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図９６３の時短終了条件テーブル２０２ｍにおいて後述）が成立するまでの間、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる。

【１８５７４】

なお、第５４実施形態のパチンコ機１０では、特定態様としての「時間短縮状態」として、時短終了条件の異なる３の遊技状態（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」および「第３時間短縮状態」）が発生可能に構成されている。各「時間短縮状態」の詳細については図９５５において後述する。

【１８５７５】

なお、「時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１８５７６】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第５４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態」へと移行するように構成されている。

【１８５７７】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第５４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１８５７８】

次いで、大当たり種別「時短Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第５４実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１８５７９】

ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり

種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１８５８０】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは６３種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１８５８１】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、遊技手法としての右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である所定態様としての「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１８５８２】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び入球装置としての右側一般入賞口６３ａが配設されている。一般入賞口６３は、遊技盤１３の左下部分であって、特別図柄表示装置３７の右上方向に配設されている。よって、左打ち遊技で発射された遊技球がセンターフレーム８６左下側に配設された複数の遊技釘（所謂、道釘）の間を流下して、一方側経路としての一般入賞口６３に向かう流路を流下した場合に入球可能に構成されている。このように構成することで、左打ち遊技で発射された遊技球が道釘の間を流下して第１始動口６４に入球不可となった場合であっても、一般入賞口６３に入球可能とすることで該遊技球の流下態様に注目させることができる。

【１８５８３】

右側一般入賞口６３ａは、遊技盤１３の右上部分に配設されており、後述する左側通路７５を流下した遊技球が入球不可であって、右側通路７６を流下した遊技球が入球可能に構成されている。また、詳細は後述するが、左側通路７５を流下した場合には右側アウト口６６ａに入球するように構成されているため、右打ち遊技で発射された遊技球が左側通路７５を通過して右側アウト口６６ａに入球するのか、又は、右側通路７６を通過して右側一般入賞口６３ａに入球し得るのか、該遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、右側一般入賞口６３ａについては図９４１～図９４６において詳細を後述する。

【１８５８４】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、構成部品としてのセンターフレーム８６が配設されており、保持部として、第３図柄表示装置８１の外周における複数箇所でビス止めされている。

【１８５８５】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図９４９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９４８参照）が表示される。

【１８５８６】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９４８参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第５４実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、利益付与装置としての主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１８５８７】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１８５８８】

ここで、図９４８を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図９４８は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図９４８（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図９４８（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【１８５８９】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【１８５９０】

また、第５４実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図９４９参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１８５９１】

さらに、第５４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合が

ある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８５９２】

図９４８（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【１８５９３】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【１８５９４】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【１８５９５】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【１８５９６】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【１８５９７】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は第２始動口７１に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【１８５９８】

副表示領域Ｄｓの左の小領域Ｄｓ１には、「通常遊技状態」において、救済条件成立回数、及び、前回の大当たり若しくは初期状態からの特別図柄の低確率状態における特別図柄の動的表示の実行回数を示す救済カウンタ表示９５が表示可能に構成されている。救済カウンタ表示９５は、救済条件成立回数（第５４実施形態では「２５０回」）を示す表示用救済カウンタ分母９５ａと、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数（図９４８の例では「５８回」）を示す表示用救済カウンタ分子９５ｂと、で構成されている。

【１８５９９】

図９４８に示す例では、救済条件成立回数が「２５０回」となっており、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数

が「５８回」となっていることから、特別図柄の動的表示を残り「１９２回」実行させることにより、救済条件が成立して特定態様としての「時間短縮状態」へ移行する状態であることを示している。

【１８６００】

この救済カウンタ表示９５の表示により、遊技者は救済条件が成立するまでの特別図柄の残りの実行回数を把握することができるため、「通常遊技状態」において左打ち遊技を継続しているにもかかわらず、大当たりに当選しない状況（所謂、ハマり）が続いた場合でも、該救済カウンタ表示９５を確認することにより、安心して遊技を継続することができる。

【１８６０１】

なお、第５４実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立して「時間短縮状態」に移行した後、規定回数（第５４実施形態では、「２５０回」）の特別図柄の動的表示の実行によって大当たりに当選することなく、再び「通常遊技状態」に移行した場合、その後の「通常遊技状態」からは再度「時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。このため、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合は、救済カウンタ表示９５を表示しないように構成されている。

【１８６０２】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、が表示可能に構成されている。

【１８６０３】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【１８６０４】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を所定区域として「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１８６０５】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１８６０６】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１８６０７】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される所定態様としての「通常遊技状態」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１８６０８】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【１８６０９】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１８６１０】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１８６１１】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１８６１２】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１８６１３】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【１８６１４】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表

示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【１８６１５】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図９４８（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【１８６１６】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が入球装置としての第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１８６１７】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【１８６１８】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【１８６１９】

なお、第５４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって、かつ、第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、これに代えて、例えば、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表

示装置８１において同時に表示（実行）可能に構成してもよいし、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時に実行しつつ、第３図柄表示装置８１にはいずれか一方（例えば、遊技状態に応じて一方の特別図柄）に関する変動演出を実行するように構成してもよい。

【１８６２０】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【１８６２１】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１８６２２】

なお、第５４実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１８６２３】

図９４０に戻って、説明を続ける。第３図柄表示装置８１と第１始動口６４の間の位置には、遊技球が転動可能であって、遊技球を第１始動口６４に案内可能な転動ステージが配設されている。この転動ステージは、センターフレーム８６の一部であって、該センターフレーム８６の下部に形成されている。

【１８６２４】

転動ステージは、左打ち遊技で発射された遊技球が第３図柄表示装置８１の左側方向に形成されたワープルートを通過した場合、又は、左打ち遊技で発射された遊技球がセンターフレーム８６の左下方向に形成された特定経路としての複数の遊技釘（所謂、道釘）との衝突によって飛び跳ねて該転動ステージ上に乗り上げた場合に転動し得るように構成されている。なお、ワープルートは、左打ち遊技で発射された遊技球が通過可能な通路であって、１の遊技球が通過可能な程度の幅で形成されている。そして、規定面としてのワープルートの正面視前面側の面には遊技球が衝突し得ないように構成されている。

【１８６２５】

転動ステージは、第３図柄表示装置８１の横幅と同程度の長さに形成されており、主に、転動部、放出部及び放出防止壁によって構成されている。転動部は、奥行き方向が２の遊技球が通過可能な程度の幅であって、正面視左右方向が第３図柄表示装置８１の横幅と同程度の長さに形成されている。また、接触部としての転動部は、該転動部の両端から左右中央部分に向かってなだらかに傾斜して形成されており、該転動部上を転動する遊技球が左右方向に繰り返し転動可能に構成されている。さらに、転動部の正面視後縁側には、平面部として、転動ステージを転動する遊技球が第３図柄表示装置８１側（即ち、転動ステージの正面視奥側）に流入することを防止するための壁が形成されている。よって、左打ち遊技で発射された遊技球が減速装置としての転動ステージを転動する場合、左右方向に複数回往復することで転動速度を減速しつつ放出部から流出可能に構成されている。

【１８６２６】

また、転動ステージの左右両端側には放出防止壁が配設されている。この放出防止壁は、転動ステージの正面視中央付近（即ち、放出部付近）を除く左右両端側に形成されており、所定面としてのセンターフレーム８６下部の前縁部（道釘及び第１始動口６４の上方において鉛直方向に形成された壁）から延伸された面によって形成されている。放出防止壁は、遊技球の半径程度の高さで形成されており、特定面としての転動部に対して起立した面、即ち、垂直方向に形成された面を形成している。

【１８６２７】

よって、ワープルートを通過した遊技球が転動部を転動する場合、保護部としての放出防止壁と衝突することで前方側に転動し得ず、転動部から流出し得ないように構成されている。このように構成することで、転動ステージに流入した遊技球が前方側に流出する場合、放出部からのみ流出可能とし、該遊技球が第１始動口６４周辺に流下し得ることで該遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１８６２８】

放出部は、転動ステージを転動する遊技球を該転動ステージから流出させて下方側に流下可能に形成されており、中央放出部と左右放出部とによって構成されている。中央放出部は、第１始動口６４の直上となる位置に配設されており、転動ステージの左右中央部分において、正面視奥行き方向に遊技球の半径程度の溝を形成して配設されている。

【１８６２９】

この溝は、正面視手前から奥側に向かって徐々に深くなり、かつ幅が広くなるように構成されている。よって、転動ステージ上を左右方向に転動する遊技球が転動方向を変えて案内部位としての溝を奥側に向かって転動した場合、溝の奥側に形成された１の遊技球が通過可能な通路を下方に流下し、下方において再度前方に向かって転動した後に通路から放出されて第１始動口６４の直上から流下可能に構成されている。

【１８６３０】

従って、転動ステージを左右に転動する遊技球が中央放出部の溝上を奥側に転動した場合、第１始動口６４の直上に流下可能となることで、該第１始動口６４に入球し易くなるように構成されている。

【１８６３１】

一方、中央放出部の左右に配設された２の左右放出部は、中央放出部に形成された溝よりも浅く、なだらかに湾曲した面で形成されており、凹部が正面視手前側に形成されている。従って、転動ステージ上を左右に転動しながら減速した遊技球が左右放出部の溝に滞留した場合、該遊技球は、特定経路として、左右放出部の手前側に形成された凹部によって転動ステージから放出されて第１始動口６４側に流下し得るように構成されている。

【１８６３２】

よって、遊技球が転動ステージを転動する場合、左右放出部から放出された場合よりも、他方側経路として中央放出部を転動して第１始動口６４の直上から流下した場合の方が第１始動口６４に入球し易いように構成されている。

【１８６３３】

このように構成することで、転動ステージを転動する遊技球が中央放出部から放出され

得るのか、又は、左右放出部から放出され得るのか、該遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８６３４】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側上方には、構成部品としての飾り部材７７が設けられている。ここで、図９４１を参照して、飾り部材７７及び該飾り部材７７の周辺の構成について説明する。図９４１（ａ）は、図９４０におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、飾り部材７７及びその周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図９４１（ｂ）は、図９４１（ａ）の飾り部材７７及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。なお、以下の図面において、説明上必要のない配設物等は省略し、簡略化して記載している。

【１８６３５】

飾り部材７７は、右打ち遊技した遊技球が流下可能な遊技領域の左端から右端までに亘って、遊技球の遊技領域を横断する方向（即ち、正面視左右方向）に横長に配設されている（図９４０参照）。

【１８６３６】

この飾り部材７７は、主に前面板７７ａ、支持部７７ｂ及び突起部７７ｃによって構成されている（図９４２（ａ）参照）。詳細は後述するが、飾り部材７７を構成する各部位のうち、平面部としての前面板７７ａが正面視最前面に配設されており、該前面板７７ａの奥側に突起部７７ｃ及び支持部７７ｂが配設されている。また、前面板７７ａは、透明な樹脂素材で形成されており、該前面板７７ａの奥側を通過する遊技球を、該前面板７７ａを介して視認可能となるように構成されている。なお、前面板７７ａには複数の装飾７７ａ１が施されており、この装飾によって遊技盤１３の意匠性を向上させているが（図９４２（ｄ）参照）、図９４１～図９４６の図面のうち、図９４２（ｄ）を除く図面においては、説明の都合上、前面板７７ａの装飾を省略した状態となっている。

【１８６３７】

保持部としての支持部７７ｂは、左側支持部７７ｂ１、右側支持部７７ｂ２及び突起部内支持部７７ｂ３によって構成されており、それぞれが流路形成部材１３ａ側からビス止めされることで遊技盤１３に固定されている（図９４２（ｃ）参照）。

【１８６３８】

左側支持部７７ｂ１は、第３図柄表示装置８１の表示領域内であって、右打ち遊技した遊技球が流下可能な遊技領域の外側（左側）において、流路形成部材１３ａに形成された飾り部材用左側支持部１３ａ１にビス止めされている。また、右側支持部７７ｂ２は、右打ち遊技した遊技球が流下可能な遊技領域の外側（右側）において、流路形成部材１３ａに形成された飾り部材用右側支持部１３ａ２にビス止めされている。従って、支持部７７ｂのうち、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２は、右打ち遊技で発射された遊技球が流下し得ない位置に配設されている。

【１８６３９】

ここで、仮に、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２が、遊技球が流下可能な遊技領域内に配設されている場合を想定する。このように構成されている場合、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２に遊技球が衝突し得る状態となるため、例えば、図９４１（ａ）に示す左側通路７５又は右側通路７６のような、遊技球を特定の領域に案内可能な通路を構成することが困難となってしまい、遊技球の流下態様を減少させてしまうおそれがある。また、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２に遊技球が衝突可能となることで、該左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２の耐久性が低下し、飾り部材７７が破損し易くなってしまうおそれがある。

【１８６４０】

一方、第５４実施形態のパチンコ機１０のように、保持部としての左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２を、右打ち遊技で発射された遊技球が流下し得ない位置に配設することで、飾り部材７７の支持部によって遊技球の流下領域が減少することを抑制し、遊技球の流下態様を多様化することができる。また、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７

７ｂ２に遊技球が衝突し得ないことで、飾り部材７７の耐久性を向上させ、修理コストを低減することでパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。

【１８６４１】

また、突起部内支持部７７ｂ３は、右打ち遊技した遊技球が流下可能な遊技領域内に配設されているが、該突起部内支持部７７ｂ３によって後述する突起部７７ｃを支持するように構成されている。そして、詳細は後述するが、接触部としての突起部７７ｃは、右打ち遊技で発射された遊技球が該突起部７７ｃと衝突することによって、複数の流下経路（即ち、左側通路７５及び右側通路７６）に案内可能に構成されている。さらに、突起部内支持部７７ｂ３は、突起部７７ｃの下方側、即ち、規定面としての突起部第３面７７ｃ３（図９４２（ａ）参照）側に配設されており、該突起部内支持部７７ｂ３には遊技球が衝突し得ないように構成されている。このように、保持部としての支持部７７ｂに遊技球が衝突し得ないように構成することで、飾り部材７７の耐久性を保持することが可能となる。

【１８６４２】

突起部７７ｃの正面視左側下方には、遊技球約１個分の幅で形成された一方側経路としての左側通路７５が配設されており、該左側通路７５の下方には右側アウト口６６ａが配設されている。従って、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突して左側通路７５を流下した場合、右側アウト口６６ａに入球し、図示しない球排出路へと案内される。

【１８６４３】

一方、突起部７７ｃの正面視右側下方には、遊技球約１個分の幅で形成された右側通路７６が配設されている。右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突して右側通路７６を流下した場合、該右側通路７６の下方に配設された入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａには入球せず、スルーゲート６７側へ流下可能となるように構成されている（図９４０参照）。

【１８６４４】

また、一方側経路としての左側通路７５を構成する左側通路右壁７５ｂ及び右側通路７６を構成する右側通路左壁７６ａが突起部７７ｃの下側の面、規定面としての突起部第３面７７ｃ３付近まで延伸されていることにより、左側通路右壁７５ｂ、右側通路左壁７６ａ及び突起部第３面７７ｃ３に囲まれた領域には遊技球が進入し得ないように構成されている。従って、突起部第３面７７ｃ３には遊技球が衝突し得ず、右打ち遊技で発射された遊技球は、左側通路７５を流下して右側アウト口６６ａに入球するか、又は、他方側経路としての右側通路７６を流下して右側一般入賞口６３ａに入球、若しくはスルーゲート６７側に流下するように構成されている。なお、右打ち遊技した遊技球の飾り部材７７付近の流下態様については、図９４３～図９４６を参照して詳細を後述する。

【１８６４５】

一方、左側通路７５を構成する左側通路右壁７５ｂ及び右側通路７６を構成する右側通路左壁７６ａは、突起部７７ｃと接しない位置に配設されており、左側通路右壁７５ｂと突起部７７ｃ、及び、右側通路左壁７６ａと突起部７７ｃ、のそれぞれの間に遊技球が通過し得ない程度の隙間が形成されている。このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃに衝突した場合であっても、該突起部７７ｃへの衝突によって突起部７７ｃと左側通路右壁７５ｂ、又は、突起部７７ｃと右側通路左壁７６ａとが擦れて摩耗してしまうことを防止することができ、飾り部材７７及び通路形成部としての流路形成部材１３ａの耐久性を向上することができる。

【１８６４６】

また、右側支持部７７ｂ２の正面視左側であって、右側通路右壁７６ｂの遊技領域側の側面（即ち、正面視左側の面）に右壁跳ね返り部７６ｂ１が配設されている。この右壁跳ね返り部７６ｂ１は、右側通路右壁７６ｂから正面視左側方向に向かって、遊技球の半径程度の高さで突起した形状をなしており、右壁跳ね返り部７６ｂ１の上方側の面は正面視左側に傾斜して形成されている。

【１８６４７】
従って、右壁跳ね返り部７６ｂ１の上方側の面と遊技球が衝突した場合、該遊技球は右壁跳ね返り部７６ｂ１の上方側の面が左側に傾斜していることによって、左下方向に流下し易くなるように構成されている（図９４７参照）。
【１８６４８】
このように、第５４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が遊技釘、右壁跳ね返り部７６ｂ１又は突起部７７ｃと衝突することで多様な流下態様を取り得るように構成されており、右打ち遊技で発射された遊技球が各衝突部と衝突することによって左側通路７５又は右側通路７６のいずれの通路に流入し得るのかに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８６４９】
次いで、図９４１（ｂ）を参照して、図９４１（ａ）の飾り部材７７及びその周辺をＡの方向から見た場合における各構成について説明する。図９４１（ｂ）に示すように、遊技盤１３に流路形成部材１３ａが接触する形で配設されており、該流路形成部材１３ａによって左側通路７５及び右側通路７６が、１の遊技球が通過可能な幅で形成されている。また、飾り部材７７は、左側支持部７７ｂ１が飾り部材用左側支持部１３ａ１に、右側支持部７７ｂ２が飾り部材用右側支持部１３ａ２に、突起部内支持部７７ｂ３が飾り部材用中央支持部１３ａ３に、それぞれビス止めされている（図９４２（ｃ）参照）。
【１８６５０】
さらに、接触部としての突起部７７ｃは、左側通路７５及び右側通路７６を隔てる位置に配設されており、突起部７７ｃに衝突した遊技球は、左側通路７５又は右側通路７６のいずれかの流路に流下可能となるように構成されている。そして、前面板７７ａは透明な樹脂素材で形成されているため、突起部７７ｃに衝突した遊技球が左側通路７５側又は右側通路７６側に流下する流下態様は、前面板７７ａを介して遊技者が視認可能となるように構成されている。このように構成することで、平面部としての前面板７７ａに施された装飾７７ａ１（図９４２（ｄ）参照）によって意匠性を向上しつつ、遊技球の流下態様を前面板７７ａを介して視認可能とすることができ、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突する場合の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上することができる。
【１８６５１】
次いで、図９４２を参照して、飾り部材７７の詳細な構成について説明する。図９４２（ａ）は、飾り部材７７を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図９４２（ｂ）は、図９４２（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、図９４２（ｃ）は、図９４１（ａ）の飾り部材７７及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、図９４２（ｄ）は、前面板７７ａの装飾について説明するための模式的断面図である。
【１８６５２】
図９４２（ａ）及び図９４２（ｂ）に示すように、飾り部材７７は、前面板７７ａ、支持部７７ｂ及び突起部７７ｃによって構成されている。また、支持部７７ｂは左側支持部７７ｂ１、右側支持部７７ｂ２及び突起部内支持部７７ｂ３の３本の円柱によって構成されており、各支持部７７ｂは前面板７７ａと接続されており、保持部としての支持部７７ｂによって飾り部材７７が遊技盤１３に固定されている。
【１８６５３】
さらに、各支持部７７ｂは、流路形成部材１３ａの裏側（正面視奥側）からビス７７ｂ４によって固定されている（図９４２（ｃ）参照）。ここで仮に、各支持部７７ｂが前面板７７ａの前面からビス止めされている場合、該ビス止め箇所が遊技者から視認可能となってしまい、飾り部材７７の意匠性が低下してしまうおそれがある。一方、第５４実施形態のパチンコ機１０のように、流路形成部材１３ａの裏側からビス止めするように構成することで、該ビス止め箇所を遊技者から視認し難くすることができ、飾り部材７７の意匠性を向上させることができる。

【１８６５４】
なお、各支持部７７ｂにおける固定方法は、すべての支持部７７ｂを遊技盤１３の裏側から固定するように構成しても良いし、一部の支持部７７ｂを遊技盤１３から固定し、残りの支持部７７ｂを流路形成部材１３ａから固定するように構成しても良い。
【１８６５５】
突起部７７ｃは略三角柱の形状をなしている。そして、正面視した場合の略三角形のそれぞれの面は、突起部第１面７７ｃ１、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３の３面によって構成されており、突起部第３面７７ｃ３付近に配設された突起部内支持部７７ｂ３によって支持されている。
【１８６５６】
また、突起部７７ｃの奥行き方向の幅（図９４２（ｂ）の突起部７７ｃの上下方向の長さ）は、該突起部７７ｃを固定する突起部内支持部７７ｂ３の長さよりも短く形成されている。このため、突起部内支持部７７ｂ３がビス止めされる箇所であって、流路形成部材１３ａによって構成される飾り部材用中央支持部１３ａ３と突起部７７ｃとの間に隙間が形成されている（図９４２（ｃ）参照）。また、上述したように、流路形成部材１３ａによって構成される左側通路右壁７５ｂと突起部７７ｃ、及び、同様に流路形成部材１３ａによって構成される右側通路左壁７６ａと突起部７７ｃ、のそれぞれの間に遊技球が通過し得ない程度の隙間が形成されている（図９４１（ａ）参照）。
【１８６５７】
即ち、突起部７７ｃと流路形成部材１３ａとが接触しないように構成されている。このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃに衝突した場合であっても、該突起部７７ｃへの衝突によって突起部７７ｃと左側通路右壁７５ｂ、突起部７７ｃと右側通路左壁７６ａ、又は、突起部７７ｃと飾り部材用中央支持部１３ａ３とが擦れて摩耗してしまうことを防止することができ、飾り部材７７及び通路形成部としての流路形成部材１３ａの耐久性を向上することができる。
【１８６５８】
所定面としての突起部第１面７７ｃ１は、突起部７７ｃの正面視左側上方の面であって、正面視左側に傾斜した平面で形成されている。よって、突起部第１面７７ｃ１の上方から遊技球が流下した場合、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は該突起部第１面７７ｃ１上を左側へ転動して左側通路７５側へと流下するように構成されている（図９４３参照）。一方、突起部第１面７７ｃ１に対して左側上方から遊技球が勢いよく衝突した場合、該遊技球は突起部第１面７７ｃ１と衝突した勢いで突起部第１面７７ｃ１上を右側へと転動し、突起部第２面７７ｃ２側へと流下し得るように構成されている（図９４４参照）。
【１８６５９】
また、特定面としての突起部第２面７７ｃ２は、突起部７７ｃの正面視右側上方の面であって、正面視右側に傾斜するなだらかな曲面で構成されている。突起部第２面７７ｃ２は、正面視右端から左端に向かって徐々に垂直方向に反っていき、突起部第１面７７ｃ１と接する頂点付近では、垂直方向からさらに右方向に反った状態となって突起部第１面７７ｃ１との頂点を形成している。
【１８６６０】
よって、突起部第２面７７ｃ２の上方から遊技球が流下した場合、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は該突起部第２面７７ｃ２上を右側へ転動して他方側経路としての右側通路７６側へと流下するように構成されている（図９４５参照）。さらに、突起部第２面７７ｃ２に対して右側上方から遊技球が勢いよく衝突した場合であっても、該遊技球は突起部第２面７７ｃ２と衝突した勢いで一旦突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動するものの、該突起部第２面７７ｃ２の左端付近が垂直方向からさらに右方向に反った状態を形成していることで、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に転動していくことはなく、突起部第２面７７ｃ２上を右側へ転動して右側通路７６側へと流下するように構成されている（図９４６参照）。

【１８６６１】
このように、突起部７７ｃのうち、遊技球と衝突し得る突起部第１面７７ｃ１と突起部第２面７７ｃ２とは、それぞれが異なる面によって形成されており、所定面としての突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は左側通路７５又は右側通路７６のいずれかの流路へ流下可能であって、特定面としての突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は左側通路７５側には流下し得ず、他方側経路としての右側通路７６側にのみ流下可能となるように構成されている。
【１８６６２】
また、上述したように、右打ち遊技で発射された遊技球が一方側経路としての左側通路７５を流下した場合、右側アウト口６６ａに入球して図示しない球排出路へと案内され、右側通路７６を流下した場合、該右側通路７６の下方に配設された入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａには入球せず、スルーゲート６７側へ流下可能となるように構成されている。
【１８６６３】
このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突して左側通路７５又は右側通路７６のいずれの流路へ流下し得るのか、又は、突起部第２面７７ｃ２と衝突して右側通路７６側へ流下し得るのか、該遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１８６６４】
また、図９４２（ｄ）に示すように、平面部としての前面板７７ａの正面視前面には一定の装飾７７ａ１が施されている。このように装飾が施されることによって、構成部品としての飾り部材７７の意匠性を向上させることができる。一方で、このように装飾が施されていることにより、前面板７７ａの奥側を流下する遊技球の視認性が若干ながら低下してしまうおそれがあるが、この視認性の低下により、右打ち遊技で発射された遊技球が左側通路７５側を流下して右側アウト口６６ａに入球してしまうような、遊技者にとって不利となる流下態様となった場合の残念な気持ちを軽減させることができる。
【１８６６５】
次いで、図９４３～図９４７を参照して、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球の飾り部材７７周辺の流下態様について説明する。図９４３～図９４７は、右打ち遊技で発射された遊技球の飾り部材７７周辺の流下態様を示した図である。
【１８６６６】
より詳細には、図９４３（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図９４３（ｂ）は、図９４３（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示した図であり、図９４３（ｃ）は、図９４３（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示した図である。
【１８６６７】
また、図９４４（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図９４４（ｂ）は、図９４４（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動していく状態を示した図であり、図９４４（ｃ）は、図９４４（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６を流下していく状態を示した図である。
【１８６６８】
さらに、図９４５（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図９４５（ｂ）は、図９４５（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図であり、図９４５（ｃ）は、図９４５（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７

６を流下していく状態を示した図である。
【１８６６９】
　また、図９４６（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図９４６（ｂ）は、図９４６（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図であり、図９４６（ｃ）は、図９４６（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が他方側経路としての右側通路７６を流下していく状態を示した図である。
【１８６７０】
　さらに、図９４７（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から強い勢いで突起部第１面７７ｃ１と衝突した状態を示した図であり、図９４７（ｂ）は、図９４７（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と強い勢いで衝突した遊技球が右壁跳ね返り部７６ｂ１の上方側に飛び跳ねて移動した状態を示した図であり、図９４７（ｃ）は、図９４７（ｂ）の状態から、遊技釘５９、右側通路右壁７６ｂ及び右壁跳ね返り部７６ｂ１と衝突した遊技球が再度突起部第１面７７ｃ１側に流下して左側通路７５に向かって転動していく状態を示した図である。
【１８６７１】
　図９４３（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図９４０参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図９４３（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。
【１８６７２】
　次いで、図９４３（ｂ）は、図９４３（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の上方から流下して該突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、該突起部第１面７７ｃ１との衝突によって流下方向を左側へと変更し、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しながら一方側経路としての左側通路７５に向かって流下していく。
【１８６７３】
　次いで、図９４３（ｃ）は、図９４３（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動しきった遊技球は、保護部としての左側通路左壁７５ａと衝突しながら左側通路７５を流下していき、右側アウト口６６ａに入球する。右側アウト口６６ａに入球した遊技球は、図示しない球排出路へと案内される。
【１８６７４】
　図９４４（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図９４０参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図９４４（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。
【１８６７５】
　次いで、図９４４（ｂ）は、図９４４（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第１面７７ｃ１上を右方向へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきって突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。
【１８６７６】
　次いで、図９４４（ｃ）は、図９４４（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転

動しきって右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を右側へと転動しきった遊技球は突起部第２面７７ｃ２上を転動していき、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６を流下していく。この遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図９４０参照）。

【１８６７７】

図９４５（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図９４０参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図９４５（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。

【１８６７８】

次いで、図９４５（ｂ）は、図９４５（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の上方から流下して該突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２との衝突によって流下方向を右側へと変更し、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しながら右側通路７６に向かって流下していく。

【１８６７９】

次いで、図９４５（ｃ）は、図９４５（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動しきった遊技球は、保護部としての右側通路右壁７６ｂと衝突しながら右側通路７６を流下していく。この遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図９４０参照）。

【１８６８０】

図９４６（ａ）は、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、構成部品としての返しゴム６９（図９４０参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図９４６（ａ）の状態では、通路形成部としての遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。

【１８６８１】

次いで、図９４６（ｂ）は、図９４６（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は、その勢いによって一旦突起部第２面７７ｃ２上を左側上方へと転動していくが、該突起部第２面７７ｃ２の左端付近が垂直方向からさらに右方向に反った状態を形成していることで、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に流下することはなく、転動方向を右側へと変更しつつ、突起部第２面７７ｃ２上を転動して右側通路７６側へと流下していく。

【１８６８２】

次いで、図９４６（ｃ）は、図９４６（ｂ）の状態から、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動しきった遊技球は、保護部としての右側通路右壁７６ｂと衝突しながら右側通路７６を流下していく。この遊技球は、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図９４０参照）。

【１８６８３】

図９４７（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から強い勢いで突起部第１面７７ｃ１と衝突した状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図９４０参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図９４７（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から強い勢いで突起部第１面７７ｃ１と衝突した状態を示している。

【１８６８４】

次いで、図９４７（ｂ）は、図９４７（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と強い勢いで衝突した遊技球が右壁跳ね返り部７６ｂ１の上方側に飛び跳ねて移動した状態を示している。突起部第１面７７ｃ１と強い勢いで衝突した遊技球は、該衝突の反動で右上方向へと跳ねていき、右壁跳ね返り部７６ｂ１の上方側に向かって移動していく。

【１８６８５】

次いで、図９４７（ｃ）は、図９４７（ｂ）の状態から、遊技釘５９、右側通路右壁７６ｂ及び右壁跳ね返り部７６ｂ１と衝突した遊技球が再度突起部第１面７７ｃ１側に流下して左側通路７５に向かって転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１との強い衝突によって右壁跳ね返り部７６ｂ１の上方側に飛び跳ねた遊技球は、遊技釘５９、右側通路右壁７６ｂ及び右壁跳ね返り部７６ｂ１と衝突し、右壁跳ね返り部７６ｂ１の上方側の面に沿って左下方向へと流下して、突起部第２面７７ｃ２と衝突することなく再び突起部第１面７７ｃ１と衝突し、該突起部第１面７７ｃ１上を左側通路７５に向かって転動していく。

【１８６８６】

このように、第５４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突して右側通路７６側（即ち、突起部７７ｃの正面視右側）に移動した場合であっても、該遊技球の流下態様によっては、再度突起部第１面７７ｃ１側に移動して左側通路７５に流入し得るように構成されている。また、図９４７（ｃ）では、右側通路右壁７６ｂ側から左側に移動した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動しているが、流下態様によっては、右側通路右壁７６ｂ側から左側に移動した遊技球が突起部第１面７７ｃ１と再度衝突することなく、勢いによって突起部第１面７７ｃ１の上方を移動していき、左側通路左壁７５ａと衝突して左側通路７５を流下し得るように構成されている。

【１８６８７】

このように、第５４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球は、飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの１面である突起部第１面７７ｃ１との衝突形態によって、左側通路７５側又は右側通路７６側に流下し得るように構成されている。また、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突した場合には、その衝突形態が如何様であっても、突起部第１面７７ｃ１側に転動して左側通路７５側を流下し得ず、右側通路７６側に流下し得るように構成されている。そして、これらの遊技球の流下形態を、前面板７７ａを介して遊技者が視認可能に構成されている。さらに、左側通路７５を流下した遊技球は右側アウト口６６ａに入球して賞球等の遊技価値を得られない一方、右側通路７６を流下した遊技球は右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側に流下していき、スルーゲート６７、普通電役７２、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５に入球可能とすることで、賞球等の遊技価値を獲得可能に構成されている。

【１８６８８】

このように構成することで、飾り部材７７によって遊技盤１３の意匠性を向上しつつ、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の一部位である突起部７７ｃと衝突可能とすることによって、多様な流下形態を構成することができる。また、該遊技球の流下形態を、前面板７７ａを介して遊技者が視認可能とすることができる。

【１８６８９】

また、飾り部材７７の保持部としての支持部７７ｂのうち、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２が右打ち遊技で発射された遊技球の流下領域外に配設されていることに

より、該支持部７７ｂによって遊技球の流下領域が制限されないことで、流下領域を広く確保することが可能となる。
【１８６９０】
その結果、飾り部材７７によって遊技盤１３の意匠性を向上しつつ、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８６９１】
さらに、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２が右打ち遊技で発射された遊技球の流下領域外に配設されていることによって、右打ち遊技で発射された遊技球が左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２と衝突し得ず、また、突起部内支持部７７ｂ３も、遊技球が突起部７７ｃに衝突することで、該突起部内支持部７７ｂ３と衝突し得ないことにより、飾り部材７７の耐久性を向上させることができる。
【１８６９２】
図９４０に戻って説明を続ける。飾り部材７７の下方には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される入球装置としての右側一般入賞口６３ａが配設されている。上述したように、この右側一般入賞口６３ａは、右側通路７６を流下した遊技球が入球可能となるように構成されている。また、右側通路７６を流下した遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球しなかった場合であっても、該遊技球は右側一般入賞口６３ａの流下方向下流側に配設されたスルーゲート６７に入球し、さらに普通電役７２、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５に入球し得るように構成されている。一方、一方側経路としての左側通路７５を流下した遊技球は右側アウト口６６ａに入球し、図示しない球排出路へと案内される。
【１８６９３】
このように構成することで、右打ち遊技で発射した遊技球が突起部７７ｃと衝突後、右側通路７６を流下して一般入賞口６３や普通電役７２、小入賞口ユニット７３若しくは可変入賞装置６５に入球し得るか、又は、左側通路７５を流下して右側アウト口６６ａに入球し得るか、いずれの流下形態となるのかに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８６９４】
右側一般入賞口６３ａの左側下方には、スルーゲート６７が設けられている。上述したように、右打ち遊技で発射された遊技球のうち、他方側経路としての右側通路７６を流下した遊技球がスルーゲート６７に入球し得るように構成されている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても付与利益としての賞球等の払い出しは行われないように構成されている。
【１８６９５】
なお、大当たりに当選した場合、又は、小当たり当選に基づく大当たりに当選した場合において、スルーゲート６７への通過に基づいて大当たり遊技を開始するように構成してもよい。このように構成する場合、大当たりに当選した特別図柄の動的表示の実行終了後、又は、小当たりに当選して特定領域７３ｄに球を通過させて大当たりが発生した後は、スルーゲート６７に遊技球を通過させるまでは大当たり遊技が開始されず、スルーゲート６７への遊技球の通過待ち状態となる。
【１８６９６】
スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役７２が配設されている。上述したように、右打ち遊技で発射された遊技球のうち、右側通路７６を流下した遊技球が普通電役７２に入球し得るように構成されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。
【１８６９７】

第５４実施形態の主制御装置１１０（図９４９参照）は、通常時、案内部位としての普通電役７２の出没板７２ａを遊技盤１３盤面内に没入させた状態を維持させており、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面内に所定状況としての没入状態となっている出没板７２ａを通過し、第２始動口７１へ入賞することなく盤面下方（小入賞口ユニット７３側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、特定状況として遊技盤１３盤面から突出した状態に駆動させて、該普通電役７２の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面から突出した状態となっている他方側経路としての出没板７２ａの上面を左側から右側へと転動し、第２始動口７１へと入球して第２始動口スイッチ（図示せず）によって入賞検知される。これにより、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【１８６９８】

また、第５４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が開放され、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となっている場合、該普通電役７２の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって、第２始動口７１に入賞するまでに約１秒程度の時間を要するように構成されている。

【１８６９９】

一方、詳細は後述するが、第５４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態にかかわらず、普通図柄の可変表示が高確率（即ち、９９／１００）で当たりを導出可能となるように構成されている（図９６４（ａ）参照）。また、所定態様としての「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている（図９６４（ｃ）参照）。

【１８７００】

即ち、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、該普通電役７２の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって第２始動口７１に入賞する前に普通電役７２は閉鎖状態となるため、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで入球装置としての普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口７１に入賞し得ないように構成されている。

【１８７０１】

ここで、仮に、「通常遊技状態」における普通電役７２の開放態様を、該普通電役７２の開放時に右打ち遊技することで第２始動口７１へ入球可能となるように構成した場合（例えば、開放時間が「１．０秒」など）、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行することで普通図柄が当たりに当選し、普通電役７２が開放することで第２始動口７１に入賞して第２特別図柄の動的表示が実行されてしまう。

【１８７０２】

詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は第１特別図柄の動的表示よりも大当たり状態を導出し易い（大当たり又は小当たりに当選し易い）ように構成されているため、「通常遊技状態」においても第２特別図柄の動的表示の実行によって大当たり状態の導出が可能となってしまい、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１８７０３】

従って、普通電役７２を第５４実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態」に右打ち遊技した場合であっても普通電役７２に入賞し難くなるように構

成することができる。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されていることを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１８７０４】

また、「時間短縮状態」では、遊技手法としての右打ち遊技で発射された球を第２始動口７１へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第２始動口７１への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【１８７０５】

なお、遊技状態によって普通図柄の当たり確率を変更し、「通常遊技状態」において普通図柄の当たりに当選し難い（例えば、１／１００）、又は、当選し得ないように構成してもよい。また、「時間短縮状態」における普通電役７２の出没板７２ａの開放回数を「通常遊技状態」よりも多くなるように構成してもよいし、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役７２の出没板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１８７０６】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第５４実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第５４実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１８７０７】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１８７０８】

なお、普通図柄の可変表示は、第５４実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１８７０９】

普通電役７２の下方には、小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図９４９参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図９４９参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成され

る。
【１８７１０】
小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定面としての小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を右側から左側へと転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図９４９参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側から流下する球は案内部位としての小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。
【１８７１１】
小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。なお、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、「１個」の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１８７１２】
第５４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図９６２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図９６２参照）。
【１８７１３】
小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、所定状況として遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を接触部としての特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第５４実施形態では、第２特別図柄の動的表示の１の小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図９４９参照）によって特定状況として遊技盤１３盤面内に没入駆動され、一方側経路としての特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。
【１８７１４】
特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第５４実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図９５１参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。
【１８７１５】
次いで、小入賞口ユニット７３の流下方向下流側には、可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開

閉板６５ａが設けられている。
【１８７１６】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、減速装置としての大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、接触部としての大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図９４９参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、他方側経路としての可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【１８７１７】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が付与利益としての賞球として払い出されるように構成されている（図９６１参照）。
【１８７１８】
可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように減速装置としての遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９４９参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【１８７１９】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。減速装置としての風車は、主に、軸部、羽根部及び前面板とで構成されている。前面板は風車を正面視した場合の最前面に形成されており、円形状に形成されている。そして、前面板は透明な樹脂で形成されているため、後述する羽根部に遊技球が衝突して流下していく状況を、平面部としての前面板を介して前方から視認可能に構成されている。
【１８７２０】
また、前面板及び羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が前面板及び羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。さらに、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、保持部としての軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。従って、静止している状態の風車に遊技球が衝突する場合、３の羽根のうちの２の羽根に衝突可能であって、残りの１の羽根には衝突し得ないように構成されている。
【１８７２１】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された一方側経路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、衝突可能な羽根部（即ち、羽根部の片面と特定面としての他面）のうちの片面と衝突して該羽根部が回転することで風車右側領域に又は左側領域に遊技球を引導可能となる。また、羽根部が回転することで、回転前において遊技球が衝突し得ない状況にあった規定面としての１の羽根部にも別の遊技球が衝突可能となる。
【１８７２２】
従って、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が所定面としての

羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで他方側経路としての風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、一方側経路としての風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【１８７２３】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が接触部としての羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【１８７２４】

このように、遊技球が風車と衝突することで右側領域に流下した遊技球は第１始動口６４側を流下していき、左側領域に流下した遊技球は第１始動口６４に入球不可又は入球困難な領域を流下するため、発射された遊技球が風車と衝突することでいずれの領域側に流下し得るのかに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８７２５】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図９３８参照）を通じて視認することができる。

【１８７２６】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、通路形成部としての風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。また、右側アウト口６６ａに入球した場合にも、アウト口６６に入球した場合と同様に球排出路へと案内される。

【１８７２７】

次に、図９４９を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図９４９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【１８７２８】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【１８７２９】

なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、利益付与装置としての主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【１８７３０】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【１８７３１】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している（図９５０参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【１８７３２】

ここで、図９５１を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図９５２から図９６４を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【１８７３３】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。

【１８７３４】

また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。

【１８７３５】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。

【１８７３６】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図９７８参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図９７７参照）の中で不定期に更新されて、更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【１８７３７】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【１８７３８】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０

～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図９７８参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図９７７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１８７３９】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第５４実施形態では、タイマ割込処理（図９７８参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【１８７４０】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【１８７４１】

ここで、図９５２を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図９５２（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図９５２（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【１８７４２】

第５４実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【１８７４３】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【１８７４４】

このように、第５４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハ

ズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【１８７４５】

また、第５４実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より出現確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【１８７４６】

さらに、第５４実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【１８７４７】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【１８７４８】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【１８７４９】

図９５２（ａ）で示すように、第５４実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１００個で、その値「０～９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、１００／１０００＝１．００／１００（即ち、１．００％）となるように設定されている。

【１８７５０】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【１８７５１】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９００個で、その値「１００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９００／１００００＝９９．００／１００（即ち、９９．００％）となるように設定されている。

【１８７５２】

即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１８７５３】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０２で、その値「０～１０１」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。

【１８７５４】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【１８７５５】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９８個で、その値「１０２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９８／１００００＝９８．９８／１００（即ち、９８．９８％）となるように設定されている。

【１８７５６】

即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１８７５７】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、大当たり確率が若干向上しており（１．００％→１．０２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【１８７５８】

次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０４個で、その値「０～１０３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。

【１８７５９】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【１８７６０】

従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９６個で、その値「１０４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９６／１００００＝９８．９６／１００（即ち、９８．９６％）となるように設定されている。

【１８７６１】
即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１８７６２】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０２％→１．０４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１８７６３】
次に、図９５２（ｂ）で示すように、第５４実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１００個で、その値「０～９９」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１００／１００００＝１．００／１００（即ち、１．００％）となるように設定されている。
【１８７６４】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１６４個で、その値「１００～２６３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。
【１８７６５】
従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３６個で、その値「２６４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、９７３６／１００００＝９７．３６／１００（即ち、９７．３６％）となるように設定されている。
【１８７６６】
即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１８７６７】
このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べると選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、小当たり遊技に当選し易いため、第１特別図柄における抽選遊技と比べると、第２特別図柄における抽選遊技の方が大当たり遊技（小当たり遊技の当選に基づく大当たり遊技を含む）の導出割合が高くなるように構成されている。
【１８７６８】
次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０２個で、その値「０～１０１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。
【１８７６９】
ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、１６４個で、その値「１０２～２６５」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）

されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。
【１８７７０】
従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３４個で、その値「２６６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、９７３４／１００００＝９７．３４／１００（即ち、９７．３４％）となるように設定されている。
【１８７７１】
即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１８７７２】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１．６４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．００％→１．０２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１８７７３】
次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０４個で、その値「０～１０３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。
【１８７７４】
ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、１６４個で、その値「１０４～２６７」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、１６４／１００００＝１．６４／１００（即ち、１．６４％）となるように設定されている。
【１８７７５】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９７３２個で、その値「２６８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、９７３２／１００００＝９７．３２／１００（即ち、９７．３２％）となるように設定されている。
【１８７７６】
即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も出現率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【１８７７７】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１．６４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０２％→１．０４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【１８７７８】
図９５１に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場

合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第５４実施形態では、タイマ割込処理（図９７８参照）毎に１回）更新される。

【１８７７９】

そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【１８７８０】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【１８７８１】

上述したように、第５４実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、所定区域として「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【１８７８２】

ここで、図９５３を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図９５３（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図９５３（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【１８７８３】

図９５３（ａ）及び図９５３（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【１８７８４】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に所定態様としての「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」と、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第５４実施形態では、第１特別図柄の動的表示が「１５回」、第２特別図柄の動的表示が「１５回」、又は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計回数が「１５回」）行われるまで間、普通図柄の可変表示の実行期間が短期間となり、普通電役７２の開放時間が「通常遊技状態」と比べて長期間となる「第１時間短縮状態

」に移行する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第５４実施形態では、第１特別図柄の動的表示が「４５回」、第２特別図柄の動的表示が「４５回」、又は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計回数が「４５回」）行われるまで間、普通図柄の可変表示の実行期間が短期間となり、普通電役７２の開放時間が「通常遊技状態」と比べて長期間となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｂ」と、がある。

【１８７８５】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【１８７８６】

図９５３（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【１８７８７】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「通常Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得る。

【１８７８８】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常Ａ」が３０％、大当たり種別「時短Ａ」が７０％、の割合で当選することとなる。

【１８７８９】

また、第５４実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【１８７９０】

次いで、図９５３（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【１８７９１】

よって、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず、大当たり種別「時短Ｂ」が選定され得る。

【１８７９２】

従って、すべての遊技状態において第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」が１００％の割合で当選することとなる。

【１８７９３】

図９５１に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して

該小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第５４実施形態では、タイマ割込処理（図９７８参照）毎に１回）更新される。

【１８７９４】

そして球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【１８７９５】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【１８７９６】

上述したように、第５４実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃが設けられている。

【１８７９７】

ここで、図９５４を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図９５４は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【１８７９８】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３（図９４０参照）を開放駆動するとともに、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【１８７９９】

図９５４に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、該小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【１８８００】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」及び「時短Ｄ」が設けられている。

【１８８０１】
具体的には、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」となる。そして、小当たり種別「時短Ｃ」大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。
【１８８０２】
特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、該小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。
【１８８０３】
図９５４で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「３０～９９」が対応付けられている。
【１８８０４】
即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｄ」が決定される。
【１８８０５】
従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ｃ」が３０％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が７０％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。
【１８８０６】
ここで、図９５５及び図９５６を参照して、第５４実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図９５５は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図９５６は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図９５５及び図９５６に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図９６３において詳細を後述する。
【１８８０７】
図９５５で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、又は、「時間短縮状態」が終了した場合、となる（図９５６参照）。
【１８８０８】
また、図９５５で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０

秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図９５７～図９６０参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図９４９参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１８８０９】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合、となる（図９５６参照）。

【１８８１０】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒～１９０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図９５７～図９６０参照）。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１８８１１】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合、となる（図９５６参照）。

【１８８１２】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒～１９０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図９５７～図９６０参照）。なお、この「第２時間短縮状態」では、遊技手法としての右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１８８１３】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「２５０回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図９５６参照）。

【１８８１４】

また、「第３時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図９６４参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役７２内の第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図９５７～図９６０参照）。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１８８１５】

図９５１に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【１８８１６】

第５４実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ

３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第５４実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【１８８１７】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の６個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【１８８１８】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【１８８１９】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９４８参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【１８８２０】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【１８８２１】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図９４８参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【１８８２２】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が

停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【１８８２３】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１８８２４】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１８８２５】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【１８８２６】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第５４実施形態では、タイマ割込処理（図９７８参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【１８８２７】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【１８８２８】

また、第５４実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【１８８２９】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が特定態様としての「時間短縮状態」であるか

、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【１８８３０】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【１８８３１】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【１８８３２】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【１８８３３】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口７１への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【１８８３４】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、第１特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【１８８３５】

そこで、第５４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄

又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４への入球を抑制することができる。

【１８８３６】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【１８８３７】

そこで、第５４実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【１８８３８】

ここで、図９５７を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図９５７（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図９５７（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【１８８３９】

上述したように、第５４実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【１８８４０】

具体的には、図９５７（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図９５８（ａ）参照）が選択される。また、所定態様としての「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図９５８（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図９５８（ｃ）参照）が選択される。

【１８８４１】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図９５８（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図９５８（ｃ）参照）が選択される。

【１８８４２】
次に、図９５７（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図９５８（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図９５８（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図９５８（ｃ）参照）が選択される。
【１８８４３】
次いで、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図９５８（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が所定合計値又は「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図９５８（ｄ）参照）が選択される。さらに、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図９５８（ｃ）参照）が選択される。
【１８８４４】
なお、「通常遊技状態」における各特別図柄のハズレ抽出時及び「時間短縮状態」における第２特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。
【１８８４５】
この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。
【１８８４６】
次に、図９５８を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図９５８（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図９５８（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図９５８（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図９５８（ｄ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。
【１８８４７】
図９５８（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，

「９９」に設定されている。
【１８８４８】
なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。
【１８８４９】
次に、図９５８（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。
【１８８５０】
なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。
【１８８５１】
即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。
【１８８５２】
つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。
【１８８５３】
従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。
【１８８５４】
このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。
【１８８５５】
また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（第２始動口７１）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態

様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【１８８５６】

なお、第５４実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【１８８５７】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【１８８５８】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【１８８５９】

次に、図９５８（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【１８８６０】

なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、すべての遊技状態における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【１８８６１】

次に、図９５８（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【１８８６２】

なお、Ｄテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【１８８６３】

よって、Ｃテーブル２０２ｅ３で示すように、所定態様としての「通常遊技状態」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、「通常遊技状態」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【１８８６４】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【１８８６５】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【１８８６６】

図９５１に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図９７８参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図９７７参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【１８８６７】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、利益付与装置としての主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づ

いて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。
【１８８６８】
このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。
【１８８６９】
また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。
【１８８７０】
ここで、図９５９及び図９６０を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。
【１８８７１】
図９５９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図９５９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図９６０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図９６０（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図９５９及び図９６０に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｆ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【１８８７２】
具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【１８８７３】
また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【１８８７４】
そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【１８８７５】
第５４実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【１８８７６】
第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【１８８７７】
図９５９（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【１８８７８】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【１８８７９】
ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第５４実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、が設けられている。
【１８８８０】
「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。
【１８８８１】
「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び

「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【１８８８２】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【１８８８３】

従って、第５４実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【１８８８４】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【１８８８５】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１８８８６】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【１８８８７】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１８８８８】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【１８８８９】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されて

いる。
【１８８９０】
なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。
【１８８９１】
「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。
【１８８９２】
第５４実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。
【１８８９３】
また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図９５９（ｂ）及び図９６０（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図９５９（ａ）及び図９６０（ａ）参照）では選定されないように構成されている。
【１８８９４】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１８８９５】
図９５９（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１８８９６】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【１８８９７】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１８８９８】
図９５９（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能

に設定されている。
【１８８９９】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【１８９００】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１８９０１】
図９５９（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１８９０２】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【１８９０３】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１８９０４】
図９５９（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１８９０５】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【１８９０６】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャ

ルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１８９０７】

図９５９（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１８９０８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１８９０９】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【１８９１０】

次に、図９５９（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第５４実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１８９１１】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１８９１２】

図９５９（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【１８９１３】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【１８９１４】
従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１８９１５】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１８９１６】
図９５９（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【１８９１７】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【１８９１８】
従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１８９１９】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変

動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１８９２０】

図９５９（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【１８９２１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１８９２２】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１８９２３】

次に、図９６０（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１８９２４】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【１８９２５】

図９６０（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【１８９２６】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【１８９２７】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１８９２８】
図９６０（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１８９２９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【１８９３０】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「１秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１８９３１】
図９６０（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１８９３２】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【１８９３３】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１８９３４】
図９６０（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１８９３５】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【１８９３６】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１８９３７】
図９６０（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１８９３８】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【１８９３９】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１８９４０】
図９６０（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【１８９４１】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１８９４２】
次に、図９６０（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第５４実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【１８９４３】
特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１８９４４】
図９６０（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【１８９４５】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【１８９４６】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１８９４７】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１８９４８】

図９６０（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【１８９４９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１８９５０】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１８９５１】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１８９５２】

図９６０（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【１８９５３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１８９５４】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の

変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１８９５５】

図９５１に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【１８９５６】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図９７８参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図９７７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１８９５７】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第５４実施形態では、タイマ割込処理（図９７８参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【１８９５８】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、普通電役７２へ球が入賞可能に構成される。

【１８９５９】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図９６４において後述する。

【１８９６０】

図９４９に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図９５１に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が

供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【１８９６１】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図９７７参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図９７５参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図９９６参照）が即座に実行される。
【１８９６２】
一方、第５４実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にはバックアップ機能が搭載されておらず、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、ＲＡＭ２２３のデータは電源遮断前の状態に復元されず、クリアされた状態となる。このため、例えば、「時間短縮状態」など、所謂、連荘状態中にパチンコ機１０の電源が遮断されてから復帰した場合には、電源遮断前に第３図柄表示装置８１に表示されていた連荘回数や、「連荘状態」中における総獲得球数は保持されず、初期化された状態で電源復帰するように構成されている。
【１８９６３】
また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載して、停電などの発生により電源が遮断されても、ＲＡＭ２２３のデータが電源遮断前の状態に復帰するように構成することで、このような事象を防止することが可能となる。
【１８９６４】
ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短フラグ２０３ｊ、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ、合計時短カウンタ２０３ｎ、大当たりフラグ２０３ｏ、救済カウンタ２０３ｐ及び救済設定済みフラグ２０３ｑを少なくとも有している（図９５０参照）。
【１８９６５】
第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図９７８参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１８９６６】
この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図９７５のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図９７９のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図９８１のＳ５０８参照）。
【１８９６７】
第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図９７８参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数

（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１８９６８】
この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図９７５のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図９７９のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図９８１のＳ５０５参照）。
【１８９６９】
この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図９７９のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【１８９７０】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、利益付与装置としての主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。
【１８９７１】
また、第５４実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図９５１参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値も含める。
【１８９７２】
つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。
【１８９７３】
音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演

出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。
【１８９７４】
なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。
【１８９７５】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図９７８参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図９５１参照）。
【１８９７６】
第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図９７８参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図９５１参照）。
【１８９７７】
保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）を記憶するためのメモリである。
【１８９７８】
ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第５４実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【１８９７９】
ここで、再び図９５１を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エ

リア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【１８９８０】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫとが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が構成部品としての第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。

【１８９８１】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【１８９８２】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５と、が設けられている。

【１８９８３】

なお、第５４実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５と、を１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫ毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【１８９８４】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【１８９８５】
　また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【１８９８６】
　一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５と、が設けられている。
【１８９８７】
　ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。
【１８９８８】
　そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図９８２参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。
【１８９８９】
　また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。
【１８９９０】
　データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフ

トする。
【１８９９１】
そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第５４実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【１８９９２】
ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。
【１８９９３】
また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第５４実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【１８９９４】
なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【１８９９５】
一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。
【１８９９６】
そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第５４実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【１８９９７】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【１８９９８】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第５４実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１８９９９】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１９０００】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【１９００１】

図９５１に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図９７８参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【１９００２】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図９７５のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図９８０のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図９９４のＳ７０５参照）。

【１９００３】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図９７８参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）

を有している（図９５１参照）。
【１９００４】
普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。
【１９００５】
ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第５４実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【１９００６】
ここで、再び図９５１を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【１９００７】
上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。
【１９００８】
普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【１９００９】
この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。
【１９０１０】
一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【１９０１１】
ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。
【１９０１２】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図９９４参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、利益付与装置としての主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。
【１９０１３】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【１９０１４】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第５４実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１９０１５】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【１９０１６】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第５４実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１９０１７】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１９０１８】

図９５０に戻り、説明を続ける。時短フラグ２０３ｊは、オン状態で特定態様としての「時間短縮状態」であって、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この状態移行制御としての時短フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図９７５のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第５４実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」でない場合に時短フラグ２０３ｊがオンに設定される（図９９３のＳ６６０２参照）。その後、変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きくない場合にオフに設定される（図９８４のＳ５３１０参照）。

【１９０１９】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、状態移行制御としての時短フラグ２０３ｊがオンされている場合に、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【１９０２０】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｋは、「時短機能」の１の終了条件を判別するため

のカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第５４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選時の大当たり種別と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１９０２１】

この特図１時短カウンタ２０３ｋは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図９７５のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」クリアされる（図９８６のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図１時短カウンタ２０３ｋの値が設定される（図９９３のＳ６６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第５４実施形態では、「２５０回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図１時短カウンタ２０３ｋの値が設定される（図９８５のＳ５４０４参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｋの値は「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに１減算される（図９８４のＳ５３０２参照）。

【１９０２２】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」となった場合に（図９８４のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている状態移行制御としての時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図９８４のＳ５３１０参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１９０２３】

なお、特図１時短カウンタ２０３ｋの値は、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が所定の値（例えば、「１５」、「４５」又は「３００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【１９０２４】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第５４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時の大当たり種別と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１９０２５】

この特図２時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図９７５のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図９８６のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図２時短カウンタ２０３ｍの値が設定される（図９９３のＳ６６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第５４実施形態では、「２５０回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して特図２時短カウンタ２０３ｍの値が設定される（図９８５のＳ５４０４参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｍの値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図９８４のＳ５３０６参照）。

【１９０２６】
そして、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図９８４のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図９８４のＳ５３１０参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【１９０２７】
なお、特図２時短カウンタ２０３ｍの値は、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が所定の値（例えば、「１５」、「４５」又は「３００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。
【１９０２８】
次いで、合計時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第５４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時の大当たり種別と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【１９０２９】
この合計時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図９７５のＳ１１８参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図９８６のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して合計時短カウンタ２０３ｎの値が設定される（図９９３のＳ６６０３参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第５４実施形態では、「２５０回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して合計時短カウンタ２０３ｎの値が設定される（図９８５のＳ５４０４参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、いずれかの特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図９８４のＳ５３０４又はＳ５３０８参照）。
【１９０３０】
そして、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図９８４のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、各特別図柄の実行の合計回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている状態移行制御としての時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図９８４のＳ５３１０参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【１９０３１】
なお、合計時短カウンタ２０３ｎの値は、各特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ２０３ｎの値が所定の値（例えば、「１５」、「４５」、「３００」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。
【１９０３２】
大当たりフラグ２０３ｏは、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。
【１９０３３】
この大当たりフラグ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図９７５のＳ１１８参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定される（図９８９のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図９８６参照）において、大当たりフラグ２０３ｏがオンに

設定されていると判別された場合（図９８６のＳ６０７：Ｙｅｓ参照）、大当たりフラグ２０３ｏがオフに設定される（図９８６のＳ６０８参照）。大当たりフラグ２０３ｏがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【１９０３４】

救済カウンタ２０３ｐは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「第３時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第５４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「２５０回」実行された場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、遊技状態を「第３時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１９０３５】

この救済カウンタ２０３ｐは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図９７５のＳ１１８参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、すべての遊技状態において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図９８５のＳ５４０２参照）。第５４実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して各時短カウンタの値が設定されるとともに、時短フラグ２０３ｊをオンに設定して（図９８５のＳ５４０６参照）、「第３時間短縮状態」に移行する。

【１９０３６】

なお、この救済カウンタ２０３ｐは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図９８６のＳ６０３参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「第３時間短縮状態」に移行させることが可能となる。

【１９０３７】

救済設定済みフラグ２０３ｑは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図９７５のＳ１１８参照）。そして、特別図柄の低確率状態（即ち、すべての遊技状態）において、特別図柄の動的表示が連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図９８５のＳ５４０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図９８６のＳ６０２参照）。

【１９０３８】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、その後の「通常遊技状態」において再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｑを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【１９０３９】

また、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合、「通常遊技状態」において、救済カウンタ表示９５（図９４８（ａ）参照）を表示しないように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において救済カウンタ表示９５が表示されていなければ、前回の大当たり後に救済条件が１回成立しており、特別図柄の動的表示の実行によって救済条件が成立し得ない状態であることを遊技者が認識可能となる。

【１９０４０】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。

【１９０４１】
ここで、図９６１を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図９６１は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。
【１９０４２】
まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態と、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。
【１９０４３】
具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。
【１９０４４】
図９６１で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。
【１９０４５】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。
【１９０４６】
このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。なお、「連荘」状態とは、１の大当たり演出が実行されてから、大当たり演出が実行され易い状態（即ち、「時間短縮状態」）を経て、大当たり演出が実行され難い状態（即ち、「通常遊技状態」）に移行するまでの期間を意味する。
【１９０４７】
また、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快

感を与えて遊技の興趣を向上することができる。
【１９０４８】
さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技の興趣向上に資する演出を行うことができる。
【１９０４９】
なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。
【１９０５０】
また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。
【１９０５１】
次に、図９６２を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図９６２は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり当選時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。
【１９０５２】
この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。
【１９０５３】
図９６２で示すように、すべての遊技状態において小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に「１０回」開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。
【１９０５４】
次いで、すべての遊技状態において小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に「１０回」開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。そし

て、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（「３０秒」又は「５秒」（図９６１参照））へ移行する。このため、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【１９０５５】

次に、図９６３を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図９６３は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）又は救済条件の成立時に参照され、大当たり種別、小当たり種別又は救済条件成立ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【１９０５６】

第５４実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【１９０５７】

図９６３で示すように、すべての遊技状態において、大当たり種別「時短Ａ」又は小当たり種別「時短Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「１５回」、「特図２時短回数」は「１５回」、「合計時短回数」は「１５回」に設定され、該大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する。

【１９０５８】

次いで、すべての遊技状態において、大当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｄ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「４５回」、「特図２時短回数」は「４５回」、「合計時短回数」は「４５回」に設定され、該大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する。また、特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において救済条件成立回数（第５４実施形態では「２５０回」）に達した場合に、「第３時間短縮状態」として、低確時短機能が「３００回」まで有効となるように設定される。

【１９０５９】

次に、図９６４を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図９６４（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【１９０６０】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態にかかわらず、普通図柄の当たり確率が一定となるように構成されている。よって、普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【１９０６１】

ここで、上述したように、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が高確率で当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、該普通電役７２の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を左端から右端まで転動しきって第２始動口７１に入賞する前に普通電役７２は閉鎖状態となるため（図９６４

（ｃ）参照）、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口７１に入賞し得ないように構成されている。

【１９０６２】

これにより、普通図柄の当たり確率が一定であっても、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２に入球し得ない又はし難い状況か、入球し得る又はし易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放しても第２始動口７１に入球し得ない又はし難い状況か、普通電役７２が開放して第２始動口７１へ入球し得る又はし易い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１９０６３】

特に、左打ち遊技が奨励される所定態様としての「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２の開放時間が短いため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役７２へ入賞し得ない又はし難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、遊技手法としての右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役７２へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、発射した球が一定期間を経てスルーゲート６７へ通過したことを起因としてエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【１９０６４】

次いで、図９６４（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図９６４（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【１９０６５】

普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【１９０６６】

図９６４（ｂ）で示すように、第５４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１秒」となるように設定されている。

【１９０６７】

また、特定態様としての「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【１９０６８】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま普通電役７２へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び普通電役７２への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【１９０６９】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入賞し得るように構成されている。一方、「通常遊技状態」では、当たりに当選し易いものの、普通図柄の可変表示時間が「時間短縮状態」よりも長く、かつ、普通電役７２の開放時間が短時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が閉鎖（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入球し得ない又は入球し難くなるように構成されている。
【１９０７０】
次いで、図９６４（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図９６４（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。
【１９０７１】
普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。
【１９０７２】
図９６４（ｃ）で示すように、第５４実施形態のパチンコ機１０では、所定態様としての「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「０．１秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。
【１９０７３】
また、「時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「１０個」に設定されている。
【１９０７４】
これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって普通電役７２へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放している期間が短いことによって普通電

役７２へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１９０７５】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役７２へと入賞し易いように構成されている。

【１９０７６】

よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役７２へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【１９０７７】

このように、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１９０７８】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「１秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「１秒」未満の短い時間（例えば、「０．５秒」）としてもよい。

【１９０７９】

また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよい。

【１９０８０】

図９５０に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図９５１に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１９０８１】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図９７７参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図９７５参照）において実行さ

れる。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図９９６参照）が即座に実行される。

【１９０８２】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７３，６３ａに入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【１９０８３】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【１９０８４】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて付与利益としての賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【１９０８５】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図９９６参照）が即座に実行される。

【１９０８６】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【１９０８７】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操

作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。射出装置としての球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【１９０８８】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。また、主制御装置１１０からパチンコ機１０の状態異常関連のコマンドを受信した場合には、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７及び第３図柄表示装置８１においてエラー報知を行う。

【１９０８９】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【１９０９０】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２及び十字操作部２３などがそれぞれ接続されている。第５４実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から利益付与装置としての主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【１９０９１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される変動演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【１９０９２】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や「保留変化予告」等の表示制御を実行するものである。

【１９０９３】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【１９０９４】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ

２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図９９６参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【１９０９５】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図９３９参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【１９０９６】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第５４実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【１９０９７】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【１９０９８】

ここで、図９６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図９６５は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブルのうち、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【１９０９９】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当た

り種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅ及び小当たり種別テーブル２２２ｃ、とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【１９１００】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図９４８参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【１９１０１】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇが少なくとも設けられている。

【１９１０２】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図１０００のＳ１２２５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図１００３のＳ１３０２参照）。

【１９１０３】

そして、第５４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図１００３のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【１９１０４】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図１００１のＳ１２４５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図１００３のＳ１３１０参照）。

【１９１０５】

そして、第５４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図１００３のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【１９１０６】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１９１０７】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【１９１０８】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図１００２のＳ１２６２参照）。

【１９１０９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図１００３のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【１９１１０】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１９１１１】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、利益付与装置としての主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【１９１１２】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図１００２のＳ１２６６参照）。

【１９１１３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図１００３のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【１９１１４】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球

数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図１００２のＳ１２６２又はＳ１２６６参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図１００３のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【１９１１５】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図９４８（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【１９１１６】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図９４８（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【１９１１７】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【１９１１８】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【１９１１９】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値を格納するためのエリアである。

【１９１２０】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【１９１２１】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の

情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値を格納するためのエリアである。

【１９１２２】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫ等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【１９１２３】

ここで、図９６６を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図９６６は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【１９１２４】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【１９１２５】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５とが少なくとも設けられている。

【１９１２６】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５と、が少なくとも設けられている。

【１９１２７】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の

変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【１９１２８】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【１９１２９】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【１９１３０】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【１９１３１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫの各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【１９１３２】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１

０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【１９１３３】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【１９１３４】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１９１３５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【１９１３６】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【１９１３７】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納さ

れた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、利益付与装置としての主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫが、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【１９１３８】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を先読みし、判定を行う。

【１９１３９】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫを音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫを参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１９１４０】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【１９１４１】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフ

トし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【１９１４２】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１９１４３】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１９１４４】

図９６５に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【１９１４５】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図９９９参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１９１４６】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【１９１４７】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、右打ち遊技が奨励される特定態様としての「時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示される。このように、各遊技状態においていずれの打ち方をすべきなのかの示唆表示を行うことで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

【１９１４８】

次に、図９６７を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図９６７は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、プログラムＲＯＭ２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【１９１４９】

入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続されており、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３によって決定された第３図柄表示装置

８１の表示態様を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３から受信する。入力ポート２３８の出力側には、バスライン２４０を介して、ＭＰＵ２３１、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７が接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。

【１９１５０】

なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【１９１５１】

以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【１９１５２】

まず、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から入力されたコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。

【１９１５３】

キャラクタＲＯＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や装飾図柄）といった各スプライトの画像データを記憶したメモリであり、多くの画像データを格納するために、小さな面積で大きな記憶容量が得られ、かつ、安価なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。第５４実施形態では、２ギガバイトのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａが用いられる。これにより、第３図柄表示装置８１に表示される数多くの画像を格納できるので、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多種多様化することができ、遊技の興趣を高めるように構成されている。

【１９１５４】

なお、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データを書き込むことができない不良ブロックデータが発生する。そこで、キャラクタＲＯＭ２３４には、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるようにデータアドレスの変換を実行する公知の調停回路２３４ｂ（例えば、特開２００６－２２３５９８号を参照）を設けている。この調停回路２３４ｂにより、キャラクタＲＯＭ２３４内部で、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【１９１５５】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図９７４参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（第５４実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【１９１５６】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に

、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称する）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる表示処理を実行する。

【１９１５７】

このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【１９１５８】

画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されており、画像コントローラ２３７による画像の描画で必要となる画像データが、描画前に予めＭＰＵ２３１によりキャラクタＲＯＭ２３４から読み出され、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送される。このとき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するか（さらに、どのアドレスに格納するか）は、ＭＰＵ２３１が、プログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき、画像の内容に応じて決定する。

【１９１５９】

また、画像コントローラ２３７が画像を描画する場合、キャラクタＲＯＭ２３４の画像データは使わず、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを使用して、画像の描画処理を実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４が読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されていても、画像コントローラ２３７は、予めキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて画像の描画を行うので、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出し速度の遅さに影響されることなく、画像の描画を即座に実行することができる。よって、所望の画像を所望の時間に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【１９１６０】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐するように制御される。

【１９１６１】

これにより、電源投入時の初期設定処理（メイン処理（図１００４参照））の終了後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度が遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【１９１６２】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【１９１６３】

また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の（展開されていない）画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【１９１６４】

また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【１９１６５】

画像コントローラ２３７が画像を描画する場合に必要となる画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５と通常用ビデオＲＡＭ２３６とのいずれに格納されているか（さらに、どのアドレスに格納されているか）は、ＭＰＵ２３１がプログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき画像の内容に応じて判断し、画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示するときに、必要となる画像データの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を併せて指示する。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の所定のアドレスから必要な画像データを読み出す。これにより画像コントローラ２３７は、画像の描画に集中することができる。

【１９１６６】

なお、画像コントローラ２３７が、ＭＰＵ２３１から画像の描画の指示を受けたときに、描画に必要な画像の種別から、描画に必要となる画像のデータの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を判断するように構成してもよい。この場合、ＭＰＵ２３１によってキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に画像データが格納されるときに、画像コントローラ２３７が、その格納される画像データによって表示される画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）と、その画像データの格納先とを、ＭＰＵ２３１からの制御信号に基づいて判断し、画像コントローラ２３７に設けられたＲＡＭ（図示せず）に、画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）とその画像データの格納先とを対応付けて格納しておいてもよい。そして、そのＲＡＭに記憶された情報に基づいて、画像コントローラ２３７が画像に必要となる画像データの格納先を判断してもよい。画像コントローラ２３７により、画像データの格納先を判断することによって、ＭＰＵ２３１の処理負担の軽減を図ることができる。

【１９１６７】

画像コントローラ２３７には、バッファＲＡＭ２３７ａが設けられている。このバッファＲＡＭ２３７ａは、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用

ビデオＲＡＭ２３６へのデータ転送用バッファメモリとして機能し、キャラクタＲＯＭ２３４に設けられたＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の記憶容量（例えば、１３２キロバイト）を持つスタティックＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＳＲＡＭ」という。）によって構成され、ＭＰＵ２３１から直接アクセス可能に構成されている。

【１９１６８】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像を転送する場合に、キャラクタＲＯＭ２３４から１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時を見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。

【１９１６９】

仮に、バッファＲＡＭ２３７ａを設けず、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ直接画像データを転送した場合、キャラクタＲＯＭ２３４はＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているためにその読み出し速度が遅いので、所望サイズの画像データを転送する間、入出力ポートが１ポート（以下、「１ポート型」と称する場合がある）のダイナミックＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＤＲＡＭ」という。）で構成された常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６は、その１ポートをキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データ転送で占有されてしまい、長時間その他のデータアクセスを行えない状態となってしまう。これにより、その間、画像コントローラ２３７により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６から画像データを読み出して画像の描画を行ったり、第３図柄表示装置８１へ描画画像データを転送することができなくなり、第３図柄表示装置８１の画像表示が滞ってしまうおそれがある。また、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６にマルチポート型（入出力ポートが複数設けられたタイプ）のＤＲＡＭを使用した場合であっても、画像コントローラ２３７において常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６を使用した制御に制限がかかり、その制御が複雑になるおそれがある。

【１９１７０】

これに対し、本パチンコ機１０は、高速動作可能なＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを画像コントローラ２３７に設けているので、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。

【１９１７１】

また、ＭＰＵ２３１が転送指示が描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【１９１７２】

画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納

元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【１９１７３】

これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【１９１７４】

また、バッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である時間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【１９１７５】

常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、上述したように、１ポート型のＤＲＡＭによって構成され、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることなく保持され続けるように用いられる。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが常駐される。この常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、第３図柄表示装置８１に表示される画像のうち、電源投入時に表示される画像に対応するデータや、頻繁に表示される画像に対応するデータ、及び、主制御装置１１０又は音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）によって表示が決定された画像のうち即座に表示されるべき画像に対応するデータが、キャラクタＲＯＭ２３４より転送され、常駐される。

【１９１７６】

常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、電源投入時主画像エリア２３５ａ、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、背面画像エリア２３５ｃ、第３図柄エリア２３５ｄ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆ、保留図柄エリア２３５ｇ、コクピット画像エリア２３５ｈ、副表示画像エリア２３５ｉ、文字図柄エリア２３５ｊが少なくとも設けられている。

【１９１７７】

電源投入時主画像エリア２３５ａは、表示制御装置１１４が電源投入時の初期化処理を行っている間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像２８２（図９６８参照）に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４への入球が検出された場合に、利益付与装置としての主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像２８３（図９６８（ｂ）及び図９６８（ｃ）参照）に対応する画像データを格納する領域である。

【１９１７８】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、先ず初めにキャラクタＲＯＭ２３４から、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると共に、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図１００４のＳ２００２及びＳ２００３参照）。

【１９１７９】
ここで、図９６８を参照して、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３について説明する。図９６８は、パチンコ機１０の電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。
【１９１８０】
表示制御装置１１４は、電源投入直後に、先ずキャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送する。そして、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて。図９６８（ａ）に示す電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させる。
【１９１８１】
このとき、音声ランプ制御装置１１３から変動開始の指示コマンドである表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図９６８（ｂ）に示すように、電源投入時主画像２８２の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時停止画像２８３ａと、図９６８（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時停止画像２８３ｂとを、変動演出の期間中、交互に繰り返して表示する。そして、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「大当たり表示」である場合は、図９６８（ｂ）に示す電源投入時停止画像２８３ａを変動演出の停止後に一定期間表示し、「ハズレ表示」である場合は、図９６８（ｃ）に示す電源投入時停止画像２８３ｂを変動演出の停止後に一定時間表示する。
【１９１８２】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して全て転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いた電源投入時主画像２８２の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者や遊技場の関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者や遊技場の関係者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき残りの画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化処理が終了するまで待機することができる。
【１９１８３】
また、パチンコ機１０の製造時における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることを即座に確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。
【１９１８４】
さらに、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像２８３が描画され、図９６８（ｂ）及び図９６８（ｃ）に示す画像が交互に第

３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示がされる。よって、電源投入時変動画像２８３を用いて簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【１９１８５】

また、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４への入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【１９１８６】

さらに、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されるので、瞬間的に停電が発生した場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されたデータが残っていれば、復電時に電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された画像データを用いて、電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３を即座に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【１９１８７】

図９６７に戻って説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図９６９及び図９７０を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図９６９及び図９７０は、３種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図９６９（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図９６９（ｂ）は、「空ステージ」に対応する背面Ｂに対して、図９７０は、「島ステージ」に対応する背面Ｃに対してそれぞれ示したものである。

【１９１８８】

各背面Ａ～Ｃのうち、背面及びに対応する背面画像は、図９６９に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像の描画をおこなう。

【１９１８９】

各背面Ａ及びＢに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【１９１９０】

遊技者によって枠ボタン２２が操作されてステージが変更されると、ＭＰＵ２３１は、まず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるよ

うに画像コントローラ２３７を制御し、さらに、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【１９１９１】

一方、図９７０で示すように、背面Ｃにおける背面画像は、時間の経過とともに、図９７０の（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。具体的には、背面Ｃは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【１９１９２】

遊技者による枠ボタン２２の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｃの初期背面画像として、図９７０（ａ）に示す背面画像が表示される。この図９７０（ａ）に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図９７０（ｂ）に示す背面画像が表示される。図９７０（ｂ）に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図９７０（ｃ）に示す背面画像が表示される。図９７０（ｃ）に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図９７０（ａ）に示す背面画像に戻って、再び図９７０（ａ）～（ｃ）の背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。

【１９１９３】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図９６９（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置１１４にかかる負荷を軽減することができる。

【１９１９４】

一方、空ステージに対応する背面Ｂは、図９６９（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納する。また、島ステージに対応する背面Ｃは、図９７０（ａ）を含み、図９７０（ｂ）を除く図９７０（ａ）～図９７０（ｂ）の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【１９１９５】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる枠ボタン２２の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで枠ボタン２２が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながる恐れがある。

【１９１９６】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背

面画像の初期位置を、所定区域として位置ａから位置ａ’の範囲または図９７０（ａ）～図９７０（ｂ）の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像または図９７０（ａ）～図９７０（ｂ）の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておくので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者による枠ボタン２２の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂや背面Ｃの初期位置を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂおよび背面Ｃについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【１９１９７】

また、背面Ｂは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【１９１９８】

同様に、背面Ｃは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図９７０（ａ）～図９７０（ｂ）の画像を表示させている間に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、図９７０（ａ）～図９７０（ｂ）の範囲が設定されている。これにより、図９７０（ａ）～図９７０（ｂ）の画像を表示させる間に図９７０（ｂ）～図９７０（ｃ）および図９７０（ｃ）～図９７０（ａ）の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図９７０（ａ）～図９７０（ｂ）の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図９７０（ｂ）～図９７０（ｃ）および図９７０（ｃ）～図９７０（ａ）の画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【１９１９９】

なお、背面Ｂ及び背面Ｃにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、後述する通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図９７０参照）に設けられた背面画像専用のサブエリア（図示せず）に格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【１９２００】

また、背面Ｂにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させるこ

とで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【１９２０１】

さらに、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【１９２０２】

図９６７に戻って説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「１」から「９」の数字を付した上述の９種類の主図柄（図９４８参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【１９２０３】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「１」から「９」の数字が付されていない主図柄として、ジュゴンやカメといった各種の海の生物を模した主図柄や、貝殻を模した副図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データの一部は、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【１９２０４】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐される。これにより、表示制御装置１１４は、主制御装置１１０より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。その結果、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【１９２０５】

エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラ

ーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。そして、表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【１９２０６】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【１９２０７】

また、右打ちエラー報知又は左打ちエラー報知等のエラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、第３図柄表示装置８１において如何様な変動演出が実行されている場合であっても、それらの演出よりも優先して最前面に表示されるように構成されている。このように構成することで、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、また、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。

【１９２０８】

保留図柄エリア２３５ｇは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様に関するデータを常駐するためのエリアである。即ち、保留図柄エリア２３５ｇには、実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様である「白色」の「○」図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０又は保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において実行図柄及び保留図柄を表示する場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く実行図柄又は保留図柄を表示することができる。よって、第１入球口６４への複数の入球が発生して、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａにおいて保留図柄が表示されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおいて保留図柄（実行図柄）が表示されないような状態が発生することを抑制することができる。

【１９２０９】

コクピット画像エリア２３５ｈは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるコクピット画像に対応する画像データを常駐するための領域である。即ち、コクピット画像エリア２３５ｈには、コクピット表示領域Ｄｂにおいて表示される実行図柄及び保留図柄以外のコクピット画像に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４からコクピット表示領域Ｄｂに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早くコクピット表示領域Ｄｂを表示することができる。よって、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続ける場合や、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素を実行した後にコクピット表示領域Ｄｂを再表示する場合であっても

、該コクピット画像エリア２３５ｈに記憶されるコクピット画像を読み出すことで、第３図柄表示装置８１にコクピット表示領域Ｄｂを即座に表示することができる。
【１９２１０】
　また、コクピット表示領域Ｄｂは、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示された場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域下部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、コクピット表示領域Ｄｂは、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５にコクピット表示領域Ｄｂ用のコクピット画像エリア２３５ｈを設け、該コクピット画像エリア２３５ｈに格納されたコクピット画像に基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高いコクピット表示領域Ｄｂの表示をスムースに行うことが可能となる。
【１９２１１】
　副表示画像エリア２３５ｉは、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される各小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に対応する画像データを常駐するための領域である。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く副表示領域Ｄｓを表示することができる。よって、変動演出において副表示領域Ｄｓを表示し続ける場合や、「リーチ表示」を実行した後に副表示領域Ｄｓを再表示する場合であっても、該副表示画像エリア２３５ｉに記憶される副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に副表示領域Ｄｓを即座に表示することができる。
【１９２１２】
　また、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示した場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域上部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に副表示領域Ｄｓ用の副表示画像エリア２３５ｉを設け、該副表示画像エリア２３５ｉに格納された副表示領域Ｄｓに対応する画像データに基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高い副表示領域Ｄｓの表示をスムースに行うことが可能となる。
【１９２１３】
　文字図柄エリア２３５ｊは、変動演出等において表示される文字画像データを格納する領域である。第５４実施形態のパチンコ機１０では、いずれかの「リーチ表示」が実行される場合に、該「リーチ表示」に対応した文字が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成されている。
【１９２１４】
　本パチンコ機１０では、文字図柄エリア２３５ｊに、初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データが予め常駐されている。よって、表示制御装置１１４は、受信した表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の文字図柄エリア２３５ｊに予め常駐されている文字図柄に対応する画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて文字画像データを即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から、逐次、文字図柄に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、該文字図柄エリア２３５ｊに記憶される文字画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に文字画像データを即座に表示することができる。

【１９２１５】
通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられ、１ポート型のＤＲＡＭによって構成される。通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像コントローラ２３７が常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを用いて第３図柄表示装置８１に表示させる画像を描画する場合に、予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出されたその画像データを一時的に格納するためのものである。この通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。
【１９２１６】
画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、各サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。
【１９２１７】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。
【１９２１８】
なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。
【１９２１９】
第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。
【１９２２０】
このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。
【１９２２１】
そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に指定される。

【１９２２２】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【１９２２３】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【１９２２４】
プログラムＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、データテーブル格納エリア２３２ａを少なくとも有している。
【１９２２５】
データテーブル格納エリア２３２ａは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき表示させる１の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブル２３２ａ１と、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブル２３２ａ２と、表示データテーブル２３２ａ１により表示される１の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブル２３２ａ３と、が格納された領域である。
【１９２２６】
表示データテーブル２３２ａ１は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１が用意されている。
【１９２２７】
なお、デモ演出は、上述したように、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。
【１９２２８】
また、確定表示演出は、変動演出後に音声ランプ制御装置１１３を介して、主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定

表示する場合に第３図柄表示装置８１に表示される演出である。例えば、停止図柄がハズレ図柄である場合は、「ハズレ表示」を強調する演出が行われ、停止図柄が大当たりとなる図柄である場合は、「大当たり表示」が強調される演出が行われ、停止図柄が小当たりとなる図柄である場合は、「小当たり表示」が強調される演出が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【１９２２９】

また、再始動演出は、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出である。遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【１９２３０】

データテーブル格納エリア２３２ａには、デモ演出、確定表示演出および再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブル２３２ａ１である変動用の表示データテーブル２３２ａ１は、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【１９２３１】

さらに、変動用の表示データテーブル２３２ａ１には、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、変動演出パターンが当たり用の変動演出パターンであった場合にハズレの停止図柄が主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）より指示された場合に用いられる、通常の変動演出とは明確に異なる変動演出であるデフォルト変動用の表示データテーブル２３２ａ１も用意されている。このデフォルト変動は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、第３図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄としてハズレを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「９」「８」「７」と表示される図柄）を確定させるものである。

【１９２３２】

音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置１１４では、主制御装置１１０において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができないおそれがある。

【１９２３３】

これに対し、本パチンコ機１０では、このような場合はデフォルト変動演出が行われ、変動演出後に特殊なハズレを示す特殊停止図柄が第３図柄表示装置８１に確定表示されるので、主制御装置１１０における抽選の結果がハズレであっても第３図柄表示装置８１に誤って大当たり又は小当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。

【１９２３４】

また、第３図柄表示装置８１に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置１１０における抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、実際のパチンコ機１０における遊技状態は大当たり状態又は小当たり状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。

【１９２３５】

さらに、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示がハズレであっても、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示がハズレであるにも関わらず、パチンコ機１０が

大当たり状態又は小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【１９２３６】

ここで、図９７１を参照して、表示データテーブル２３２ａ１の詳細について説明する。図９７１は、表示データテーブル２３２ａ１のうち、変動用の表示データテーブル２３２ａ１の一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブル２３２ａ１は、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を事細かに規定したものである。

【１９２３７】

描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【１９２３８】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。

【１９２３９】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【１９２４０】

変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、１つのコクピット画像、１１個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、リーチ発生時の文字図柄（文字図柄１，文字図柄２，・・・）といった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクト、キャラクタ、文字図柄に関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【１９２４１】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【１９２４２】
ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｃのうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。
【１９２４３】
なお、本実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１において、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。
【１９２４４】
また、位置情報は、この表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示データテーブル２３２ａ１に基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。
【１９２４５】
さらに、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。
【１９２４６】
コクピット画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面下側中央に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像と同様、コクピット画像の種別を特定するための情報であるコクピット種別のみが規定されている。このコクピット種別は、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続けるか、或いは、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂを消去するかを特定する情報が記載されている。
【１９２４７】
ＭＰＵ２３１は、このコクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示させることが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象として特定する。一方、コクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示しない（消去する）ことが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象としないことを特定する。
【１９２４８】
第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第

３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【１９２４９】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、利益付与装置としての主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【１９２５０】

なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。

【１９２５１】

また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

【１９２５２】

変動用の表示データテーブル２３２ａ１の先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、変動用の表示データテーブル２３２ａ１の最終アドレス（図９７１の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２Ｆ０Ｈ」との間の各アドレスに対して、その変動用の表示データテーブル２３２ａ１で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【１９２５３】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定して、データテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納すると共に、後述するポインタ２３３ｅを「０」に初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理によってポインタ２３３ｅを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図９７４参照）を作成し、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【１９２５４】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装

置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【１９２５５】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。

【１９２５６】

これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１９２５７】

また、このように各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。

【１９２５８】

これに対し、パチンコ機１０といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を持たせることはできない。このように、各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブルバッファ２３３ｂを設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【１９２５９】

次いで、図９７２を参照して、追加データテーブル２３２ａ２の詳細について説明する。図９７２は、追加データテーブル２３２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「１の演出に追加」するとは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、１の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その１の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その１の演出における一部または全部の色調を変化させたり、１の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。

【１９２６０】

即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき選定された表示データテーブル２３２ａ１によって表示される１の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その１の演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、１の演出において初期設定（デフォルト設定）として表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。

【１９２６１】
なお、本実施形態では、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１によって表示される変動演出の「リーチ表示」に対して、追加して表示される変化パターンを表示するための表示内容が、追加データテーブル２３２ａ２によって規定される場合について説明する。
【１９２６２】
即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、例えば、変動演出の「リーチ表示」における文字図柄の文字パターン等の変化パターンに対応して用意されており、具体的には、文字図柄の変化パターンに対応した複数の追加データテーブル２３２ａ２がデータテーブル格納エリア２３２ａに格納されている。
【１９２６３】
この追加データテーブル２３２ａ２では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【１９２６４】
例えば、図９７２で示す追加データテーブル２３２ａ２の例では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に対応付けて、１つのキャラクタ（キャラクタ１）及び１つの文字図柄（文字図柄１）に対して、それぞれのスプライト種別（キャラクタ種別，文字種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブル２３２ａ２では、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図９７２のアドレス「０００１Ｈ」が該当）。
【１９２６５】
なお、追加データテーブル２３２ａ２の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、追加データテーブル２３２ａ２の最終アドレス（図９７２の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その追加データテーブル２３２ａ２で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。
【１９２６６】
また、図９７２で示す追加データテーブル２３２ａ２は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンである変動演出の変化パターンに対応したものを例示しており、「ノーマルリーチのみ」の変動演出の変動時間に対応した時間、即ち、１５秒の変動時間に対応して設定されている。具体的には、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時である変動開始後から１０秒に対応するアドレスとして、「０１Ｆ４Ｈ」が設定され、該「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄の表示態様（例えば、髪の毛の色の変化等）と、該キャラクタ図柄から発せられるリーチ発生時の文字図柄との変化パターン（例えば、文字パターン）とが設定されるように構成されている。
【１９２６７】
ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドにより示される変動演出の変化パターンに応じた追加データテーブル２３２ａ２

をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された１の表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図９７４参照）を作成する。なお、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されていない場合は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１のみから描画リストが作成されるように構成されている。

【１９２６８】

例えば、図９７２の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」である場合、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。一方、ポインタ２３３ｅが「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された各種スプライトに、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定されたキャラクタ１，文字図柄１の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。

【１９２６９】

そして、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブル２３２ａ２で規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブル２３２ａ１と追加データテーブル２３２ａ２とで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【１９２７０】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像（例えば、変動演出画像）に追加して他の演出画像（例えば、リーチ発生時の文字図柄）を表示させる場合に、追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【１９２７１】

これにより、例えば、元の演出画像が３２種類あり、追加して表示させる他の演出画像が５種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、３２×５＝１６０種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本パチンコ機１０のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブル２３２ａ２として別に規定することで、３２＋５＝３７種類の表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２を用意すればよく、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア２３２ａに用意された容量の中で多種態様な演出に対応したデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２を格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【１９２７２】

また、本パチンコ機１０のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブル２３２ａ２として規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１を変更することなく、他の演出画像に対応す

る追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【１９２７３】

さらに、追加データテーブル２３２ａ２は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された追加データテーブル２３２ａ２とから、時間毎にポインタ２３３ｅを更新しながらそのポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから１つのフレームに対応する１つの描画リストを容易に生成することができる。よって、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置１１３などによってその他の演出の表示を決定した場合でもあっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブル２３２ａ２で規定することによって、少ないデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２から多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

【１９２７４】

次いで、図９７３を参照して、転送データテーブル２３２ａ３の詳細について説明する。図９７３は、転送データテーブル２３２ａ３の一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブル２３２ａ３は、各演出毎に用意された表示データテーブル２３２ａ１に対応して用意されるものである。即ち、転送データテーブル２３２ａ３には、表示データテーブル２３２ａ１で規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【１９２７５】

なお、表示データテーブル２３２ａ１に規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３は用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。

【１９２７６】

転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図９７３のアドレス「０００１Ｈ」及び「０１Ｆ４Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブル２３２ａ３では、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【１９２７７】

一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、転送データテーブル２３２ａ３では、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図９７３のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【１９２７８】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。

【１９２７９】

なお、転送データテーブル２３２ａ３の先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示

データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブル２３２ａ３の最終アドレス（図９７３の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その転送データテーブル２３２ａ３で規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【１９２８０】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定すると、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が存在する場合は、その転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【１９２８１】

そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図９７４参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【１９２８２】

例えば、図９７３の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」や「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブル２３２ａ３の当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｅが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブル２３２ａ３のアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【１９２８３】

そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に設けられた画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【１９２８４】

ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。このため、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブル２３２ａ１に基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【１９２８５】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３

４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１９２８６】

また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１９２８７】

さらに、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【１９２８８】

また、転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有し、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されている。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１に基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１９２８９】

図９６７に戻って説明を続ける。ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。このワークＲＡＭ２３３には、簡易画像表示フラグ２３３ａ、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ、転送データテーブルバッファ２３３ｄ、ポインタ２３３ｅ、描画リストエリア２３３ｆ、計時カウンタ２３３ｇ、格納画像判別フラグ２３３ｈ、描画対象バッファフラグ２３３ｉ、文字パターンメモリ２３３ｊを少なくとも有している。

【１９２９０】

簡易画像表示フラグ２３３ａは、第３図柄表示装置８１に、図９６８（ａ）～図９６８（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ａは、電源投入後にＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図１００４参照）の初期化処理の中で、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させるために、画像コントローラ２３７へ電源投入時主画像２８２の描画を指示するのに合わせて、オンに設定される（図１００４のＳ２００４参照）。そして、転送設定処理（図１０１７（ａ）参照）の常駐画像転送設定処理（図１０１７（ｂ）参照）によって、全ての常駐対象画像データが常駐用

ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図１０１７（ｂ）のＳ２４１５参照）。

【１９２９１】

この簡易画像表示フラグ２３３ａは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図１００５（ｂ）のＳ２０２１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図１００６～図１０１２参照）および表示設定処理（図１０１３～図１０１６参照）が実行される。

【１９２９２】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理（図１０１７（ａ）参照）の中で参照される。この転送設定処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判定された場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図１０１７（ｂ）参照）を実行する一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図１０１８参照）を実行する。

【１９２９３】

表示データテーブルバッファ２３３ｂは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対応する１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を判断し、その演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する。

【１９２９４】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図９７４参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が表示される。

【１９２９５】

追加データテーブルバッファ２３３ｃは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出（文字図柄の表示色等の変化パターン）に対応する１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して表示すべき表示物がないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【１９２９６】

その後、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断する。

そして、追加して表示させる演出が発生する毎に、その演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。

【１９２９７】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図９７４参照）を生成する。

【１９２９８】

これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ２３３ｃにはＮｕｌｌデータが格納されている。よって、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出がそのまま表示される。

【１９２９９】

上述したように、第５４実施形態のパチンコ機１０において、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、複数（例えば、３２）の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されている。このため、追加したい演出が加わるごとにその演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して格納するだけで、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、複数の追加データテーブル２３２ａ２に対応する複数の演出を追加して表示することができる。

【１９３００】

転送データテーブルバッファ２３３ｄは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【１９３０１】

なお、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納される表示データテーブル２３２ａ１において用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が用意されていない。よって、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【１９３０２】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図９７４参照）に、その転送データ情報を追加する。

【１９３０３】

これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送

データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１９３０４】

また、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１９３０５】

ポインタ２３３ｅは、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２及び転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容若しくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。

【１９３０６】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｅを一旦「０」に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図１００５（ｂ）参照）の表示設定処理（図１０１３参照）の中で、ポインタ更新処理（図１０１６参照）が実行され、ポインタ２３３ｅの値が１ずつ加算される。

【１９３０７】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｅの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図９７４参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データに関する転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【１９３０８】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている場合は、格納されている追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に追加して第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する表示データテーブル２３２ａ１や、追加デ

ータテーブルバッファ２３３ｃに格納する追加データテーブル２３２ａ２を変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【１９３０９】

また、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３が格納されている場合は、その転送データテーブル２３２ａ３に基づいて、対応する表示データテーブル２３２ａ１によって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１９３１０】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１９３１１】

描画リストエリア２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３に基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【１９３１２】

ここで、図９７４を参照して、描画リストの詳細について説明する。図９７４は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表である。図９７４に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・），実行図柄，文字図柄（文字図柄１，・・・），コクピット画像，保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・），エラー図柄といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【１９３１３】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＯＭ種別を示す情報（又はＲＡＭ種別を示す情報）と、そのアドレスとが記述されている。画像コントローラ２３７は、そのＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれている。

【１９３１４】

画像コントローラ２３７は、キャラクタＲＯＭ２３４（又は各種ビデオＲＡＭ２３５，２３６）より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理

を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、後述する描画対象バッファフラグ２３３ｉで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【１９３１５】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、実行図柄又は保留図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【１９３１６】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとは、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されるキャラクタＲＯＭ２３４（又は常駐用ビデオＲＡＭ２３５若しくは通常用ビデオＲＡＭ２３６）が固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【１９３１７】

また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるそれらの情報をそのままコピーする。なお、本実施形態において、背面画像およびコクピット画像には、その他の情報が設定されていない。

【１９３１８】

さらに、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、実行図柄，文字図柄（文字図柄１，文字図柄２・・・）、コクピット画像、保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・）、エラー図柄の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【１９３１９】

画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファ２３６ｂ，２３６ｃにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【１９３２０】

また、このように描画リストを設定することで、第３図柄表示装置８１において如何様な演出が実行されている場合であっても、エラー図柄を優先して最前面に表示することができる。その結果、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。

【１９３２１】
さらに、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。
【１９３２２】
そして、画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。
【１９３２３】
図９６７に戻って説明を続ける。計時カウンタ２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に基づいて表示される演出の演出時間（変動演出時間）を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。
【１９３２４】
そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図１００５（ｂ）参照）の表示設定処理（図１０１３参照）が実行される度に、計時カウンタ２３３ｇが１ずつ減算される（図１０１３のＳ２３０９参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。
【１９３２５】
格納画像判別フラグ２３３ｈは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。
【１９３２６】
この格納画像判別フラグ２３３ｈは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図１００４のＳ２００１参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ２３３ｈは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。
【１９３２７】
そして、格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図１０１８参照）の中で、１のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された１のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、１のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。
【１９３２８】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図１０１９のＳ２４５１参照）。

【１９３２９】

そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図１０１９のＳ２４５２参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【１９３３０】

描画対象バッファフラグ２３３ｉは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、「１」である場合は、第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図１０２０のＳ２５０２参照）。

【１９３３１】

これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。

【１９３３２】

描画対象バッファフラグ２３３ｉは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｉの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図１００５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に行われる（図１０２０のＳ２５０２参照）。

【１９３３３】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された

画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【１９３３４】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【１９３３５】

文字パターンメモリ２３３ｊは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示される文字図柄において、「弱パターン」又は「強パターン」のいずれの文字パターンを表示するかを記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２３１は、この文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に基づいて、リーチ発生時の文字図柄における文字パターンを「弱パターン」にするか「強パターン」にするかを判断し、その判断内容に基づいて「弱パターン」又は「強パターン」を設定する。

【１９３３６】

この文字パターンメモリ２３３ｊは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図１００４のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、０クリア）される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からリーチ発生時の文字図柄の文字パターンに関するコマンドを受信した場合に、それらのコマンドに応じた内容が設定される。

【１９３３７】

具体的には、例えば、表示用弱パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時の文字図柄として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用強パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時の文字図柄として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。

【１９３３８】

このように、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンドを総称して「パターン系コマンド」という場合がある）を受信した場合に、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図１０１３参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊを０クリア（オフ）する（図１０１３のＳ２３１４参照）。

【１９３３９】

ＭＰＵ２３１は、文字パターンメモリ２３３ｊにパターン系コマンドの内容が設定された場合に、該文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に対応した文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【１９３４０】

これにより、上記文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されることで、変動演出におけるリーチ発生時の文字図柄の文

字パターンが、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容から変更（例えば、リーチ発生時の文字図柄が「弱パターン」から「強パターン」）されて表示される。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃに文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示させるリーチ発生時の文字図柄の文字パターンを容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【１９３４１】

第５４実施形態において、文字パターンメモリ２３３ｊにおいて、文字図柄の初期設定（デフォルト設定）の文字パターン、即ち、リーチ発生時の文字図柄に関して「弱パターン」の文字パターンが設定された場合であっても、該文字パターンに基づいて文字パターン用の追加データテーブル２３２ａ２を選定して追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納するように構成されている。このように構成することで、文字図柄の表示態様が初期設定か否かを確認する処理が不要となり、処理の共通化を図り、プログラムの設計時における工数を削減することができる。

【１９３４２】

なお、上記構成に代えて、文字パターンメモリ２３３ｊに設定されている内容が初期設定（デフォルト設定）である場合には、追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しようないように構成してもよい。このように構成した場合には、初期設定か否かを判別する処理が必要になる一方、余分な追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しなくて済むので、表示制御に関する処理負担を軽減することができる。

【１９３４３】

次に、図９７５から図９９６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【１９３４４】

図９７５は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【１９３４５】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【１９３４６】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図９４９参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【１９３４７】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【１９３４８】
なお、図９７７のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【１９３４９】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。
【１９３５０】
Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。
【１９３５１】
Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１１４に移行する。
【１９３５２】
第５４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図９９７のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。
【１９３５３】
ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図９７８のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。
【１９３５４】
Ｓ１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１５）、後述するメイン処理（図９７７参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。
【１９３５５】
一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別さ

れた場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１６）。

【１９３５６】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１７へ移行する。

【１９３５７】

Ｓ１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【１９３５８】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【１９３５９】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１８）、処理をＳ１１３へ移行する。

【１９３６０】

なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【１９３６１】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１９）。

【１９３６２】

ここで、図９７６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１９）について説明する。図９７６は、この設定変更処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。

【１９３６３】

この設定変更処理（Ｓ１１９）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【１９３６４】

この設定変更処理（Ｓ１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。

【１９３６５】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モー

ド」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【１９３６６】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【１９３６７】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【１９３６８】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【１９３６９】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【１９３７０】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【１９３７１】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定

値は、ベース表示装置４０１に表示される。
【１９３７２】
　Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。
【１９３７３】
　Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。
【１９３７４】
　Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。
【１９３７５】
　なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図９７５参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１７及びＳ１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。
【１９３７６】
　また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。
【１９３７７】
　次に、図９７７を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図９７７は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。
【１９３７８】
　メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。
【１９３７９】
　まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該

当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図９７８参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【１９３８０】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図９７８参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【１９３８１】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【１９３８２】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図９９６において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【１９３８３】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【１９３８４】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図９７８参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【１９３８５】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理

（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、利益付与装置としての主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【１９３８６】

次に、図９７８を参照して、第５４実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図９７８は、第５４実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【１９３８７】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図９７７参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【１９３８８】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図９８６において後述する。

【１９３８９】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図９９５を参照して後述する。

【１９３９０】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【１９３９１】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第５４実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第５４実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１９３９２】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カ

ウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫ及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣＫ及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第５４実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１９３９３】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図９７９を参照して後述する。

【１９３９４】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図９５１参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図９８０を参照して後述する。

【１９３９５】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図９８１を参照して後述する。

【１９３９６】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図９９４を参照して後述する。

【１９３９７】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【１９３９８】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【１９３９９】

また、ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値デー

タを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【１９４００】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図９７８参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【１９４０１】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【１９４０２】

次に、図９７９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図９７８参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図９７９は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【１９４０３】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４又は７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【１９４０４】

ＭＰＵ２０１は、始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図９７８のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図９７８参照）で検出する。

【１９４０５】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図９４９参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【１９４０６】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１９４０７】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が所定態様としての「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【１９４０８】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第５４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図９７８参照）へ戻る。

【１９４０９】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【１９４１０】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図９７８のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図９７８参照）で検出する。

【１９４１１】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【１９４１２】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【１９４１３】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第５４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）へ戻る。

【１９４１４】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図

柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。

【１９４１５】

また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図９７８参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【１９４１６】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図９５１参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【１９４１７】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【１９４１８】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【１９４１９】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図９７８のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンド

が音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。

【１９４２０】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【１９４２１】

次に、図９８０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図９７８参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図９８０は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【１９４２２】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図９７８のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図９７８参照）にわたって検出する。

【１９４２３】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図９４９参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。

【１９４２４】

このように構成することで、遊技手法としての右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１９４２５】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」であるので、Ｓ４０３の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。

【１９４２６】

Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第５４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）へ戻る。

【１９４２７】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２

０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図９５１参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。

【１９４２８】

具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。

【１９４２９】

なお、第５４実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【１９４３０】

次に、図９８１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図９７８参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図９８１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【１９４３１】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【１９４３２】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。

【１９４３３】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１９４３４】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１９４３５】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。データシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１９４３６】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【１９４３７】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１９４３８】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。

【１９４３９】

ここで、図９８２を参照して、利益付与装置としての主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図９８２は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【１９４４０】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【１９４４１】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されてい

る大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。

【１９４４２】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１００／１００００、設定値「３」で１０４／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【１９４４３】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図９５３参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。

【１９４４４】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｂ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１９４４５】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図９５３（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図９５３（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【１９４４６】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図９５７参照）を選択する。

【１９４４７】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１９４４８】
　Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。
【１９４４９】
　第５４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で１６４／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。
【１９４５０】
　Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図９５４参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。
【１９４５１】
　この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行する「時短Ｃ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行する「時短Ｄ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【１９４５２】
　具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ（図９５４参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。
【１９４５３】
　次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図９５７参照）を選択する。
【１９４５４】
　そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【１９４５５】
　一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する

（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第５４実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【１９４５６】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【１９４５７】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１９４５８】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。

【１９４５９】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【１９４６０】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【１９４６１】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図９８１）に戻る。

【１９４６２】

Ｓ５１１０の処理で設定された停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図９７８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１９４６３】

図９８１に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、Ｓ５１２の処理において音声ランプ制御装置１１３に待機コマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間を待機状態として判別する。

【１９４６４】

そして、待機状態ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示が実行されていない状態であって、音声ランプ制御装置１１３に待機コマンドを送信済みでない状態であるため、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべき待機コマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。一方、待機中であると判別された場合（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定された待機コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図９７８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１９４６５】

音声ランプ制御装置１１３は、待機コマンドを受信すると、表示用待機中コマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用待機中コマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１に待機中演出を表示するように制御を行う。

【１９４６６】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。

【１９４６７】

ここで、図９８３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図９８１参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図９８３は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【１９４６８】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、特定態様としての「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「第３時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【１９４６９】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図９８１参照）に戻る。

【１９４７０】
第５４実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。
【１９４７１】
一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図９８２参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。
【１９４７２】
第５４実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。
【１９４７３】
Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。
【１９４７４】
音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。
【１９４７５】
Ｓ５２０５の処理では、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０５）、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、処理をＳ５２０６へ移行する。
【１９４７６】
一方、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、Ｓ５２０６の時短計数処理をスキップし、Ｓ５２０７に移行する。
【１９４７７】
ここで、図９８４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図９８３参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図９８４は、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。
【１９４７８】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１９４７９】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｋの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図９８３参照）に戻る。

【１９４８０】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。

【１９４８１】

また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図９８３参照）に戻る。

【１９４８２】

一方、Ｓ５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。

【１９４８３】
　Ｓ５３１０の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、状態移行制御としての時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ５３１０）、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図９８３参照）に戻る。
【１９４８４】
　このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１９４８５】
図９８３に戻って説明を続ける。Ｓ５２０７の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０５の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「第３時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図９８１参照）に戻る。
【１９４８６】
　ここで、図９８５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図９８３参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図９８５は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。
【１９４８７】
　この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「第３時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。
【１９４８８】
　この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別し（Ｓ５４０１）、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、既に「第３時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５４０２～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図９８３参照）に戻る。
【１９４８９】
　一方、Ｓ５４０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていなければ（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「第３時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｐの値を１加算する（Ｓ５４０２）。続いて、加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数（第５４実施形態では、「２５０」）より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。
【１９４９０】
　Ｓ５４０３の判別の結果、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数より小さい値の場合（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、救済条件が成立していないため、Ｓ５４０４～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図９８３参照）に戻る。
【１９４９１】
　一方、Ｓ５４０３の処理において、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が救済条件成立回数以上である場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、時短終了条件テーブル２０２ｍを参照して各時短カウンタに値をセットし（Ｓ５４０４）、「第３時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｑをオンに設定する（Ｓ５４０５）。そして、「第３時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ５４０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図９８３参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「第３時間短縮状態」を発生させることができる。

【１９４９２】
次に、図９８６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図９７８参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図９８６は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。
【１９４９３】
この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２１）を実行する。
【１９４９４】
また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて小入賞口ユニット７３の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、小入賞口ユニット７３の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、小入賞口ユニット７３を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１７）を実行する。
【１９４９５】
さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域７３ｄへの通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２１）を実行する。
【１９４９６】
当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短フラグ２０３ｊ及び救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０２）、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ、合計時短カウンタ２０３ｎ及び救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０４）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０５）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「５秒」）を設定して（Ｓ６０６）、処理をＳ６１４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図９７８のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１９４９７】
なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。
【１９４９８】
Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口ユニット７３内の特定

領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｏがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０７）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｏがオンされていれば（Ｓ６０７：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｏをオフに設定し（Ｓ６０８）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０４）等を行う。

【１９４９９】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｏはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１９５００】

Ｓ６０７の処理において、大当たりフラグ２０３ｏがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０７：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０９）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６０９：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット７３の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６１０）。

【１９５０１】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１１）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」）を設定する（Ｓ６１２）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１３）、処理をＳ６１４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図９７８のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１９５０２】

なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【１９５０３】

また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ７３ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【１９５０４】

Ｓ６１４の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１４）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１４：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１５）。

【１９５０５】

ここで、図９８７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）について説明す

る。図９８７は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を示したフローチャートである。

【１９５０６】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する。

【１９５０７】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を終了して、当たり処理（図９８６参照）に戻る。

【１９５０８】

一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１１で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【１９５０９】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングなので、まず、小入賞口ユニット７３の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、小入賞口ユニット７３における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【１９５１０】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて小入賞口ユニット７３が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を終了し、当たり処理（図９８６参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、特別図柄の動的表示が実行されておらず、小入賞口ユニット７３が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域７３ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【１９５１１】

ここで、図９８８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図９８８は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【１９５１２】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域７３ｄの開閉制御を行う。

【１９５１３】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域７３ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１

）。判別の結果、特定領域７３ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域７３ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット７３が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域７３ｄの開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口ユニット７３が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド７３ｆをオフからオンに設定して、特定領域７３ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【１９５１４】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域７３ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域７３ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図９８７参照）に戻る。

【１９５１５】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合や特定領域７３ｄの開放時間（例えば、特定領域７３ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域７３ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド７３ｆをオンからオフに設定して、特定領域７３ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図９８７参照）に戻る。

【１９５１６】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域７３ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【１９５１７】

図９８７に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）を終了し、当たり処理（図９８６参照）に戻る。

【１９５１８】

ここで、図９８９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）の一処理である小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図９８９は、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。

【１９５１９】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１９５２０】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１５）のＳ６００４において設定された小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット７３内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【１９５２１】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検出され小入賞口ユ

ニット７３内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口ユニット７３に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（小入賞口ユニット７３の閉鎖条件）が成立しているので、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【１９５２２】

Ｓ６２０５からの小入賞口ユニット７３の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット７３の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図９７８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１９５２３】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図９８７参照）に戻る。

【１９５２４】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ７３ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域７３ｄの開放中に球が特定領域７３ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｏをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図９８７参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図９８７参照）に戻る。

【１９５２５】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域７３ｄが開放されているタイミングで球が特定領域７３ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｏはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１９５２６】

Ｓ６２０１の処理において、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット７３の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【１９５２７】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の小入賞口ユニット７３を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド７３ｂをオンからオフにして、小入賞口ユニット７３の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３の１の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図９７８のＳ２０１参照）の

中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１９５２８】
音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット７３が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット７３の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット７３の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。
【１９５２９】
Ｓ６２１１の処理の後は、小入賞口ユニット７３の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図９８７参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット７３を開放させることができる。
【１９５３０】
図９８６の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の小当たり開閉制御処理（図９８７参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１６）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１６：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１７の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【１９５３１】
一方、Ｓ６１６の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１６：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット７３の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１７）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【１９５３２】
ここで、図９９０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１７）について説明する。図９９０は、この小当たり終了処理（Ｓ６１７）を示したフローチャートである。
【１９５３３】
この小当たり終了処理（Ｓ６１７）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０１）、次いで、特定領域７３ｄが開放されている場合は、特定領域７３ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６１７）を終了して、当たり処理（図９８６参照）に戻る。
【１９５３４】
図９８６に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１４：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１８
）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１８：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１９）。
【１９５３５】
ここで、図９９１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）について説明する。図９９１は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を示したフローチャートである。
【１９５３６】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。
【１９５３７】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図９９２参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６４０２～Ｓ６４０５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。

【１９５３８】

一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第５４実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【１９５３９】

Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を終了し、当たり処理（図９８６参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）を終了し、当たり処理（図９８６参照）に戻る。

【１９５４０】

ここで、図９９２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図９９２は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。

【１９５４１】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１９５４２】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１９）のＳ６４０４において、設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【１９５４３】

一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。

【１９５４４】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了

して、大当たり開閉制御処理（図９９１参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され、可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【１９５４５】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図９９１参照）へ戻る。

【１９５４６】

Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図９７８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１９５４７】

このように、可変入賞装置６５の開放時間が経過した場合（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、又は、入賞カウンタの値が「０」以下である場合（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、のいずれの条件が成立した場合であっても、Ｓ６５０６以降のステップに移行させ、同様の処理を実行するように構成することで、制御処理を簡素化し、制御工数を削減することができる。また、制御処理を簡素化することで、不具合の発生を防止することができる。

【１９５４８】

次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図９９１参照）に戻る。

【１９５４９】

一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、最終大当たりラウンドの実行が終了しており、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図９９１参照）に戻る。

【１９５５０】

図９８６の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１９の大当たり開閉制御処理（図９９１参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２０）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６２０：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２１の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１９５５１】
一方、Ｓ６２０の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２１）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【１９５５２】
ここで、図９９３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２１）について説明する。図９９３は、この大当たり終了処理（Ｓ６２１）を示したフローチャートである。
【１９５５３】
この大当たり終了処理（Ｓ６２１）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。
【１９５５４】
この大当たり終了処理（Ｓ６２１）では、まず、当選した大当たり種別又は小当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ６１０１）、当選した大当たり種別又は小当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」であれば（Ｓ６６０１：Ｙｅｓ）、該大当たり後に「通常遊技状態」に移行し、「時短機能」を発動させないので、Ｓ６６０２及びＳ６６０３の処理をスキップして、処理をＳ６６０４に移行する。
【１９５５５】
一方、当選した大当たり種別又は小当たり種別が大当たり種別「通常Ａ」でなければ（Ｓ６６０１：Ｎｏ）、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」のいずれかであると判断し、「時短機能」を発動させるために、状態移行制御としての時短フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ６６０２）、次いで、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた時短作動回数を特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎにそれぞれセットし（Ｓ６６０３）、処理をＳ６６０４に移行する。
【１９５５６】
Ｓ６６０４の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６０４）。Ｓ６６０４の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図９７８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。
【１９５５７】
Ｓ６６０４の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「３０秒」又は「５秒」）を設定し（Ｓ６６０５）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ６６０６）、この大当たり終了処理（Ｓ６２１）を終了して、当たり処理（図９８６参照）に戻る。なお、大当たり終了処理（Ｓ６２１）の終了後は、特別図柄の動的表示の保留球が貯留されている場合は特別図柄の動的表示の実行を開始し、特別図柄の動的表示の保留球が貯留されていない場合は待機状態に移行する。
【１９５５８】
次に、図９９４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図９７８参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図９９４は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。
【１９５５９】
この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【１９５６０】
この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が開放中（作動中）

、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）へ戻る。

【１９５６１】

一方、普通電役７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１９５６２】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【１９５６３】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１９５６４】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１９５６５】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、状態移行制御としての時短フラグ２０３ｊがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０に移行する。

【１９５６６】

一方、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な特定態様としての「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可

変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０に移行する。
【１９５６７】
Ｓ７１０の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７１０）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。
【１９５６８】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、該普通図柄の可変表示が即座に終了する状況か（即ち、「時間短縮状態」における可変表示）、該普通図柄の可変表示が一定時間の経過後に終了する状況か（即ち、「通常遊技状態」における可変表示）、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。なお、詳細は後述するが、「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示時間である「１秒」が経過して当たりに当選した場合であっても、普通電役７２の開放時間が極めて短い時間（即ち、「０．１秒」）に設定されているため、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行した場合であっても、構成部品としての普通電役７２には入球不可又は困難となるように構成されている。
【１９５６９】
Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１２）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１２：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１３）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。
【１９５７０】
一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１０によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。
【１９５７１】
これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。
【１９５７２】
次に、図９９５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図９７８参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図９９５は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。
【１９５７３】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役７２を閉鎖させる制御を実行する。
【１９５７４】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。
【１９５７５】
Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：

Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０８及びＳ８１４の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【１９５７６】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０４～Ｓ８０８及びＳ８１４の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、状態移行制御としての時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【１９５７７】

Ｓ８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる所定態様としての「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０６）、処理をＳ８０７に移行する。

【１９５７８】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０５）、処理をＳ８０７に移行する。

【１９５７９】

Ｓ８０７の処理では、可変表示の当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットし（Ｓ８０７）、入球カウンタ（図示せず）に「１０」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８１４へ移行する。

【１９５８０】

また、Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ８０５において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８０９）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８０９：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１０）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１１）。

【１９５８１】

そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１２）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１２：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ８１３）、処理をＳ８１４に移行する。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１２：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、処理をＳ８１９に移行する。

【１９５８２】

Ｓ８１４の処理では、普通電役７２の開放処理を行い（Ｓ８１４）、閉鎖状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。

【１９５８３】

また、Ｓ８０９の処理において、普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８０９：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ８１５）、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知してい

なければ（Ｓ８１５：Ｎｏ）、Ｓ８１６～Ｓ８１９の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。

【１９５８４】

一方、Ｓ８１５の判別の結果、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知した場合（Ｓ８１５：Ｙｅｓ）、普通電役７２に１の遊技球が入球しているため、Ｓ８０８の処理で設定された入球カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ８１６）。

【１９５８５】

そして、減算された入球カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ８１７）、入球カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達していないため、Ｓ８１８及びＳ８１９の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。

【１９５８６】

Ｓ８１７の処理において、入球カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１７：Ｎｏ）、即ち、入球カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達しているため、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１８）、処理をＳ８１９に移行する。

【１９５８７】

Ｓ８１９の処理では、普通電役７２のエンディング時間（例えば、「１秒」）を設定し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図９７８参照）に戻る。

【１９５８８】

次いで、図９９６を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図９９６は、利益付与装置としての主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【１９５８９】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１９５９０】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【１９５９１】

次に、図９９７から図１００３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図９９７参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図９９８参照）とがある。

【１９５９２】

まず、図９９７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図９９７は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【１９５９３】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図９９８参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図９９８を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【１９５９４】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【１９５９５】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定の領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１９５９６】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定の領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定の領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１９５９７】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１９５９８】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【１９５９９】
ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定の領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定の領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【１９６００】
Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図９９８のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。
【１９６０１】
一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。
【１９６０２】
なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【１９６０３】
Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図９９８参照）に移行する。
【１９６０４】
このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図９７５参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図９９８参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合

、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【１９６０５】

次に、図９９８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図９９８は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【１９６０６】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【１９６０７】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図９９７に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【１９６０８】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【１９６０９】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第５４実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【１９６１０】

具体的には、大当たりの開始時において、主制御装置１１０より大当たりオープニングコマンドを受信した場合には、該コマンド内容に基づいて大当たりの種類を報知し、右打ち遊技を開始するように表示用オープニングコマンドを設定する。また、この大当たりオープニングコマンドを受信したタイミングにおいて、大当たり遊技中に実行する大当たり演出の内容を決定する。大当たり演出は、複数種類の演出の中から１の演出が選定（抽選）されて決定される。

【１９６１１】
なお、この当たり演出処理で実行される演出のうち、当選した大当たり種別を報知する演出（即ち、ラウンド中昇格演出）は、当選した大当たり種別又は小当たり種別と、特別図柄の変動演出における演出内容と、によって決定される。例えば、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」であって、大当たり直前の特別図柄の変動演出において偶数図柄を付した主図柄で大当たりさせている場合、即ち、遊技者に「時間短縮状態」に移行することを報知していない場合には、大当たり種別「時短Ａ」に当選して「第１時間短縮状態」に移行可能であることを報知するためのラウンド中昇格演出を実行する。
【１９６１２】
また、大当たりラウンド中においては、大当たりオープニングコマンドを受信したタイミングで決定した大当たり中演出を実行する。なお、この大当たり演出は、大当たりラウンド中において変更可能に構成してもよい。例えば、大当たりラウンド中において、遊技者によって楽曲選択が可能に構成し、楽曲が変更された場合にはＢＧＭを変更しつつ、該ＢＧＭに合わせて大当たり演出の内容を変更するように構成してもよい。
【１９６１３】
さらに、このように構成する場合、例えば、連荘中における大当たりの実行回数や、大当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行内容に基づいて選択可能な楽曲や大当たり中演出の種類や選択可能な種類の数を変更可能に構成してもよい。このように構成することで、大当たりの実行回数や、大当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行内容によって大当たり中の演出やＢＧＭを変更可能とすることができ、遊技者の遊技意欲を向上させ、遊技の興趣を向上することができる。
【１９６１４】
また、大当たり中に実行した、又は、大当たり中に選択された大当たり演出及びＢＧＭの内容を音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に格納しておき、次回の大当たり遊技中における大当たり演出の選択画面において、前回の大当たり遊技において選択された内容を初期値として選択済みの状態とするように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が毎回同じ演出を選択する手間が省略され、快適に大当たりを遊技することにつながり、興趣を向上させることができる。
【１９６１５】
なお、１の大当たりラウンドの進行中においては、現在のラウンド数又は残りラウンド数を表示し、さらに、大入賞口への入球数を示す入賞カウンタの値に基づいて入球数又は残り入球可能数を表示するように構成することで、大当たりラウンドの状況を遊技者が把握可能となり、より好適である。また、１のラウンドにおける入賞カウンタの値を超える入賞（所謂、オーバー入賞）があった場合には、第３図柄表示装置８１や音声、ランプ等によって、実行報知として該入賞に関する報知を行うように構成してもよい。
【１９６１６】
このように構成する場合、１のラウンドにおける入賞カウンタの値は、１のラウンドが開始されてから、該当ラウンドのインターバルが終了して次のラウンドに進行するまでの間で計数するように構成する。このように構成することで、１のラウンドにおける入賞カウンタの値を超える入賞があったか否かの判定を、より長期間に亘って判定することができ、オーバー入賞に関する報知回数を増加させることができる。また、１のラウンドにおける入賞カウンタの値を超える入賞があったと判定された場合には、その都度報知を行うように構成してもよい。
【１９６１７】
さらに、主制御装置１１０より大入賞口開放コマンドを受信してから所定の間、大入賞口への入賞に関するコマンド（即ち、賞球コマンド）を受信しない場合には、遊技者が何らかの理由で遊技球の発射を中断しているか、誤った打ち方（例えば、左打ち遊技）をしているおそれがあるため、大入賞口が開放中であって右打ち遊技が必要である旨を報知するように構成する。このように構成することで、遊技者が大入賞口の開放に気づかずに右打ち遊技を実行していない場合であっても、該右打ち遊技を実行させて付与利益としての

賞球を獲得させることができる。また、大入賞口への入球が検知されないことに基づく右打ち遊技の報知は、大入賞口への検知が行われるまで、又は、１のラウンドが終了するまで、の期間において継続して実行するように構成する。

【１９６１８】

一方、大当たり遊技中において第１始動口６４への入球が検知された場合には、右打ち遊技で実行すべき大当たり中において左打ち遊技が実行されているため、右打ち遊技を促す旨のメッセージを表示するように構成する。

【１９６１９】

また、主制御装置１１０より大当たりエンディングコマンドを受信した場合は、該コマンドに含まれる大当たり情報に基づいて、連荘中における大当たり回数や、実行された大当たり中の獲得球数や、連荘中における獲得球数の累計球数などを表示するための表示用エンディングコマンドを設定する。さらに、大当たり後の遊技状態や時短回数、又は、貯留済みの保留球における大当たりの有無等の情報に基づいて、大当たり後の移行先や連荘（所謂、保留連荘）に関する情報を報知する。

【１９６２０】

なお、大当たり後の移行先や連荘（所謂、保留連）に関する情報の報知タイミングは、大当たりオープニング及び大当たりエンディングの２のタイミングで実行有無を決定するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、大当たりオープニングの実行タイミングにおいては、特別図柄の変動演出の保留球、又は、連荘が継続可能な大当たりとなる保留球が貯留されておらず、所謂保留連荘に関する報知を実行不可又は困難な状況であったとしても、大当たり中において大当たり又は小当たりに当選した保留球が貯留された場合に、大当たりエンディングで該保留球に関する情報を再度判別するように構成することで、大当たり中における保留連などの報知の現出確率を上昇させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、大当たりエンディングコマンドを受信したタイミングで特別図柄の変動演出の保留球が貯留されていない場合は、所謂、保留連荘に関する示唆を行わないように構成する。

【１９６２１】

また、大当たりエンディングで表示した連荘中における大当たり回数や獲得球数の情報は、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動演出の実行演出中においても表示するように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技の終了後においても連荘中における大当たり回数や獲得球数の情報を確認可能とすることができ、遊技者の遊技意欲を掻き立て興趣を向上することができる。

【１９６２２】

さらに、大当たり遊技が終了して遊技状態が移行するタイミングにおいて、移行後の遊技状態に基づいて打ち方報知（左打ち遊技の示唆又は右打ち遊技の示唆）を実行するように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技後の遊技方法を遊技者に示唆することができ、遊技者が遊技方法に困惑することなく遊技を継続することができる。そして、一連の大当たりに関する処理を終えると、当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了し、メイン処理（図９９８参照）に戻る。

【１９６２３】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する。

【１９６２４】

また、Ｓ１１０６の処理では、十字操作部２３の入力監視・演出処理も行う。特別図柄の変動演出の実行中や、特別図柄の変動演出が実行されていない待機状態において、十字操作部２３が操作されたか否かの入力を監視し、該十字操作部２３のいずれかの入力が確認された場合には、対応した演出を行うように設定する。

【１９６２５】
枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。
【１９６２６】
Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。
【１９６２７】
Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、利益付与装置としての主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図１００３を参照して後述する。
【１９６２８】
Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図９９９を参照して後述する。
【１９６２９】
Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。
【１９６３０】
Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。
【１９６３１】
一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。
【１９６３２】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【１９６３】

次に、図９９９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図９９９は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【１９６３４】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図９９８参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【１９６３５】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図９９８参照）に戻る。

【１９６３６】

ここで、図１０００を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図１０００は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【１９６３７】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１９６３８】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【１９６３９】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図１００３参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図９９９参照）に戻る。

【１９６４０】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【１９６４１】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動

演出処理（図１００３参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図９９９参照）に戻る。

【１９６４２】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図１００３参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１９６４３】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、利益付与装置としての主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２２７）、特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図９９９参照）に戻る。

【１９６４４】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１９６４５】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図９９９参照）に戻る。

【１９６４６】

図９９９に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマ

ンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図９９８参照）に戻る。

【１９６４７】

ここで、図１００１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図１００１は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【１９６４８】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１９６４９】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２４１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２４２）。

【１９６５０】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図１００３参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図９９９参照）に戻る。

【１９６５１】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２４３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２４４）。

【１９６５２】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図１００３参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２４５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図９９９参照）に戻る。

【１９６５３】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２４５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図１００３参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく

停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１９６５４】

Ｓ１２４３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２４６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２４６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２４７）、特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図９９９参照）に戻る。

【１９６５５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１９６５６】

Ｓ１２４６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２４６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２４８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図９９９参照）に戻る。

【１９６５７】

図９９９に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、該保留球数コマンドに関する各処理を実行する保留球数コマンド処理を実行し（Ｓ１２０７）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図９９８参照）に戻る。

【１９６５８】

ここで、図１００２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）について説明する。図１００２は、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を示したフローチャートである。

【１９６５９】

この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）では、主制御装置１１０から送信された第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに関する各種設定処理を実行する。

【１９６６０】

保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）では、まず、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２６１）、第１保留球数コマンドを受信していれば（Ｓ１２６１：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図９５０参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２６２）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２６２で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情

報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２６３）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２６４）、保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図９９９参照）に戻る。

【１９６６１】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２６２の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動口への入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【１９６６２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１９６６３】

Ｓ１２６１の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２６１：Ｎｏ）、次いで、利益付与装置としての主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２６５）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２６５：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図９５０参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２６６）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２６６で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２６７）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２６８）、保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図９９９参照）に戻る。

【１９６６４】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２６６の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動口への入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【１９６６５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１９６６６】

Ｓ１２６５の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２６５：Ｎｏ）、この保留球数コマンド処理（Ｓ１２０７）を終了して、コマンド判定処理（図９９９参照）に戻る。

【１９６６７】

なお、この保留球数コマンド処理において、保留変化演出、チャンスゾーン演出、連続予告演出等の先読み演出を設定するように構成してもよい。

【１９６６８】

具体的には、この保留球数コマンド処理において音声ランプ制御装置１１３が受信し得る第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドは、遊技球が第１始動口６４又は第２始動口７１に入球したタイミングで主制御装置１１０より送信されるように構成されている（図９７９のＳ３１２参照）。

【１９６６９】

よって、音声ランプ制御装置１１３が第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを受信したタイミングで各種先読み演出の実行有無及び演出内容を設定することで、後に実行される第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の示唆を効果的に行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１９６７０】

より詳細に説明すると、例えば、保留変化演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させる保留球数の種類（例えば、白保留、赤保留、虹保留など）を抽選し、その後、該最終の保留球数の種類に変化するまでのシナリオ（例えば、白→青→赤など）及びその変化タイミングを抽選する。

【１９６７１】

このように構成することで、多様な保留変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「０」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の実行中の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）で保留変化を実行するか否かを抽選するように構成する。

【１９６７２】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、保留変化を実行するか否かを抽選するように構成する。

【１９６７３】

次いで、例えば、チャンスゾーン演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させるチャンスゾーンの種類（例えば、通常ゾーン、中期待度ゾーン、高期待度ゾーンなど）を抽選し、その後、該最終のチャンスゾーンの種類に変化するまでのシナリオ及びその変化タイミングを抽選する（例えば、通常ゾーン→中期待度ゾーン→高期待度ゾーンなど）。

【１９６７４】

このように構成することで、多様なチャンスゾーンの変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「０」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）でチャンスゾーンを変化するか否かを抽選するように構成する。

【１９６７５】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の

実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、チャンスゾーンに変化するか否かを抽選するように構成する。

【１９６７６】

このように構成することで、例えば、第１始動口６４に入球した４つ目の保留球が大当たりとなる変動表示である状況において、該第１始動口６４に入球したタイミングにおいて、最終的に高期待度ゾーンに変化させるように抽選した場合、該入球したタイミングでは通常ゾーンのままとしておき、３変動手前の変動開始時において中期待度ゾーンに変化させ、さらに、２変動手前の変動開始時において、報知タイミングに到達したことに基づいて、高期待度ゾーンに変化させ、以降、４つ目の保留球において大当たりとなる変動表示が終了するまで高期待度ゾーンを継続させるなど、多様に変化させることができる。また、高期待度ゾーンの示唆表示を、複数回の変動演出に亘って継続的に表示可能とすることができる。

【１９６７７】

なお、チャンスゾーン演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行終了時や、パチンコ機１０の電源立ち上げ時においては、例えば、通常ゾーンを設定するように構成しておく。

【１９６７８】

図９９９に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０６の処理において、第１保留球数コマンド及び第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２０８）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図９９８参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであれば、そのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。

【１９６７９】

次に、図１００３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図１００３は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【１９６８０】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図９９８参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図９４８参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【１９６８１】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【１９６８２】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１９６８３】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【１９６８４】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【１９６８５】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図９９８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１９６８６】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【１９６８７】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図９９８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１９６８８】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図９９８参照）に戻る。

【１９６８９】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図９９８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１９６９０】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。

【１９６９１】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【１９６９２】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【１９６９３】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【１９６９４】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図９９８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１９６９５】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【１９６９６】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図９９８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１９６９７】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図９９８参照）に戻る。

【１９６９８】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図９９８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１９６９９】

また、Ｓ１３０９の処理において、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンではない、即ち、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオフであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｎｏ）、Ｓ１３１０～Ｓ１３１６の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図９９８参照）に戻る。

【１９７００】

次に、図１００４から図１０２０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理（図１００４参照）と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理（図１００５（ａ）参照）と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理（図１００５（ｂ）参照）とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【１９７０１】

まず、図１００４を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図１００４は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【１９７０２】

このメイン処理は、電源投入時にＭＰＵ２３１によって起動されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１）。具体的には、ＭＰＵ２３１を初期設定し

、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【１９７０３】

さらに、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【１９７０４】

次いで、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００２）。この転送指示には、電源投入時主画像２８２（図９６８参照）に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像２８２に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【１９７０５】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１は、この転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。この電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【１９７０６】

なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【１９７０７】

Ｓ２００２の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像２８２に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００３）。

【１９７０８】

この転送指示には、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして

、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。
【１９７０９】
　Ｓ２００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ａをオンする（Ｓ２００４）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの間は、後述する転送設定処理（図１０１７（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理（図１０１７（ｂ）参照）が実行される。
【１９７１０】
　また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、この常駐画像転送設定処理（図１０１７（ｂ）参照）による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）において、図９６８に示す画像投入時画像（電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。
【１９７１１】
　上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。
【１９７１２】
　そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。
【１９７１３】
　一方、遊技者等は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。
【１９７１４】
　また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、電源投入時主画像２８２を確認することができ、動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。
【１９７１５】
　また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像２８２とあわせて電源投入時変動画像２８３もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡ

Ｍ２３５へ転送するように構成されている。よって、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合は、図９６８（ｂ）及び図９６８（ｃ）に示す電源投入時変動画像２８３をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、電源投入時変動画像２８３による簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【１９７１６】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像２８２が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像２８３を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像２８２が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【１９７１７】

Ｓ２００４の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ２００５）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ２００５の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理（図１００５（ａ）参照）およびＶ割込処理（図１００５（ｂ）参照）を実行する。

【１９７１８】

次いで、図１００５（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図１００５（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【１９７１９】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ２０１１）、このコマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理（図１００５（ｂ）参照）のコマンド判定処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２２参照）または簡易コマンド判定処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２８参照）によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１９７２０】

次いで、図１００５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図１００５（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図９７４参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【１９７２１】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１

に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。従って、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがない。その結果、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【１９７２２】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図１００５（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであるか否かを判別し（Ｓ２０２１）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判別されると（Ｓ２０２１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了するまでの間、図９６８に示した電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了したか否か等を判定する簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）を実行し、次いで、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示する簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）を実行して、Ｓ２０２４の処理へ移行する。

【１９７２３】

一方、Ｓ２０２１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２０２１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図９６８に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ２０２３）を実行し、処理をＳ２０２４へ移行する。

【１９７２４】

コマンド判定処理（Ｓ２０２２）では、コマンド割込処理（図１００５（ａ）参照）によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。また、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は変動パターン種別に応じた変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。さらに、設定された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。また、「リーチ表示」時に表示される文字図柄に関するコマンド（以下、「文字系コマンド」という場合がある）が格納されていた場合は、文字図柄の表示態様に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。

【１９７２５】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。

【１９７２６】

特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンド、文字系コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出や「リーチ表示」の文字図柄の表示態様を素早く把握し、その表示態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図１００６から図１０１２を参照して後

述する。
【１９７２７】
表示設定処理（Ｓ２０２３）では、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｂおよび追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２の内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出を決定し、その決定した演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図１０１３から図１０１６を参照して後述する。
【１９７２８】
表示設定処理（Ｓ２０２３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ２０２４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ２０２３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【１９７２９】
次に、転送設定処理を実行する（Ｓ２０２５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定される転送データテーブル２３２ａ３の転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。さらに、音声ランプ制御装置１１３から文字系コマンドや背面画像系コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、文字図柄の初期設定（デフォルト設定）以外の表示態様で使用する文字図柄の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、この転送設定処理の詳細については、図１０１７～図１０１９を参照して後述する。
【１９７３０】
次いで、描画処理を実行する（Ｓ２０２６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ２０２４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ２０２５）により設定された転送指示とから、図９７４に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、この描画処理の詳細については、図１０２０を参照して後述する。
【１９７３１】
次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ２０２７）。そして、このＶ割込処理を終了する。Ｓ２０２７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（「１０Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様

、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブル（図示せず）と停止図柄カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【１９７３２】

次いで、図１００６から図１０１２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ２０２２）の詳細について説明する。まず、図１００６は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【１９７３３】

図１００６で示すように、このコマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、このコマンド判定処理を終了して、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、新規コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ２１０３）。

【１９７３４】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（Ｓ２１０４）、表示用保留球数コマンドがあれば（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、保留球数コマンド処理を実行して（Ｓ２１０５）、Ｓ２１０１の処理に戻る。

【１９７３５】

ここで、図１００７（ａ）を参照して、保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）の詳細について説明する。図１００７（ａ）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１９７３６】

保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）では、まず、表示用保留球数コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規保留球数コマンドフラグをオンし（Ｓ２１２１）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（Ｓ２１２２）。なお、Ｓ２１２２の処理において、２以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

【１９７３７】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、Ｓ２１２２の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして（Ｓ２１２３）、この保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）を終了して、コマンド判定処理（図１００６参照）に戻る。

【１９７３８】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、更新終了状態である新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるように、保留画像データを展開する。

【１９７３９】

図１００６に戻り、Ｓ２１０４の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０６）、表示用デモコマンドがあれば（Ｓ２１０６：Ｙｅｓ）、デモコマンド処理を実行して（Ｓ２１０７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１９７４０】

ここで、図１００７（ｂ）を参照して、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）の詳細について説明する。図１００７（ｂ）は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１９７４１】

デモコマンド処理（Ｓ２１０７）では、まず、デモ演出に対応するデモ用の表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１３１）。次いで、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアし、また、転送データテーブルバッファ２３３ｄにもＮｕｌｌデータを書き込んでその内容をクリアする（Ｓ２１３２）。これは、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１では、描画に必要な画像データを新たにキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブル２３２ａ３がデータテーブル格納エリア２３２ａに用意されていないからである。

【１９７４２】

次いで、デモ表示に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１３３）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１３４）。そして、オン状態で第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグ（図示せず）をオンに設定する共に、オン状態で第３図柄表示装置８１に確定表示演出が表示されることを示す確定コマンドフラグ（図示せず）をオフに設定し、さらに、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して（Ｓ２１３５）、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）を終了し、コマンド判定処理（図１００６参照）に戻る。

【１９７４３】

このデモコマンド処理（Ｓ２１０７）が実行されることにより、表示設定処理（図１０１３参照）では、Ｓ２１３４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用の表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。

【１９７４４】

また、表示設定処理（図１０１３参照）では、Ｓ２１３３の処理によってデモ表示に対応する時間データの設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１で規定されたデモ演出の時間を計時する。また、Ｓ２１３５の処理によって設定されたデモ表示フラグおよび確定表示フラグの状態に基づいて、表示設定処理において計時カウンタ２３３ｇの計時によってデモ用の表示データテーブル２３２ａ１におけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

【１９７４５】

図１００６に戻って説明を続ける。Ｓ２１０６の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（Ｓ２１０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンド（以下、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド及び表示用確定コマンドを総称して、「変動演出系コマンド」という場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１０８）、変動演出系コマンドがあれば（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、変動演出系コマンド処理を実行して（Ｓ２１０９）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１９７４６】

ここで、図１００８を参照して、変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）の詳細について説明する。図１００８は、変動演出系コマンド処理を示すフローチャートである。この変動演出系コマンド処理は、上述したように、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンドの変動演出

系コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１９７４７】
変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４１）、表示用確定コマンドがあれば（Ｓ２１４１：Ｙｅｓ）、確定コマンド処理を実行して（Ｓ２１４２）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図１００６参照）へ戻る。
【１９７４８】
ここで、図１００９（ａ）を参照して、確定コマンド処理（Ｓ２１４２）の詳細について説明する。図１００９（ａ）は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１９７４９】
確定コマンド処理（Ｓ２１４２）では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（図１０１３参照）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（Ｓ２１５１）、この確定コマンド処理（Ｓ２１４２）を終了し、変動演出系コマンド処理（図１００８参照）に戻る。
【１９７５０】
これにより、表示設定処理（図１０１３参照）では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、第３図柄表示装置８１に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、変動演出の表示の設定を処理した場合に、その変動演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示させるように、表示の設定処理を実行する。
【１９７５１】
図１００８に戻って説明を続ける。Ｓ２１４１の処理において、表示用確定コマンドがないと判別された場合は（Ｓ２１４１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４３）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ２１４３：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して、（Ｓ２１４４）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図１００６参照）へ戻る。
【１９７５２】
ここで、図１００９（ｂ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）の詳細について説明する。図１００９（ｂ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１９７５３】
変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）では、まず、未処理のコマンドの中に表示用昇格演出パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１６１）、表示用昇格演出パターンコマンドがあれば（Ｓ２１６１：Ｙｅｓ）、次いで、表示用昇格演出パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用の表示データテーブル２３２ａ１を決定し、その決定した変動用の表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１６２）。
【１９７５４】
ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図１００６参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１６２の処理では、このような場合に備え、

２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。

【１９７５５】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定してしまうと、実際には、設定した変動用の表示データテーブル２３２ａ１よりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合は、設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することとなり、変動中の第３図柄が急に停止表示されてしまい、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【１９７５６】

これに対し、第５４実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定することで、実際には、設定した変動用の表示データテーブル２３２ａ１よりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに従った変動演出が終了したのち、利益付与装置としての主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理（Ｓ２０２３）によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御される。よって、遊技者は、再始動演出を変動演出の一貫として視認し、第３図柄の停止表示が確定するまで違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【１９７５７】

次いで、Ｓ２１６２で設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を決定してデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ２１６３）。そして、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアする（Ｓ２１６４）。

【１９７５８】

その後、変動パターンに対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ２１６２の処理によって設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ２１６５）。表示制御装置１１４における表示制御では、Ｓ２１６５の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１が、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示制御装置１１４では、設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１の変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、デフォルト変動に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するようになっている。

【１９７５９】

次いで、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１に対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１６６）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１６７）。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ２１６８）、さらに、表示設定処理（図１０１３参照）で用いられる再始動タイマカウンタを「０」に初期化して（Ｓ２１６９）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド

処理（図１００８参照）に戻る。
【１９７６０】
一方、Ｓ２１６１の処理において、表示用昇格演出パターンコマンドがないと判別された場合（Ｓ２１６１：Ｎｏ）、その他の変動パターンコマンド処理を実行し（Ｓ２１７０）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図１００８参照）に戻る。
【１９７６１】
この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）が実行されることにより、表示設定処理（図１０１３参照）では、Ｓ２１６７の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用の表示データテーブル２３２ａ１において必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。
【１９７６２】
また、表示設定処理（図１０１３参照）では、Ｓ２１６６の処理によって変動用の表示データテーブル２３２ａ１を基に時間データが設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、変動用の表示データテーブル２３２ａ１で規定された変動演出の時間を計時する。そして、変動用の表示データテーブル２３２ａ１における変動演出が終了したと判断された場合、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を第３図柄表示装置８１に表示し、変動演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示するように、その表示の設定を制御する。
【１９７６３】
ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。
【１９７６４】
これに対し、本変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６８の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【１９７６５】
同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。
【１９７６６】
これに対し、コマンド判定処理（図１００６参照）では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６２の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用の表示データテーブル２３２ａ１を上書きによって変動

用の表示データテーブル２３２ａ１に書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１９７６７】

図１００８に戻って説明を続ける。Ｓ２１４３の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ２１４３：Ｎｏ）、変動演出に関する未処理のコマンドは表示用停止種別コマンドであるので、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ２１４５）、この変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）を終了し、コマンド判定処理（図１００６参照）へ戻る。

【１９７６８】

ここで、図１０１０を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）の詳細について説明する。図１０１０は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用停止種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１９７６９】

停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（「１０Ｒ時短大当たり」、「７Ｒ時短大当たり」、「５Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ２１７５）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値と、を比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ２１７６）。

【１９７７０】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ２１７７）、この停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）を終了して、変動演出系コマンド処理（図１００８参照）へ戻る。

【１９７７１】

ここで、上述したように、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、その変動用の表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ２１７７によって設定された停止図柄判別フラグからＳ２１７６の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して後述する表示設定処理（図１０１３参照）により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【１９７７２】

なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、表示制御装置１１４が２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図１００６参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１７５の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が「非リーチ」であると仮定して、停止種別テーブルを決定する

。これにより、「ハズレ表示」である「非リーチ」に対応する停止図柄（例えば、「４５６」）がＳ２１７６の処理によって設定される。
【１９７７３】
仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、ハズレであった場合であっても、第３図柄表示装置８１には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、「ハズレ表示」の「非リーチ」演出態様に対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、第３図柄表示装置８１に「ハズレ表示」に対応する停止図柄が表示されても、パチンコ機１０の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。
【１９７７４】
図１００６に戻って説明を続ける。Ｓ２１０８の処理において、変動演出系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、当たり系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１０）、当たり系コマンドがあれば（Ｓ２１１０：Ｙｅｓ）、当たり系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１１）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。この当たり系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した大当たり中又は小当たり中のコマンドに対応する処理を実行する。
【１９７７５】
Ｓ２１１０の処理において、当たり系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、のパターン系コマンド、表示用赤文字コマンドの色系コマンド、の第３図柄表示装置８１で表示される文字図柄に関するコマンド（以下、パターン系コマンド及び色系コマンドを総称して「文字系コマンド」と表現する場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１１２）、文字系コマンドがあれば（Ｓ２１１２：Ｙｅｓ）、文字系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１３）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１９７７６】
ここで、図１０１１（ａ）を参照して、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）の詳細について説明する。図１０１１は、文字系コマンド処理を示すフローチャートである。この文字系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した文字系コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１９７７７】
文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、文字フラグをオンに設定し（Ｓ２１８１）、文字コマンドフラグをオンして（Ｓ２１８２）、その他の文字系コマンド処理を実行し（Ｓ２１８３）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了して、コマンド判定処理（図１００６参照）に戻る。
【１９７７８】
図１００６に戻って説明を続ける。Ｓ２１１２の処理において、文字系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１４）、背面画像系コマンドがあれば（Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、背面画像系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１５）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１９７７９】
ここで、図１０１１（ｂ）を参照して、背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図１０１１（ｂ）は、背面画像系コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像系コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１９７８０】
背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図１０１８参照

）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２１９１）、処理をＳ２１９２へ移行する。

【１９７８１】

Ｓ２１９２の処理では、背面画像コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１９２）、背面種別（背面Ａ～Ｃ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９３）、この背面画像変更コマンド処理（Ｓ２１１５）を終了し、コマンド判定処理（図１００６参照）に戻る。

【１９７８２】

通常画像転送設定処理（図１０１８参照）では、Ｓ２１９２の処理により設定される背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、Ｓ２１９３の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面種別を特定する。そして、その特定された背面画別が背面Ｂ又は背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【１９７８３】

また、タスク処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２４）では、表示データテーブル２３２ａ１に規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ２１９３によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面種別を特定し、さらに、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【１９７８４】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理（図１００６参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１９３の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【１９７８５】

図１００６に戻って説明を続ける。Ｓ２１１４の処理において、背面画像系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１６）、エラーコマンドがあれば（Ｓ２１１６：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ２１１７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１９７８６】

ここで、図１０１２を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）の詳細について説明する。図１０１２は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１９７８７】

エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）では、まず、音声ランプ制御装置１１３より、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信しているか否かを判別し（Ｓ２２０１）、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信していなければ（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、Ｓ２２０２～Ｓ２２０５の処理をスキップして、処理をＳ２２０６に移行する。

【１９７８８】

一方、Ｓ２２０１の判別の結果、表示用右打ちエラーコマンド又は表示用左打ちエラーコマンドを受信していれば（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、該コマンドに基づいてエラーパターンメモリを設定し（Ｓ２２０２）、エラーコマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２２０３）、エラー発生フラグをオンし（Ｓ２２０４）、エラー種別に対応するエラー判別フラグをオンして（Ｓ２２０５）、処理を２２０６に移行する。

【１９７８９】

Ｓ２２０６の処理では、その他のエラーコマンド処理を実行し（Ｓ２２０６）、このエラーコマンド処理（Ｓ２１１７）を終了して、コマンド判定処理（図１００６参照）に戻る。

【１９７９０】

後述する表示設定処理（図１０１３）では、Ｓ２２０４の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ２２０５の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【１９７９１】

なお、エラーコマンド処理において表示される各エラーに対応した警告画像は、いずれの変動演出の表示画像よりも優先して最前面に表示されるように構成されている。このように構成することで、エラー内容を認識し易くすることができ、遊技者に対して、遊技仕様に合わせた遊技形態での遊技を促すことができ、また、ホール関係者に対して、迅速にエラー内容を認識させてエラー内容に対する対応を促すことができる。

【１９７９２】

また、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ２２１２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【１９７９３】

図１００６に戻って説明を続ける。Ｓ２１１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ２１１６：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ２１１８）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１９７９４】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ２１０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、再びＳ２１０２～Ｓ２１１８の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ２１０１～Ｓ２１１８の処理が繰り返し実行され、Ｓ２１０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理（Ｓ２０２２）を終了する。

【１９７９５】

なお、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）も、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図９６８に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用確定コマンド、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確

定コマンド処理（図１００９（ａ）参照）、変動パターンコマンド処理（図１００９（ｂ）参照）および停止種別コマンド処理（図１０１０参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【１９７９６】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図１００９（ｂ）参照）では、Ｓ２１６２の処理で、電源投入時変動画像２８３の表示に対応した表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ２１６３の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｄにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【１９７９７】

次に、図１０１３から図１０１６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図１００５（ｂ）参照）の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ２０２３）の詳細について説明する。図１０１３及び図１０１４は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【１９７９８】

この表示設定処理（Ｓ２０２３）では、まず、図１０１３で示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理（図１００６参照）において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ２３０２～Ｓ２３０６の処理をスキップし、処理をＳ２３０７へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２３０２）、Ｓ２３０３～Ｓ２３０６の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【１９７９９】

Ｓ２３０３の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０３）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、先のコマンド判定処理（図１００６参照）において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（Ｓ２３０４）。

【１９８００】

ここで、図１０１５（ａ）を参照して、保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の詳細について説明する。図１０１５（ａ）は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置１１３より通知された保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１に初期設定（デフォルト設定。即ち、「白色」の「○」図柄。）で表示させる画像データを展開するための処理である。

【１９８０１】

保留画像設定処理（Ｓ２３０４）では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示させる保留画像データを展開する（Ｓ２３４１）。タスク処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１９８０２】

そして、新規保留球数コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３４２）、この保留画像設定処理（Ｓ２３０４）を終了して、表示設定処理（図１０１３参照）に戻る。

【１９８０３】

図１０１３に戻って説明を続ける。保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の後、又は、Ｓ２

３０３の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンでなければ（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、次いで、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３０５）。判別の結果、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ２３０６）。

【１９８０４】

ここで、図１０１５（ｂ）を参照して、警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の詳細について説明する。図１０１５（ｂ）は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理である。

【１９８０５】

警告画像設定処理（Ｓ２３０６）では、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ２３５１）。タスク処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１９８０６】

そして、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ２３５２）、この警告画像設定処理（Ｓ２３０６）を終了して、表示設定処理（図１０１３参照）に戻る。

【１９８０７】

図１０１３に戻って説明を続ける。警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の後、又はＳ２３０５の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別された場合は（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、次いで、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ２３０７）。

【１９８０８】

ここで、図１０１６を参照して、ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の詳細について説明する。図１０１６は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２および転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｅの更新を行う処理である。

【１９８０９】

このポインタ更新処理（Ｓ２３０７）では、まず、ポインタ２３３ｅを１加算する（Ｓ２３６１）。即ち、ポインタ２３３ｅは、原則、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブル２３２ａ１～２３２ａ３は、アドレス「０００００Ｈ」には、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「００００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｅの値が「０」に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が「１」に更新されるので、アドレス「００００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブル２３２ａ１～２３２ａ３から実体的なデータを読み出すことができる。

【１９８１０】

Ｓ２３６１の処理によって、ポインタ２３３ｅの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報であるか否かを判別する（Ｓ２３６２）。その結果、「Ｅｎｄ」情報であれば（Ｓ２３６２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｅが更新されたことを意味する。

【１９８１１】
そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１であるか否かを判別して（Ｓ２３６３）、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１であれば（Ｓ２３６３：Ｙｅｓ）、ポインタ２３３ｅを「１」に設定し（Ｓ２３６４）、さらに、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されているデモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定して（Ｓ２３６５）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図１０１３参照）では、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１又は再始動用の表示データテーブル２３２ａ１の先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出または再始動演出を繰り返し表示させることができる。
【１９８１２】
一方、Ｓ２３６３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用の表示データテーブル２３２ａ１でも、再始動用の表示データテーブル２３２ａ１でもないと判別された場合は（Ｓ２３６３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｅの値を１だけ減算して（Ｓ２３６６）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図１０１３参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂにデモ用の表示データテーブル２３２ａ１および再始動用の表示データテーブル２３２ａ１以外の表示データテーブル２３２ａ１、例えば、変動用の表示データテーブル２３２ａ１や確定表示用のデータテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、「Ｅｎｄ」情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブル２３２ａ１で規定される最後の画像で停止させた状態で表示させることができる。
【１９８１３】
なお、Ｓ２３６２の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、Ｓ２３６１の処理による更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報ではないと判別される場合は（Ｓ２３６２：Ｎｏ）、Ｓ２３６３～Ｓ２３６６の処理をスキップして、Ｓ２３６７の処理へ移行する。
【１９８１４】
Ｓ２３６７の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３６７）、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３６７：Ｎｏ）、そのままポインタ更新処理（Ｓ２３０７）を終了して、表示設定処理（図１０１３参照）に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３６７：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１において「Ｅｎｄ」情報が格納されているエンド位置アドレスから１だけ減算した値に、ポインタ２３３ｅの値を設定する（Ｓ２３６８）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値を「１」に設定して（Ｓ２３６９）、このポインタ更新処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブル２３２ａ１の最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。
【１９８１５】
図１０１３に戻って説明を続ける。ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の後は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ及び追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されている表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２から、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ２３０８）。タスク処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２４参照）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、Ｓ２３０８の処理で展開された描画内容を元に、画像を構

成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１９８１６】

第５４実施形態では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納され、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。これにより、表示データテーブル２３２ａ１で規定されているスプライトの描画内容を、追加データテーブル２３２ａ２で規定し直すことで、表示データテーブル２３２ａ１の描画内容から追加データテーブル２３２ａ２の描画内容に変更して表示することができる。

【１９８１７】

また、第５４実施形態では、追加データテーブルバッファ２３３ｃに複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されているが、複数の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、最も新しく格納された追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。即ち、追加データテーブル２３２ａ２の格納順を記憶しておき、最も新しい追加データテーブル２３２ａ２の描画内容を優先して表示することができるので、表示内容を変更した後にさらに変更する場合、的確に表示することが可能となる。

【１９８１８】

なお、追加データテーブル２３２ａ２において、Ｎｕｌｌデータが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃがＮｕｌｌデータでクリアされているときは、常にＮｕｌｌデータが追加データテーブルバッファ２３３ｃから展開されることになる。

【１９８１９】

次いで、計時カウンタ２３３ｇの値を１だけ減算し（Ｓ２３０９）、減算後の計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下であるか否かを判別する（Ｓ２３１０）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下でない場合、即ち、「１」以上である場合は（Ｓ２３１０：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）に戻る。

【１９８２０】

一方、Ｓ２３１０の処理において、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下である場合は（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用の表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くＳ２３１１の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ２３１１）。

【１９８２１】

Ｓ２３１１の判別の結果、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３１１：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示用のデータテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３１２）。

【１９８２２】

次いで、実行中の変動演出が終了するため、背面画像変更フラグをオフし（Ｓ２３１３）、文字パターンメモリ２３３ｊをオフする（Ｓ２３１４）。このように構成することで

、１の変動演出が終了する毎に該変動演出用に設定された内容を初期化することができるので、例えば、前回の変動演出において設定された文字図柄の設定内容が、次回の変動演出において現出するといった不具合が発生することを未然に防止することができる。

【１９８２３】

次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３１５）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化する（Ｓ２３１６）。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３１７）、次いで、「０」状態（オフ状態）で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオン（即ち、「１」）に設定後（Ｓ２３１８）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ２３１９）、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了し、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）に戻る。

【１９８２４】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用の表示データテーブル２３２ａ１が設定されている状況において、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１９８２５】

また、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定される表示データテーブル２３２ａ１を確定表示用のデータテーブル２３２ａ１に変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することが出来る。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１９８２６】

なお、Ｓ２３１９の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用の表示データテーブル２３２ａ１では、その表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。

【１９８２７】

よって、タスク処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２４参照）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ２３１９によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【１９８２８】

一方、Ｓ２３１１の処理において、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３１１：Ｎｏ）、処理を図１０１４に示すＳ２３２０の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２０）。そして、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２０：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、確定表示演出が終了したことを意味する。そこで、確定表示フラグをオフに設定した後（Ｓ２３２１）、デモ用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定し（Ｓ２３２２）、次いで、デモ表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定する（Ｓ２３２３）。そして、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化し（Ｓ２３２４）、オン状態で

デモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ２３２５）、処理を図１０１３に移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）に戻る。

【１９８２９】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１９８３０】

なお、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンと判定される場合、即ち、Ｓ２３２０のＹｅｓの分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、Ｓ２３１２の処理によって、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄはいずれもその内容がクリアされている。よって、Ｓ２３２２の処理では、それらのデータテーブルバッファ２３３ｃ，２３３ｄのクリア処理を省略している。これにより、ＭＰＵ２３１における処理負荷の軽減を図ることができる。

【１９８３１】

一方、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３２０：Ｎｏ）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２６）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２６：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、デモ演出が終了したことを意味する。そこで、処理を図１０１３へ移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の表示設定処理の中で実行されるポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１９８３２】

一方、Ｓ２３２６の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（Ｓ２３２６：Ｎｏ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、変動演出が終了したことを意味する。そこで、変動演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、変動演出に対応する変動用の表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されるのに合わせて「０」に初期化された再始動タイマカウンタを１加算し（Ｓ２３２７）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値（例えば、「１００」）になったか否かを判別する（Ｓ２３２８）。

【１９８３３】

そして、再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（Ｓ２３２８：Ｎｏ）、処理を図１０１３へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）に戻る。一方、再始動タイマカウンタが所定値である場合は（Ｓ２３２８：Ｙｅｓ）、再始動用の表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３２９）。そして、再始動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３３０）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化して（Ｓ２３３１）、処理を図１０１３へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）に戻る。

【１９８３４】

これにより、表示制御装置１１４では、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合には、再始動演出が

第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出であるので、遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【１９８３５】

なお、再始動用の表示データテーブル２３２ａ１によって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、再び再始動用の表示データテーブル２３２ａ１の先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置１１３より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信したりするまでは、再始動演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１９８３６】

また、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２９）も、表示設定処理（Ｓ２０２３）と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像２８３の一方の画像（図９６８（ｂ）または図９６８（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【１９８３７】

さらに、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像２８３の変動演出を再始動させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【１９８３８】

次いで、図１０１７～図１０１９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図１００５（ｂ）参照）の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ２０２５）の詳細について説明する。まず、図１０１７（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【１９８３９】

この転送設定処理（Ｓ２０２５）では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンか否かを判別する（Ｓ２４０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであれば、（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ２４０２）、この転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図１０１７（ｂ）を参照して後述する。

【１９８４０】

一方、Ｓ２４０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ２４０３）、この転送設定処理（Ｓ２０２５）を終了して、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行

われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図１０１８及び図１０１９を参照して後述する。

【１９８４１】

ここで、図１０１７（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）について説明する。図１０１７（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を示すフローチャートである。

【１９８４２】

この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ２４１１）、転送指示を送信していれば（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４１２）。このＳ２４１２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了していないと判別される場合は（Ｓ２４１２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図１０１７（ａ）参照）へ戻る。

【１９８４３】

一方、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４１２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２４１３へ移行する。また、Ｓ２４１１の処理において、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、処理をＳ２４１３へ移行する。

【１９８４４】

Ｓ２４１３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ２４１３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ２４１３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ２４１４）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図１０１７（ａ）参照）へ戻る。

【１９８４５】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リスト（図９７４参照）に、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。

【１９８４６】

なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス及び最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、並びに、転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレス、が含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定された常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【１９８４７】

一方、Ｓ２４１３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ２４１３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ａをオフに設定して（Ｓ２４１５）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図１０１７（ａ）参照）へ戻る。これにより、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処

理（図１００５（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２９参照）ではなく、コマンド判定処理（図１００６から図１０１２参照）および表示設定処理（図１０１３から図１０１６参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図１０１８及び図１０１９参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図１０１７（ａ）のＳ２４０１：Ｎｏ参照）。

【１９８４８】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を実行することにより、既にメイン処理（図１００４参照）の中で転送されている電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。

【１９８４９】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後は、ＭＰＵ２３１は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がない。その結果、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【１９８５０】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージ、コクピット画像、副表示画像といった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき保留図柄や文字図柄の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【１９８５１】

次に、図１０１８及び図１０１９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）について説明する。図１０１８及び図１０１９は、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を示すフローチャートである。

【１９８５２】

この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている転送データテーブル２３２ａ３から、先に実行された表示設定処理（図１０１３参照）のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ２４２１）。

【１９８５３】

そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ２４２２）、転送データ情報であれば（Ｓ２４２２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ２４２３）、さらに、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開

始フラグをオンに設定して（Ｓ２４２４）、Ｓ２４２５の処理へ移行する。
【１９８５４】
一方、Ｓ２４２２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ２４２２：Ｎｏ）、Ｓ２４２３及びＳ２４２４の処理をスキップして、Ｓ２４２５の処理へ移行する。
【１９８５５】
Ｓ２４２５の処理では、画像転送の終了処理をすべく、画像転送詳細処理を実行し（Ｓ２４２５）、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を終了して、転送設定処理（図１０１７（ａ）参照）に戻る。
【１９８５６】
ここで、図１０１９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）の一処理である画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）について説明する。図１０１９は、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を示すフローチャートである。
【１９８５７】
この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、前回の転送処理が終了後に、画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ２４４１）、転送指示を設定していれば（Ｓ２４４１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４４２）。
【１９８５８】
このＳ２４４２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４４２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図１０１８参照）に戻る。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｙｅｓ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。また、Ｓ２４４１の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ２４４１：Ｎｏ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。
【１９８５９】
Ｓ２４４３の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ２４４３）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ２４４３：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ２４４４）、通常画像転送設定処理（図１０１８参照）のＳ２４２３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４３：Ｎｏ）、次いで、エラーコマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４５）。
【１９８６０】
そして、エラーコマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４５：Ｙｅｓ）、エラー報知に関する演出コマンドが処理され、エラー報知用の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されたことを意味するので、エラーコマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４６）、エラー判別フラグのうち、オン状態にあるエラー判別フラグに対応するエラー報知画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４４７）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。なお、Ｓ２４４７において、オン状態にあるエラー判別フラグに対応するエラー報知画像の画像データが転送対象画像された場合、該オン状態のエラー報知判別フ

ラグはすべてオフに設定されるように構成されている。
【１９８６１】
　Ｓ２４４５の処理において、エラーコマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４５：Ｎｏ）、次いで、背面画像コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４８）。そして、背面画像コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４８：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４９）、背面種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５０）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５１の処理へ移行する。
【１９８６２】
　なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ２４４８の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、背面画像コマンドフラグがオフとみなし（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図１０１８参照）へ戻る。
【１９８６３】
　Ｓ２４４８の処理において、背面画像コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図１０１８参照）へ戻る。
【１９８６４】
　このように、この通常用画像転送処理（Ｓ２４０３）を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理（図１００６参照）の中で文字系コマンド等に対する処理が実行され、その文字系コマンドで示された文字変化画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された場合は、その追加データテーブル２３２ａ２で用いられる文字変化画像の画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。
【１９８６５】
　また、先に実行されたコマンド判定処理（図１００６参照）の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。
【１９８６６】
　また、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるように構成されている。よって、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【１９８６７】
　ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定の

スプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１９８６８】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１９８６９】

また、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【１９８７０】

次いで、図１０２０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図１００５（ｂ）参照）の一処理である上述の描画処理（Ｓ２０２６）の詳細について説明する。図１０２０は、この描画処理を示すフローチャートである。

【１９８７１】

描画処理（Ｓ２０２６）では、タスク処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２４参照）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２５）により設定された転送指示から、図９７４に示す描画リストを生成する（Ｓ２５０１）。

【１９８７２】

即ち、Ｓ２５０１の処理では、タスク処理で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。

【１９８７３】

このように、第５４実施形態のパチンコ機１０では、１の変動演出（変動パターン）を第３図柄表示装置８１において実行する場合、予め定められた更新条件（即ち、１フレーム分の描画期間である２０ミリ秒の経過）の成立に基づいて描画処理（Ｓ２０２６）を実行することにより、描画リストを更新することができる。

【１９８７４】

次いで、転送設定処理（図１００５（ｂ）のＳ２０２５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納さ

れているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを追記する。

【１９８７５】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【１９８７６】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｉによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ２５０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「１」である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【１９８７７】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【１９８７８】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを抽出する。そして、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納する。その後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【１９８７９】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、他方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【１９８８０】

描画処理（Ｓ２０２６）は、Ｓ２５０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｉを更新する（Ｓ２５０３）。そして、この描画処理を終了して、Ｖ割込処理（図１００５（ｂ）参照）に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｉの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信され

る度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。
【１９８８１】
ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図１００５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。
【１９８８２】
これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【１９８８３】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。
【１９８８４】
以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【１９８８５】
以上、説明したように、第５４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が流下可能な遊技領域内の左側通路７５及び右側通路７６に跨る領域において、主に樹脂素材で構成された飾り部材７７を配設する。そして、飾り部材７７を、前面板７７ａ、突起部７７ｃ及び支持部７７ｂによって構成する。また、突起部７７ｃが左側通路７５及び右側通路７６の間の位置となるように配設する。
【１９８８６】
さらに、突起部７７ｃは、遊技球が衝突可能な突起部第１面７７ｃ１及び突起部第２面７７ｃ２と、遊技球が衝突し得ない突起部第３面７７ｃ３によって構成し、突起部第１面７７ｃ１に遊技球が衝突した場合には、左側通路７５又は右側通路７６のいずれかの流路に流下可能であって、突起部第２面７７ｃ２に遊技球が衝突した場合には、左側通路７５には流下し得ず、右側通路７６に流下可能に構成する。そして、左側通路７５を流下した遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球し得ず、右側通路７６を流下した遊技球が一般入賞口６３に入球可能となるように構成する。
【１９８８７】
このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突し、左側通路７５又は右側通路７６のいずれかの流路を流下可能とすることができる。その結果、飾り部材７７によって遊技盤１３の意匠性を向上しつつ、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突し、左側通路７５又は右側通路７６のいずれかの流路を流下し得るのかを遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を

向上させることができる。
【１９８８８】
　また、第５４実施形態のパチンコ機１０では、支持部７７ｂのうち、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２は、遊技球が流下可能な遊技領域の外側に配設し、突起部内支持部７７ｂ３は、突起部７７ｃを支持するように構成し、いずれの支持部７７ｂも遊技球と衝突し得ないように構成する。
【１９８８９】
　このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が支持部７７ｂと衝突することを防止することができる。その結果、支持部７７ｂに遊技球が衝突し得ないことで飾り部材７７の耐久性を向上させ、修理コストを低減することでパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。
【１９８９０】
　さらに、第５４実施形態のパチンコ機１０では、前面板７７ａの前面に一定の装飾を施すように構成する。このように構成することで、遊技盤１３の意匠性を向上させることができ、遊技者がパチンコ機１０に注目し易くなり、遊技する動機を与えることでパチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【１９８９１】
　また、第５４実施形態のパチンコ機１０では、前面板７７ａを透明な樹脂素材によって構成する。このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突して左側通路７５又は右側通路７６を流下する流下態様を、該前面板７７ａを介して遊技者が視認可能とすることができる。その結果、前面板７７ａに施された装飾によって意匠性を向上しつつ、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突し、左側通路７５又は右側通路７６のいずれの流路を流下し得るのかを遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１９８９２】
　さらに、第５４実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７を流路形成部材１３ａの正面視裏側から固定可能に構成する。このように構成することで、飾り部材７７の固定箇所を遊技者から視認困難とすることができる。その結果、飾り部材７７の意匠性を向上させることができ、遊技者がパチンコ機１０に注目し易くなり、遊技する動機を与えることでパチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【１９８９３】
　また、第５４実施形態のパチンコ機１０では、突起部７７ｃと流路形成部材１３ａとが接触しないように構成する。このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突した場合において、該突起部７７ｃと流路形成部材１３ａとが擦れて摩耗してしまうことを防止することができる。その結果、飾り部材７７の耐久性を向上させ、修理コストを低減することでパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。
【１９８９４】
　さらに、第５４実施形態のパチンコ機１０では、左側通路７５及び右側通路７６を１の遊技球が通過可能な幅で構成する。このように構成することで、各流路の役割（即ち、左側通路７５を流下した遊技球は右側アウト口６６ａに入球し、右側通路７６を流下した遊技球は右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、スルーゲート６７側を流下して遊技価値を獲得可能とする）を明確にすることができる。
【１９８９５】
　その結果、左側通路７５又は右側通路７６のいずれの流路に流下した方が遊技価値を得られ易いのかを明確にすることで、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突し、左側通路７５又は右側通路７６のいずれの流路を流下し得るのかを遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１９８９６】
　＜第５５実施形態＞

次いで、図１０２１～図１０３３を参照して、本発明を適用した第５５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５５実施形態のパチンコ機１０について、第５４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第５４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第５４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１９８９７】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、遊技手法として右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃに衝突することで、左側通路７５又は右側通路７６のいずれかの流路に流下し得ることで、遊技者に対して、いずれの流路に流下し得るのかに注目させ、遊技の興趣を向上させていた。

【１９８９８】

一方、このように構成されている場合であっても、突起部７７ｃに衝突した遊技球の流下態様が単調化してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【１９８９９】

より具体的には、例えば、第５４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃを構成する突起部第１面７７ｃ１に衝突した場合、左側通路７５又は右側通路７６のいずれかの流路に流下可能に構成されているが、突起部第１面７７ｃ１は左側に大きく傾斜した平面で構成されているため、該突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球の大半が左側通路７５側へと流下し、右側アウト口６６ａに入球し得るように構成されている。このため、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃに向かって流下していく状況において、突起部第１面７７ｃ１側へと流下している場合、遊技者は、該遊技球が左側通路７５側に流下していき、右側アウト口６６ａに入球し得ると予測し、該遊技球が遊技価値を得られない又は得難い状況であると推測してしまい、遊技の興趣を低下させてしまうおそれがある。

【１９９００】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、突起部７７ｃと衝突した遊技球の流下態様をより多様化させ、飾り部材７７付近を流下する各遊技球に対して期待感を持続可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１９９０１】

より詳細には、例えば、突起部７７ｃを一定の範囲内で可動し得るように構成することで、該突起部７７ｃの状態によって遊技球の流下態様を変化させ、流下態様を多様化させることを目的とする。

【１９９０２】

本目的を達成するために、第５５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射される遊技球が通過可能な領域を形成する流路形成手段と、前記領域の一部であって、前記発射手段から発射された遊技球が通過可能な第１流路と、前記領域の一部であって、前記第１流路と異なる第２流路と、遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球することで、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも前記第１流路と前記第２流路との間の位置に配設され、少なくとも一部が樹脂で形成された取付部材、を備え、前記取付部材は、平板状に形成された平板部と、前記第１流路と前記第２流路との間に位置し、前記領域内に位置することで、前記発射手段から発射された遊技球と衝突し得る衝突部と、所定の支持部と、を備え、前記衝突部は、少なくとも、前記発射手段により発射された遊技球が衝突し得る第１面と、前記第１面と異なる面であって、遊技球が衝突し得る第２面と、前記第１面及び前記第２面と異なる面であって、遊技球が衝突し得ない第３面と、を備え、前記遊技機は、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面と衝突した場合に、前記第１流路又は前記第２流路のいずれかに遊技球を流入させ得て、遊技球が前記第２面と衝突した場合に、前記第１流路には遊技球を流入させ得ずに、前記第２流路に遊技球を流入させ、前記第１流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段には入球し得ず、前記第２流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段に入球

し得て、前記支持部は、前記領域を通過する遊技球と衝突し得ない位置に形成され、前記衝突部は、遊技球が衝突することにより所定範囲内で可動するように構成されている。

【１９９０３】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも１の前記支持部は、前記領域の外側に設けられる。

【１９９０４】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部は、少なくとも、遊技機前面側に所定の装飾が施されている。

【１９９０５】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部の少なくとも一部は、透光性を有し、前記第１流路又は前記第２流路を遊技球が流下する場合に、該遊技球の少なくとも一部を前記平板部を介して遊技機前方から視認可能に構成される。

【１９９０６】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材は、前記支持部により、前記流路形成手段の裏側から固定可能に構成される。

【１９９０７】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０は、所定遊技状態と、該所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記取付部材は、前記特定遊技状態において推奨される所定遊技方法によって前記発射手段により発射された遊技球が到達し得る所定領域に取付される。

【１９９０８】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、所定状態から特定状態までの範囲で可動するように構成されている。

【１９９０９】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記所定状態となっている前記衝突部の前記第１面に遊技球が当接した場合に、前記第１流路又は前記第２流路のいずれかに遊技球を流入させ得る。

【１９９１０】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記特定状態となっている前記衝突部の前記第１面に遊技球が当接した場合に、前記第１流路又は前記第２流路のいずれかに遊技球を流入させ得る。

【１９９１１】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記所定状態となっている前記衝突部の前記第２面に遊技球が当接した場合に、前記第１流路には遊技球を流入させ得ずに、前記第２流路に遊技球を流入させ得る。

【１９９１２】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記特定状態となっている前記衝突部の前記第２面に遊技球が当接した場合に、前記第１流路には遊技球を流入させ得ずに、前記第２流路に遊技球を流入させ得る。

【１９９１３】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記所定状態において遊技球が前記第１面に当接した場合に可動し得て、前記所定状態において遊技球が前記第２面に当接した場合に可動し得ないように構成される。

【１９９１４】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記特定状態において遊技球が前記第２面に当接した場合に可動し得て、前記特定状態において遊技球が前記第１面に当接した場合に可動し得ないように構成される。

【１９９１５】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材は、前記衝突部の所定部位と当接可能な位置に配設された第１当接部と、前記衝突部の前記所定部位と異なる特定部位

と当接可能な位置に配設された第２当接部と、を備え、前記所定状態は、前記所定部位と前記第１当接部とが当接する状態であって、前記特定状態は、前記特定部位と前記第２当接部とが当接する状態である。

【１９９１６】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記所定状態において静止可能に構成されている。

【１９９１７】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記特定状態において静止可能に構成されている。

【１９９１８】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材と異なる位置に配設され、遊技球が衝突可能な所定配設物、を備え、前記第１面と衝突した遊技球が前記所定配設物と衝突することで再度前記衝突部に向かって移動する場合に、該遊技球は、前記衝突部が前記所定状態となっている場合よりも、前記特定状態となっている場合の方が前記第１流路側に流下し易い。

【１９９１９】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記流路形成手段と接触しないように構成される。

【１９９２０】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記第１流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。

【１９９２１】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記第２流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。

【１９９２２】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、遊技球が前記第１面上を流下する場合に、前記第２流路には遊技球を流入させ得ずに、前記第１流路に遊技球を流入可能に構成される。

【１９９２３】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記支持部に遊技球が接触しないように覆うカバー手段、を備えている。

【１９９２４】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材と異なる位置に配設され、遊技球が衝突可能な所定衝突部、を備え、前記第１面と衝突した遊技球が前記第１流路側から前記第２流路側に移動している状況において該遊技球が前記所定衝突部と衝突した場合に、該遊技球は、少なくとも前記第２面と衝突することなく前記第１流路を流下し得る。

【１９９２５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、流路形成手段としての盤面形成部を備え、第１流路としての一方側経路を備え、第２流路としての他方側経路を備え、入球手段としての入球装置を備え、所定の遊技価値としての付与利益を備え、遊技価値付与手段としての利益付与装置を備え、取付部材としての構成部品を備え、平板部としての平面部を備え、衝突部としての接触部を備え、支持部としての保持部を備え、第１面としての所定面を備え、第２面としての特定面を備え、第３面としての規定面を備え、所定範囲としての所定区域を備え、所定遊技状態としての所定態様を備え、特定遊技状態としての特定態様を備え、遊技状態移行手段としての状態移行制御を備え、所定遊技方法としての遊技手法を備え、所定領域としての所定区画を備え、所定状態としての所定状況を備え、特定状態としての特定状況を備え、所定部位としての所定箇所を備え、第１当接部としての所定制止部を備え、特定部位としての特定箇所を備え、第２当接部としての特定制止部を備え、カバー手段としての保護部を備え、所定衝突部としての

接触部位を備える。
【１９９２６】
なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【１９９２７】
また、例えば、第１当接部として、本実施形態では右側可動制止部７７ｄ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に該可動体と接している非可動物の接点、可動体が特定状態である場合に該可動体と接している非可動物の接点、などが挙げられる。
【１９９２８】
さらに、例えば、所定遊技方法として、本実施形態では所謂右打ち遊技を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が戻り球防止部材を超えない強さで発射する操作、遊技球が戻り球防止部材を超える強さで発射する操作、遊技球が遊技領域の左側に流下可能に発射する操作、遊技球が遊技領域の右側に流下可能に発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突可能な強さで発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突し得ない強さで発射する操作などが挙げられる。
【１９９２９】
また、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。
【１９９３０】
さらに、例えば、特定部位として、本実施形態では突起部第３面７７ｃ３の左側部分を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域

、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【１９９３１】

また、例えば、第２当接部として、本実施形態では左側可動制止部７７ｄ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に該可動体と接している非可動物の接点、可動体が特定状態である場合に該可動体と接している非可動物の接点、などが挙げられる。

【１９９３２】

さらに、例えば、所定部位として、本実施形態では突起部第３面７７ｃ３の右側部分を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【１９９３３】

また、例えば、取付部材として、本実施形態では飾り部材７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技盤に取り付けることによって意匠を向上させるための部材、発光させることで意匠を向上させる又は遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用であって可動し得る部材、遊技者が操作可能な部材、遊技盤を構成するための部材、遊技球の流路を形成するための部材、遊技球が転動可能に構成された部材、遊技球の流路を振り分けるための部材、遊技球の進行方向によって通過可能又は通過不可に構成された部材、遊技球が衝突することで進行方向を変更可能な部材、遊技球の通過を検知するための部材、遊技球が衝突することで流下速度を減衰させる部材、遊技球が入球可能な部材、などが挙げられる。

【１９９３４】
さらに、例えば、平板部として、本実施形態では飾り部材７７の前面板７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の部材のうち平面状又は略平面状に形成された部位、全体的に見て平面状又は略平面状に形成された部位、平面状又は略平面状に形成された部位であって該部位の奥側を転動又は流下する遊技球を該部位を介して視認可能に形成された部位などが挙げられる。
【１９９３５】
また、例えば、流路形成手段として、本実施形態では遊技盤１３の遊技領域右上部分の左側通路７５や右側通路７６等を形成する流路形成部材１３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技釘によって形成された流路、樹脂素材等によって形成された流路、磁石等の遊技球を引き寄せる性質を持つ物体よって形成された流路、遊技球が当接することで複数の流路のうちのいずれかに振り分け可能な当接部、遊技球が流下可能に形成された領域、遊技球の流路が形成された遊技盤、遊技球が転動可能な流路の一部、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路の一部、遊技球を発射した場合に通過する流路の一部、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路の一部、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路の一部、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路の一部、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路の一部、遊技球の流路となり得る複数の遊技釘の一部、遊技球が入球可能な入球口の一部などが挙げられる
【１９９３６】
さらに、例えば、支持部として、本実施形態では飾り部材７７を支持する支持部７７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材を固定可能な部位、可動する部材の軸となって固定可能な部位などが挙げられる。
【１９９３７】
また、例えば、第１面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。
【１９９３８】
さらに、例えば、入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。
【１９９３９】
また、例えば、特定状態として、本実施形態では突起部第３面７７ｃ３と左側可動制止部７７ｄ１が当接した状態（即ち、左側傾斜状態）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定範囲で可動する場合における所定の状態、可動体が一定範囲で可動する場合における特定の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態

、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、可動体が可動していない状態、可動体が静止している状態、可動体が可動している状態、可動体が動作している状態、可動体が可動した状態、可動体が動作可能な状態、可動体が動作不可な状態、複数の可動体が上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１９９４０】

さらに、例えば、所定範囲として、本実施形態では突起部第３面７７ｃ３と右側可動制止部７７ｄ２が当接した状態（即ち、右側傾斜状態）から、突起部第３面７７ｃ３と左側可動制止部７７ｄ１が当接した状態（即ち、左側傾斜状態）までの範囲を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動物の可動し得る範囲、操作可能な可動体の可動し得る範囲、遊技球が移動可能な範囲、遊技球が衝突することで可動し得る可動体の可動し得る範囲、電飾が配設されている範囲、配設物が配設されている範囲、所定の状態である物体が変位して特定の状態となるまでの範囲、一定の距離又は広さ、一定の時間、一定の期間、ＲＡＭ等に格納されているカウンタの値などの最小値から最大値までの範囲、ＲＡＭ等に格納されている情報の範囲、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してから停止するまでの期間、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示が実行を開始してから停止するまでの期間、特定の演出が開始してから終了するまでの期間、特定の遊技状態が開始されてから終了するまでの期間などが挙げられる。

【１９９４１】

また、例えば、第２流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された右側通路７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１９９４２】

さらに、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【１９９４３】

また、例えば、第３面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第３面７７ｃ３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【１９９４４】

さらに、例えば、所定状態として、本実施形態では突起部第３面７７ｃ３と右側可動制止部７７ｄ２が当接した状態（即ち、右側傾斜状態）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定範囲で可動する場合における所定の状態、可動体が一定範囲で可動する場合における特定の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、可動体が可動していない状態、可動体が静止している状態、可動体が可動している状態、可動体が動作している状態、可動体が可動した状態、可動体が動作可能な状態、可動体が動作不可な状態、複数の可動体が上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１９９４５】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では遊技球が入球することで付与され得る賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１９９４６】

さらに、例えば、第１流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された左側通路７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１９９４７】

また、例えば、所定衝突部として、本実施形態では右壁跳ね返り部７６ｂ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、遊技球が衝突することにより該遊技球の流下速度を変化させる部位、遊技球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、遊技球が衝突することで球を静止させる部位、遊技球が該部位の上を転動可能な部位、などが挙げられる。

【１９９４８】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の付与制御処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【１９９４９】

また、例えば、遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記

憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【１９９５０】

さらに、例えば、第２面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【１９９５１】

また、例えば、所定領域として、本実施形態では右打ち遊技で発射された遊技球が到達し得る範囲を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動物の可動し得る範囲、操作可能な可動体の可動し得る範囲、遊技球が移動可能な範囲、遊技球が衝突することで可動し得る可動体の可動し得る範囲、電飾が配設されている範囲、配設物が配設されている範囲、所定の状態である物体が変位して特定の状態となるまでの範囲、一定の距離又は広さ、ＲＡＭ等に格納されているカウンタの値などの最小値から最大値までの範囲、ＲＡＭ等に格納されている情報の範囲、などが挙げられる。

【１９９５２】

さらに、例えば、カバー手段として、本実施形態では左側支持部７７ｂ１に遊技球が衝突することを防止する左側通路左壁７５ａまたは右側支持部７７ｂ２に遊技球が衝突することを防止する右側通路右壁７６ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の衝突を防止するための部位、遊技球が特定の領域に流入することを防止するための部位、遊技球の進行方向を誘導するための部位などが挙げられる。

【１９９５３】

また、例えば、衝突部として、本実施形態では飾り部材７７の突起部７７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、遊技球が該部位の上を転動可能な部位、などが挙げられる。

【１９９５４】

ここで、図１０２１を参照して、第５５実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明する。第５４実施形態の遊技盤１３と、第５５実施形態の遊技盤１３との異なる点は、飾り部材７７を構成する突起部７７ｃが可動し得る点である。

【１９９５５】

ここで、図１０２２を参照して、第５５実施形態における構成部品としての飾り部材７７及び該飾り部材７７の周辺の構成について説明する。図１０２２（ａ）は、図１０２１におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、第５５実施形態における飾り部材７７及びその周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０２２（ｂ）は、図１０２２（ａ）の飾り部材７７及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。第５４実施形態の飾り部材７７と、第５５実施形態の飾り部材７７との異なる点は、遊技球の衝突によって突起部７７ｃが可動し得る点と、可動制止部７７ｄが追加されている点である。

【１９９５６】

第５５実施形態における飾り部材７７の突起部７７ｃを正面視した場合の略三角形のそれぞれの面は、第５４実施形態の突起部７７ｃと同様に突起部第１面７７ｃ１、突起部第

２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３の３面によって構成されている。一方、第５５実施形態において、突起部７７ｃは、該突起部７７ｃを支持する突起部内支持部７７ｂ３を中心に回転可能に構成されている。

【１９９５７】

また、第５５実施形態の飾り部材７７には、左側可動制止部７７ｄ１及び右側可動制止部７７ｄ２が配設されている。左側可動制止部７７ｄ１及び右側可動制止部７７ｄ２は、円柱状をなしており、前面板７７ａの正面視奥側の面において固定され、奥行き方向に伸びる形で配設されている（図１０２２（ｂ）参照）。

【１９９５８】

左側可動制止部７７ｄ１は、左側通路右壁７５ｂの上端の右側上方に配設されており、突起部７７ｃが反時計回りに回転した場合に突起部第３面７７ｃ３の左側の面と接して該突起部７７ｃの回転を制止可能に構成されている（図１０２３（ｂ）の状態）。また、右側可動制止部７７ｄ２は、右側通路左壁７６ａの上端の左側上方に配設されており、突起部７７ｃが時計回りに回転した場合に突起部第３面７７ｃ３の右側の面と接して該突起部７７ｃの回転を制止可能に構成されている（図１０２３（ａ）の状態。以降、所定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の右側の面と所定制止部としての右側可動制止部７７ｄ２とが接している状態を「右側傾斜状態」と称することがある。また、特定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の左側の面と特定制止部としての左側可動制止部７７ｄ１とが接している状態を「左側傾斜状態」と称することがある）。

【１９９５９】

さらに、左側通路右壁７５ｂの上端と左側可動制止部７７ｄ１とで形成される隙間は、遊技球が進入し得ない程度に小さく形成されている。また、突起部７７ｃが右側傾斜状態（図１０２３（ａ）の状態）である場合、左側可動制止部７７ｄ１と突起部第３面７７ｃ３とで形成される隙間は、遊技球が進入し得ない程度に小さく形成されている。よって、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、遊技球が左側通路右壁７５ｂと右側通路左壁７６ａとで形成される空間に進入し得ないように構成されている。

【１９９６０】

同様に、右側通路左壁７６ａの上端と右側可動制止部７７ｄ２とで形成される隙間は、遊技球が進入し得ない程度に小さく形成されている。また、突起部７７ｃが特定状況としての左側傾斜状態（図１０２３（ｂ）の状態）である場合、右側可動制止部７７ｄ２と突起部第３面７７ｃ３とで形成される隙間は、遊技球が進入し得ない程度に小さく形成されている。よって、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に、遊技球が左側通路右壁７５ｂと右側通路左壁７６ａとで形成される空間に進入し得ないように構成されている。

【１９９６１】

従って、第５５実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球は、左側通路７５を流下して右側アウト口６６ａに入球するか、又は、右側通路７６を流下して右側一般入賞口６３ａに入球、若しくはスルーゲート６７側に流下するように構成されている（図１０２１参照）。なお、右打ち遊技した遊技球の飾り部材７７付近の流下態様については、図１０２４～図１０３３を参照して詳細を後述する。

【１９９６２】

また、第５５実施形態における突起部７７ｃは、突起部内支持部７７ｂ３を中心とした場合の突起部７７ｃの右側及び左側の重量は大きくは変わらない程度に構成されているため、突起部７７ｃが所定状況としての右側傾斜状態（図１０２３（ａ）の状態）である場合、突起部７７ｃの左側の重量によって該突起部７７ｃが反時計回りに回転することがないように構成されている。同様に、突起部７７ｃが特定状況としての左側傾斜状態（図１０２３（ｂ）の状態）である場合、突起部７７ｃの右側の重量によって該突起部７７ｃが時計回りに回転することがないように構成されている。

【１９９６３】

即ち、第５５実施形態における突起部７７ｃは、遊技球の衝突等の外力が突起部７７ｃに加えられない状態において、右側傾斜状態又は左側傾斜状態を維持可能となるように構

成されており、遊技球が接触部としての突起部７７ｃに衝突した場合に、該衝突の勢力によって所定区域として右側傾斜状態から左側傾斜状態までの範囲で時計回り又は反時計回りに回転可能となるように構成されている。

【１９９６４】

次いで、図１０２３を参照して、第５５実施形態における構成部品としての飾り部材７７の詳細な構成について説明する。図１０２３（ａ）は、第５５実施形態における飾り部材７７を正面視方向から見た場合であって、突起部７７ｃが右側傾斜状態となっている場合における模式的断面図であり、図１０２３（ｂ）は、突起部７７ｃが左側傾斜状態となっている場合における模式的断面図であり、図１０２３（ｃ）は、図１０２３（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０２３（ｄ）は、図１０２２（ａ）の飾り部材７７及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。第５４実施形態の飾り部材７７と、第５５実施形態の飾り部材７７との異なる点は、遊技球の衝突によって突起部７７ｃが可動し得る点と、可動制止部７７ｄが追加されている点である。

【１９９６５】

上述したように、第５５実施形態の突起部７７ｃは、遊技球が衝突することで時計回り又は反時計回りに回転可能に構成されている。突起部７７ｃが時計回りに回転した場合、所定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の右側面と所定制止部としての右側可動制止部７７ｄ２とが接することで突起部７７ｃは静止し、所定状況としての右側傾斜状態となる（図１０２３（ａ）参照）。このとき、所定面としての突起部第１面７７ｃ１は、なだらかに左側に傾斜した状態となる。

【１９９６６】

よって、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１上部から真下方向に遊技球が流下した場合、該遊技球は突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動していく（図１０２４（ａ）～（ｃ）参照）。

【１９９６７】

一方、所定状況としての右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１に対して左上方向から遊技球が流下した場合、該突起部第１面７７ｃ１がなだらかな傾斜面となっていることで、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が右方向に転動し易くなっており、該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動して突起部第２面７７ｃ２側に流下し得るように構成されている（図１０２５（ａ）～（ｃ）参照）。

【１９９６８】

また、突起部７７ｃが反時計回りに回転した場合、特定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の左側面と特定制止部としての左側可動制止部７７ｄ１とが接することで突起部７７ｃは静止し、特定状況としての左側傾斜状態となる（図１０２３（ｂ）参照）。このとき、突起部第２面７７ｃ２は、右側傾斜状態となっている場合と比較すると、右側になだらかに傾斜した状態となるが、突起部第２面７７ｃ２は、第５４実施形態と同様に曲面で構成されており、正面視右側から左側に向かうに連れて傾斜角度が垂直に近づいていく。よって、左側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２に対して、右上方向から遊技球が流下した場合であっても、該遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を左側に転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に流下し得ないように構成されている（図１０２７（ａ）～（ｃ）参照）。

【１９９６９】

このように構成することで、突起部７７ｃが回転可能となることによって該突起部７７ｃの状態が変化し、右側傾斜状態である場合に突起部第１面７７ｃ１の傾斜面がなだらかになることによって、該突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が右側に転動し易くなり、特定面としての突起部第２面７７ｃ２側に転動して右側通路７６を流下し、右側一般入賞口６３ａ等に入球し易くすることができる。

【１９９７０】

その結果、接触部としての突起部７７ｃの傾斜状態によって、右打ち遊技で発射された

遊技球が突起部７７ｃに衝突した場合の流下態様が変化し、遊技球が右側通路７６を流下し易くなることで流下態様により注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９９７１】

また、図１０２３（ｃ）に示すように、第５５実施形態における突起部内支持部７７ｂ３は、支持固定部７７ｂ３ａと、回転軸部７７ｂ３ｂとによって構成されている。そして、図１０２３（ｄ）に示すように、保持部としての突起部内支持部７７ｂ３は通路形成部としての流路形成部材１３ａの正面視奥側からビスによって固定されている。さらに、回転軸部７７ｂ３ｂと突起部７７ｃとの間に隙間が形成されており、回転軸部７７ｂ３ｂを中心に突起部７７ｃが回転可能に構成されている。なお、右打ち遊技で発射された遊技球は突起部７７ｃと衝突するため、該突起部７７ｃの正面視内側に配設された突起部内支持部７７ｂ３には遊技球が衝突し得ないように構成されている。

【１９９７２】

また、突起部７７ｃの正面視下方において、左側可動制止部７７ｄ１及び右側可動制止部７７ｄ２が前面板７７ａに固定されており、該左側可動制止部７７ｄ１及び右側可動制止部７７ｄ２によって、突起部７７ｃの回転範囲が制限されるように構成されている。

【１９９７３】

即ち、突起部７７ｃが時計回りに回転した場合、規定面としての突起部第３面７７ｃ３の右側の面と所定制止部としての右側可動制止部７７ｄ２とが接することで突起部７７ｃが制止されて右側傾斜状態となり、突起部７７ｃが反時計回りに回転した場合、特定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の左側の面と特定制止部としての左側可動制止部７７ｄ１とが接することで突起部７７ｃが制止されて左側傾斜状態となる。

【１９９７４】

さらに、上述したように、突起部７７ｃは、所定状況としての右側傾斜状態である場合に自重によって反時計回りに回転し得ず、また、左側傾斜状態である場合に自重によって時計回りに回転し得ず、各状態を維持可能に構成されており、遊技球が突起部７７ｃに衝突することによって所定区域として右側傾斜状態から左側傾斜状態までの範囲で回転可能となるように構成されている。

【１９９７５】

次いで、図１０２４～図１０３３を参照して、第５５実施形態において、右打ち遊技で発射された遊技球の飾り部材７７周辺の流下態様について説明する。図１０２４～図１０３３は、第５５実施形態において、右打ち遊技で発射された遊技球の飾り部材７７周辺の流下態様を示した図である。

【１９９７６】

より詳細には、図１０２４（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０２４（ｂ）は、図１０２４（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって突起部７７ｃが反時計回りに回転し、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示した図であり、図１０２４（ｃ）は、図１０２４（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示した図である。

【１９９７７】

また、図１０２５（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０２５（ｂ）は、図１０２５（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０２５（ｃ）は、図１０２５（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６を流下していく状態を示した図である。

【１９９７８】

さらに、図１０２６（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０２６（ｂ）は、図１０２６（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０２６（ｃ）は、図１０２６（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図である。

【１９９７９】

また、図１０２７（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０２７（ｂ）は、図１０２７（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０２７（ｃ）は、図１０２７（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図である。

【１９９８０】

さらに、図１０２８（ａ）は、突起部７７ｃが特定状況としての左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０２８（ｂ）は、図１０２８（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示した図であり、図１０２８（ｃ）は、図１０２８（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示した図である。

【１９９８１】

また、図１０２９（ａ）は、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０２９（ｂ）は、図１０２９（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０２９（ｃ）は、図１０２９（ｂ）の状態から、遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突したことで突起部７７ｃが時計回りに回転し、該遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６を流下していく状態を示した図である。

【１９９８２】

さらに、図１０３０（ａ）は、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０３０（ｂ）は、図１０３０（ａ）の状態から、遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突したことで突起部７７ｃが時計回りに回転し、該遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０３０（ｃ）は、図１０３０（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図である。

【１９９８３】

また、図１０３１（ａ）は、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０３１（ｂ）は、図１０３１（ａ）の状態から、遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突したことで突起部７７ｃが時計回りに回転し、該遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０３１（ｃ）は、図１０３１（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が他方側経路としての右側通路７６を流下していく状態を示した図である。

【１９９８４】

さらに、図１０３２（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって強い勢いで衝突した状態を示した図であり、図１０３２（ｂ）は、図１０３２（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と強い勢いで衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９側に飛び跳ねて移動した状態を示した図であり、図１０３２（ｃ）は、図１０３２（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９と衝突した遊技球が再度突起部第１面７７ｃ１と衝突した状態を示した図であり、図１０３２（ｄ）は、図１０３２（ｃ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動して右側通路７６を流下していく状態を示した図である。

【１９９８５】

また、図１０３３（ａ）は、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって強い勢いで衝突した状態を示した図であり、図１０３３（ｂ）は、図１０３３（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と強い勢いで衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９側に飛び跳ねて移動した状態を示した図であり、図１０３３（ｃ）は、図１０３３（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９と衝突した遊技球が再度突起部第１面７７ｃ１と衝突した状態を示した図であり、図１０３３（ｄ）は、図１０３３（ｃ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動して左側通路７５側へ流下していく状態を示した図である。

【１９９８６】

図１０２４（ａ）は、突起部７７ｃが所定状況としての右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が所定面としての突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０２１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０２４（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【１９９８７】

次いで、図１０２４（ｂ）は、図１０２４（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって突起部７７ｃが反時計回りに回転し、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示している。遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から流下して該突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって、突起部７７ｃに反時計回り方向の勢力が加わり、該突起部７７ｃが反時計回りに回転する。そして、特定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の左側の面と特定制止部としての左側可動制止部７７ｄ１とが接することで、突起部７７ｃは特定状況としての左側傾斜状態となる。突起部７７ｃに衝突した遊技球は、突起部第１面７７ｃ１との衝突によって流下方向を左側へと変更し、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しながら一方側経路としての左側通路７５に向かって流下していく。

【１９９８８】

次いで、図１０２４（ｃ）は、図１０２４（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動しきった遊技球は、保護部としての左側通路左壁７５ａと衝突しながら左側通路７５を流下していき、右側アウト口６６ａに入球する。右側アウト口６６ａに入球した遊技球は、図示しない球排出路へと案内される。また、突起部７７ｃは、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上から転動しきった後も左側傾斜状態を維持した状態となる。

【１９９８９】

次に、図１０２５（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊

技球は、返しゴム６９（図１０２１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０２５（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、所定状況としての右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１に向かって左側上方から勢いよく流下していく状態となっている。

【１９９９０】

次いで、図１０２５（ｂ）は、図１０２５（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって、なだらかな左側傾斜面となっている突起部第１面７７ｃ１上を右側へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきって突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。また、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、遊技球が突起部第１面７７ｃ１に衝突したこと、及び、該突起部第１面７７ｃ１上を右方向に移動していることによって、該突起部７７ｃを反時計回りに回転させる勢力を大きく受けないため、右側傾斜状態を維持した状態となっている。

【１９９９１】

次いで、図１０２５（ｃ）は、図１０２５（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を右側へと転動しきった遊技球は突起部第２面７７ｃ２上を転動していき、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６を流下していく。この遊技球は、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０２１参照）。

【１９９９２】

また、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、突起部第２面７７ｃ２上を遊技球が転動することで時計回りの勢力を受けるが、既に所定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の右側面が所定制止部としての右側可動制止部７７ｄ２と接している状態であるため、これ以上時計回りに回転することはなく、所定状況としての右側傾斜状態を維持した状態となっている。また、突起部７７ｃは、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上から転動しきった後も右側傾斜状態を維持した状態となる。

【１９９９３】

このように、第５５実施形態のパチンコ機１０では、突起部７７ｃが右側傾斜状態である状況において突起部第１面７７ｃ１に遊技球が衝突した場合に、該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動して突起部第２面７７ｃ２側に流下していき、右側通路７６を流下して右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下し易いように構成されている。

【１９９９４】

次に、図１０２６（ａ）は、突起部７７ｃが所定状況としての右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０２１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０２６（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。

【１９９９５】

次いで、図１０２６（ｂ）は、図１０２６（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。特定面としての突起部第２面７７ｃ２の上方から流下して該突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２との衝突によって流下方向を右側へと変更し、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しながら他方側経路としての右側通路７６に向かって流下していく。また、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、突起部第２面７７ｃ２に遊技球が衝突することで時計回りの勢力を受けるが、既に所定箇所としての突起部第３面７７

ｃ３の右側面が所定制止部としての右側可動制止部７７ｄ２と接している状態であるため、これ以上時計回りに回転することはなく、所定状況としての右側傾斜状態を維持した状態となっている。

【１９９９６】

次いで、図１０２６（ｃ）は、図１０２６（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動しきった遊技球は、保護部としての右側通路右壁７６ｂと衝突しながら右側通路７６を流下していく。この遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０２１参照）。また、突起部７７ｃは、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上から転動しきった後も右側傾斜状態を維持した状態となる。

【１９９９７】

次に、図１０２７（ａ）は、接触部としての突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０２１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０２７（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２に向かって、右側上方から勢いよく流下していく状態となっている。

【１９９９８】

次いで、図１０２７（ｂ）は、図１０２７（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は、その勢いによって一旦突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動していくが、該突起部第２面７７ｃ２の左端付近が垂直方向からさらに右方向に反った状態を形成していることで、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に流下することはなく、転動方向を右側へと変更しつつ、突起部第２面７７ｃ２上を転動して右側通路７６側へと流下していく。また、所定状況としての右側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、遊技球が該突起部７７ｃの右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２に衝突した場合であっても、該突起部７７ｃを反時計回りに回転させる勢力を大きく受けないため、右側傾斜状態を維持した状態となっている。

【１９９９９】

次いで、図１０２７（ｃ）は、図１０２７（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動しきった遊技球は、保護部としての右側通路右壁７６ｂと衝突しながら他方側経路としての右側通路７６を流下していく。この遊技球は、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０２１参照）。また、突起部７７ｃは、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上から転動しきった後も右側傾斜状態を維持した状態となる。

【２００００】

次に、図１０２８（ａ）は、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０２１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０２８（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が左側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０００１】

次いで、図１０２８（ｂ）は、図１０２８（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示している。突起

部第１面７７ｃ１の上方から流下して該突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、該突起部第１面７７ｃ１との衝突によって流下方向を左側へと変更し、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しながら左側通路７５に向かって流下していく。また、左側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、所定面としての突起部第１面７７ｃ１に遊技球が衝突することで反時計回りの勢力を受けるが、既に特定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の左側面が特定制止部としての左側可動制止部７７ｄ１と接している状態であるため、これ以上反時計回りに回転することはなく、特定状況としての左側傾斜状態を維持した状態となっている。

【２０００２】

次いで、図１０２８（ｃ）は、図１０２８（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動しきった遊技球は、保護部としての左側通路左壁７５ａと衝突しながら一方側経路としての左側通路７５を流下していき、右側アウト口６６ａに入球する。右側アウト口６６ａに入球した遊技球は、図示しない球排出路へと案内される。また、突起部７７ｃは、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上から転動しきった後も左側傾斜状態を維持した状態となる。

【２０００３】

次に、図１０２９（ａ）は、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０２１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０２９（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、左側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１に向かって勢いよく流下していく状態となっている。

【２０００４】

次いで、図１０２９（ｂ）は、図１０２９（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第１面７７ｃ１上を右側へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきって突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。また、左側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、遊技球が突起部第１面７７ｃ１に衝突したこと、及び、該突起部第１面７７ｃ１上を右方向に移動していることによって、該突起部７７ｃを時計回りに回転させる勢力を大きく受けないため、左側傾斜状態を維持した状態となっている。

【２０００５】

次いで、図１０２９（ｃ）は、図１０２９（ｂ）の状態から、遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突したことで突起部７７ｃが時計回りに回転し、該遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を右側へと転動しきった遊技球は特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を転動していく。突起部７７ｃは、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を転動することによって、時計回り方向の勢力を受け、時計回りに回転する。そして、所定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の右側の面と所定制止部としての右側可動制止部７７ｄ２とが接することで、突起部７７ｃは所定状況としての右側傾斜状態となる。

【２０００６】

また、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球は右側通路７６を流下していく。この遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０２１参照）。さらに、突起部７７ｃは、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上から転動しきった後も右側傾斜状態を維持した状態となる。

【２０００７】

次に、図１０３０（ａ）は、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって

流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０２１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０３０（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が左側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。

【２０００８】

次いで、図１０３０（ｂ）は、図１０３０（ａ）の状態から、遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突したことで突起部７７ｃが時計回りに回転し、該遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく。突起部７７ｃは、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を転動することによって時計回り方向の勢力を受け、時計回りに回転する。そして、規定面としての突起部第３面７７ｃ３の右側の面と右側可動制止部７７ｄ２とが接することで、突起部７７ｃは所定状況としての右側傾斜状態となる。

【２０００９】

次いで、図１０３０（ｃ）は、図１０３０（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動しきった遊技球は、保護部としての右側通路右壁７６ｂと衝突しながら右側通路７６を流下していく。この遊技球は、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０２１参照）。また、突起部７７ｃは、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上から転動しきった後も右側傾斜状態を維持した状態となる。

【２００１０】

図１０３１（ａ）は、突起部７７ｃが特定状況としての左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０２１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０３１（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、左側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２に向かって勢いよく流下していく状態となっている。

【２００１１】

次いで、図１０３１（ｂ）は、図１０３１（ａ）の状態から、遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突したことで突起部７７ｃが時計回りに回転し、該遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は、その勢いによって一旦突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動していくが、該突起部第２面７７ｃ２の左端付近が垂直方向からさらに右方向に反った状態を形成していることで、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に流下することはなく、転動方向を右側へと変更しつつ、突起部第２面７７ｃ２上を転動して右側通路７６側へと流下していく。

【２００１２】

突起部７７ｃは、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を転動することによって時計回り方向の勢力を受け、時計回りに回転する。そして、所定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の右側の面と所定制止部としての右側可動制止部７７ｄ２とが接することで、突起部７７ｃは右側傾斜状態となる。

【２００１３】

次いで、図１０３１（ｃ）は、図１０３１（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動しきった遊技球は、保護部としての右側通路右壁７６ｂと衝突しながら他方側経路としての右側通路７６を流下していく。この遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０２１参照）。また、突起部７７ｃは、遊技球が特定面としての突

起部第２面７７ｃ２上から転動しきった後も所定状況としての右側傾斜状態を維持した状態となる。

【２００１４】

図１０３２（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって強い勢いで衝突した状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０２１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０３２（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１上方から該突起部第１面７７ｃ１に強い勢いで衝突した状態を示している。また、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、遊技球が突起部第１面７７ｃ１の突起部内支持部７７ｂ３付近に衝突したことによって、該突起部７７ｃを反時計回りに回転させる勢力を大きく受けないため、右側傾斜状態を維持した状態となっている。

【２００１５】

次いで、図１０３２（ｂ）は、図１０３２（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と強い勢いで衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９側に飛び跳ねて移動した状態を示している。突起部第１面７７ｃ１と強い勢いで衝突した遊技球は、該衝突の反動で右上方向へと跳ねていき、突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９に向かって移動していく。

【２００１６】

次いで、図１０３２（ｃ）は、図１０３２（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９と衝突した遊技球が再度突起部第１面７７ｃ１と衝突した状態を示している。突起部第１面７７ｃ１との強い衝突によって突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９側に飛び跳ねた遊技球は、遊技釘５９との衝突によって再度突起部第１面７７ｃ１側に移動する。そして、突起部７７ｃが右側傾斜状態となっていることで、突起部第１面７７ｃ１がなだらかな左側への傾斜となっているため、右側方向に移動中の遊技球は、その勢いによってそのまま突起部第１面７７ｃ１上を右側に移動し、右側通路７６側に向かって転動していく。

【２００１７】

次いで、図１０３２（ｄ）は、図１０３２（ｃ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動して右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を右側へと転動しきった遊技球は突起部第２面７７ｃ２上を転動していき、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６を流下していく。この遊技球は、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０２１参照）。

【２００１８】

また、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、突起部第２面７７ｃ２上を遊技球が転動することで時計回りの勢力を受けるが、既に所定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の右側面が所定制止部としての右側可動制止部７７ｄ２と接している状態であるため、これ以上時計回りに回転することはなく、所定状況としての右側傾斜状態を維持した状態となっている。また、突起部７７ｃは、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上から転動しきった後も右側傾斜状態を維持した状態となる。

【２００１９】

図１０３３（ａ）は、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって強い勢いで衝突した状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０２１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０３３（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、左側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１上方から該突起部第１面

７７ｃ１に強い勢いで衝突した状態となっている。
【２００２０】
　また、左側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって、該突起部７７ｃを反時計回りに回転させる勢力を受けるが、既に所定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の左側面が左側可動制止部７７ｄ１と接している状態であるため、これ以上反時計回りに回転することはなく、左側傾斜状態を維持した状態となっている。
【２００２１】
　次いで、図１０３３（ｂ）は、図１０３３（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と強い勢いで衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９側に飛び跳ねて移動した状態を示している。突起部第１面７７ｃ１と強い勢いで衝突した遊技球は、該衝突の反動で右上方向へと跳ねていき、突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９に向かって移動していく。
【２００２２】
　次いで、図１０３３（ｃ）は、図１０３３（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９と衝突した遊技球が再度突起部第１面７７ｃ１と衝突した状態を示している。突起部第１面７７ｃ１との強い衝突によって突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９側に飛び跳ねた遊技球は、遊技釘５９との衝突によって再度突起部第１面７７ｃ１側に移動する。そして、突起部７７ｃが左側傾斜状態となっていることで、突起部第１面７７ｃ１が左側に大きく傾斜しているため、右側方向に移動していた遊技球は、突起部第１面７７ｃ１上を右側に移動しきることができず、該突起部第１面７７ｃ１上を左側方向に転動していく。
【２００２３】
　次いで、図１０３３（ｄ）は、図１０３３（ｃ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動して左側通路７５側へ流下していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動する遊技球は、左側通路７５に向かって流下していき、右側アウト口６６ａに入球する。右側アウト口６６ａに入球した遊技球は、図示しない球排出路へと案内される。また、突起部７７ｃは、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上から転動しきった後も左側傾斜状態を維持した状態となる。
【２００２４】
　ここで、図１０３２及び図１０３３に示すように、第５５実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と強く衝突して遊技釘５９に向かって跳ねていく流下態様となることがあるが、突起部７７ｃの状態（即ち、右側傾斜状態又は左側傾斜状態）によって遊技球の流下態様が異なり得るように構成されている。
【２００２５】
　即ち、突起部７７ｃが右側傾斜状態であれば、突起部第１面７７ｃ１がなだらかな左側への傾斜となっていることで、勢いよく転動する遊技球が右側に移動して右側通路７６側に流下し易い一方、突起部７７ｃが左側傾斜状態であれば、突起部第１面７７ｃ１が左側に大きく傾斜していることで、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を右側に移動しきらずに該突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動し、左側通路７５側に流下し易いように構成されている。
【２００２６】
　このように、突起部７７ｃを回転可能として右側傾斜状態又は左側傾斜状態に変位可能とすることで、突起部７７ｃに向かって流下する遊技球の流下態様を多様化させることができる。
【２００２７】
　その結果、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を、突起部７７ｃの状態によって、左側通路７５側に流下し得るのか、又は、右側通路７６側に流下し得るのかを遊技者に推測させ、該遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２００２８】
なお、飾り部材７７周辺を流下する遊技球の流下態様は、上記説明における流下態様に限らず、多様な流下態様を取り得る。例えば、図１０３３のケースでは、突起部第１面７７ｃ１と強い勢いで衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上方の遊技釘５９と衝突した場合、該遊技球は突起部第１面７７ｃ１と衝突することなく、該突起部第１面７７ｃ１上を左側に移動して左側通路左壁７５ａと衝突し、左側通路７５を流下して右側アウト口６６ａに入球するような流下態様も取り得る。その他、遊技釘、突起部７７ｃ、右壁跳ね返り部７６ｂ１又は各通路の壁との衝突によって、上記例示した流下態様と異なる流下態様を取り得る。
【２００２９】
以上、説明したように、第５５実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７の突起部７７ｃを一定範囲内で時計回り又は反時計回りに回転可能とし、突起部７７ｃが右側傾斜状態又は左側傾斜状態に変化可能となるように構成する。
【２００３０】
このように構成することで、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、所定面としての突起部第１面７７ｃ１がなだらかな左側への傾斜面となることで、該突起部第１面７７ｃ１に衝突した遊技球が右側に転動して突起部第２面７７ｃ２側に転動し易くすることができる。
【２００３１】
その結果、接触部としての突起部７７ｃの状態（即ち、右側傾斜状態又は左側傾斜状態）及び右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様によって、該遊技球が左側通路７５側に流下するのか、又は、右側通路７６側に流下するのかを変化させ、遊技球の流下態様を多様化させ、遊技者に遊技球の流下態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２００３２】
また、第５５実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７に左側可動制止部７７ｄ１及び右側可動制止部７７ｄ２を配設し、時計回りに回転した突起部７７ｃの特定箇所としての突起部第３面７７ｃ３の右側部分が右側可動制止部７７ｄ２と接することで回転を制止可能（右側傾斜状態）に構成する。そして、反時計回りに回転した突起部７７ｃの突起部第３面７７ｃ３の左側部分が左側可動制止部７７ｄ１と接することで回転を制止可能（左側傾斜状態）に構成する。
【２００３３】
このように構成することで、右側傾斜状態又は左側傾斜状態における突起部第１面７７ｃ１の傾斜状態を変化させることができ、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１に衝突した場合の流下態様を変化させることができる。
【２００３４】
その結果、突起部７７ｃの状態（即ち、右側傾斜状態又は左側傾斜状態）及び右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様によって、該遊技球が左側通路７５側に流下するのか、又は、右側通路７６側に流下するのかを変化させ、遊技球の流下態様を多様化させ、遊技者に遊技球の流下態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２００３５】
さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合に、該遊技球を左側通路７５又は右側通路７６に流下可能に構成し、突起部７７ｃが右側傾斜状態である状況において遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合に、右側通路７６に流下し易くなるように構成する。一方、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突した場合には、突起部７７ｃが右側傾斜状態又は左側傾斜状態のいずれの状態であっても、一方側経路としての左側通路７５には遊技球を流下させ得ず、右側通路７６に流下可能となるように構成する。
【２００３６】

このように構成することで、突起部７７ｃの状態によって、突起部第１面７７ｃ１の傾斜状態を変化させることができ、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１に衝突した場合の流下態様を変化させ、右側通路７６に流下する遊技球の割合を増加させることができる。

【２００３７】

その結果、突起部７７ｃの状態（即ち、右側傾斜状態又は左側傾斜状態）及び右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様によって、右側通路７６に流下する遊技球の割当を増加させ、右側一般入賞口６３ａに入球し易くすることで、遊技者に遊技球の流下態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２００３８】

また、第５５実施形態のパチンコ機１０では、突起部第３面７７ｃ３の右側部分と右側可動制止部７７ｄ２とが接した状態（右側傾斜状態）において、遊技球が突起部第１面７７ｃ１に衝突した場合に反時計回りに回転可能となり、突起部第３面７７ｃ３の右側部分と右側可動制止部７７ｄ２とが接した状態（右側傾斜状態）において、遊技球が突起部第２面７７ｃ２に衝突した場合にはいずれの方向にも回転し得ないように構成する。

【２００３９】

そして、突起部第３面７７ｃ３の左側部分と左側可動制止部７７ｄ１とが接した状態（左側傾斜状態）において、遊技球が突起部第２面７７ｃ２に衝突した場合に時計回りに回転可能となり、突起部第３面７７ｃ３の左側部分と左側可動制止部７７ｄ１とが接した状態（左側傾斜状態）において、遊技球が突起部第１面７７ｃ１に衝突した場合にはいずれの方向にも回転し得ないように構成する。

【２００４０】

このように構成することで、突起部７７ｃが特定の状況においてのみ回転可能とすることができる。

【２００４１】

その結果、突起部７７ｃの状態（即ち、右側傾斜状態又は左側傾斜状態）及び右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様によって、該突起部７７ｃが回転し得るか否かを変化させることができ、遊技球の流下態様を多様化させ、遊技者に遊技球の流下態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２００４２】

さらに、第５５実施形態のパチンコ機１０では、突起部第３面７７ｃ３の右側部分と右側可動制止部７７ｄ２とが接した状態（右側傾斜状態）、及び、突起部第３面７７ｃ３の左側部分と左側可動制止部７７ｄ１とが接した状態（左側傾斜状態）、のそれぞれの状態を維持可能となるように構成する。

【２００４３】

このように構成することで、突起部７７ｃの各状態において、遊技球が突起部７７ｃと衝突する場合に、遊技者に突起部７７ｃの可動態様と遊技球の流下態様を推測させ、遊技球の流下態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２００４４】

その他、第５５実施形態におけるパチンコ機１０は、第５４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第５６実施形態＞

次いで、図１０３４～図１０３９を参照して、本発明を適用した第５６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５６実施形態のパチンコ機１０について、第５４実施形態及び第５５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第５４実施形態及び第５５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第５４実施形態及び第５５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２００４５】

第５５実施形態のパチンコ機１０では、構成部品としての飾り部材７７の突起部７７ｃ

を回転可能に構成し、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様がより多様化するように構成されていた。一方、第５５実施形態のパチンコ機１０のように構成されている場合、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合に左側通路７５側に流下し易いように構成されているため、遊技球の流下態様によっては、突起部７７ｃが左側傾斜状態になり易い状況が発生する可能性があり、遊技者にとって不利な（即ち、遊技価値を得られ難い）状況が継続してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【２００４６】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、右打ち遊技で発射された遊技球が、遊技者にとって不利な流下態様を継続し難くし、遊技者が快適に遊技可能とすることで、遊技機の稼働率を向上させることを目的とする。

【２００４７】

より詳細には、例えば、突起部７７ｃの正面視右側部分に錘部７７ｅを配設し、遊技球が突起部７７ｃに衝突したことで該突起部７７ｃが左側傾斜状態となった場合であっても、錘部７７ｅの自重によって突起部７７ｃが右側傾斜状態に回転可能とし、遊技者にとって有利な流下態様となり易くし、遊技者が快適に遊技可能とすることで遊技機の稼働率を向上させることを目的とする。

【２００４８】

本目的を達成するために、第５６実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射される遊技球が通過可能な領域を形成する流路形成手段と、前記領域の一部であって、前記発射手段から発射された遊技球が通過可能な第１流路と、前記領域の一部であって、前記第１流路と異なる第２流路と、遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球することで、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも前記第１流路と前記第２流路との間の位置に配設され、少なくとも一部が樹脂で形成された取付部材、を備え、前記取付部材は、平板状に形成された平板部と、前記第１流路と前記第２流路との間に位置し、前記領域内に位置することで、前記発射手段から発射された遊技球と衝突し得る衝突部と、所定の支持部と、を備え、前記衝突部は、少なくとも、前記発射手段により発射された遊技球が衝突し得る第１面と、前記第１面と異なる面であって、遊技球が衝突し得る第２面と、前記第１面及び前記第２面と異なる面であって、遊技球が衝突し得ない第３面と、を備え、前記遊技機は、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面と衝突した場合に、前記第１流路又は前記第２流路のいずれかに遊技球を流入させ得て、遊技球が前記第２面と衝突した場合に、前記第１流路には遊技球を流入させ得ずに、前記第２流路に遊技球を流入させ、前記第１流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段には入球し得ず、前記第２流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段に入球し得て、前記支持部は、前記領域を通過する遊技球と衝突し得ない位置に形成され、前記衝突部は、前記衝突部を特定状態から所定状態に復帰させることが可能な復帰手段、を備え、遊技球が衝突することにより前記所定状態から前記特定状態までの範囲で可動するように構成され、外力が加わらない状態において前記所定状態を維持可能に構成される。

【２００４９】

また、第５６実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも１の前記支持部は、前記領域の外側に設けられる。

【２００５０】

さらに、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部は、少なくとも、遊技機前面側に所定の装飾が施されている。

【２００５１】

また、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部の少なくとも一部は、透光性を有し、前記第１流路又は前記第２流路を遊技球が流下する場合に、該遊技球の少なくとも一部を前記平板部を介して遊技機前方から視認可能に構成される。

【２００５２】

さらに、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材は、前記支持部により、前記流路形成手段の裏側から固定可能に構成される。

【２００５３】

また、第５６実施形態のパチンコ機１０は、所定遊技状態と、該所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記取付部材は、前記特定遊技状態において推奨される所定遊技方法によって前記発射手段により発射された遊技球が到達し得る所定領域に取付される。

【２００５４】

さらに、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記復帰手段によって前記衝突部が可動し得る方向と、前記第２面に遊技球が衝突した場合に前記衝突部が可動し得る方向とが同一方向となる。

【２００５５】

また、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記復帰手段は、自重によって前記衝突部を前記特定状態から前記所定状態に可動させる方向に付勢する錘手段、を備える。

【２００５６】

さらに、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記第１面、前記第２面及び前記第３面と異なる部位であって、前記衝突部が前記所定状態となっている状況において遊技球が衝突し得ない所定曲部、を備え、前記発射手段から発射された２の遊技球が連続して前記衝突部に衝突可能な場合に、先の遊技球が前記第１面と衝突することによって前記衝突部が前記特定状態となっている状況において、後の遊技球が前記所定曲部と衝突し得る。

【２００５７】

また、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記所定状態となっている前記衝突部の前記第１面に遊技球が当接した場合に、前記第１流路又は前記第２流路のいずれかに遊技球を流入させ得る。

【２００５８】

さらに、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記特定状態となっている前記衝突部の前記第１面に遊技球が当接した場合に、前記第１流路又は前記第２流路のいずれかに遊技球を流入させ得る。

【２００５９】

また、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記所定状態となっている前記衝突部の前記第２面に遊技球が当接した場合に、前記第１流路には遊技球を流入させ得ずに、前記第２流路に遊技球を流入させ得る。

【２００６０】

さらに、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記特定状態となっている前記衝突部の前記第２面に遊技球が当接した場合に、前記第１流路には遊技球を流入させ得ずに、前記第２流路に遊技球を流入させ得る。

【２００６１】

また、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記所定状態において遊技球が前記第１面に当接した場合に可動し得て、前記所定状態において遊技球が前記第２面に当接した場合に可動し得ないように構成される。

【２００６２】

さらに、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記特定状態において遊技球が前記第２面に当接した場合に可動し得て、前記特定状態において遊技球が前記第１面に当接した場合に可動し得ないように構成される。

【２００６３】

また、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材は、前記衝突部の所定部位と当接可能な位置に配設された第１当接部と、前記衝突部の前記所定部位と異なる特定部位と当接可能な位置に配設された第２当接部と、を備え、前記所定状態は、前記所定部位と前記第１当接部とが当接する状態であって、前記特定状態は、前記特定部位と前記第２当

接部とが当接する状態である。
【２００６４】
さらに、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記所定状態において静止可能に構成されている。
【２００６５】
また、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材と異なる位置に配設され、遊技球が衝突可能な所定配設物、を備え、前記第１面と衝突した遊技球が前記所定配設物と衝突することで再度前記衝突部に向かって移動する場合に、該遊技球は、前記衝突部が前記所定状態となっている場合よりも、前記特定状態となっている場合の方が前記第１流路側に流下し易い。
【２００６６】
さらに、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記流路形成手段と接触しないように構成される。
【２００６７】
また、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記第１流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。
【２００６８】
さらに、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記第２流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。
【２００６９】
また、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、遊技球が前記第１面上を流下する場合に、前記第２流路には遊技球を流入させ得ずに、前記第１流路に遊技球を流入可能に構成される。
【２００７０】
さらに、第５６実施形態のパチンコ機１０は、前記支持部に遊技球が接触しないように覆うカバー手段、を備えている。
【２００７１】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、流路形成手段としての盤面形成部を備え、第１流路としての一方側経路を備え、第２流路としての他方側経路を備え、入球手段としての入球装置を備え、所定の遊技価値としての付与利益を備え、遊技価値付与手段としての利益付与装置を備え、取付部材としての構成部品を備え、平板部としての平面部を備え、衝突部としての接触部を備え、支持部としての保持部を備え、第１面としての所定面を備え、第２面としての特定面を備え、第３面としての規定面を備え、所定範囲としての所定区域を備え、所定遊技状態としての所定態様を備え、特定遊技状態としての特定態様を備え、遊技状態移行手段としての状態移行制御を備え、所定遊技方法としての遊技手法を備え、所定領域としての所定区画を備え、所定状態としての所定状況を備え、特定状態としての特定状況を備え、錘手段としての負荷部を備え、所定部位としての所定箇所を備え、第１当接部としての所定制止部を備え、特定部位としての特定箇所を備え、第２当接部としての特定制止部を備え、カバー手段としての保護部を備える。
【２００７２】
なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【２００７３】
また、例えば、遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記

憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【２００７４】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の付与制御処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２００７５】

また、例えば、特定状態として、本実施形態では突起部第３面７７ｃ３と左側可動制止部７７ｄ１が当接した状態（即ち、左側傾斜状態）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定範囲で可動する場合における所定の状態、可動体が一定範囲で可動する場合における特定の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、可動体が可動していない状態、可動体が静止している状態、可動体が可動している状態、可動体が動作している状態、可動体が可動した状態、可動体が動作可能な状態、可動体が動作不可な状態、複数の可動体が上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【２００７６】

さらに、例えば、所定範囲として、本実施形態では突起部第３面７７ｃ３と右側可動制止部７７ｄ２が当接した状態（即ち、右側傾斜状態）から、突起部第３面７７ｃ３と左側可動制止部７７ｄ１が当接した状態（即ち、左側傾斜状態）までの範囲を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動物の可動し得る範囲、操作可能な可動体の可動し得る範囲、遊技球が移動可能な範囲、遊技球が衝突することで可動し得る可動体の可動し得る範囲、電飾が配設されている範囲、配設物が配設されている範囲、所定の状態である物体が変位して特定の状態となるまでの範囲、一定の距離又は広さ、一定の時間、一定の期間、ＲＡＭ等に格納されているカウンタの値などの最小値から最大値までの範囲、ＲＡＭ等に格納されている情報の範囲、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してから停止するまでの期間、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示が実行を開始してから停止するまでの期間、特定の演出が開始してから終了するまでの期間、特定の遊技状態が開始されてから終了するまでの期間などが挙げられる。

【２００７７】

また、例えば、取付部材として、本実施形態では飾り部材７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技盤に取り付けることによって意匠を向上させるための部材、発光させることで意匠を向上させる又は遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用であって可動し得る部材、遊技者が操作可能な部材、遊技盤を構成するための部材、遊技球の流路を形成するための部材、遊技球が転動可能に構成された部材、遊技球の流路を振り分けるための部材、遊技球の進行方向によって通過可能又は通過不可に構成された部材、遊技

球が衝突することで進行方向を変更可能な部材、遊技球の通過を検知するための部材、遊技球が衝突することで流下速度を減衰させる部材、遊技球が入球可能な部材、などが挙げられる。

【２００７８】

さらに、例えば、第１流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された左側通路７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２００７９】

また、例えば、第３面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第３面７７ｃ３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２００８０】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では飾り部材７７を支持する支持部７７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材を固定可能な部位、可動する部材の軸となって固定可能な部位などが挙げられる。

【２００８１】

また、例えば、所定領域として、本実施形態では右打ち遊技で発射された遊技球が到達し得る範囲を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動物の可動し得る範囲、操作可能な可動体の可動し得る範囲、遊技球が移動可能な範囲、遊技球が衝突することで可動し得る可動体の可動し得る範囲、電飾が配設されている範囲、配設物が配設されている範囲、所定の状態である物体が変位して特定の状態となるまでの範囲、一定の距離又は広さ、ＲＡＭ等に格納されているカウンタの値などの最小値から最大値までの範囲、ＲＡＭ等に格納されている情報の範囲、などが挙げられる。

【２００８２】

さらに、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２００８３】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では遊技球が入球することで付与され得る賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状

態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２００８４】

さらに、例えば、入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２００８５】

また、例えば、第２流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された右側通路７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２００８６】

さらに、例えば、平板部として、本実施形態では飾り部材７７の前面板７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の部材のうち平面状又は略平面状に形成された部位、全体的に見て平面状又は略平面状に形成された部位、平面状又は略平面状に形成された部位であって該部位の奥側を転動又は流下する遊技球を該部位を介して視認可能に形成された部位などが挙げられる。

【２００８７】

また、例えば、第１面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２００８８】

さらに、例えば、カバー手段として、本実施形態では左側支持部７７ｂ１に遊技球が衝突することを防止する左側通路左壁７５ａまたは右側支持部７７ｂ２に遊技球が衝突することを防止する右側通路右壁７６ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の衝突を防止するための部位、遊技球が特定の領域に流入することを防止するための部位、遊技球の進行方向を誘導するための部位などが挙げられる。

【２００８９】

また、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次

の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２００９０】

さらに、例えば、特定部位として、本実施形態では突起部第３面７７ｃ３の左側部分を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２００９１】

また、例えば、流路形成手段として、本実施形態では遊技盤１３の遊技領域右上部分の左側通路７５や右側通路７６等を形成する流路形成部材１３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技釘によって形成された流路、樹脂素材等によって形成された流路、磁石等の遊技球を引き寄せる性質を持つ物体よって形成された流路、遊技球が当接することで複数の流路のうちのいずれかに振り分け可能な当接部、遊技球が流下可能に形成された領域、遊技球の流路が形成された遊技盤、遊技球が転動可能な流路の一部、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路の一部、遊技球を発射した場合に通過する流路の一部、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路の一部、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路の一部、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路の一部、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路の一部、遊技球の流路となり得る複数の遊技釘の一部、遊技球が入球可能な入球口の一部などが挙げられる

【２００９２】

さらに、例えば、所定遊技方法として、本実施形態では所謂右打ち遊技を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が戻り球防止部材を超えない強さで発射する操作、遊技球が戻り球防止部材を超える強さで発射する操作、遊技球が遊技領域の左側に流下可能に発射する操作、遊技球が遊技領域の右側に流下可能に発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突可能な強さで発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突し得ない強さで発射する操作などが挙げられる。

【２００９３】

また、例えば、所定部位として、本実施形態では突起部第３面７７ｃ３の右側部分を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経

路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に非可動物と接している箇所、可動体が特定状態である場合に非可動物と接している箇所、などが挙げられる。

【２００９４】

さらに、例えば、錘手段として、本実施形態では飾り部材７７の突起部７７ｃ内に配設された錘部７７ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動体に配設され自重によって該可動体を所定状態に復帰又は維持させることが可能な部位、１又は複数の遊技球の自重、１の部材の特定の部位又は特定の範囲、などが挙げられる。

【２００９５】

また、例えば、第１当接部として、本実施形態では右側可動制止部７７ｄ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に該可動体と接している非可動物の接点、可動体が特定状態である場合に該可動体と接している非可動物の接点、などが挙げられる。

【２００９６】

さらに、例えば、所定状態として、本実施形態では突起部第３面７７ｃ３と右側可動制止部７７ｄ２が当接した状態（即ち、右側傾斜状態）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定範囲で可動する場合における所定の状態、可動体が一定範囲で可動する場合における特定の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、可動体が可動していない状態、可動体が静止している状態、可動体が可動している状態、可動体が動作している状態、可動体が可動した状態、可動体が動作可能な状態、可動体が動作不可な状態、複数の可動体が上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【２００９７】

また、例えば、衝突部として、本実施形態では飾り部材７７の突起部７７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、遊技球が該部位の上を転動可能な部位、

などが挙げられる。
【２００９８】
さらに、例えば、第２面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。
【２００９９】
また、例えば、第２当接部として、本実施形態では左側可動制止部７７ｄ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置の入り口、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニットの入り口、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入箇所、釘等で限定された特定の領域内への進入口、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、可動体が所定状態である場合に該可動体と接している非可動物の接点、可動体が特定状態である場合に該可動体と接している非可動物の接点、などが挙げられる。
【２０１００】
ここで、図１０３４を参照して、第５６実施形態における飾り部材７７の詳細な構成について説明する。図１０３４（ａ）は、第５６実施形態における飾り部材７７を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０３４（ｂ）は、突起部７７ｃが左側傾斜状態となっている場合の飾り部材７７を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０３４（ｃ）は、図１０３４（ａ）の飾り部材７７をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。
【２０１０１】
第５５実施形態の飾り部材７７と、第５６実施形態の飾り部材７７との異なる点は、突起部７７ｃに錘部７７ｅが追加されている点と、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３とで形成される頂点が丸みを帯びた曲面に変更されている点と、である。
【２０１０２】
第５６実施形態の突起部７７ｃは、第５５実施形態の突起部７７ｃと同様に時計回り又は反時計回りに回転可能に構成されており、右側傾斜状態から左側傾斜状態までの範囲で回転し得るように構成されている。そして、突起部７７ｃ内であって、回転軸である突起部内支持部７７ｂ３よりも右側（即ち、突起部第２面７７ｃ２近傍）に負荷部としての錘部７７ｅが配設されている。
【２０１０３】
負荷部としての錘部７７ｅは、金属によって形成されており、突起部７７ｃの正面視奥行方向の長さと同程度の長さの円柱形状に構成されている（図１０３４（ｃ）の錘部７７ｅ参照）。この錘部７７ｅが追加されたことによって、突起部内支持部７７ｂ３よりも左側部分の突起部７７ｃの重量と、突起部内支持部７７ｂ３よりも右側部分の突起部７７ｃの重量とを比較した場合に、突起部内支持部７７ｂ３よりも右側部分の突起部７７ｃの重量が大きくなるように構成されている。
【２０１０４】
従って、例えば、突起部７７ｃが特定状況としての左側傾斜状態であって、遊技球が突起部７７ｃに当接していない状況である場合、負荷部としての錘部７７ｅが追加されたことによって突起部内支持部７７ｂ３よりも右側部分の突起部７７ｃの重量が大きくなって

いるために、突起部７７ｃは時計回り方向の勢力を受けて時計回りに回転し、所定状況としての右側傾斜状態に変位する（図１０３５（ｂ）及び図１０３５（ｃ）参照）。
【２０１０５】
　また、所定面としての突起部第１面７７ｃ１に遊技球が衝突して該突起部第１面７７ｃ１上を遊技球が転動している状況においては、該遊技球と、突起部内支持部７７ｂ３よりも左側部分の突起部７７ｃの重量とによって加勢される反時計回りの勢力と、突起部内支持部７７ｂ３よりも右側部分の突起部７７ｃの重量によって加勢される時計回りの勢力とを比較すると、遊技球と、突起部内支持部７７ｂ３よりも左側部分の突起部７７ｃの重量とによって加勢される反時計回りの勢力の方が大きくなるように構成されている。
【２０１０６】
　従って、例えば、突起部７７ｃが所定状況としての右側傾斜状態であって、遊技球が突起部第１面７７ｃ１に衝突して該突起部第１面７７ｃ１上を転動している状況においては、突起部７７ｃを反時計回りに回転させる勢力の方が大きくなることによって、該突起部７７ｃは反時計回りに回転可能に構成されている（図１０３５（ａ）及び図１０３５（ｂ）参照）。
【２０１０７】
　ここで、第５５実施形態のパチンコ機１０のように、突起部７７ｃが右側傾斜状態及び左側傾斜状態のいずれの状態も維持可能に構成されている場合、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様によっては、突起部７７ｃが左側傾斜状態となる割合が一時的に増加してしまう可能性がある。このような場合、突起部第１面７７ｃ１が左側に大きく傾斜していることによって、遊技球が右側通路７６側に流下し易く、右側アウト口６６ａに入球し易いために（図１０２８参照）、遊技者にとって不利となる流下態様の割合が増加してしまう可能性がある。そして、このような流下態様が一時的に継続することによって、遊技者は右打ち遊技を実行した場合に遊技価値を得られ難いパチンコ機であると判断し、パチンコ機１０の遊技を中止してしまう可能性がある。
【２０１０８】
　一方、第５６実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、突起部７７ｃに遊技球が衝突していない状況においては、該突起部７７ｃは右側傾斜状態（図１０３４（ａ）参照）を維持するため、突起部第１面７７ｃ１がなだらかな左側への傾斜面となっている状態の割合が増加することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合に該突起部第１面７７ｃ１上を右方向に転動し易くすることができる。
【２０１０９】
　その結果、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突した場合に、突起部第２面７７ｃ２側に転動して他方側経路としての右側通路７６を流下し、右側一般入賞口６３ａ等に入球し易くすることができ、遊技者にとって有利な流下態様となる割合を増加させることができ、遊技者の遊技意欲を増加させ、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【２０１１０】
　なお、第５６実施形態では、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に右側傾斜状態に可動させて該右側傾斜状態を維持可能に構成するために錘部７７ｅを配設し、自重によって突起部７７ｃを右側傾斜状態へと復帰可能に構成しているが、突起部７７ｃを可動させて１の状態に復帰可能とする手段は如何様な構成であってもよく、例えば、磁力による復帰方法でも良いし、弾性力による復帰方法でも良いし、その他の付勢による復帰方法でも良い。
【２０１１１】
　また、第５６実施形態の飾り部材７７では、突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３とで形成される頂点が、丸みを帯びた曲面（突起部曲部７７ｃ４）で形成されている。詳細には、第５５実施形態における突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３とで形成される頂点は鋭角に形成されており（図１０２３参照）、突起部７７ｃを正面視した場合、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ

３とで形成される頂点に向かうにつれて先細りする形状で構成されている。
【２０１１２】
従って、第５４実施形態及び第５５実施形態において、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３とで形成される頂点付近は厚みが不十分であり、耐久性が低く破損するおそれがあった。特に、第５５実施形態のパチンコ機１０のように、突起部７７ｃが回転可能に構成されている場合、２の遊技球が連続して突起部７７ｃに向かって流下する場合に、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３とで形成される頂点付近に遊技球が勢いよく衝突するような流下態様（図１０３９（ｂ）参照）にもなり得るため、該頂点付近に遊技球が衝突することで破損や欠損等の故障が発生し、部品交換が必要となってしまうおそれがある。
【２０１１３】
一方、第５６実施形態の突起部７７ｃのように、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３とで形成される頂点を、丸みを帯びた曲面（突起部曲部７７ｃ４）で形成することにより、上記例示したような故障が発生するリスクを軽減し、部品交換等の運用コストを低減させることができる。
【２０１１４】
次いで、図１０３５～図１０３９を参照して、第５６実施形態において、遊技手法として右打ち遊技で発射された遊技球の飾り部材７７周辺の流下態様について説明する。図１０３５～図１０３９は、第５６実施形態において、右打ち遊技で発射された遊技球の飾り部材７７周辺の流下態様を示した図である。
【２０１１５】
より詳細には、図１０３５（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０３５（ｂ）は、図１０３５（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって突起部７７ｃが反時計回りに回転し、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示した図であり、図１０３５（ｃ）は、図１０３５（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していき、突起部７７ｃが右側傾斜状態に復帰した状態を示した図である。
【２０１１６】
また、図１０３６（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０３６（ｂ）は、図１０３６（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０３６（ｃ）は、図１０３６（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６を流下していく状態を示した図である。
【２０１１７】
さらに、図１０３７（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０３７（ｂ）は、図１０３７（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０３７（ｃ）は、図１０３７（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図である。
【２０１１８】
また、図１０３８（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０３８（ｂ）は、図１０３８（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右

側に転動していく状態を示した図であり、図１０３８（ｃ）は、図１０３８（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図である。

【２０１１９】

さらに、図１０３９（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に２の遊技球が連続して突起部７７ｃ周辺を流下する場合であって、１球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していき、２球目の遊技球が突起部７７ｃの上方から右側通路右壁７６ｂに向かって右側に流下していく状態を示した図であり、図１０３９（ｂ）は、図１０３９（ａ）の状態から、１球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって突起部７７ｃが反時計回りに回転し、該１球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状況において、２球目の遊技球が右側通路右壁７６ｂと衝突したことで流下方向を左側に変更して突起部曲部７７ｃ４と衝突した状態を示した図であり、図１０３９（ｃ）は、図１０３９（ｂ）の状態から、１球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を転動しきって右側アウト口６６ａに向かって流下していき、２球目の遊技球が突起部曲部７７ｃ４と衝突した後に右側通路７６を流下していく状態を示した図である。

【２０１２０】

図１０３５（ａ）は、突起部７７ｃが所定状況としての右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図９４０参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０３５（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０１２１】

次いで、図１０３５（ｂ）は、図１０３５（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって突起部７７ｃが反時計回りに回転し、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示している。遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から流下して該突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって、突起部７７ｃは反時計回りの勢力を受けて反時計回りに回転する。そして、突起部第３面７７ｃ３の左側の面と左側可動制止部７７ｄ１とが接することで、接触部としての突起部７７ｃは左側傾斜状態となる。突起部７７ｃに衝突した遊技球は、突起部第１面７７ｃ１との衝突によって流下方向を左側へと変更し、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しながら一方側経路としての左側通路７５に向かって流下していく。

【２０１２２】

次いで、図１０３５（ｃ）は、図１０３５（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していき、突起部７７ｃが右側傾斜状態に復帰した状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動しきった遊技球は、保護部としての左側通路左壁７５ａと衝突しながら左側通路７５を流下していき、右側アウト口６６ａに入球する。右側アウト口６６ａに入球した遊技球は、図示しない球排出路へと案内される。また、突起部７７ｃは、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上から転動しきると、負荷部としての錘部７７ｅの自重によって時計回りに回転して右側傾斜状態となり、次の遊技球が突起部７７ｃに衝突するまでは右側傾斜状態を維持する。

【２０１２３】

次に、図１０３６（ａ）は、突起部７７ｃが所定状況としての右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図９４０参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０３６（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ

１に向かって左側上方から勢いよく流下していく状態となっている。
【２０１２４】
次いで、図１０３６（ｂ）は、図１０３６（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって、なだらかな左側傾斜面となっている突起部第１面７７ｃ１上を右側へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきって突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。また、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、遊技球が突起部第１面７７ｃ１に衝突したこと、及び、該突起部第１面７７ｃ１上を右方向に移動していることによって、該突起部７７ｃを反時計回りに回転させる勢力を大きく受けないため、右側傾斜状態を維持した状態となる。
【２０１２５】
次いで、図１０３６（ｃ）は、図１０３６（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を右側へと転動しきった遊技球は突起部第２面７７ｃ２上を転動していき、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６を流下していく。この遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図９４０参照）。また、突起部７７ｃは、遊技球が特定面としての突起部第２面７７ｃ２上から転動しきった後も右側傾斜状態を維持した状態となる。
【２０１２６】
このように、第５６実施形態のパチンコ機１０では、突起部７７ｃが右側傾斜状態である状況において突起部第１面７７ｃ１に遊技球が衝突した場合に、該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動して突起部第２面７７ｃ２側に流下していき、右側通路７６を流下して右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下し易いように構成されている。
【２０１２７】
次に、図１０３７（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図９４０参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０３７（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。
【２０１２８】
次いで、図１０３７（ｂ）は、図１０３７（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の上方から流下して該突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２との衝突によって流下方向を右側へと変更し、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しながら右側通路７６に向かって流下していく。また、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、突起部第２面７７ｃ２に遊技球が衝突することで時計回りの勢力を受けるが、既に規定面としての突起部第３面７７ｃ３の右側面が右側可動制止部７７ｄ２と接している状態であるため、これ以上時計回りに回転することはなく、右側傾斜状態を維持した状態となっている。
【２０１２９】
次いで、図１０３７（ｃ）は、図１０３７（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動しきった遊技球は、保護部としての右側通路右壁７６ｂと衝突しながら右側通路７６を流下していく。この遊技球は、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図９４０参照）。また、接触部としての突起部７７ｃは、遊技球が突起部

第２面７７ｃ２上から転動しきった後も右側傾斜状態を維持した状態となる。
【２０１３０】
次に、図１０３８（ａ）は、突起部７７ｃが所定状況としての右側傾斜状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図９４０参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０３８（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２に向かって、右側上方から勢いよく流下していく状態となっている。
【２０１３１】
次いで、図１０３８（ｂ）は、図１０３８（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は、その勢いによって一旦突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動していくが、該突起部第２面７７ｃ２の左端付近が垂直方向からさらに右方向に反った状態を形成していることで、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に流下することはなく、転動方向を右側へと変更しつつ、突起部第２面７７ｃ２上を転動して右側通路７６側へと流下していく。また、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃは、遊技球が該突起部７７ｃの右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２に衝突した場合であっても、該突起部７７ｃを反時計回りに回転させる勢力を大きく受けないため、所定状況としての右側傾斜状態を維持した状態となっている。
【２０１３２】
次いで、図１０３８（ｃ）は、図１０３８（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動しきった遊技球は、保護部としての右側通路右壁７６ｂと衝突しながら右側通路７６を流下していく。この遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図９４０参照）。また、突起部７７ｃは、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上から転動しきった後も右側傾斜状態を維持した状態となる。
【２０１３３】
次に、図１０３９（ａ）は、突起部７７ｃが右側傾斜状態である場合に２の遊技球が連続して突起部７７ｃ周辺を流下する場合であって、１球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していき、２球目の遊技球が突起部７７ｃの上方から右側通路右壁７６ｂに向かって右側に流下していく状態を示している。
【２０１３４】
右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図９４０参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０３９（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した２の遊技球が連続して突起部７７ｃ付近を流下していく状況であって、１球目の遊技球が右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。また、２球目の遊技球は突起部７７ｃの上方から右側通路右壁７６ｂに向かって右方向に流下していく状態を示している。
【２０１３５】
次いで、図１０３９（ｂ）は、図１０３９（ａ）の状態から、１球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって突起部７７ｃが反時計回りに回転し、該１球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状況において、２球目の遊技球が右側通路右壁７６ｂと衝突したことで流下方向を左方向に変更して突起部曲部７７ｃ４と衝突した状態を示している。
【２０１３６】
１球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から流下して該突起部第１面７７ｃ１と

衝突したことによって、突起部７７ｃは反時計回りの勢力を受けて反時計回りに回転する。そして、突起部第３面７７ｃ３の左側の面と左側可動制止部７７ｄ１とが接することで、接触部としての突起部７７ｃは左側傾斜状態となる。突起部７７ｃに衝突した１球目の遊技球は、突起部第１面７７ｃ１との衝突によって流下方向を左側へと変更し、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しながら一方側経路としての左側通路７５に向かって流下していく。

【２０１３７】

また、右側通路右壁７６ｂに向かって右方向に流下していた２球目の遊技球は、右側通路右壁７６ｂとの衝突によって流下方向を左方向に変化させたことで、左側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部曲部７７ｃ４に衝突する。このような状況では、例えば、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２上を遊技球が転動して右側通路７６に流下していく状況（例えば、図１０３８（ｂ）～図１０３８（ｃ）の状況）では、遊技球が衝突し得ない部位（例えば、突起部第３面７７ｃ３付近の突起部曲部７７ｃ４）にも、２球目の遊技球が衝突し得る。

【２０１３８】

このため、上述したように、第５６実施形態の突起部７７ｃのように、突起部第２面７７ｃ２と突起部第３面７７ｃ３とで形成される頂点を曲面（即ち、突起部曲部７７ｃ４）に形成することによって、該突起部曲部７７ｃ４に遊技球が衝突した場合の破損のリスクを軽減し、部品交換を発生しにくくすることで運用コストを低減させることができる。

【２０１３９】

次いで、図１０３９（ｃ）は、図１０３９（ｂ）の状態から、１球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を転動しきって右側アウト口６６ａに向かって流下していき、２球目の遊技球が突起部曲部７７ｃ４と衝突した後に右側通路７６を流下していく状態を示している。

【２０１４０】

突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動しきった１球目の遊技球は、保護部としての左側通路左壁７５ａと衝突しながら左側通路７５を流下していき、右側アウト口６６ａに入球する。右側アウト口６６ａに入球した遊技球は、図示しない球排出路へと案内される。また、突起部７７ｃは、１球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１上から転動しきると、負荷部としての錘部７７ｅの自重によって時計回りに回転して右側傾斜状態となって右側傾斜状態を維持する。

【２０１４１】

また、突起部曲部７７ｃ４に衝突した２球目の遊技球は右側通路７６を流下していく。この２球目の遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図９４０参照）。

【２０１４２】

以上、説明したように、第５６実施形態のパチンコ機１０では、突起部７７ｃ内であって、突起部内支持部７７ｂ３よりも正面視右側部分に負荷部としての錘部７７ｅを配設し、突起部７７ｃが左側傾斜状態である場合に、該錘部７７ｅの自重によって時計回りに回転して右側傾斜状態に変位可能に構成する。また、突起部７７ｃが右側傾斜状態である状況において、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１に衝突した場合に、該遊技球と突起部７７ｃの左側部分の重量によって反時計回りに回転し、左側傾斜状態に変位可能に構成する。

【２０１４３】

このように構成することで、突起部７７ｃに遊技球が衝突していない状態において、該突起部７７ｃが右側傾斜状態を維持可能とすることができ、突起部第１面７７ｃ１がなだらかな左側への傾斜面となっている状態の割合が増加し、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合に該突起部第１面７７ｃ１上を右方向に転動し易くすることができる。

【２０１４４】

その結果、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突した場合に、特定面としての突起部第２面７７ｃ２側に転動して右側通路７６を流下し、右側一般入賞口６３ａに入球し易くすることができ、遊技者にとって有利な流下態様となる割合を増加させることができ、遊技者の遊技意欲を増加させ、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【２０１４５】

また、第５６実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１に衝突して該突起部第１面７７ｃ１上を転動している場合に、突起部７７ｃが反時計回りに回転し得る勢力を受けて反時計回りに回転可能とし、遊技球が突起部第２面７７ｃ２に衝突して該突起部第２面７７ｃ２上を転動している場合に、突起部７７ｃが時計回りに回転し得る勢力を受けて時計回りに回転可能に構成する。

【２０１４６】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１に衝突して該突起部第１面７７ｃ１上を転動している場合にのみ、突起部７７ｃが反時計回りに回転し得る状態とすることができ、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２に衝突して該突起部第２面７７ｃ２上を転動している場合や、遊技球が突起部７７ｃに衝突していない状況においては、突起部７７ｃが時計回りに回転し得る勢力を受けて右側傾斜状態とすることができる。

【２０１４７】

その結果、突起部７７ｃが時計回りに回転し得る勢力を受ける状態の割合を増加させることができ、突起部７７ｃが右側傾斜状態となっている割合を増加させることで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合に該突起部第１面７７ｃ１上を右方向に転動し易くし、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突した場合に、突起部第２面７７ｃ２側に転動して他方側経路としての右側通路７６を流下し、右側一般入賞口６３ａに入球し易くすることができ、遊技者にとって有利な流下態様となる割合を増加させることができ、遊技者の遊技意欲を増加させ、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【２０１４８】

その他、第５６実施形態におけるパチンコ機１０は、第５４実施形態又は第５５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第５７実施形態＞

次いで、図１０４０～図１０４５を参照して、本発明を適用した第５７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５７実施形態のパチンコ機１０について、第５４実施形態乃至第５６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第５４実施形態乃至第５６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第５４実施形態乃至第５６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２０１４９】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、突起部７７ｃが突起部内支持部７７ｂ３によって前面板７７ａと固定され、右打ち遊技で発射された遊技球と衝突可能に構成されていた。

【２０１５０】

一方、このように構成されている場合、遊技球が突起部７７ｃに衝突することによる衝撃が直接的に突起部内支持部７７ｂ３に加わり、突起部７７ｃや、該突起部７７ｃを支持している突起部内支持部７７ｂ３、及び、突起部内支持部７７ｂ３と前面板７７ａとの接続部において損傷が起き易く、飾り部材７７の耐久性が十分に高い状態とは言い難い点があり、この点についてさらなる向上が求められる。

【２０１５１】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃに衝突する場合の衝撃を緩和させ、飾り部材７７の耐久性を向上させるこ

とを目的とする。
【２０１５２】
より詳細には、例えば、突起部７７ｃと支持部７７ｂとの間に緩衝部材を配設し、該緩衝部材によって右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃに衝突する場合の衝撃を緩和させ、飾り部材７７の耐久性を向上させることを目的とする。
【２０１５３】
本目的を達成するために、第５７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射される遊技球が通過可能な領域を形成する流路形成手段と、前記領域の一部であって、前記発射手段から発射された遊技球が通過可能な第１流路と、前記領域の一部であって、前記第１流路と異なる第２流路と、遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球することで、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも前記第１流路と前記第２流路との間の位置に配設され、少なくとも一部が樹脂で形成された取付部材、を備え、前記取付部材は、平板状に形成された平板部と、前記第１流路と前記第２流路との間に位置し、前記領域内に位置することで、前記発射手段から発射された遊技球と衝突し得る衝突部と、所定の支持部と、を備え、前記衝突部は、少なくとも、前記発射手段により発射された遊技球が衝突し得る第１面と、前記第１面と異なる面であって、遊技球が衝突し得る第２面と、を備え、前記遊技機は、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面と衝突した場合に、前記第１流路側又は前記第２流路側のいずれかに遊技球を流入させ得て、遊技球が前記第２面と衝突した場合に、前記第１流路には遊技球を流入させ得ずに、前記第２流路に遊技球を流入させ、少なくとも前記第２流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段に入球し得て、前記支持部は、前記領域を通過する遊技球と衝突し得ない位置に形成され、前記衝突部は、遊技球の衝突により弾性変形し得るように構成されている。
【２０１５４】
また、第５７実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、前記第１面及び前記第２面と異なる面であって、遊技球が衝突し得ない第３面、を備え、前記衝突部は、前記第１面、前記第２面及び前記第３面によって形成され、遊技球が衝突可能な衝突片と、弾性変形可能な弾性部と、前記平板部に前記衝突部を固定する固定部と、によって構成されている。
【２０１５５】
さらに、第５７実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも１の前記支持部は、前記領域の外側に設けられる。
【２０１５６】
また、第５７実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部は、少なくとも、遊技機前面側に所定の装飾が施されている。
【２０１５７】
さらに、第５７実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部の少なくとも一部は、透光性を有し、前記第１流路又は前記第２流路を遊技球が流下する場合に、該遊技球の少なくとも一部を前記平板部を介して遊技機前方から視認可能に構成される。
【２０１５８】
また、第５７実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材は、前記支持部により、前記流路形成手段の裏側から固定可能に構成される。
【２０１５９】
さらに、第５７実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記衝突部に遊技球が衝突した場合に、衝突直前の該遊技球の進行方向側に前記衝突部が弾性変形することで該遊技球の進行速度を低減可能に構成されている。
【２０１６０】
また、第５７実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、遊技球が前記衝突部に衝突して弾性変形した場合に、衝突前の状態に復帰可能に構成されている。

【２０１６１】
さらに、第５７実施形態のパチンコ機１０は、前記支持部の断面は、前記遊技機を正面視した場合において、円形状または略円形状に形成され、前記支持部の断面積は、正面方向奥側より手前側が広くなるように構成されている。
【２０１６２】
また、第５７実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、前記発射手段によって所定強度以上で発射した遊技球が、前記衝突部に衝突容易又は衝突可能に構成されている。
【２０１６３】
さらに、第５７実施形態のパチンコ機１０は、所定遊技状態と、該所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記取付部材は、前記特定遊技状態において推奨される所定遊技方法によって前記発射手段により発射された遊技球が到達し得る所定領域に取付される。
【２０１６４】
また、第５７実施形態のパチンコ機１０は、前記第１流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。
【２０１６５】
さらに、第５７実施形態のパチンコ機１０は、前記第２流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。
【２０１６６】
また、第５７実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材は、前記第１面及び前記第２面と異なる面であって、前記第２面と連続した位置に形成された第４面、を備え、前記第４面に遊技球が衝突し得ないように構成され、前記発射手段によって所定強度以上で発射された遊技球は、前記第２面よりも前記第１面に衝突し易いように構成され、前記第１面と前記第４面とが連続しないように形成される。
【２０１６７】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、流路形成手段としての通路形成部を備え、第１流路としての一方側経路を備え、第２流路としての他方側経路を備え、入球手段としての入球装置を備え、所定の遊技価値としての付与利益を備え、遊技価値付与手段としての利益付与装置を備え、取付部材としての構成部品を備え、平板部としての平面部を備え、衝突部としての接触部を備え、支持部としての保持部を備え、第１面としての所定面を備え、第２面としての特定面を備え、第３面としての規定面を備え、衝突片としての接触箇所を備え、弾性部としての伸縮部を備え、固定部としての保持部を備え、所定強度としての所定球威を備え、所定遊技状態としての所定態様を備え、特定遊技状態としての特定態様を備え、遊技状態移行手段としての状態移行制御を備え、所定遊技方法としての遊技手法を備え、所定領域としての所定区画を備える。
【２０１６８】
なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【２０１６９】
また、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから

大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２０１７０】

さらに、例えば、第１流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された左側通路７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２０１７１】

また、例えば、所定強度として、本実施形態では右打ち遊技することが可能となる強度以上の発射ハンドルの操作量を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルの操作量、遊技球の移動速度、操作可能な操作物を操作する場合の操作強度、などが挙げられる。

【２０１７２】

さらに、例えば、衝突片として、本実施形態では飾り部材７７の突起部７７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、などが挙げられる。

【２０１７３】

また、例えば、第１面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０１７４】

さらに、例えば、入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２０１７５】

また、例えば、所定遊技方法として、本実施形態では所謂右打ち遊技を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が戻り球防止部材を超えない強さで発射する操作、遊技球が戻り球防止部材を超える強さで発射する操作、遊技球が遊技領域の左側に流下可能に発射する操作、遊技球が遊技領域の右側に流下可能に発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突可能な強さで発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突し得ない強さで発射する操作などが挙げられる。

【２０１７６】

さらに、例えば、固定部として、本実施形態では飾り部材７７の衝突ユニット７７ｈを

固定可能な台座７７ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材を固定可能な部位、可動する部材の軸となって固定可能な部位などが挙げられる。

【２０１７７】

また、例えば、流路形成手段として、本実施形態では遊技盤１３の遊技領域右上部分の左側通路７５や右側通路７６等を形成する流路形成部材１３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技釘によって形成された流路、樹脂素材等によって形成された流路、磁石等の遊技球を引き寄せる性質を持つ物体よって形成された流路、遊技球が当接することで複数の流路のうちのいずれかに振り分け可能な当接部、遊技球が流下可能に形成された領域、遊技球の流路が形成された遊技盤、遊技球が転動可能な流路の一部、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路の一部、遊技球を発射した場合に通過する流路の一部、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路の一部、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路の一部、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路の一部、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路の一部、遊技球の流路となり得る複数の遊技釘の一部、遊技球が入球可能な入球口の一部などが挙げられる

【２０１７８】

さらに、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２０１７９】

また、例えば、衝突部として、本実施形態では飾り部材７７の衝突ユニット７７ｈを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、遊技球が該部位の上を転動可能な部位、などが挙げられる。

【２０１８０】

さらに、例えば、平板部として、本実施形態では飾り部材７７の前面板７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の部材のうち平面状又は略平面状に形成された部位、全体的に見て平面状又は略平面状に形成された部位、平面状又は略平面状に形成された部位であって該部位の奥側を転動又は流下する遊技球を該部位を介して視認可能に形成された部位などが挙げられる。

【２０１８１】

また、例えば、取付部材として、本実施形態では飾り部材７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技盤に取り付けることによって意匠を向上させるための部材、発光させることで意匠を向上させる又は遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用であっ

て可動し得る部材、遊技者が操作可能な部材、遊技盤を構成するための部材、遊技球の流路を形成するための部材、遊技球が転動可能に構成された部材、遊技球の流路を振り分けるための部材、遊技球の進行方向によって通過可能又は通過不可に構成された部材、遊技球が衝突することで進行方向を変更可能な部材、遊技球の通過を検知するための部材、遊技球が衝突することで流下速度を減衰させる部材、遊技球が入球可能な部材、などが挙げられる。

【２０１８２】

さらに、例えば、所定領域として、本実施形態では右打ち遊技で発射された遊技球が到達し得る範囲を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動物の可動し得る範囲、操作可能な可動体の可動し得る範囲、遊技球が移動可能な範囲、遊技球が衝突することで可動し得る可動体の可動し得る範囲、電飾が配設されている範囲、配設物が配設されている範囲、所定の状態である物体が変位して特定の状態となるまでの範囲、一定の距離又は広さ、ＲＡＭ等に格納されているカウンタの値などの最小値から最大値までの範囲、ＲＡＭ等に格納されている情報の範囲、などが挙げられる。

【２０１８３】

また、例えば、第３面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第３面７７ｃ３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０１８４】

さらに、例えば、遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【２０１８５】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では遊技球が入球することで付与され得る賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２０１８６】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では飾り部材７７を支持する支持部７７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材を固定可能な部位、可動する部材の軸となって固定可能な部位などが挙げられる。

【２０１８７】

また、例えば、弾性部として、本実施形態では飾り部材７７の衝突ユニット７７ｈに構成された結合バネ７７ｆを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、弾性変形可能な部位、初期状態に復帰可能に構成された部位、遊技球の進行速度を低減可能な部位、などが挙げられる。

【２０１８８】
さらに、例えば、第２面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。
【２０１８９】
また、例えば、第２流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された右側通路７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。
【２０１９０】
さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の付与制御処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。
【２０１９１】
ここで、図１０４０を参照して、第５７実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明する。第５４実施形態の遊技盤１３と、第５７実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、飾り部材７７に衝突ユニット７７ｈが追加されている点と、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２の直径方向の大きさが変化している点と、飾り部材７７の上方の遊技釘５９の配列が異なる点と、である。
【２０１９２】
ここで、図１０４１を参照して、第５７実施形態における構成部品としての飾り部材７７及び該飾り部材７７の周辺の構成について説明する。図１０４１（ａ）は、図１０４０におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、第５７実施形態における飾り部材７７及びその周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０４１（ｂ）は、図１０４１（ａ）の飾り部材７７及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。第５４実施形態の飾り部材７７周辺と、第５７実施形態の飾り部材７７周辺との異なる点は、主に、飾り部材７７に衝突ユニット７７ｈが追加されている点と、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２の直径方向の大きさが変化している点と、飾り部材７７の上方の遊技釘５９の配列が異なる点と、である。
【２０１９３】
図１０４１（ａ）に示すように、第５７実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７の上方において、遊技釘５９が接触体としての突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている。このように構成することで、所定球威として右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９と衝突後、連なって配設された遊技釘５９と衝突し、突起部７７ｃに向かって上方から流下し易くすることができる。
【２０１９４】
第５７実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７に衝突ユニット７７ｈが配設されている。詳細は後述するが、衝突ユニット７７ｈは、突起部７７ｃ、２の結合バネ７７ｆ及び台座７７ｇによって構成されている（図１０４２（ａ）参照）。突起部７７ｃは２の結合バネ７７ｆの上端と突起部第３面７７ｃ３において接続されており、２の結合バネ７７ｆの下端は、台座７７ｇの上面と接続されており、さらに、台座７７ｇは前面板７７ａと接続されることで、衝突ユニット７７ｈを支持している。

【２０１９５】
台座７７ｇは、左側通路右壁７５ｂ及び右側通路左壁７６ａそれぞれの上端と並ぶ位置に配設されており、台座７７ｇには遊技球が衝突し得ないように構成されている。
【２０１９６】
従って、接触部としての衝突ユニット７７ｈの上方側から流下した遊技球は、左側通路７５又は右側通路７６のいずれかに流下し得るように構成されている。なお、第５７実施形態における衝突ユニット７７ｈの詳細については、図１０４２を参照して後述する。
【２０１９７】
ここで、図１０４２を参照して、第５７実施形態における飾り部材７７の詳細な構成について説明する。図１０４２（ａ）は、第５７実施形態における飾り部材７７を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０４２（ｂ）は、図１０４２（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０４２（ｃ）は、図１０４１（ａ）の飾り部材７７及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。第５４実施形態の飾り部材７７と、第５７実施形態の飾り部材７７との異なる点は、飾り部材７７に衝突ユニット７７ｈが追加されている点と、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２の直径方向の大きさが変化している点と、である。
【２０１９８】
図１０４２（ａ）及び図１０４２（ｂ）に示すように、第５７実施形態の飾り部材７７では、平面部としての前面板７７ａに接触部としての衝突ユニット７７ｈが固定されて接続されている。衝突ユニット７７ｈは、突起部７７ｃ、２の結合バネ７７ｆ及び台座７７ｇによって構成されている。衝突ユニット７７ｈは、前面板７７ａに台座７７ｇが固定されており、該台座７７ｇの正面視上方の面において、２箇所に結合バネ７７ｆが固定されており、さらに、結合バネ７７ｆの上方側において、突起部７７ｃが固定されている。
【２０１９９】
第５７実施形態の接触体としての突起部７７ｃは、第５４実施形態の突起部７７ｃと同様に樹脂素材で形成されており、形状及び大きさも第５４実施形態と同様に構成されている。また、台座７７ｇも樹脂素材によって形成されており、該台座７７ｇの正面視左右方向の長さは、突起部７７ｃの突起部第３面７７ｃ３の正面視左右方向の長さと同程度であって、台座７７ｇの正面視奥行方向の長さは突起部７７ｃの正面視奥行方向の長さよりも約１０ミリ程度長く形成されている。さらに、台座７７ｇの高さ方向の長さは５ミリ程度に形成されている。
【２０２００】
一方、結合バネ７７ｆは正面視上下方向に伸縮可能なバネによって形成されており、該結合バネ７７ｆの下端は、台座７７ｇの上方の面の奥行方向中央付近に固定されている。同様に、結合バネ７７ｆの上端は、突起部７７ｃの１面である突起部第３面７７ｃ３の奥行方向中央付近に固定されている。従って、図１０４２（ｂ）に示すように、飾り部材７７を上方から見た場合に、突起部７７ｃが台座７７ｇの奥行方向の中央付近に配設されている状態となっている。
【２０２０１】
また、飾り部材７７を上方から見た場合に、接触体としての突起部７７ｃが台座７７ｇの奥行方向の中央付近に配設されていることで、台座７７ｇの奥行方向の前後の端部分が視認可能な状態となっているが、台座７７ｇの正面視前面側は前面板７７ａと接しており、正面視奥側は通路形成部としての流路形成部材１３ａと接しているため（図１０４２（ｃ）参照）、突起部７７ｃの下方側の面である突起部第３面７７ｃ３及び台座７７ｇには遊技球が衝突し得ないように構成されている。
【２０２０２】
さらに、２の結合バネ７７ｆと突起部７７ｃは、前面板７７ａとは直接固定されていないため、突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１又は突起部第２面７７ｃ２に遊技球が衝突した場合には、突起部７７ｃに下方側の勢力が加えられることで結合バネ７７ｆが圧縮され、該突起部７７ｃ及び結合バネ７７ｆが下方に可動し得るように構成されている（図１

０４３（ｂ）参照）。そして、遊技球が突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１又は突起部第２面７７ｃ２上から転動しきると、接触体としての突起部７７ｃに加えられていた下方側の勢力がなくなるため、結合バネ７７ｆが圧縮状態から解放されることで突起部７７ｃが上方側に可動し、結合バネ７７ｆ及び突起部７７ｃは初期状態に復帰可能に構成されている（図１０４３（ｃ）参照）。

【２０２０３】

このように構成することで、所定球威として右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃに衝突した場合の衝撃を緩和させることができる。その結果、突起部７７ｃや結合バネ７７ｆ及び台座７７ｇに加わる衝撃が緩和されることによって、突起部７７ｃや結合バネ７７ｆ及び台座７７ｇが破損するリスクを軽減し、構成部品としての飾り部材７７の耐久性を向上させることができ、修理費用を低減することでパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。

【２０２０４】

また、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１又は突起部第２面７７ｃ２と衝突して突起部７７ｃが下方に可動し結合バネ７７ｆが圧縮した場合に、該遊技球が突起部第１面７７ｃ１上または突起部第２面７７ｃ２上を転動している間において、結合バネ７７ｆが圧縮状態から初期状態に戻ろうとする弾性力によって突起部７７ｃが上方側に可動する力が働き、該遊技球も上方側に可動する力を受ける。

【２０２０５】

この力によって、接触体としての突起部７７ｃと衝突した遊技球の移動速度を低減させ、該遊技球が突起部第１面７７ｃ１上または突起部第２面７７ｃ２上から転動しきった後も、該遊技球の流下速度が低減していることによって、該遊技球が飾り部材７７の下方側に配設されている遊技釘や入球装置としての右側一般入賞口６３ａ、スルーゲート６７等に衝突した場合の衝撃を緩和させることができ、該配設物の耐久性を向上させることができる。

【２０２０６】

さらに、所定球威として右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１又は突起部第２面７７ｃ２と衝突して突起部７７ｃが下方に可動して結合バネ７７ｆが圧縮された場合に、該結合バネ７７ｆが初期状態に戻ろうとする弾性力によって突起部７７ｃ及び遊技球が上方側に可動する力を受けることで、該遊技球の流下態様を多様化させることができる。また、１の遊技球が突起部第１面７７ｃ１又は突起部第２面７７ｃ２と衝突して突起部７７ｃが下方に可動し結合バネ７７ｆが圧縮された状況において、別の遊技球が突起部第２面７７ｃ２又は突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合に、結合バネ７７ｆが初期状態と異なる状態であることで、別の遊技球の流下態様が最初の遊技球の流下態様と異なり得るため、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様をより多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０２０７】

また、図１０４２（ａ）～図１０４２（ｃ）に示すように、第５７実施形態の左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２は、正面視方向の断面積が円形に形成されており、正面視手前側（即ち、前面板７７ａと接続される側）の直径方向の断面積が、正面視奥側の直径方向の断面積と比べて広くなるように構成されている。また、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２は、第５４実施形態と同様に遊技球が流下し得ない領域において配設されている（図１０４１（ａ）参照）。

【２０２０８】

このように構成することで、左側支持部７７ｂ１と前面板７７ａ、及び、右側支持部７７ｂ２と前面板７７ａ、がそれぞれ接続される面積を広くすることができ、その結果、接続面がそれぞれ強化されることで、飾り部材７７の耐久性を向上させることができる。

【２０２０９】

次いで、図１０４３～図１０４５を参照して、第５７実施形態において、所定球威として右打ち遊技で発射された遊技球の飾り部材７７周辺の流下態様について説明する。図１

０４３～図１０４５は、第５７実施形態において、右打ち遊技で発射された遊技球の飾り部材７７周辺の流下態様を示した図である。

【２０２１０】

より詳細には、図１０４３（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が所定面としての突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０４３（ｂ）は、図１０４３（ａ）の状態から、遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって突起部７７ｃが下方に可動して結合バネ７７ｆが圧縮され、該遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示した図であり、図１０４３（ｃ）は、図１０４３（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していき、突起部７７ｃ及び結合バネ７７ｆが初期状態に復帰した状態を示した図である。

【２０２１１】

また、図１０４４（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０４４（ｂ）は、図１０４４（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上を転動し、突起部７７ｃが下方に可動して結合バネ７７ｆが圧縮されている状態を示した図であり、図１０４４（ｃ）は、図１０４４（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が他方側経路としての右側通路７６を流下していき、突起部７７ｃ及び結合バネ７７ｆが初期状態に復帰した状態を示した図である。

【２０２１２】

さらに、図１０４５（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０４５（ｂ）は、図１０４５（ａ）の状態から、遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突したことによって接触体としての突起部７７ｃが下方に可動して結合バネ７７ｆが圧縮され、該遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０４５（ｃ）は、図１０４５（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が他方側経路としての右側通路７６を流下していき、突起部７７ｃ及び結合バネ７７ｆが初期状態に復帰した状態を示した図である。

【２０２１３】

図１０４３（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が所定面としての突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４０参照）と衝突し、さらに接触体としての突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０４３（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０２１４】

次いで、図１０４３（ｂ）は、図１０４３（ａ）の状態から、遊技球が所定面としての突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって突起部７７ｃが下方に可動して結合バネ７７ｆが圧縮され、該遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の上方から流下する遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突したことにより、突起部７７ｃが下方側への勢力を受けて下方側に移動し、結合バネ７７ｆが圧縮状態となる。そして、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は流下方向を左側へと変更し、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しながら一方側経路としての左側通路７５に向かって流下していく。このとき、該遊技球は、結合バネ７７ｆが圧縮状態から初期状態に戻ろうとする弾性力によって上方側に可動する力を受け、移動速度を低減しながら突起部第１面７７ｃ１上を転動していく。

【２０２１５】

次いで、図１０４３（ｃ）は、図１０４３（ｂ）の状態から、所定面としての突起部第

１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していき、突起部７７ｃ及び結合バネ７７ｆが初期状態に復帰した状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動しきった遊技球は、保護部としての左側通路左壁７５ａと衝突しながら一方側経路としての左側通路７５を流下していき、右側アウト口６６ａに入球する。右側アウト口６６ａに入球した遊技球は、図示しない球排出路へと案内される。また、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上から転動しきることによって、結合バネ７７ｆが初期状態に戻る弾性力が働き、突起部７７ｃが上方に移動して結合バネ７７ｆ及び突起部７７ｃが初期状態に復帰する。

【２０２１６】

次に、図１０４４（ａ）は、所定球威として右打ち遊技で発射された遊技球が所定面としての突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４０参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０４４（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、突起部第１面７７ｃ１に向かって左側上方から勢いよく流下していく状態となっている。

【２０２１７】

次いで、図１０４４（ｂ）は、図１０４４（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上を転動し、突起部７７ｃが下方に可動して結合バネ７７ｆが圧縮されている状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第１面７７ｃ１上を右側へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきって特定面としての突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。また、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を転動することにより、接触部としての突起部７７ｃが下方側への勢力を受けて下方側に移動し、結合バネ７７ｆが圧縮状態となる。

【２０２１８】

次いで、図１０４４（ｃ）は、図１０４４（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が他方側経路としての右側通路７６を流下していき、突起部７７ｃ及び結合バネ７７ｆが初期状態に復帰した状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動しきった遊技球は、保護部としての右側通路右壁７６ｂと衝突しながら他方側経路としての右側通路７６を流下していく。この遊技球は、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０４０参照）。また、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上から転動しきることによって、結合バネ７７ｆが初期状態に戻る弾性力が働き、接触体としての突起部７７ｃが上方に移動して結合バネ７７ｆ及び突起部７７ｃが初期状態に復帰する。

【２０２１９】

次に、図１０４５（ａ）は、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４０参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０４５（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。

【２０２２０】

次いで、図１０４５（ｂ）は、図１０４５（ａ）の状態から、遊技球が特定面としての突起部第２面７７ｃ２と衝突したことによって突起部７７ｃが下方に可動して結合バネ７７ｆが圧縮され、該遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の上方から流下する遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突したことにより、接触体としての突起部７７ｃが下方側への勢力を受けて下方側に移動し、

結合バネ７７ｆが圧縮状態となる。そして、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は流下方向を右側へと変更し、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しながら他方側経路としての右側通路７６に向かって流下していく。このとき、該遊技球は、結合バネ７７ｆが圧縮状態から初期状態に戻ろうとする弾性力によって上方側に可動する力を受け、移動速度を低減しながら突起部第２面７７ｃ２上を転動していく。

【２０２２１】

次いで、図１０４５（ｃ）は、図１０４５（ｂ）の状態から、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していき、突起部７７ｃ及び結合バネ７７ｆが初期状態に復帰した状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動しきった遊技球は、保護部としての右側通路右壁７６ｂと衝突しながら他方側経路としての右側通路７６を流下していく。この遊技球は、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０４０参照）。また、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上から転動しきることによって、結合バネ７７ｆが初期状態に戻る弾性力が働き、突起部７７ｃが上方に移動して結合バネ７７ｆ及び突起部７７ｃが初期状態に復帰する。

【２０２２２】

以上、説明したように、第５７実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７に衝突ユニット７７ｈを配設し、該衝突ユニット７７ｈを突起部７７ｃ、結合バネ７７ｆ及び台座７７ｇによって構成する。そして、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１又は突起部第２面７７ｃ２と衝突可能とし、遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合には、左側通路７５又は右側通路７６のいずれかに流下可能とし、突起部第２面７７ｃ２と衝突した場合には、左側通路７５には流下し得ず、右側通路７６に流下可能となるように構成する。

【２０２２３】

また、飾り部材７７の支持部である左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２は遊技球が流下し得ない領域に配設され、衝突ユニット７７ｈの支持部である台座７７ｇは、該台座７７ｇの上方に配設された突起部７７ｃによって遊技球と衝突し得ないように構成する。

【２０２２４】

さらに、衝突ユニット７７ｈは、結合バネ７７ｆの弾性によって伸縮可能とし、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突した場合に、突起部７７ｃが下方に可動し、結合バネ７７ｆが圧縮可能に構成する。

【２０２２５】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が衝突ユニット７７ｈと衝突した場合に、突起部７７ｃが下方に可動し、結合バネ７７ｆが圧縮状態となることで、遊技球が衝突した衝撃を緩和させることができる。

【２０２２６】

その結果、右打ち遊技で発射された遊技球が衝突ユニット７７ｈに衝突することによる衝突ユニット７７ｈ及びその他の飾り部材７７の部位が破損するリスクを軽減させることができ、飾り部材７７の耐久性を向上させ、修理コストを低減させることでパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。

【２０２２７】

また、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１又は突起部第２面７７ｃ２と衝突して突起部７７ｃが下方に可動して結合バネ７７ｆが圧縮した場合に、該結合バネ７７ｆが初期状態に戻ろうとする弾性力によって突起部７７ｃ及び遊技球が上方側に可動する力を受けることで、該遊技球の流下態様を多様化させることができる。さらに、１の遊技球が突起部第１面７７ｃ１又は突起部第２面７７ｃ２と衝突して突起部７７ｃが下方に可動し結合バネ７７ｆが圧縮した状況において、別の遊技球が突起部第２面７７ｃ２又は突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合に、結合バネ７７ｆが初期状態である場合とは異なる流下態様となり得るため、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様をより多様化

させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２０２２８】
　また、第５７実施形態のパチンコ機１０では、衝突ユニット７７ｈを、突起部７７ｃ、伸縮可能な結合バネ７７ｆ、及び、前面板７７ａに衝突ユニット７７ｈを固定する台座７７ｇによって構成し、突起部７７ｃを、主に、遊技球が衝突可能な突起部第１面７７ｃ１及び突起部第２面７７ｃ２と、遊技球が衝突し得ない、突起部第３面７７ｃ３によって構成する。
【２０２２９】
　このように構成することで、飾り部材７７に衝突ユニット７７ｈを固定しつつ、衝突ユニット７７ｈの一部である結合バネ７７ｆを伸縮可能とし、突起部７７ｃを可動し得るようにすることができる。
【２０２３０】
　その結果、右打ち遊技で発射された遊技球が衝突ユニット７７ｈと衝突した場合に、突起部７７ｃが下方に可動し、結合バネ７７ｆが圧縮状態となることで、遊技球が衝突した衝撃を緩和させることができ、遊技球が衝突ユニット７７ｈに衝突することによる衝突ユニット７７ｈ及びその他の飾り部材７７の部位が破損するリスクを軽減させることができ、飾り部材７７の耐久性を向上させ、修理コストを低減させることでパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。
【２０２３１】
　さらに、第５７実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が衝突ユニット７７ｈに衝突した場合に、結合バネ７７ｆが該遊技球の流下方向である下方側に圧縮されることで、該遊技球の流下速度を低減可能に構成する。
【２０２３２】
　このように構成することで、該遊技球が突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１上または突起部第２面７７ｃ２上から転動しきった後も、該遊技球の流下速度が低減していることによって該遊技球が飾り部材７７の下方側に配設されている遊技釘や右側一般入賞口６３ａ、スルーゲート６７等に衝突した場合の衝撃を緩和させることができ、該配設物の耐久性を向上させることができる。
【２０２３３】
　また、第５７実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が衝突ユニット７７ｈと衝突し、突起部７７ｃが下方に可動して結合バネ７７ｆが圧縮状態となった場合に、該遊技球が突起部第１面７７ｃ１又は突起部第２面７７ｃ２上から転動しきって突起部７７ｃを下方に加勢する力が解放されることで、結合バネ７７ｆの弾性によって突起部７７ｃが上方に可動し、衝突ユニット７７ｈが初期状態に復帰可能となるように構成する。
【２０２３４】
　このように構成することで、初期状態に復帰した衝突ユニット７７ｈに遊技球が衝突した場合に、再度結合バネ７７ｆが圧縮可能とすることで衝突ユニット７７ｈへの遊技球の衝撃を緩和することができる。
【２０２３５】
　その結果、右打ち遊技が継続的に実行された場合であっても、衝突ユニット７７ｈに遊技球が衝突する衝撃を継続的に緩和させることができ、構成部品としての飾り部材７７の耐久性を向上させることができる。
【２０２３６】
　さらに、第５７実施形態のパチンコ機１０では、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２の正面視方向の断面積を円形に形成し、正面視手前側（即ち、平面部としての前面板７７ａと接続される側）の直径方向の断面積が、正面視奥側の直径方向の断面積と比べて広くなるように構成する。
【２０２３７】
　このように構成することで、左側支持部７７ｂ１と前面板７７ａ、及び、右側支持部７

７ｂ２と前面板７７ａ、がそれぞれ接続される面積を広くすることができ、その結果、各接続面を強化することができ、飾り部材７７の耐久性を向上することができる。

【２０２３８】

その他、第５７実施形態におけるパチンコ機１０は、第５４実施形態乃至第５６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第５８実施形態＞

次いで、図１０４６～図１０５９を参照して、本発明を適用した第５８実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５８実施形態のパチンコ機１０について、第５４実施形態乃至第５７実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第５４実施形態乃至第５７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第５４実施形態乃至第５７実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２０２３９】

第５４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突することで左側通路７５又は右側通路７６を流下し、右側通路７６を流下した場合に右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａには入球せず、スルーゲート６７側へ流下可能となるように構成されていた。

【２０２４０】

一方、このように構成されている場合、右側通路７６を流下した遊技球の流下態様が単調化してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【２０２４１】

より具体的には、例えば、第５４実施形態のパチンコ機１０では、右側通路７６を流下した遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球する経路が１つとなるため、遊技者は右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突することで左側通路７５側を流下するのか、又は、右側通路７６側を流下するのか、について注目する一方、該遊技球が右側通路７６側を流下した場合には、右側一般入賞口６３ａに向かう経路が１となることで、該遊技球の流下態様への注目度が軽減してしまうおそれがある。

【２０２４２】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、右側一般入賞口６３ａに入球可能となる流下態様をより多様化させ、左側通路７５以外の流路から流下し得る遊技球の流下態様への注目度を向上させ、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【２０２４３】

より詳細には、例えば、右打ち遊技で発射された遊技球のうち、右側アウト口６６ａに入球してしまう左側通路７５以外に流下可能な遊技球の流路として右側通路７６及び奥側通路７８を配設し、右側通路７６又は奥側通路７８を流下した遊技球の右側一般入賞口６３ａへの入球率を変化させることで、右側通路７６又は奥側通路７８を流下する流下態様への注目度を向上させ、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【２０２４４】

本目的を達成するために、第５８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射される遊技球が通過可能な領域を形成する流路形成手段と、前記領域の一部であって、前記発射手段から発射された遊技球が通過可能な第１流路と、前記領域の一部であって、前記第１流路と異なる第２流路と、遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球することで、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも前記第１流路と前記第２流路との間の位置に配設され、少なくとも一部が樹脂で形成された取付部材、を備え、前記取付部材は、平板状に形成された平板部と、前記第１流路と前記第２流路との間に位置し、前記領域内に位置することで、前記発射手段から発射された遊技球と当接し得る当接部と、所定の支持部と、を備え、前記当接部は、少なくとも、前記発射手段により発射された遊技球が当接し得る第１面と、前記第１面と異なる面であって、遊技球が当接し得る第２面と、前記第１面及び前記第２面と異なる面であって、遊技球が当接し得ない第３面

と、を備え、前記遊技機は、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面と当接した場合に、前記第１流路又は前記第２流路のいずれかに遊技球を流入させ得て、遊技球が前記第２面と当接した場合に、前記第１流路には遊技球を流入させ難く、前記第２流路に遊技球を流入させ得て、前記第１流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段には入球し得ず、前記第２流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段に入球し得て、少なくとも１の前記支持部は、前記領域を通過する遊技球と衝突し得ない位置に形成され、前記第２面は、上面を遊技球が転動可能に構成されている。

【２０２４５】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも１の前記支持部は、前記領域の外側に設けられる。

【２０２４６】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部は、少なくとも、遊技機前面側に所定の装飾が施されている。

【２０２４７】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部の少なくとも一部は、透光性を有し、前記第１流路又は前記第２流路を遊技球が流下する場合に、該遊技球の少なくとも一部を前記平板部を介して遊技機前方から視認可能に構成される。

【２０２４８】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材は、前記支持部により、前記流路形成手段の裏側から固定可能に構成される。

【２０２４９】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０は、所定遊技状態と、該所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記取付部材は、前記特定遊技状態において推奨される所定遊技方法によって前記発射手段により発射された遊技球が到達し得る所定領域に取付される。

【２０２５０】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記第２面の上面を転動する遊技球の転動速度を低減可能な低減手段、を備えている。

【２０２５１】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記当接部を転動している遊技球の転動方向を、前記第２流路側に変更可能な所定案内部、を備えている。

【２０２５２】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定案内部は、前記当接部を転動する遊技球の転動方向と交差する方向に向けて漸次傾斜するように構成されている。

【２０２５３】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記第２面を転動した遊技球が流下可能な流路であって、前記第１流路及び前記第２流路と異なる第３流路、を備え、前記第３流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段に入球し得るように構成され、前記第３流路を遊技球が流下した場合よりも、前記第２流路を遊技球が流下した場合の方が前記入球手段に入球し易いように構成されている。

【２０２５４】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記第１流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。

【２０２５５】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記第２流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。

【２０２５６】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、流路形成手段としての盤面形成部を備え、第１流路としての一方側経路を備え、第２流路としての他方側経路を備え、入球手段としての入球装置を備え、所定の遊技価値としての付与利

益を備え、遊技価値付与手段としての利益付与装置を備え、取付部材としての構成部品を備え、平板部としての平面部を備え、当接部としての接触部を備え、支持部としての保持部を備え、第１面としての所定面を備え、第２面としての特定面を備え、第３面としての規定面を備え、所定遊技状態としての所定態様を備え、特定遊技状態としての特定態様を備え、遊技状態移行手段としての状態移行制御を備え、所定遊技方法としての遊技手法を備え、所定領域としての所定区画を備え、低減手段としての減速装置を備え、所定案内部としての案内部位を備え、第３流路としての特定経路を備える。

【２０２５７】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２０２５８】

また、例えば、流路形成手段として、本実施形態では遊技盤１３の遊技領域右上部分の左側通路７５や右側通路７６等を形成する流路形成部材１３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技釘によって形成された流路、樹脂素材等によって形成された流路、磁石等の遊技球を引き寄せる性質を持つ物体よって形成された流路、遊技球が当接することで複数の流路のうちのいずれかに振り分け可能な当接部、遊技球が流下可能に形成された領域、遊技球の流路が形成された遊技盤、遊技球が転動可能な流路の一部、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路の一部、遊技球を発射した場合に通過する流路の一部、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路の一部、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路の一部、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路の一部、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路の一部、遊技球の流路となり得る複数の遊技釘の一部、遊技球が入球可能な入球口の一部などが挙げられる

【２０２５９】

さらに、例えば、第２面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０２６０】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では遊技球が入球することで付与され得る賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２０２６１】

さらに、例えば、第１流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された左側通路７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２０２６２】

また、例えば、取付部材として、本実施形態では飾り部材７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技盤に取り

付けることによって意匠を向上させるための部材、発光させることで意匠を向上させる又は遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用であって可動し得る部材、遊技者が操作可能な部材、遊技盤を構成するための部材、遊技球の流路を形成するための部材、遊技球が転動可能に構成された部材、遊技球の流路を振り分けるための部材、遊技球の進行方向によって通過可能又は通過不可に構成された部材、遊技球が衝突することで進行方向を変更可能な部材、遊技球の通過を検知するための部材、遊技球が衝突することで流下速度を減衰させる部材、遊技球が入球可能な部材、などが挙げられる。

【２０２６３】

さらに、例えば、遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【２０２６４】

また、例えば、当接部として、本実施形態では飾り部材７７の突起部７７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、球が転動していずれかの流下可能な箇所から流下し得る部位、などが挙げられる。

【２０２６５】

さらに、例えば、所定案内部として、本実施形態では突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２上に形成された突起部第２面溝部７７ｃ２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける部位や、遊技球が流入することにより流路が交互に切り替わる部位、特別図柄の動的表示または普通図柄の可変表示において特定の図柄が停止した場合に特定の領域に遊技球を流入可能とする部位、遊技球が衝突することで回転して該回転中に他の遊技球が衝突して該他の遊技球の流下方向を変化可能な部位、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な部位、遊技球を特定方向に案内可能な部位、などが挙げられる。

【２０２６６】

また、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが

挙げられる。
【２０２６７】
さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の付与制御処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。
【２０２６８】
また、例えば、低減手段として、本実施形態では突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が繰り返し転動することで転動速度を低下させることが可能な部位、遊技球が衝突することで移動速度を緩和可能な部位、磁力等の引力又は反発力によって遊技球に勢力を加えて移動速度を緩和可能な部位、１又は複数の衝突部に衝突させることで遊技球の移動速度を緩和可能な部位、などが挙げられる。
【２０２６９】
さらに、例えば、平板部として、本実施形態では飾り部材７７の前面板７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の部材のうち平面状又は略平面状に形成された部位、全体的に見て平面状又は略平面状に形成された部位、平面状又は略平面状に形成された部位であって該部位の奥側を転動又は流下する遊技球を該部位を介して視認可能に形成された部位などが挙げられる。
【２０２７０】
また、例えば、第３流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された右側通路７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。
【２０２７１】
さらに、例えば、所定領域として、本実施形態では右打ち遊技で発射された遊技球が到達し得る範囲を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動物の可動し得る範囲、操作可能な可動体の可動し得る範囲、遊技球が移動可能な範囲、遊技球が衝突することで可動し得る可動体の可動し得る範囲、電飾が配設されている範囲、配設物が配設されている範囲、所定の状態である物体が変位して特定の状態となるまでの範囲、一定の距離又は広さ、ＲＡＭ等に格納されているカウンタの値などの最小値から最大値までの範囲、ＲＡＭ等に格納されている情報の範囲、などが挙げられる。
【２０２７２】
また、例えば、第３面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第３面７７ｃ３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。
【２０２７３】
さらに、例えば、入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユ

ニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２０２７４】

また、例えば、第２流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された奥側通路７８を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２０２７５】

さらに、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２０２７６】

また、例えば、第１面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０２７７】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では飾り部材７７を支持する支持部７７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材を固定可能な部位、可動する部材の軸となって固定可能な部位などが挙げられる。

【２０２７８】

また、例えば、所定遊技方法として、本実施形態では所謂右打ち遊技を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が戻り球防止部材を超えない強さで発射する操作、遊技球が戻り球防止部材を超える強さで発射する操作、遊技球が遊技領域の左側に流下可能に発射する操作、遊技球が遊技領域の右側に流下可能に発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突可能な強さで発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突し得ない強さで発射する操作などが挙げられる。

【２０２７９】

ここで、図１０４６を参照して、第５８実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明する。第５４実施形態の遊技盤１３と、第５８実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、左側通路７５及び右側通路７６の間に奥側通路７８が追加されて

いる点と、右側一般入賞口６３ａ、スルーゲート６７及び普通電役７２の配設位置が変更されている点と、である。

【２０２８０】

第５８実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７の近傍であって、左側通路７５と右側通路７６との間に奥側通路７８が配設されている。他方側経路としての奥側通路７８は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突した場合に通過可能な流路であって、突起部７７ｃと衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を転動し、正面視奥側に転動していった場合に通過可能な流路である。なお、奥側通路７８については図１０４７及び図１０４８を参照して詳細を後述する。

【２０２８１】

また、入球装置としての右側一般入賞口６３ａは、奥側通路７８を流下した遊技球が通過可能な奥側通路出口７８ｄの真下方向に配設されている（図１０４７（ａ）参照）。よって、右打ち遊技で発射された遊技球が接触部としての突起部７７ｃと衝突して他方側経路としての奥側通路７８を流下した場合は、奥側通路出口７８ｄを通過後にそのまま下方へと流下して右側一般入賞口６３ａに入球するか（図１０５３（ｃ）及び図１０５３（ｄ）参照）、奥側通路出口７８ｄを通過後に右側一般入賞口６３ａ上方の遊技釘と衝突して右側に移動してスルーゲート６７側に流下し得るように構成されている。

【２０２８２】

さらに、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突して特定経路としての右側通路７６を流下した場合は、該右側通路７６の下方に配設された遊技釘と衝突してそのまま下方に流下するか（図１０５２（ｃ）及び図１０５２（ｄ）参照）、又は、右側通路７６の下方に配設された遊技釘と衝突して左側方向に移動して右側一般入賞口６３ａに入球可能に構成されている（図１０５１（ｃ）及び図１０５１（ｄ）参照）。

【２０２８３】

よって、右打ち遊技で発射された遊技球が右側通路７６又は奥側通路７８を流下する場合、右側一般入賞口６３ａの直上に配設された奥側通路７８を流下した場合の方が、右側通路７６を流下した場合よりも右側一般入賞口６３ａに入球し易いように構成されている。

【２０２８４】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突した状況において、左側通路７５側に流下せずに右側通路７６又は奥側通路７８を流下し得る場合に、右側通路７６又は奥側通路７８のいずれの流路を流下し得るのかによって右側一般入賞口６３ａへの入球率が変化するため、接触部としての突起部７７ｃと衝突した遊技球が右側通路７６又は奥側通路７８を流下する場合の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０２８５】

また、右側通路７６の下方側にはスルーゲート６７が配設されている。このスルーゲート６７には、右側通路７６を流下した遊技球が該右側通路７６下方の遊技釘と衝突して下方に流下した場合（図１０５２（ｃ）及び図１０５２（ｄ）参照）、又は、他方側経路としての奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過後、右側一般入賞口６３ａの上方側の遊技球と衝突して右方向に移動した場合（図１０５４（ｃ）及び図１０５４（ｄ）参照）、に入球可能に構成されている。

【２０２８６】

スルーゲート６７の下方側には普通電役７２が配設されている。第５８実施形態の普通電役７２は、第５４実施形態の普通電役７２を右打ち遊技した遊技球が流下可能な領域において左右対称とした位置に配設されており（図９４０参照）、右側通路７６又は奥側通路７８を流下した遊技球がスルーゲート６７を通過した場合に入球可能に構成されている。なお、第５８実施形態の普通電役７２は、配設位置以外の構成については第５４実施形態と同様であるため、詳細を省略する。

【２０２８７】

ここで、図１０４７を参照して、飾り部材７７及び該飾り部材７７の周辺の構成について説明する。図１０４７（ａ）は、図１０４６におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、飾り部材７７及びその周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０４７（ｂ）は、図１０４７（ａ）の飾り部材７７及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０４７（ｃ）は、図１０４７（ａ）の飾り部材７７及びその周辺をＢの方向から見た場合における模式的断面図である。

【２０２８８】

第５４実施形態の飾り部材７７及びその周辺と、第５８実施形態の飾り部材７７及びその周辺との異なる点は、主に、突起部７７ｃの形状が異なる点と、奥側通路７８が追加されている点と、右側一般入賞口６３ａの配設位置が異なる点と、である。

【２０２８９】

詳細は後述するが、第５８実施形態の突起部７７ｃを形成する面の１つである突起部第２面７７ｃ２（図１０４８（ａ）参照）は、正面視した場合にお椀状のなだらかな曲線によって形成されており、右打ち遊技で発射された遊技球が特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を正面視奥側に転動した場合に、奥側通路入口７８ａに入球して奥側通路７８を流下し得るように構成されている。

【２０２９０】

図１０４７（ｂ）及び図１０４７（ｃ）に示すように、他方側経路としての奥側通路７８は、奥側通路入口７８ａ、奥側通路案内部７８ｂ、奥側通路流下部７８ｃ及び奥側通路出口７８ｄによって構成されている。奥側通路入口７８ａは、突起部第２面７７ｃ２の正面視奥側の流路形成部材１３ａにおいて、１の遊技球の直径よりも若干広い面積分くり抜くことで形成されている。そして、通路形成部としての流路形成部材１３ａに形成されている奥側通路入口７８ａは、正面視奥側の遊技盤１３側に連続する形でくり抜かれることによって、奥側通路案内部７８ｂへと連続して続いている。奥側通路案内部７８ｂは、１の遊技球が通過可能な幅で形成された通路であって、正面視手前側から奥側に向かってなだらかに下側に傾斜しており、奥側通路流下部７８ｃへと続いている。

【２０２９１】

奥側通路流下部７８ｃは、遊技盤１３よりも奥側に形成されており、１の遊技球が通過可能な幅で形成された通路である。奥側通路流下部７８ｃは、奥側通路案内部７８ｂを通過した遊技球が流下可能な流路であって、該奥側通路案内部７８ｂに続いて正面視奥行方向に流路を形成後、ほぼ直角に屈折し、垂直方向に流路を形成する。そして、奥側通路流下部７８ｃの下方側において、再度ほぼ直角に屈折して正面視手前方向に流路を形成し、遊技盤１３及び流路形成部材１３ａを通過して奥側通路出口７８ｄを通過し、入球装置としての右側一般入賞口６３ａ側へと流下可能に構成される。

【２０２９２】

従って、突起部第２面７７ｃ２から奥側通路入口７８ａに流入した遊技球は、奥側通路７８を流下して奥側通路出口７８ｄを通過可能となるため、該奥側通路出口７８ｄの真下に配設されている右側一般入賞口６３ａに入球し易いように構成されている。

【２０２９３】

一方、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球が奥側通路７８を流下した場合であっても、奥側通路出口７８ｄを通過後、入球装置としての右側一般入賞口６３ａの上方に配設されている遊技釘と衝突し、右側に移動してスルーゲート６７側へと流下し得るように構成されている（図１０５４（ｃ）及び図１０５４（ｄ）参照）。

【２０２９４】

このように構成することで、他方側経路としての奥側通路７８を流下する遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球するのか、右側一般入賞口６３ａには入球せずにスルーゲート６７側へと流下するのか、該遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上することができる。

【２０２９５】

なお、右側一般入賞口６３ａの左側上方には複数の遊技釘が連なって配設されており（

図１０４７（ａ）参照）、右側アウト口６６ａと右側一般入賞口６３ａとの間を遊技球が流下し得ないように構成されている。

【２０２９６】

また、奥側通路７８の正面視右側に配設された特定経路としての右側通路７６は、第５４実施形態と同様に１の遊技球が通過可能な幅で形成されており、該右側通路７６の下流側には遊技釘が配設されている。よって、接触部としての突起部７７ｃと衝突して右側通路７６を流下した遊技球は、該右側通路７６の下流側に配設された遊技釘と衝突し、流下方向を左側に移動して右側一般入賞口６３ａに入球するか（図１０５１（ｃ）及び図１０５１（ｄ）参照）、そのまま下方へと流下してスルーゲート６７側に流下可能（図１０５２（ｃ）及び図１０５２（ｄ）参照）に構成されている。

【２０２９７】

このように構成することで、特定経路としての右側通路７６を流下する遊技球がスルーゲート６７側へ流下するのか、流下方向を左側に移動して右側一般入賞口６３ａに入球するのか、該遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上することができる。

【２０２９８】

また、入球装置としての右側一般入賞口６３ａが、奥側通路７８を流下した遊技球が通過可能な奥側通路出口７８ｄの真下に配設されていることで、遊技球が右側通路７６を流下した場合よりも奥側通路７８を流下した場合の方が右側一般入賞口６３ａに入球し易いため、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃとの衝突によって、右側通路７６を流下し得るのか、又は、奥側通路７８を流下し得るのか、該遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０２９９】

次いで、図１０４８を参照して、第５８実施形態の飾り部材７７の詳細な構成について説明する。図１０４８（ａ）は、飾り部材７７を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０４８（ｂ）は、図１０４８（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０４８（ｃ）は、図１０４７（ａ）の飾り部材７７及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０４８（ｄ）は、図１０４８（ａ）をＢの方向から見た場合における模式的断面図である。

【２０３００】

第５４実施形態の飾り部材７７と、第５８実施形態の飾り部材７７との異なる点は、突起部７７ｃの形状が異なる点である。

【２０３０１】

第５８実施形態の突起部７７ｃは、主に突起部第１面７７ｃ１、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３によって構成されている。突起部第１面７７ｃ１は、突起部７７ｃの正面視左側上方の面であって、第５４実施形態の突起部第１面７７ｃ１と同様に正面視左側に傾斜した平面で構成されている。

【２０３０２】

よって、所定面としての突起部第１面７７ｃ１の上方から遊技球が流下した場合、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は該突起部第１面７７ｃ１上を左側へ転動して一方側経路としての左側通路７５へと流下するように構成されている（図１０５０参照）。一方、突起部第１面７７ｃ１に対して左側上方から遊技球が勢いよく衝突した場合、該遊技球は突起部第１面７７ｃ１と衝突した勢いで突起部第１面７７ｃ１上を右側へと転動し、突起部第２面７７ｃ２側へと流下し得るように構成されている（図１０５１（ａ）及び図１０５１（ｂ）参照）。

【２０３０３】

特定面としての突起部第２面７７ｃ２は、円筒を軸方向に半分程度に切断したような形状をなしており、正面視した場合にお椀状のなだらかな曲面で構成されている。正面視した場合の突起部第２面７７ｃ２の左右両端は、垂直に達しない程度の傾斜角度に構成されている。また、突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合に最も低い位置にあたる案内部位としての突起部第２面溝部７７ｃ２ａは、正面視手前側から奥側に向かってなだらかに下

側に傾斜して構成されている。
【２０３０４】
従って、例えば、１の遊技球を突起部第２面７７ｃ２の突起部第２面溝部７７ｃ２ａと前面板７７ａに接する状態で突起部第２面７７ｃ２上に置いた場合、該遊技球は突起部第２面溝部７７ｃ２ａ上を奥側へと転動していき、奥側通路入口７８ａを通過して奥側通路７８を流下するように構成されている。
【２０３０５】
一方、上述したように、減速装置としての突起部第２面７７ｃ２は、お椀状のなだらかな曲面で構成されているため、例えば、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を右側に勢いよく転動する場合、該遊技球は突起部第２面７７ｃ２の曲面に沿って正面視左側から右側へと転動し、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって右側通路７６側に流下可能に構成されている（図１０５２（ａ）～図１０５２（ｃ）参照）。
【２０３０６】
また、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を左側に勢いよく転動する場合、該遊技球は突起部第２面７７ｃ２の曲面に沿って正面視右側から左側へと転動し、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって突起部第１面７７ｃ１上を転動し、左側通路７５側に流下可能に構成されている（図１０５９（ａ）及び図１０５９（ｂ）参照）。
【２０３０７】
従って、減速装置としての突起部第２面７７ｃ２上を転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２を正面視左右方向に往復して転動速度を低下させながら奥側へと転動していき、奥側通路入口７８ａに流入して他方側経路としての奥側通路７８を流下するか（図１０５３参照）、突起部第２面７７ｃ２上を右端まで転動しきって右側通路７６を流下するか（図１０５１参照）、突起部第２面７７ｃ２上を左端まで転動しきって所定面としての突起部第１面７７ｃ１を転動し、一方側経路としての左側通路７５を流下するか、いずれかの流下態様で流下し得るように構成されている。
【２０３０８】
このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を転動する場合に、いずれの流路へ流下し得るのかに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２０３０９】
なお、減速装置としての突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合における該突起部第２面７７ｃ２の曲面は、左端側の方が右端側よりも高い位置まで形成されているため（図１０４８（ａ）参照）、突起部第２面７７ｃ２上を左方向に転動する遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を左端まで転動しきって突起部第１面７７ｃ１を転動し、左側通路７５を流下する事象よりも、突起部第２面７７ｃ２上を右方向に転動する遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を右端まで転動しきって特定経路としての右側通路７６を流下する事象の方が発生し易いように構成されている。
【２０３１０】
次に、図１０４９を参照して、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突して奥側通路７８を流下する場合の流下態様について説明する。図１０４９（ａ）～（ｄ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突して奥側通路７８を流下する場合について、図１０４７（ａ）をＢの方向から見た場合の流下態様を示した図である。
【２０３１１】
より詳細には、図１０４９（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０４９（ｂ）は、図１０４９（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が突起部第２面溝部７７ｃ２ａに沿って正面視奥側（図１０４９（ｂ）の右側）に向かって転動してく状態を示した図であり、図１０４９（ｃ）は、図１０４９（ｂ）の状態から、突起部第２面溝部７７ｃ２ａ上を奥側（図１０４９（ｃ）の右側）へと転動しきった遊技球が奥側通路入口７８ａに流入し、奥側通路案内部７８ｂを転動していく状態を示

した図であり、図１０４９（ｄ）は、図１０４９（ｃ）の状態から、奥側通路流下部７８ｃを転動する遊技球が奥側通路出口７８ｄに向かっていく状態を示した図である。

【２０３１２】

図１０４９（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２は、正面視した場合にお椀状の曲面で構成されており、正面視左右両端付近は急な傾斜角度となっており、正面視中央付近（突起部第２面溝部７７ｃ２ａ付近）は奥行方向に下って傾斜するなだらかな面となっている。図１０４９（ａ）では、右打ち遊技で発射された遊技球が、突起部第２面７７ｃ２上方から突起部第２面溝部７７ｃ２ａ付近に向かって流下していく状態となっている。

【２０３１３】

次いで、図１０４９（ｂ）は、図１０４９（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が突起部第２面溝部７７ｃ２ａに沿って奥側（図１０４９（ｂ）の右側）に向かって転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の上方から突起部第２面溝部７７ｃ２ａ付近に遊技球が衝突した場合、該突起部第２面溝部７７ｃ２ａ付近が正面視左右方向に大きくは傾斜していないため、遊技球は突起部第２面７７ｃ２上を正面視左右方向に大きく転動することなく、奥側通路入口７８ａ側に向かってゆるやかに傾斜する突起部第２面溝部７７ｃ２ａ上を奥側（図１０４９（ｂ）の右側）に転動していく。

【２０３１４】

次いで、図１０４９（ｃ）は、図１０４９（ｂ）の状態から、案内部位としての突起部第２面溝部７７ｃ２ａ上を奥側（図１０４９（ｃ）の右側）へと転動しきった遊技球が奥側通路入口７８ａに流入し、奥側通路案内部７８ｂを転動していく状態を示している。突起部第２面溝部７７ｃ２ａ上を奥側（図１０４９（ｃ）の右側）へと転動しきった遊技球は、通路形成部としての流路形成部材１３ａに形成された奥側通路入口７８ａに流入し、さらに、遊技盤１３に形成された奥側通路案内部７８ｂ上を転動して奥側通路流下部７８ｃ側へ向かっていく。

【２０３１５】

次いで、図１０４９（ｄ）は、図１０４９（ｃ）の状態から、奥側通路流下部７８ｃを転動する遊技球が奥側通路出口７８ｄに向かっていく状態を示している。遊技盤１３の奥側に形成されている奥側通路案内部７８ｂを転動した遊技球は奥側通路流下部７８ｃを流下し、該奥側通路流下部７８ｃの下方側で転動方向を正面視手前側に変更して奥側通路出口７８ｄに向かって転動する。奥側通路出口７８ｄを通過した遊技球は、下方の右側一般入賞口６３ａに入球するか、該右側一般入賞口６３ａの上方に配設された遊技釘と衝突して右方向に移動してスルーゲート６７側を流下していく（図１０４６参照）。

【２０３１６】

次に、図１０５０～図１０５９を参照して、第５８実施形態において、右打ち遊技で発射された遊技球の飾り部材７７周辺の流下態様について説明する。図１０５０～図１０５９は、第５８実施形態において、右打ち遊技で発射された遊技球の構成部品としての飾り部材７７周辺の流下態様を示した図である。

【２０３１７】

より詳細には、図１０５０（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０５０（ｂ）は、図１０５０（ａ）の状態から、所定面としての突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示した図であり、図１０５０（ｃ）は、図１０５０（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示した図である。

【２０３１８】

また、図１０５１（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であ

り、図１０５１（ｂ）は、図１０５１（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上をさらに右側に転動していく状態を示した図であり、図１０５１（ｃ）は、図１０５１（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図であり、図１０５１（ｄ）は、図１０５１（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示した図である。

【２０３１９】

さらに、図１０５２（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０５２（ｂ）は、図１０５２（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上をさらに右側に転動していく状態を示した図であり、図１０５２（ｃ）は、図１０５２（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図であり、図１０５２（ｄ）は、図１０５２（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して特定経路としての右側通路７６の下方側に流下し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【２０３２０】

また、図１０５３（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０５３（ｂ）は、図１０５３（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示した図であり、図１０５３（ｃ）は、図１０５３（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示した図であり、図１０５３（ｄ）は、図１０５３（ｃ）の状態から、奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示した図である。

【２０３２１】

さらに、図１０５４（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０５４（ｂ）は、図１０５４（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示した図であり、図１０５４（ｃ）は、図１０５４（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示した図であり、図１０５４（ｄ）は、図１０５４（ｃ）の状態から、奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａ上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【２０３２２】

また、図１０５５（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左側部分に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０５５（ｂ）は、図１０５５（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動していく状態を示した図であり、図１０５５（ｃ）は、図１０５５（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図であり、図１０５５（ｄ）は、図１０５５（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示した図である。

【２０３２３】

さらに、図１０５６（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左側部分に向かって流下していく状態を示した図であ

り、図１０５６（ｂ）は、図１０５６（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動していく状態を示した図であり、図１０５６（ｃ）は、図１０５６（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図であり、図１０５６（ｄ）は、図１０５６（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して右側通路７６の下方側に流下し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【２０３２４】

また、図１０５７（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左右方向中央付近に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０５７（ｂ）は、図１０５７（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示した図であり、図１０５７（ｃ）は、図１０５７（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示した図であり、図１０５７（ｄ）は、図１０５７（ｃ）の状態から、奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示した図である。

【２０３２５】

さらに、図１０５８（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左右方向中央付近に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０５８（ｂ）は、図１０５８（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示した図であり、図１０５８（ｃ）は、図１０５８（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示した図であり、図１０５８（ｄ）は、図１０５８（ｃ）の状態から、奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａ上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【２０３２６】

また、図１０５９（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０５９（ｂ）は、図１０５９（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左側に転動しきって突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動している状態を示した図であり、図１０５９（ｃ）は、図１０５９（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示した図である。

【２０３２７】

図１０５０（ａ）は、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から接触部としての突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０５０（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０３２８】

次いで、図１０５０（ｂ）は、図１０５０（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の上方から流下して該突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、該突起部第１面７７ｃ１との衝突によって流下方向を左側へと変更し、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しながら一方側経路としての左側通路７５に向かって流下していく。

【２０３２９】

次いで、図１０５０（ｃ）は、図１０５０（ｂ）の状態から、所定面としての突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動しきった遊技球は、保護部としての左側通路左壁７５ａと衝突しながら左側通路７５を流下していき、右側アウト口６６ａに入球する。右側アウト口６６ａに入球した遊技球は、図示しない球排出路へと案内される。

【２０３３０】

次に、図１０５１（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から接触部としての突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０５１（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０３３１】

次いで、図１０５１（ｂ）は、図１０５１（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上をさらに右側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第１面７７ｃ１上を右方向へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきって突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。さらに、該遊技球は、突起部第２面７７ｃ２の左端付近の右側に傾斜した面を転動することで勢いをつけながら突起部第２面７７ｃ２の右端側へと転動していく。

【２０３３２】

次いで、図１０５１（ｃ）は、図１０５１（ｂ）の状態から、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右方向へと転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面によって勢いを落としながらも該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきり、右側通路７６を流下していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。

【２０３３３】

次いで、図１０５１（ｄ）は、図１０５１（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示している。特定経路としての右側通路７６を流下する遊技球は、該右側通路７６の下方側に配設された遊技球と衝突する。この衝突によって流下方向を左側に変更した遊技球は、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。

【２０３３４】

次に、図１０５２（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０５２（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０３３５】

次いで、図１０５２（ｂ）は、図１０５２（ａ）の状態から、所定面としての突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上をさらに右側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第１面７７ｃ１上を右方向へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しき

って突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。さらに、該遊技球は、突起部第２面７７ｃ２の左端付近の右側に傾斜した面を転動することで勢いをつけながら突起部第２面７７ｃ２の右端側へと転動していく。

【２０３３６】

次いで、図１０５２（ｃ）は、図１０５２（ｂ）の状態から、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右方向へと転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面によって勢いを落としながらも該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきり、右側通路７６を流下していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。

【２０３３７】

次いで、図１０５２（ｄ）は、図１０５２（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して右側通路７６の下方側に流下し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。特定経路としての右側通路７６を流下する遊技球は、該右側通路７６の下方側に配設された遊技球と衝突する。この衝突によって右側通路７６下方の２の遊技釘の間を通過した遊技球は、スルーゲート６７（図１０４６参照）に向かって流下していく。

【２０３３８】

次に、図１０５３（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０５３（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０３３９】

次いで、図１０５３（ｂ）は、図１０５３（ａ）の状態から、所定面としての突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第１面７７ｃ１上を右方向へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきって突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。

【２０３４０】

このとき、突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動することで勢いを失った遊技球は、突起部第２面７７ｃ２上を右方向に転動するが、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を左方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動する。さらに、突起部第２面７７ｃ２上を左方向に転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の左端付近の右側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を再度右方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動する。このようにして、該遊技球は減速装置としての突起部第２面７７ｃ２を左右方向に複数回往復する。

【２０３４１】

また、上述したように、突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合に最も低い位置に当たる突起部第２面溝部７７ｃ２ａは、正面視手前側から奥側に向かってなだらかに下側に傾斜して構成されている（図１０４８（ａ）及び図１０４８（ｄ）参照）。このため、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を左右に往復する遊技球は、案内部位としての突起部第２面溝部７７ｃ２ａが奥側に傾斜していることによって徐々に奥側通路入口７８ａに近づきつつ、突起部第２面７７ｃ２上を左右に複数回往復することで勢いを失い、左右方向への移動幅が小さくなっていくことで正面視奥側への移動速度を速めながら奥側通路入口７８ａに入球し、他方側経路としての奥側通路７８を流下していく。

【２０３４２】

次いで、図１０５３（ｃ）は、図１０５３（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示している。奥側通路入口７８ａに流入した遊技球は、遊技盤１３に形成された奥側通路案内部７８ｂ（図１０４９参照）上を奥側に転動して奥側通路流下部７８ｃ（図１０４９参照）を流下し、該奥側通路流下部７８ｃの下方側で転動方向を正面視手前側に変更して奥側通路出口７８ｄに向かって転動していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。

【２０３４３】

次いで、図１０５３（ｄ）は、図１０５３（ｃ）の状態から、他方側経路としての奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示している。奥側通路出口７８ｄを通過した遊技球は下方へ流下していく。そして、奥側通路出口７８ｄ下方の２の遊技釘と衝突しなかった場合や、該２の遊技釘と衝突した結果、２の遊技釘の間を通過した場合に、右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。

【２０３４４】

次に、図１０５４（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から接触部としての突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０５４（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０３４５】

次いで、図１０５４（ｂ）は、図１０５４（ａ）の状態から、所定面としての突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第１面７７ｃ１上を右方向へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきって突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。

【２０３４６】

このとき、突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動することで勢いを失った遊技球は、突起部第２面７７ｃ２上を右方向に転動するが、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を左方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動する。さらに、突起部第２面７７ｃ２上を左方向に転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の左端付近の右側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を再度右方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動する。このようにして、該遊技球は減速装置としての突起部第２面７７ｃ２を左右方向に複数回往復する。

【２０３４７】

また、上述したように、特定面としての突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合に最も低い位置に当たる突起部第２面溝部７７ｃ２ａは、正面視手前側から奥側に向かってなだらかに下側に傾斜して構成されている（図１０４８（ａ）及び図１０４８（ｄ）参照）。このため、突起部第２面７７ｃ２上を左右に往復する遊技球は、案内部位としての突起部第２面溝部７７ｃ２ａが奥側に傾斜していることによって徐々に奥側通路入口７８ａに近づきつつ、突起部第２面７７ｃ２上を左右に複数回往復することで勢いを失い、左右方向への移動幅が小さくなっていくことで正面視奥側への移動速度を速めながら奥側通路入口７８ａに入球し、奥側通路７８を流下していく。

【２０３４８】

次いで、図１０５４（ｃ）は、図１０５４（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示している。奥側通路入口７８ａに流入した遊技球は、遊技盤１３に形成された奥側通路案内部７８ｂ（図１０４９

参照）上を奥側に転動して奥側通路流下部７８ｃ（図１０４９参照）を流下し、該奥側通路流下部７８ｃの下方側で転動方向を正面視手前側に変更して奥側通路出口７８ｄに向かって転動していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。

【２０３４９】

次いで、図１０５４（ｄ）は、図１０５４（ｃ）の状態から、奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａ上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。奥側通路出口７８ｄを通過した遊技球は下方へ流下していく。そして、奥側通路出口７８ｄ下方の遊技釘と衝突した結果、流下方向を右側に移動した遊技球は、スルーゲート６７に向かって流下していく。

【２０３５０】

次に、図１０５５（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左側部分に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０５５（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左側部分に向かって流下していく状態となっている。

【２０３５１】

次いで、図１０５５（ｂ）は、図１０５５（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の左側部分に衝突した遊技球は、右側に傾斜した面によって勢いをつけながら突起部第２面７７ｃ２上を右方向に転動していく。

【２０３５２】

次いで、図１０５５（ｃ）は、図１０５５（ｂ）の状態から、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右方向へと転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面によって勢いを落としながらも該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきり、右側通路７６を流下していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。

【２０３５３】

次いで、図１０５５（ｄ）は、図１０５５（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示している。右側通路７６を流下する遊技球は、該右側通路７６の下方側に配設された遊技球と衝突する。この衝突によって流下方向を左側に変更した遊技球は、右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。

【２０３５４】

次に、図１０５６（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左側部分に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、構成部品としての飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０５６（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左側部分に向かって流下していく状態となっている。

【２０３５５】

次いで、図１０５６（ｂ）は、図１０５６（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の左側部分に衝突した遊技球は、右側に傾斜した面によって勢いをつけながら突起部第２面７７ｃ２上を右方向に転動していく。

【２０３５６】
次いで、図１０５６（ｃ）は、図１０５６（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右方向へと転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面によって勢いを落としながらも該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきり、右側通路７６を流下していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。
【２０３５７】
次いで、図１０５６（ｄ）は、図１０５６（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して右側通路７６の下方側に流下し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。特定経路としての右側通路７６を流下する遊技球は、該右側通路７６の下方側に配設された遊技球と衝突する。この衝突によって右側通路７６下方の２の遊技釘の間を通過した遊技球は、スルーゲート６７（図１０４６参照）に向かって流下していく。
【２０３５８】
次に、図１０５７（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左右方向中央付近に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から接触部としての突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０５７（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左右方向中央付近に向かって流下していく状態となっている。
【２０３５９】
次いで、図１０５７（ｂ）は、図１０５７（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示している。特定面としての突起部第２面７７ｃ２の左右方向中央付近に衝突した遊技球は、衝突面が正面視左右方向に大きく傾斜していないため、左右方向に小さく転動しながら該突起部第２面７７ｃ２上を左右方向に複数回往復する。
【２０３６０】
また、上述したように、突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合に最も低い位置に当たる突起部第２面溝部７７ｃ２ａは、正面視手前側から奥側に向かってなだらかに下側に傾斜して構成されている（図１０４８（ａ）及び図１０４８（ｄ）参照）。このため、突起部第２面７７ｃ２上を左右に往復する遊技球は、突起部第２面溝部７７ｃ２ａが奥側に傾斜していることによって徐々に奥側通路入口７８ａに近づきつつ、突起部第２面７７ｃ２上を左右に複数回往復することで勢いを失い、左右方向への移動幅が小さくなっていくことで正面視奥側への移動速度を速めながら奥側通路入口７８ａに入球し、他方側経路としての奥側通路７８を流下していく。
【２０３６１】
次いで、図１０５７（ｃ）は、図１０５７（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示している。奥側通路入口７８ａに流入した遊技球は、遊技盤１３に形成された奥側通路案内部７８ｂ（図１０４９参照）上を奥側に転動して奥側通路流下部７８ｃ（図１０４９参照）を流下し、該奥側通路流下部７８ｃの下方側で転動方向を正面視手前側に変更して奥側通路出口７８ｄに向かって転動していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。
【２０３６２】
次いで、図１０５７（ｄ）は、図１０５７（ｃ）の状態から、他方側経路としての奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示している。奥側通路出口７８ｄを通過した遊技球は下方へ

流下していく。そして、奥側通路出口７８ｄ下方の２の遊技釘と衝突しなかった場合や、該２の遊技釘と衝突した結果、２の遊技釘の間を通過した場合に、右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。

【２０３６３】

次に、図１０５８（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左右方向中央付近に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０５８（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２の左右方向中央付近に向かって流下していく状態となっている。

【２０３６４】

次いで、図１０５８（ｂ）は、図１０５８（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の左右方向中央付近に衝突した遊技球は、衝突面が正面視左右方向に大きく傾斜していないため、左右方向に小さく転動しながら該突起部第２面７７ｃ２上を左右方向に複数回往復する。

【２０３６５】

また、上述したように、突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合に最も低い位置に当たる突起部第２面溝部７７ｃ２ａは、正面視手前側から奥側に向かってなだらかに下側に傾斜して構成されている（図１０４８（ａ）及び図１０４８（ｄ）参照）。このため、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を左右に往復する遊技球は、案内部位としての突起部第２面溝部７７ｃ２ａが奥側に傾斜していることによって徐々に奥側通路入口７８ａに近づきつつ、突起部第２面７７ｃ２上を左右に複数回往復することで勢いを失い、左右方向への移動幅が小さくなっていくことで正面視奥側への移動速度を速めながら奥側通路入口７８ａに入球し、奥側通路７８を流下していく。

【２０３６６】

次いで、図１０５８（ｃ）は、図１０５８（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示している。奥側通路入口７８ａに流入した遊技球は、遊技盤１３に形成された奥側通路案内部７８ｂ（図１０４９参照）上を奥側に転動して奥側通路流下部７８ｃ（図１０４９参照）を流下し、該奥側通路流下部７８ｃの下方側で転動方向を正面視手前側に変更して奥側通路出口７８ｄに向かって転動していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。

【２０３６７】

次いで、図１０５８（ｄ）は、図１０５８（ｃ）の状態から、他方側経路としての奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａ上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。奥側通路出口７８ｄを通過した遊技球は下方へ流下していく。そして、奥側通路出口７８ｄ下方の遊技釘と衝突した結果、流下方向を右側に移動した遊技球は、スルーゲート６７に向かって流下していく。

【２０３６８】

次に、図１０５９（ａ）は、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０５９（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。

【２０３６９】

次いで、図１０５９（ｂ）は、図１０５９（ａ）の状態から、特定面としての突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左側に転動しきって突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動している状態を示している。突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第２面７７ｃ２上を左方向へと転動していき、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって突起部第１面７７ｃ１側へと転動していく。

【２０３７０】

次いで、図１０５９（ｃ）は、図１０５９（ｂ）の状態から、所定面としての突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動する遊技球は、該突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動しきって保護部としての左側通路左壁７５ａと衝突しながら左側通路７５を流下していき、右側アウト口６６ａに入球する。右側アウト口６６ａに入球した遊技球は、図示しない球排出路へと案内される。

【２０３７１】

以上、説明したように、第５８実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７の突起部７７ｃを、少なくとも突起部第１面７７ｃ１、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３の３面で構成する。そして、突起部第１面７７ｃ１を正面視左側に傾斜する平面で形成し、突起部第２面７７ｃ２を正面視お椀状に湾曲した曲面で形成する。

【２０３７２】

そして、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合には、該突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動して左側通路７５に流下するか、又は、突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動して突起部第２面７７ｃ２側に移動し、該突起部第２面７７ｃ２の正面視奥側に形成された奥側通路７８を流下可能に構成する。

【２０３７３】

また、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突した場合には、該突起部第２面７７ｃ２の正面視奥側に形成された奥側通路７８に流下可能に構成する。一方、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２に対して右側上方から勢いよく衝突した場合には、該突起部第２面７７ｃ２上を左方向に転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に移動し、さらに突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動しきって左側通路７５に流下し得るが、突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合における該突起部第２面７７ｃ２の曲面を、左端側の方が右端側よりも高い位置まで形成されていることで、突起部第２面７７ｃ２上を転動する遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左方向に転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に移動し難くなるように構成する。

【２０３７４】

さらに、右打ち遊技で発射された遊技球が一方側経路としての左側通路７５を流下した場合には右側アウト口６６ａに入球し、入球装置としての右側一般入賞口６３ａには入球し得ないように構成し、奥側通路７８を流下した場合には該奥側通路７８の下方側に配設された右側一般入賞口６３ａに入球可能となるように構成する。

【２０３７５】

また、飾り部材７７を支持する保持部としての左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２は、右打ち遊技で発射された遊技球が流下し得ない位置において支持するように構成する。

【２０３７６】

さらに、接触部としての突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合に、お椀状の曲面を形成し、突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合に最も低い位置にあたる突起部第２面溝部７７ｃ２ａが正面視手前側から奥側に向かってなだらかに下方に傾斜するように構成する。そして、突起部第２面７７ｃ２上を正面視左右方向に往復して転動する遊技球が、徐々に奥側に転動して奥側通路入口７８ａに入球し、奥側通路７８を流下可能

に構成する。
【２０３７７】
このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の一部である突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１に衝突して、左側通路７５又は奥側通路７８のいずれかの流路を流下し得るようにすることができる。また、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の一部である突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２に衝突して左側通路７５又は奥側通路７８のいずれかの流路を流下し得るようにすることができる。
【２０３７８】
その結果、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃのうち、いずれの部位と衝突して、いずれの流路に流下し得るのかに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２０３７９】
また、第５８実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７を支持する左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２を、右打ち遊技で発射された遊技球が流下し得ない領域で支持するように構成する。
【２０３８０】
このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２と衝突することを防止することができる。その結果、保持部としての左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２に遊技球が衝突し得ないことで飾り部材７７の耐久性を向上させ、修理コストを低減することでパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。
【２０３８１】
さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０では、平面部としての前面板７７ａの前面に一定の装飾を施すように構成する。このように構成することで、遊技盤１３の意匠性を向上させることができ、遊技者がパチンコ機１０に注目し易くなり、遊技する動機を与えることでパチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【２０３８２】
また、第５８実施形態のパチンコ機１０では、前面板７７ａを透明な樹脂素材によって構成する。このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突して左側通路７５又は奥側通路７８を流下する流下態様を、該前面板７７ａを介して遊技者が視認可能とすることができる。その結果、前面板７７ａに施された装飾によって意匠性を向上しつつ、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突し、左側通路７５又は奥側通路７８のいずれの流路を流下し得るのかを遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２０３８３】
さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７を流路形成部材１３ａの正面視裏側から固定可能に構成する。このように構成することで、飾り部材７７のビス止め箇所を遊技者から視認困難とすることができる。その結果、飾り部材７７の意匠性を向上することができる。
【２０３８４】
また、第５８実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７の突起部７７ｃを構成する１面である突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合にお椀状の曲面で形成し、該突起部第２面７７ｃ２上を転動する遊技球が正面視左右に往復転動し得るように構成することで、該遊技球の転動速度を低減可能に構成する。
【２０３８５】
このように構成することで、突起部第２面７７ｃ２上を転動する遊技球が正面視左右に往復転動し、該遊技球の転動速度が低減されることで突起部第２面７７ｃ２の奥側に構成された奥側通路７８に流入可能とすることができる。
【２０３８６】
その結果、突起部第２面７７ｃ２上を転動する遊技球が突起部第１面７７ｃ１側に転動

しきり、左側通路７５に流下し得るのか、突起部第２面７７ｃ２上を正面視左右に往復転動して転動速度を低減され、突起部第２面７７ｃ２の奥側に配設された奥側通路７８に流下し得るのか、該遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０３８７】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０では、突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合にお椀状に形成された曲面の最も低い位置に相当する突起部第２面溝部７７ｃ２ａが、正面視奥側に向かって徐々に下方に傾斜するように構成する。

【２０３８８】

このように構成することで、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を正面視左右に往復転動して転動速度を低減された遊技球が、突起部第２面溝部７７ｃ２ａが奥側に傾斜していることで奥側に転動していき、突起部第２面７７ｃ２の奥側に配設された奥側通路７８に流下可能とすることができる。

【２０３８９】

その結果、突起部第２面７７ｃ２上を転動する遊技球が左方向に転動して突起部第１面７７ｃ１側に転動しきり、左側通路７５に流下し得るのか、突起部第２面７７ｃ２上を正面視左右に往復転動して転動速度を低減され、突起部第２面７７ｃ２の奥側に配設された奥側通路７８に流下し得るのか、該遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０３９０】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０では、突起部第２面７７ｃ２を転動する遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を右方向に転動しきった場合に流下可能な右側通路７６を配設し、該右側通路７６を流下した遊技球が右側一般入賞口６３ａに入球可能となるように構成する。そして、右打ち遊技で発射された遊技球が他方側経路としての右側通路７６を流下した場合よりも、奥側通路７８を流下した場合の方が右側一般入賞口６３ａに入球し易くなるように構成する。

【２０３９１】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突した状況において、左側通路７５を流下した場合には右側アウト口６６ａに入球することで遊技価値を得ることができず、右側通路７６を流下した場合には右側一般入賞口６３ａに入球し得ることで遊技価値を獲得することができ、奥側通路入口７８ａを流下した場合には、右側通路７６を流下した場合よりも右側一般入賞口６３ａに入球し易いことで、より遊技価値を獲得し易くすることができる。

【２０３９２】

その結果、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃを衝突した場合に、いずれの流路を流下し得るのかに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０３９３】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０では、左側通路７５、右側通路７６及び奥側通路７８を、それぞれ１の遊技球が通過可能な幅で構成する。このように構成することで、各流路の役割（即ち、左側通路７５を流下した遊技球は右側アウト口６６ａに入球し、右側通路７６を流下した遊技球は右側一般入賞口６３ａに入球可能とし、奥側通路７８を流下した遊技球は右側通路７６を流下した遊技球よりも右側一般入賞口６３ａに入球し易くする）を明確にすることができる。

【２０３９４】

その結果、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突した場合に、左側通路７５、右側通路７６又は奥側通路７８のいずれの流路に流下し得るのかに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０３９５】

その他、第５８実施形態におけるパチンコ機１０は、第５４実施形態乃至第５７実施形

態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第５９実施形態＞

次いで、図１０６０～図１０６９を参照して、本発明を適用した第５９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５９実施形態のパチンコ機１０について、第５４実施形態乃至第５８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第５４実施形態乃至第５８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第５４実施形態乃至第５８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２０３９６】

第５８実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が構成部品としての飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突することで左側通路７５、右側通路７６又は奥側通路７８を流下し、各流路を流下した場合の遊技価値を得られる割合が異なるように構成することで、飾り部材７７付近の遊技球の流下態様に注目させるように構成されていた。

【２０３９７】

一方、第５８実施形態のパチンコ機１０では、突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左方向に転動し、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に移動し、一方側経路としての左側通路７５を流下して右側アウト口６６ａに入球し得るように構成されているため、遊技者の興趣を低下させてしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

【２０３９８】

より具体的には、例えば、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合には、該突起部第１面７７ｃ１が左側に傾斜していることによって左側通路７５を流下し易く構成されていた。一方、突起部第２面７７ｃ２と衝突した場合には、該突起部第２面７７ｃ２が正面視した場合にお椀状の曲面で構成されており、該突起部第２面７７ｃ２の左端が右端よりも高い面となっていることで突起部第１面７７ｃ１側に転動し難く構成されていた。

【２０３９９】

このため、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２を右側に転動しきって他方側経路としての右側通路７６を流下するか、該突起部第２面７７ｃ２の奥側に転動して奥側通路７８を流下するか、いずれかの流路に流入し易い一方で、突起部第２面７７ｃ２を左側に転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に移動し、左側通路７５にも流下し得るように構成されており、該左側通路７５を流下することで右側アウト口６６ａに入球してしまうため、このような流下態様となった場合に、遊技者の興趣を低下させてしまうおそれがある。

【２０４００】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が左方向に転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に移動し、左側通路７５を流下して右側アウト口６６ａに入球してしまうことを防止し、遊技者の興趣が低下してしまうことを防止することを目的とする。

【２０４０１】

より詳細には、例えば、突起部第１面７７ｃ１と突起部第２面７７ｃ２とで構成される頂点に突起部第１面壁部７７ｃ１ａを配設し、突起部第２面７７ｃ２を転動する遊技球が左側に転動しきって突起部第１面７７ｃ１側に転動することを防止することを目的とする。

【２０４０２】

本目的を達成するために、第５８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射される遊技球が通過可能な領域を形成する流路形成手段と、前記領域の一部であって、前記発射手段から発射された遊技球が通過可能な第１流路と、前記領域の一部であって、前記第１流路と異なる第２流路と、遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球することで、遊技者に所定の遊技価値を付与可

能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも前記第１流路と前記第２流路との間の位置に配設され、少なくとも一部が樹脂で形成された取付部材、を備え、前記取付部材は、平板状に形成された平板部と、前記第１流路と前記第２流路との間に位置し、前記領域内に位置することで、前記発射手段から発射された遊技球と当接し得る当接部と、所定の支持部と、を備え、前記当接部は、少なくとも、前記発射手段により発射された遊技球が当接し得る第１面と、前記第１面と異なる面であって、遊技球が当接し得る第２面と、前記第１面及び前記第２面と異なる面であって、遊技球が当接し得ない第３面と、を備え、前記遊技機は、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面と当接した場合に、前記第１流路又は前記第２流路のいずれかに遊技球を流入させ得て、遊技球が前記第２面と当接した場合に、前記第１流路には遊技球を流入させ難く、前記第２流路に遊技球を流入させ得て、前記第１流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段には入球し得ず、前記第２流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段に入球し得て、少なくとも１の前記支持部は、前記領域を通過する遊技球と衝突し得ない位置に形成され、前記第２面は、上面を遊技球が転動可能に構成され、前記遊技機は、前記第２面を転動した遊技球が流下可能な流路であって、前記第１流路及び前記第２流路と異なる第３流路、を備え、前記当接部は、前記第２面を転動する遊技球が、前記第２流路及び前記第３流路と異なる流路へ流入することを抑制可能なカバー手段、を備えている。

【２０４０３】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも１の前記支持部は、前記領域の外側に設けられる。

【２０４０４】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部は、少なくとも、遊技機前面側に所定の装飾が施されている。

【２０４０５】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部の少なくとも一部は、透光性を有し、前記第１流路又は前記第２流路を遊技球が流下する場合に、該遊技球の少なくとも一部を前記平板部を介して遊技機前方から視認可能に構成される。

【２０４０６】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材は、前記支持部により、前記流路形成手段の裏側から固定可能に構成される。

【２０４０７】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０は、所定遊技状態と、該所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記取付部材は、前記特定遊技状態において推奨される所定遊技方法によって前記発射手段により発射された遊技球が到達し得る所定領域に取付される。

【２０４０８】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記第２面の上面を転動する遊技球の転動速度を低減可能な低減手段、を備えている。

【２０４０９】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記当接部を転動している遊技球の転動方向を、前記第２流路側に変更可能な所定案内部、を備えている。

【２０４１０】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記所定案内部は、前記当接部を転動する遊技球の転動方向と交差する方向に向けて漸次傾斜するように構成されている。

【２０４１１】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記第３流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段に入球し得るように構成され、前記第３流路を遊技球が流下した場合よりも、前記第２流路を遊技球が流下した場合の方が前記入球手段に入球し易いように構成されている。

【２０４１２】

また、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記第１流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。

【２０４１３】

さらに、第５８実施形態のパチンコ機１０は、前記第２流路は、１の遊技球のみが通過可能な幅で形成される。

【２０４１４】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、流路形成手段としての盤面形成部を備え、第１流路としての一方側経路を備え、第２流路としての他方側経路を備え、入球手段としての入球装置を備え、所定の遊技価値としての付与利益を備え、遊技価値付与手段としての利益付与装置を備え、取付部材としての構成部品を備え、平板部としての平面部を備え、当接部としての接触部を備え、支持部としての保持部を備え、第１面としての所定面を備え、第２面としての特定面を備え、第３面としての規定面を備え、所定遊技状態としての所定態様を備え、特定遊技状態としての特定態様を備え、遊技状態移行手段としての状態移行制御を備え、所定遊技方法としての遊技手法を備え、所定領域としての所定区画を備え、低減手段としての減速装置を備え、所定案内部としての案内部位を備え、第３流路としての特定経路を備え、カバー手段としての保護部を備える。

【２０４１５】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２０４１６】

さらに、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２０４１７】

また、例えば、第１面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０４１８】

さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の付与制御処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技

価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２０４１９】

また、例えば、所定遊技方法として、本実施形態では所謂右打ち遊技を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が戻り球防止部材を超えない強さで発射する操作、遊技球が戻り球防止部材を超える強さで発射する操作、遊技球が遊技領域の左側に流下可能に発射する操作、遊技球が遊技領域の右側に流下可能に発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突可能な強さで発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突し得ない強さで発射する操作などが挙げられる。

【２０４２０】

さらに、例えば、所定案内部として、本実施形態では突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２上に形成された突起部第２面溝部７７ｃ２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで遊技球の流路を振り分ける部位や、遊技球が流入することにより流路が交互に切り替わる部位、特別図柄の動的表示または普通図柄の可変表示において特定の図柄が停止した場合に特定の領域に遊技球を流入可能とする部位、遊技球が衝突することで回転して該回転中に他の遊技球が衝突して該他の遊技球の流下方向を変化可能な部位、大当たり遊技状態を発生可能な装置への流入を切り替え可能な部位、遊技球を特定方向に案内可能な部位、などが挙げられる。

【２０４２１】

また、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２０４２２】

さらに、例えば、遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【２０４２３】

また、例えば、取付部材として、本実施形態では飾り部材７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技盤に取り付けることによって意匠を向上させるための部材、発光させることで意匠を向上させる又は遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用であっ

て可動し得る部材、遊技者が操作可能な部材、遊技盤を構成するための部材、遊技球の流路を形成するための部材、遊技球が転動可能に構成された部材、遊技球の流路を振り分けるための部材、遊技球の進行方向によって通過可能又は通過不可に構成された部材、遊技球が衝突することで進行方向を変更可能な部材、遊技球の通過を検知するための部材、遊技球が衝突することで流下速度を減衰させる部材、遊技球が入球可能な部材、などが挙げられる。

【２０４２４】

さらに、例えば、カバー手段として、本実施形態では、突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２側を転動する遊技球が突起部第１面７７ｃ１側に転動することを抑制する突起部第１面壁部７７ｃ１ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の衝突を防止又は抑制するための部位、遊技球が特定の流路へ流入することを防止または抑制する部位、遊技球の進行方向を制限するための部位、可動物が所定の範囲を超えて可動することを防止する部位、遊技球の流下速度を抑制可能な部位、遊技者が右打ち遊技など特定の遊技方法を実行しないように抑制する表示物や電飾や音声、などが挙げられる。

【２０４２５】

また、例えば、第３面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第３面７７ｃ３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０４２６】

さらに、例えば、平板部として、本実施形態では飾り部材７７の前面板７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の部材のうち平面状又は略平面状に形成された部位、全体的に見て平面状又は略平面状に形成された部位、平面状又は略平面状に形成された部位であって該部位の奥側を転動又は流下する遊技球を該部位を介して視認可能に形成された部位などが挙げられる。

【２０４２７】

また、例えば、当接部として、本実施形態では飾り部材７７の突起部７７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、球が転動していずれかの流下可能な箇所から流下し得る部位、などが挙げられる。

【２０４２８】

さらに、例えば、入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２０４２９】

また、例えば、第２流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された奥側通路７８を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の

特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２０４３０】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では飾り部材７７を支持する支持部７７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材を固定可能な部位、可動する部材の軸となって固定可能な部位などが挙げられる。

【２０４３１】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では遊技球が入球することで付与され得る賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２０４３２】

さらに、例えば、第２面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０４３３】

また、例えば、低減手段として、本実施形態では突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が繰り返し転動することで転動速度を低下させることが可能な部位、遊技球が衝突することで移動速度を緩和可能な部位、磁力等の引力又は反発力によって遊技球に勢力を加えて移動速度を緩和可能な部位、１又は複数の衝突部に衝突させることで遊技球の移動速度を緩和可能な部位、などが挙げられる。

【２０４３４】

さらに、例えば、第１流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された左側通路７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２０４３５】

また、例えば、第３流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された右側通路７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２０４３６】

さらに、例えば、所定領域として、本実施形態では右打ち遊技で発射された遊技球が到達し得る範囲を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動物の可動し得る範囲、操作可能な可動体の可動し得る範囲、遊技球が移動可能な範囲、遊技球が衝突することで可動し得る可動体の可動し得る範囲、電飾が配設されている範囲、配設物が配設されている範囲、所定の状態である物体が変位して特定の状態となるまでの範囲、一定の距離又は広さ、ＲＡＭ等に格納されているカウ

ンタの値などの最小値から最大値までの範囲、ＲＡＭ等に格納されている情報の範囲、などが挙げられる。

【２０４３７】

また、例えば、流路形成手段として、本実施形態では遊技盤１３の遊技領域右上部分の左側通路７５や右側通路７６等を形成する流路形成部材１３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技釘によって形成された流路、樹脂素材等によって形成された流路、磁石等の遊技球を引き寄せる性質を持つ物体よって形成された流路、遊技球が当接することで複数の流路のうちのいずれかに振り分け可能な当接部、遊技球が流下可能に形成された領域、遊技球の流路が形成された遊技盤、遊技球が転動可能な流路の一部、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路の一部、遊技球を発射した場合に通過する流路の一部、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路の一部、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路の一部、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路の一部、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路の一部、遊技球の流路となり得る複数の遊技釘の一部、遊技球が入球可能な入球口の一部などが挙げられる

【２０４３８】

ここで、図１０６０を参照して、第５９実施形態の飾り部材７７の詳細な構成について説明する。図１０６０（ａ）は、第５９実施形態の飾り部材７７を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０６０（ｂ）は、図１０６０（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０６０（ｃ）は、第５９実施形態の飾り部材７７及びその周辺を上方から見た場合における模式的断面図であり、図１０６０（ｄ）は、図１０６０（ａ）をＢの方向から見た場合における模式的断面図である。

【２０４３９】

第５８実施形態の飾り部材７７と、第５９実施形態の飾り部材７７との異なる点は、突起部７７ｃに突起部第１面壁部７７ｃ１ａが追加されている点である。

【２０４４０】

図１０６０（ａ）に示すように、突起部７７ｃを正面視した場合の突起部第１面７７ｃ１と突起部第２面７７ｃ２とで構成される頂点において、保護部としての突起部第１面壁部７７ｃ１ａが配設されている。突起部第１面壁部７７ｃ１ａは、接触部としての突起部７７ｃと同様の樹脂素材で形成されている。突起部第１面壁部７７ｃ１ａは、突起部第１面７７ｃ１の右端側の面を延伸させる形で配設されており、突起部第１面７７ｃ１と突起部第１面壁部７７ｃ１ａの上側の面とが１の平面となるように構成されている。

【２０４４１】

よって、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１に向かって左側上方から勢いよく流下した場合、該遊技球は、所定面としての突起部第１面７７ｃ１を右側に転動していき、該突起部第１面７７ｃ１の延伸面となっている突起部第１面壁部７７ｃ１ａの上面をさらに右側に転動し、突起部第２面７７ｃ２側に転動可能となるように構成されている（図１０６２（ａ）及び図１０６２（ｂ）参照）。

【２０４４２】

また、保護部としての突起部第１面壁部７７ｃ１ａは、突起部第２面７７ｃ２の左端の面に対して直角又は略直角となるように形成されている。

【２０４４３】

よって、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２に向かって右側上方から勢いよく流下した場合、該遊技球は、特定面としての突起部第２面７７ｃ２を左側に転動していき、該突起部第２面７７ｃ２の左端まで転動することで突起部第１面壁部７７ｃ１ａの下面に衝突して転動方向を右側に変更し、突起部第１面７７ｃ１側には転動し得ないように構成されている（図１０６６（ａ）及び図１０６６（ｂ）参照）。

【２０４４４】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合に、突起部第２面７７ｃ２側に転動可能とし、右打ち遊技で発射された遊技

球が突起部第２面７７ｃ２と衝突した場合に、突起部第１面７７ｃ１側に転動し得ないようにすることができる。

【２０４４５】

その結果、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合には、突起部第２面７７ｃ２側に転動して奥側通路７８又は右側通路７６に流下し得ることで右側一般入賞口６３ａ若しくはスルーゲート６７等の入球口に入球可能とし、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突した場合には、所定面としての突起部第１面７７ｃ１側に転動し得ないことで、一方側経路としての左側通路７５を流下し得ず、右側アウト口６６ａに入球することを防止することができるため、遊技者の興趣が低下してしまうことを防止し、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２０４４６】

次に、図１０６１～図１０６９を参照して、第５９実施形態において、右打ち遊技で発射された遊技球の構成部品としての飾り部材７７周辺の流下態様について説明する。図１０６１～図１０６９は、第５９実施形態において、右打ち遊技で発射された遊技球の飾り部材７７周辺の流下態様を示した図である。

【２０４４７】

より詳細には、図１０６１（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０６１（ｂ）は、図１０６１（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示した図であり、図１０６１（ｃ）は、図１０６１（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示した図である。

【２０４４８】

また、図１０６２（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０６２（ｂ）は、図１０６２（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１及び突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上をさらに右側に転動していく状態を示した図であり、図１０６２（ｃ）は、図１０６２（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図であり、図１０６２（ｄ）は、図１０６２（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示した図である。

【２０４４９】

さらに、図１０６３（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０６３（ｂ）は、図１０６３（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１及び突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上をさらに右側に転動していく状態を示した図であり、図１０６３（ｃ）は、図１０６３（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図であり、図１０６３（ｄ）は、図１０６３（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して右側通路７６の下方側に流下し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【２０４５０】

また、図１０６４（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０６４（ｂ）は、図１０６４（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１及び突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示した図であり、図１０６４（ｃ）は、図１０６４（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側

通路７８を流下していく状態を示した図であり、図１０６４（ｄ）は、図１０６４（ｃ）の状態から、奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示した図である。

【２０４５１】

さらに、図１０６５（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０６５（ｂ）は、図１０６５（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１及び突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示した図であり、図１０６５（ｃ）は、図１０６５（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示した図であり、図１０６５（ｄ）は、図１０６５（ｃ）の状態から、奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａ上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【２０４５２】

また、図１０６６（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０６６（ｂ）は、図１０６６（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、突起部第１面壁部７７ｃ１ａに衝突したことで突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０６６（ｃ）は、図１０６６（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図であり、図１０６６（ｄ）は、図１０６６（ｃ）の状態から、特定経路としての右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示した図である。

【２０４５３】

さらに、図１０６７（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０６７（ｂ）は、図１０６７（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、突起部第１面壁部７７ｃ１ａに衝突したことで突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０６７（ｃ）は、図１０６７（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示した図であり、図１０６７（ｄ）は、図１０６７（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して右側通路７６の下方側に流下し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【２０４５４】

また、図１０６８（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０６８（ｂ）は、図１０６８（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、突起部第１面壁部７７ｃ１ａに衝突したことで突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動していく状態を示した図であり、図１０６８（ｃ）は、図１０６８（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示した図であり、図１０６８（ｄ）は、図１０６８（ｃ）の状態から、奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示した図である。

【２０４５５】

さらに、図１０６９（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０６９（ｂ）は、図１０６９（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、突起部第１面壁部７７ｃ１ａに衝突

したことで突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動していく状態を示した図であり、図１０６９（ｃ）は、図１０６９（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示した図であり、図１０６９（ｄ）は、図１０６９（ｃ）の状態から、奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａ上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示した図である。

【２０４５６】

図１０６１（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、構成部品としての飾り部材７７の上方から接触部としての突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０５０（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０４５７】

次いで、図１０６１（ｂ）は、図１０６１（ａ）の状態から、所定面としての突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の上方から流下して突起部第１面７７ｃ１又は突起部第１面壁部７７ｃ１ａと衝突した遊技球は、突起部第１面７７ｃ１又は突起部第１面壁部７７ｃ１ａとの衝突によって流下方向を左側へと変更し、突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を左側に転動し、続いて突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動しながら一方側経路としての左側通路７５に向かって流下していく。

【２０４５８】

次いで、図１０６１（ｃ）は、図１０６１（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を左側へと転動しきった遊技球は、保護部としての左側通路左壁７５ａと衝突しながら左側通路７５を流下していき、右側アウト口６６ａに入球する。右側アウト口６６ａに入球した遊技球は、図示しない球排出路へと案内される。

【２０４５９】

次に、図１０６２（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに接触部としての突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０６２（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０４６０】

次いで、図１０６２（ｂ）は、図１０６２（ａ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１及び突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上をさらに右側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第１面７７ｃ１上を右方向へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきり、続いて保護部としての突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右方向へと転動して突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。さらに、該遊技球は、突起部第２面７７ｃ２の左端付近の右側に傾斜した面を転動することで勢いをつけながら突起部第２面７７ｃ２の右端側へと転動していく。

【２０４６１】

次いで、図１０６２（ｃ）は、図１０６２（ｂ）の状態から、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右方向へと転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２

の右端付近の左側への傾斜面によって勢いを落としながらも該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきり、右側通路７６を流下していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。

【２０４６２】

次いで、図１０６２（ｄ）は、図１０６２（ｃ）の状態から、特定経路としての右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示している。右側通路７６を流下する遊技球は、該右側通路７６の下方側に配設された遊技球と衝突する。この衝突によって流下方向を左側に変更した遊技球は、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。

【２０４６３】

次に、図１０６３（ａ）は、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、構成部品としての飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０６３（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０４６４】

次いで、図１０６３（ｂ）は、図１０６３（ａ）の状態から、所定面としての突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１及び突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上をさらに右側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第１面７７ｃ１上を右方向へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきり、続いて突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右方向へと転動して突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。さらに、該遊技球は、突起部第２面７７ｃ２の左端付近の右側に傾斜した面を転動することで勢いをつけながら突起部第２面７７ｃ２の右端側へと転動していく。

【２０４６５】

次いで、図１０６３（ｃ）は、図１０６３（ｂ）の状態から、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右方向へと転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面によって勢いを落としながらも該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきり、他方側経路としての右側通路７６を流下していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。

【２０４６６】

次いで、図１０６３（ｄ）は、図１０６３（ｃ）の状態から、特定経路としての右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して右側通路７６の下方側に流下し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。右側通路７６を流下する遊技球は、該右側通路７６の下方側に配設された遊技球と衝突する。この衝突によって右側通路７６下方の２の遊技釘の間を通過した遊技球は、スルーゲート６７（図１０４６参照）に向かって流下していく。

【２０４６７】

次に、図１０６４（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から接触部としての突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０６４（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０４６８】
次いで、図１０６４（ｂ）は、図１０６４（ａ）の状態から、所定面としての突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１及び突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第１面７７ｃ１上を右方向へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきり、続いて保護部としての突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右方向へと転動して突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。
【２０４６９】
このとき、突起部第１面７７ｃ１及び突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右側に転動することで勢いを失った遊技球は、突起部第２面７７ｃ２上を右方向に転動するが、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を左方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動する。さらに、突起部第２面７７ｃ２上を左方向に転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の左端付近の右側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を再度右方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動する。このようにして、該遊技球は減速装置としての突起部第２面７７ｃ２を左右方向に複数回往復する。
【２０４７０】
また、上述したように、突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合に最も低い位置に当たる突起部第２面溝部７７ｃ２ａは、正面視手前側から奥側に向かってなだらかに下側に傾斜して構成されている（図１０４８（ａ）及び図１０４８（ｄ）参照）。このため、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を左右に往復する遊技球は、案内部位としての突起部第２面溝部７７ｃ２ａが奥側に傾斜していることによって徐々に奥側通路入口７８ａに近づきつつ、突起部第２面７７ｃ２上を左右に複数回往復することで勢いを失い、左右方向への移動幅が小さくなっていくことで正面視奥側への移動速度を速めながら奥側通路入口７８ａに入球し、他方側経路としての奥側通路７８を流下していく。
【２０４７１】
次いで、図１０６４（ｃ）は、図１０６４（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示している。奥側通路入口７８ａに流入した遊技球は、遊技盤１３に形成された奥側通路案内部７８ｂ（図１０４９参照）上を奥側に転動して奥側通路流下部７８ｃ（図１０４９参照）を流下し、該奥側通路流下部７８ｃの下方側で転動方向を正面視手前側に変更して奥側通路出口７８ｄに向かって転動していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。
【２０４７２】
次いで、図１０６４（ｄ）は、図１０６４（ｃ）の状態から、他方側経路としての奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示している。奥側通路出口７８ｄを通過した遊技球は下方へ流下していく。そして、奥側通路出口７８ｄ下方の２の遊技釘と衝突しなかった場合や、該２の遊技釘と衝突した結果、２の遊技釘の間を通過した場合に、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。
【２０４７３】
次に、図１０６５（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０６５（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。
【２０４７４】

次いで、図１０６５（ｂ）は、図１０６５（ａ）の状態から、所定面としての突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が該突起部第１面７７ｃ１及び突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右側に転動しきって突起部第２面７７ｃ２上を転動している状態を示している。突起部第１面７７ｃ１の左側上方から勢いよく突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球は、その勢いによって突起部第１面７７ｃ１上を右方向へと転動していき、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきり、続いて突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右方向へと転動して突起部第２面７７ｃ２側へと転動していく。

【２０４７５】

このとき、突起部第１面７７ｃ１及び突起部第１面壁部７７ｃ１ａ上を右側に転動することで勢いを失った遊技球は、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を右方向に転動するが、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を左方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動する。さらに、突起部第２面７７ｃ２上を左方向に転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の左端付近の右側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を再度右方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動する。このようにして、該遊技球は減速装置としての突起部第２面７７ｃ２を左右方向に複数回往復する。

【２０４７６】

また、上述したように、突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合に最も低い位置に当たる突起部第２面溝部７７ｃ２ａは、正面視手前側から奥側に向かってなだらかに下側に傾斜して構成されている（図１０４８（ａ）及び図１０４８（ｄ）参照）。このため、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を左右に往復する遊技球は、案内部位としての突起部第２面溝部７７ｃ２ａが奥側に傾斜していることによって徐々に奥側通路入口７８ａに近づきつつ、突起部第２面７７ｃ２上を左右に複数回往復することで勢いを失い、左右方向への移動幅が小さくなっていくことで正面視奥側への移動速度を速めながら奥側通路入口７８ａに入球し、奥側通路７８を流下していく。

【２０４７７】

次いで、図１０６５（ｃ）は、図１０６５（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示している。奥側通路入口７８ａに流入した遊技球は、遊技盤１３に形成された奥側通路案内部７８ｂ（図１０４９参照）上を奥側に転動して奥側通路流下部７８ｃ（図１０４９参照）を流下し、該奥側通路流下部７８ｃの下方側で転動方向を正面視手前側に変更して奥側通路出口７８ｄに向かって転動していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。

【２０４７８】

次いで、図１０６５（ｄ）は、図１０６５（ｃ）の状態から、他方側経路としての奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａ上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。奥側通路出口７８ｄを通過した遊技球は下方へ流下していく。そして、奥側通路出口７８ｄ下方の遊技釘と衝突した結果、流下方向を右側に移動した遊技球は、スルーゲート６７に向かって流下していく。

【２０４７９】

次に、図１０６６（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、構成部品としての飾り部材７７の上方から接触部としての突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０６６（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。

【２０４８０】

次いで、図１０６６（ｂ）は、図１０６６（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に

衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、突起部第１面壁部７７ｃ１ａに衝突したことで突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２に勢いよく衝突した遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、該突起部第２面７７ｃ２の左端に到達すると、特定面としての突起部第２面７７ｃ２と直角又は略直角に形成された保護部としての突起部第１面壁部７７ｃ１ａの下側面と衝突する。突起部第１面壁部７７ｃ１ａと衝突した遊技球は転動方向を右側に変更し、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく。

【２０４８１】

次いで、図１０６６（ｃ）は、図１０６６（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右方向へと転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面によって勢いを落としながらも該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきり、特定経路としての右側通路７６を流下していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。

【２０４８２】

次いで、図１０６６（ｄ）は、図１０６６（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して左側に移動し、右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示している。右側通路７６を流下する遊技球は、該右側通路７６の下方側に配設された遊技球と衝突する。この衝突によって流下方向を左側に変更した遊技球は、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。

【２０４８３】

次に、図１０６７（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０６７（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。

【２０４８４】

次いで、図１０６７（ｂ）は、図１０６７（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、突起部第１面壁部７７ｃ１ａに衝突したことで突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２に勢いよく衝突した遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、該突起部第２面７７ｃ２の左端に到達すると、突起部第２面７７ｃ２と直角又は略直角に形成された保護部としての突起部第１面壁部７７ｃ１ａの下側面と衝突する。突起部第１面壁部７７ｃ１ａと衝突した遊技球は転動方向を右側に変更し、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく。

【２０４８５】

次いで、図１０６７（ｃ）は、図１０６７（ｂ）の状態から、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球が右側通路７６を流下していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右方向へと転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面によって勢いを落としながらも該突起部第２面７７ｃ２上を転動しきり、右側通路７６を流下していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。

【２０４８６】

次いで、図１０６７（ｄ）は、図１０６７（ｃ）の状態から、右側通路７６を流下した遊技球が遊技釘と衝突して右側通路７６の下方側に流下し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。右側通路７６を流下する遊技球は、該右側通路７６の下方側に配設された遊技球と衝突する。この衝突によって右側通路７６下方の２の遊技釘の間を通過した遊技球は、スルーゲート６７（図１０４６参照）に向かって流下していく。

【２０４８７】
次に、図１０６８（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から接触部としての突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０６８（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。
【２０４８８】
次いで、図１０６８（ｂ）は、図１０６８（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、突起部第１面壁部７７ｃ１ａに衝突したことで突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動していく状態を示している。特定面としての突起部第２面７７ｃ２に勢いよく衝突した遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、該突起部第２面７７ｃ２の左端に到達すると、突起部第２面７７ｃ２と直角又は略直角に形成された保護部としての突起部第１面壁部７７ｃ１ａの下側面と衝突する。突起部第１面壁部７７ｃ１ａと衝突した遊技球は、該衝突によって転動速度を低減しながら転動方向を右側に変更し、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく。
【２０４８９】
このとき、突起部第１面壁部７７ｃ１ａと衝突したことで勢いを失った遊技球は、突起部第２面７７ｃ２上を右方向に転動するが、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を左方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動する。さらに、特定面としての突起部第２面７７ｃ２上を左方向に転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の左端付近の右側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を再度右方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動する。このようにして、該遊技球は減速装置としての突起部第２面７７ｃ２を左右方向に複数回往復する。
【２０４９０】
また、上述したように、突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合に最も低い位置に当たる突起部第２面溝部７７ｃ２ａは、正面視手前側から奥側に向かってなだらかに下側に傾斜して構成されている（図１０４８（ａ）及び図１０４８（ｄ）参照）。このため、突起部第２面７７ｃ２上を左右に往復する遊技球は、突起部第２面溝部７７ｃ２ａが奥側に傾斜していることによって徐々に奥側通路入口７８ａに近づきつつ、突起部第２面７７ｃ２上を左右に複数回往復することで勢いを失い、左右方向への移動幅が小さくなっていくことで正面視奥側への移動速度を速めながら奥側通路入口７８ａに入球し、他方側経路としての奥側通路７８を流下していく。
【２０４９１】
次いで、図１０６８（ｃ）は、図１０６８（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示している。奥側通路入口７８ａに流入した遊技球は、遊技盤１３に形成された奥側通路案内部７８ｂ（図１０４９参照）上を奥側に転動して奥側通路流下部７８ｃ（図１０４９参照）を流下し、該奥側通路流下部７８ｃの下方側で転動方向を正面視手前側に変更して奥側通路出口７８ｄに向かって転動していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。
【２０４９２】
次いで、図１０６８（ｄ）は、図１０６８（ｃ）の状態から、奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａに入球する状態を示している。奥側通路出口７８ｄを通過した遊技球は下方へ流下していく。そして、奥側通路出口７８ｄ下方の２の遊技釘と衝突しなかった場合や、該２の遊技釘と衝突した結果、２の遊技釘の間を通過した場合に、入球装置としての右側一般入賞口６３ａに

向かって流下していく。
【２０４９３】
次に、図１０６９（ａ）は、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０４６参照）と衝突し、さらに突起部７７ｃに向かう方向に連なって配設されている複数の遊技釘５９と衝突することで、飾り部材７７の上方から突起部７７ｃに向かって流下していく。図１０６９（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から勢いよく突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。
【２０４９４】
次いで、図１０６９（ｂ）は、図１０６９（ａ）の状態から、特定面としての突起部第２面７７ｃ２に衝突した遊技球が該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、突起部第１面壁部７７ｃ１ａに衝突したことで突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２に勢いよく衝突した遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動し、該突起部第２面７７ｃ２の左端に到達すると、突起部第２面７７ｃ２と直角又は略直角に形成された保護部としての突起部第１面壁部７７ｃ１ａの下側面と衝突する。突起部第１面壁部７７ｃ１ａと衝突した遊技球は、該衝突によって転動速度を低減しながら転動方向を右側に変更し、突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく。
【２０４９５】
このとき、突起部第１面壁部７７ｃ１ａと衝突したことで勢いを失った遊技球は、突起部第２面７７ｃ２上を右方向に転動するが、該突起部第２面７７ｃ２の右端付近の左側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を左方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を左側へと転動する。さらに、突起部第２面７７ｃ２上を左方向に転動する遊技球は、該突起部第２面７７ｃ２の左端付近の右側への傾斜面を転動しきることができず、転動方向を再度右方向に変更して突起部第２面７７ｃ２上を右側へと転動する。このようにして、該遊技球は減速装置としての突起部第２面７７ｃ２を左右方向に複数回往復する。
【２０４９６】
また、上述したように、突起部第２面７７ｃ２を正面視した場合に最も低い位置に当たる突起部第２面溝部７７ｃ２ａは、正面視手前側から奥側に向かってなだらかに下側に傾斜して構成されている（図１０４８（ａ）及び図１０４８（ｄ）参照）。このため、突起部第２面７７ｃ２上を左右に往復する遊技球は、案内部位としての突起部第２面溝部７７ｃ２ａが奥側に傾斜していることによって徐々に奥側通路入口７８ａに近づきつつ、突起部第２面７７ｃ２上を左右に複数回往復することで勢いを失い、左右方向への移動幅が小さくなっていくことで正面視奥側への移動速度を速めながら奥側通路入口７８ａに入球し、他方側経路としての奥側通路７８を流下していく。
【２０４９７】
次いで、図１０６９（ｃ）は、図１０６９（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動した遊技球が奥側通路７８を流下していく状態を示している。奥側通路入口７８ａに流入した遊技球は、遊技盤１３に形成された奥側通路案内部７８ｂ（図１０４９参照）上を奥側に転動して奥側通路流下部７８ｃ（図１０４９参照）を流下し、該奥側通路流下部７８ｃの下方側で転動方向を正面視手前側に変更して奥側通路出口７８ｄに向かって転動していく。この遊技球は、この後右側一般入賞口６３ａに入球するか、スルーゲート６７側へと流下していく。
【２０４９８】
次いで、図１０６９（ｄ）は、図１０６９（ｃ）の状態から、奥側通路７８を流下した遊技球が奥側通路出口７８ｄを通過して下方へと流下し、右側一般入賞口６３ａ上方の遊技釘と衝突して右側に移動し、スルーゲート６７に向かって流下していく状態を示している。奥側通路出口７８ｄを通過した遊技球は下方へ流下していく。そして、奥側通路出口７８ｄ下方の遊技釘と衝突した結果、流下方向を右側に移動した遊技球は、スルーゲート

６７に向かって流下していく。
【２０４９９】
以上、説明したように、第５９実施形態のパチンコ機１０では、突起部７７ｃを正面視した場合の突起部第１面７７ｃ１と突起部第２面７７ｃ２の頂点に突起部第１面壁部７７ｃ１ａを配設する。そして、突起部第１面７７ｃ１の右端側と突起部第１面壁部７７ｃ１ａの上面とが連続した平面となるように構成し、突起部第２面７７ｃ２の左端と突起部第１面壁部７７ｃ１ａの下面とが直角又は略直角となるように構成する。
【２０５００】
このように構成することで、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合に、該突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動して左側通路７５に流下可能とすることができる。また、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の左側上方から突起部第１面７７ｃ１に向かって勢いよく衝突した場合に、該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動し、続いて突起部第１面壁部７７ｃ１ａの上面を右側に転動して突起部第２面７７ｃ２側に転動し、奥側通路７８又は右側通路７６に流下可能とすることができる。
【２０５０１】
さらに、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突した場合に、該突起部第２面７７ｃ２上を奥側に転動して奥側通路７８に流下するか、該突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきって右側通路７６に流下可能とすることができる。また、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の右側上方から突起部第２面７７ｃ２に向かって勢いよく衝突した場合に、該突起部第２面７７ｃ２上を左側に転動し、突起部第１面壁部７７ｃ１ａと衝突することで突起部第１面７７ｃ１側に転動し得ないようにすることができる。
【２０５０２】
その結果、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合には、左側通路７５、右側通路７６又は奥側通路７８のいずれかの流路を流下し、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突した場合には、左側通路７５には流下し得ず、右側通路７６又は奥側通路７８のいずれかの流路を流下可能とすることができ、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が左側通路７５側に流下し得ないことで右側アウト口６６ａに入球し得えないため、遊技者の興趣が低下してしまうことを防止することができ、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【２０５０３】
その他、第５９実施形態におけるパチンコ機１０は、第５４実施形態乃至第５８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
＜第６０実施形態＞
次いで、図１０７０～図１０７７を参照して、本発明を適用した第６０実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第６０実施形態のパチンコ機１０について、第５４実施形態乃至第５９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第６０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第５４実施形態乃至第５９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第５４実施形態乃至第５９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２０５０４】
第５４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃに衝突することで、左側通路７５又は右側通路７６のいずれかの流路に流下し得ることで、遊技者に対して、いずれの流路に流下し得るのかに注目させ、遊技の興趣を向上させていた。
【２０５０５】
一方、このように構成されている場合であっても、突起部７７ｃに衝突した遊技球の流下態様が単調化してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。
【２０５０６】

より具体的には、例えば、第５４実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７を構成する部位であって、遊技球が衝突可能な突起部７７ｃが固定されているため、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃに衝突した場合の流下態様が単調化してしまうおそれがあった。また、突起部７７ｃが固定されていることで、例えば、右打ち遊技で発射された遊技球が連続して突起部７７ｃに衝突するようなケースであっても、該連続した遊技球は固定された突起部７７ｃと衝突するため、いずれの遊技球も同様の流下態様となり得るため、該流下態様が単調化してしまうおそれがあった。

【２０５０７】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、突起部７７ｃと衝突した遊技球の流下態様をより多様化させ、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様への注目度を向上させ、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【２０５０８】

より詳細には、例えば、突起部７７ｃを回転可能に構成し、かつ、突起部７７ｃが回転した場合に初期状態に復帰可能に構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が連続して突起部７７ｃに向かって流下し得る場合に、初期状態に復帰する前の突起部７７ｃと遊技球が衝突し得ることで、遊技球の流下態様をより多様化させ、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様への注目度を向上させ、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【２０５０９】

本目的を達成するために、第６０実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射される遊技球が通過可能な領域を形成する流路形成手段と、前記領域の一部であって、前記発射手段から発射された遊技球が通過可能な第１流路と、前記領域の一部であって、前記第１流路と異なる第２流路と、遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球することで、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも前記第１流路と前記第２流路との間の位置に配設され、少なくとも一部が樹脂で形成された取付部材、を備え、前記取付部材は、平板状に形成された平板部と、前記第１流路と前記第２流路との間に位置し、前記領域内に位置することで、前記発射手段から発射された遊技球と衝突し得る衝突部と、所定の支持部と、を備え、前記衝突部は、少なくとも、前記発射手段により発射された遊技球が衝突し得る第１面と、前記第１面と異なる面であって、遊技球が衝突し得る第２面と、前記第１面及び前記第２面と異なる面であって、前記衝突部に向かって流下する遊技球が前記第１面及び前記第２面と衝突可能な状況において、該遊技球が衝突し得ない第３面と、を備え、前記遊技機は、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面又は前記第２面と衝突し得る状況において、該遊技球が前記第１面と衝突した場合に、前記第１流路に遊技球を流入させ得て、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面又は前記第２面と衝突し得る状況において、該遊技球が前記第２面と衝突した場合に、前記第２流路に遊技球を流入させ得て、前記第１流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段には入球し得ず、前記第２流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段に入球し得て、前記支持部は、前記領域を通過する遊技球と衝突し得ないように配設され、前記衝突部は、遊技球が前記衝突部に衝突することで回転し得る。

【２０５１０】

また、第６０実施形態のパチンコ機１０は、遊技球が衝突することで前記衝突部が回転した場合に、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面又は前記第２面と衝突し得る状況に復帰させる復帰手段、を備えている。

【２０５１１】

さらに、第６０実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも１の前記支持部は、前記領域の外側に設けられる。

【２０５１２】

また、第６０実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部は、少なくとも、遊技機前面側に所定の装飾が施されている。

【２０５１３】

さらに、第６０実施形態のパチンコ機１０は、前記支持部は、少なくとも複数の支持部からなり、前記衝突部は、前記複数の支持部の１つである所定支持部を軸として回転可能に構成されている。

【２０５１４】

また、第６０実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材は、前記支持部により、前記流路形成手段の裏側から固定可能に構成される。

【２０５１５】

さらに、第６０実施形態のパチンコ機１０は、所定遊技状態と、該所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記取付部材は、前記特定遊技状態において推奨される所定遊技方法によって前記発射手段により発射された遊技球が到達し得る所定領域に取付される。

【２０５１６】

また、第６０実施形態のパチンコ機１０は、前記発射手段から発射された２の遊技球が連続して前記衝突部に衝突可能な場合において、先の遊技球が前記第１面又は前記第２面と衝突し得る状態から、該先の遊技球が前記第１面と衝突して前記衝突部が回転した状況において、後の遊技球が前記第２面に衝突することで、該後の遊技球を前記第１流路に流入させ得る。

【２０５１７】

さらに、第６０実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部の少なくとも一部は、透光性を有し、遊技球が前記衝突部と衝突する場合に、該遊技球の少なくとも一部を前記平板部を介して遊技機前方から視認可能に構成される。

【２０５１８】

また、第６０実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、遊技球との衝突によって可動する場合に、一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回転可能に構成される。

【２０５１９】

さらに、第６０実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、遊技球が前記第１流路を流下した場合と、前記第２流路を流下した場合とで、遊技者に付与され得る遊技価値が異なる。

【２０５２０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、流路形成手段としての盤面形成部を備え、第１流路としての一方側経路を備え、第２流路としての他方側経路を備え、入球手段としての入球装置を備え、所定の遊技価値としての付与利益を備え、遊技価値付与手段としての利益付与装置を備え、取付部材としての構成部品を備え、平板部としての平面部を備え、衝突部としての接触部を備え、支持部としての保持部を備え、第１面としての所定面を備え、第２面としての特定面を備え、第３面としての規定面を備え、復帰手段としての初期化装置を備え、所定遊技状態としての所定態様を備え、特定遊技状態としての特定態様を備え、遊技状態移行手段としての状態移行制御を備え、所定遊技方法としての遊技手法を備え、所定領域としての所定区画を備える。

【２０５２１】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２０５２２】

また、例えば、第３面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第３面７７ｃ３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、可動することで遊技球が衝突可能となる面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０５２３】
さらに、例えば、支持部として、本実施形態では飾り部材７７を支持する支持部７７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材を固定可能な部位、可動する部材の軸となって固定可能な部位などが挙げられる。
【２０５２４】
また、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。
【２０５２５】
さらに、例えば、第１流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された左側通路７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。
【２０５２６】
また、例えば、衝突部として、本実施形態では飾り部材７７の突起部７７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、遊技球が該部位の上を転動可能な部位、などが挙げられる。
【２０５２７】
さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の付与制御処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。
【２０５２８】
また、例えば、取付部材として、本実施形態では飾り部材７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技盤に取り付けることによって意匠を向上させるための部材、発光させることで意匠を向上させる又は遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用であって可動し得る部材、遊技者が操作可能な部材、遊技盤を構成するための部材、遊技球の流路を形成するための部材、遊技球が転動可能に構成された部材、遊技球の流路を振り分け

るための部材、遊技球の進行方向によって通過可能又は通過不可に構成された部材、遊技球が衝突することで進行方向を変更可能な部材、遊技球の通過を検知するための部材、遊技球が衝突することで流下速度を減衰させる部材、遊技球が入球可能な部材、などが挙げられる。

【２０５２９】

さらに、例えば、遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【２０５３０】

また、例えば、第１面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０５３１】

さらに、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２０５３２】

また、例えば、第２流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された右側通路７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２０５３３】

さらに、例えば、所定領域として、本実施形態では右打ち遊技で発射された遊技球が到達し得る範囲を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動物の可動し得る範囲、操作可能な可動体の可動し得る範囲、遊技球が移動可能な範囲、遊技球が衝突することで可動し得る可動体の可動し得る範囲、電飾が配設されている範囲、配設物が配設されている範囲、所定の状態である物体が変位して特定の状態となるまでの範囲、一定の距離又は広さ、ＲＡＭ等に格納されているカウ

ンタの値などの最小値から最大値までの範囲、ＲＡＭ等に格納されている情報の範囲、などが挙げられる。

【２０５３４】

また、例えば、所定遊技方法として、本実施形態では所謂右打ち遊技を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が戻り球防止部材を超えない強さで発射する操作、遊技球が戻り球防止部材を超える強さで発射する操作、遊技球が遊技領域の左側に流下可能に発射する操作、遊技球が遊技領域の右側に流下可能に発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突可能な強さで発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突し得ない強さで発射する操作などが挙げられる。

【２０５３５】

さらに、例えば、第２面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０５３６】

また、例えば、復帰手段として、本実施形態では突起部７７ｃを初期状態に復帰させる突起部復帰用可動部７９を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動体に配設され自重によって該可動体を所定状態に復帰又は維持させることが可能な部位、１又は複数の遊技球が滞留することで所定状態に復帰又は維持させることが可能な部位、可動することで別の可動物を所定状態に復帰又は維持させることが可能な部位、遊技機の電源がオンされること、ＲＡＭに格納されたフラグ又はカウンタ等の情報が初期化されること、遊技球が所定の位置に戻ること、遊技状態が特定の状態に戻ること、などが挙げられる。

【２０５３７】

さらに、例えば、平板部として、本実施形態では飾り部材７７の前面板７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の部材のうち平面状又は略平面状に形成された部位、全体的に見て平面状又は略平面状に形成された部位、平面状又は略平面状に形成された部位であって該部位の奥側を転動又は流下する遊技球を該部位を介して視認可能に形成された部位などが挙げられる。

【２０５３８】

また、例えば、流路形成手段として、本実施形態では遊技盤１３の遊技領域右上部分の左側通路７５や右側通路７６等を形成する流路形成部材１３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技釘によって形成された流路、樹脂素材等によって形成された流路、磁石等の遊技球を引き寄せる性質を持つ物体よって形成された流路、遊技球が当接することで複数の流路のうちのいずれかに振り分け可能な当接部、遊技球が流下可能に形成された領域、遊技球の流路が形成された遊技盤、遊技球が転動可能な流路の一部、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路の一部、遊技球を発射した場合に通過する流路の一部、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路の一部、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路の一部、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路の一部、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路の一部、遊技球の流路となり得る複数の遊技釘の一部、遊技球が入球可能な入球口の一部などが挙げられる

【２０５３９】

さらに、例えば、入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入

球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２０５４０】

また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では遊技球が入球することで付与され得る賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２０５４１】

ここで、図１０７０を参照して、第６０実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１０７０は、第６０実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第５４実施形態のブロック図と、第６０実施形態のブロック図との異なる点は、主に、左側通路スイッチ７５ｄ、右側通路スイッチ７６ｄが追加されている点と、突起部復帰用可動部７９が追加されている点と、である。

【２０５４２】

左側通路スイッチ７５ｄは、左側通路７５を通過する遊技球を検知するためのスイッチである。右打ち遊技で発射された遊技球が左側通路スイッチ７５ｄを通過した場合に、該遊技球の通過が検知され、左側通路スイッチ７５ｄがオンに設定される。左側通路スイッチ７５ｄがオンに設定されると、後述する突起部復帰用可動部７９が突起部復帰用ソレノイド７９ｂによって可動され、突起部復帰用可動部７９が上方に可動するように構成されている（図１０７４（ｄ）参照）。

【２０５４３】

右側通路スイッチ７６ｄは、他方側経路としての右側通路７６を通過する遊技球を検知するためのスイッチである。右打ち遊技で発射された遊技球が右側通路スイッチ７６ｄを通過した場合に、該遊技球の通過が検知され、右側通路スイッチ７６ｄがオンに設定される。右側通路スイッチ７６ｄがオンに設定されると、後述する突起部復帰用可動部７９が突起部復帰用ソレノイド７９ｂによって可動され、突起部復帰用可動部７９が上方に可動する（図１０７５（ｄ）参照）。

【２０５４４】

突起部復帰用可動部７９は、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突したことによって該突起部７７ｃが時計回り又は反時計回りに回転し、右側傾斜状態又は左側傾斜状態となった場合に、突起部７７ｃを初期状態に復帰させるための可動部である。

【２０５４５】

詳細は後述するが、突起部復帰用可動部７９は突起部７７ｃの下方側に配設されており、主に突起部復帰用可動左片７９ａ１及び突起部復帰用可動右片７９ａ２（図１０７２参照）で形成される突起部復帰用可動片７９ａと、突起部復帰用ソレノイド７９ｂと、によって構成される。

【２０５４６】

突起部復帰用可動部７９は、遊技球が左側通路スイッチ７５ｄによって検知された場合、又は、右側通路スイッチ７６ｄによって検知された場合、のいずれかにおいて可動するように構成されている。

【２０５４７】

例えば、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって突起部７７ｃが反時計回りに回転して左側傾斜状態となり、該遊技球が

傾斜した突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動して左側通路７５を流下して左側通路スイッチ７５ｄによって検知されると、突起部復帰用ソレノイド７９ｂがオンされ、突起部復帰用可動片７９ａが上方に可動して突起部７７ｃと衝突することで該突起部７７ｃを初期状態に復帰させる（図１０７４参照）。

【２０５４８】

このように、突起部７７ｃが左側傾斜状態となっている状況において突起部復帰用可動部７９が可動されると、左側に傾斜している突起部第３面７７ｃ３に対して突起部復帰用可動片７９ａが上昇していくため、規定面としての突起部第３面７７ｃ３の正面視左側部分に突起部復帰用可動左片７９ａ１が最初に当接することで突起部７７ｃは時計回りの勢力を受けて時計回りに回転する。

【２０５４９】

そして、突起部第３面７７ｃ３と突起部復帰用可動左片７９ａ１が当接した後も、突起部復帰用可動片７９ａが継続して上方することで、突起部第３面７７ｃ３が突起部復帰用可動左片７９ａ１からの上方への勢力を継続して受け、突起部７７ｃが継続して回転していく。

【２０５５０】

その後、突起部７７ｃが初期状態、即ち、突起部第３面７７ｃ３が水平状態となることで、突起部第３面７７ｃ３に対して突起部復帰用可動左片７９ａ１のみが接していた状態から、突起部第３面７７ｃ３に対して突起部復帰用可動左片７９ａ１及び突起部復帰用可動右片７９ａ２の２の可動片が接する状態となることで、突起部第３面７７ｃ３に対して均等な勢力が加えられている状態となり、時計回りに回転していた突起部７７ｃが制止されて初期状態で静止する。

【２０５５１】

また、突起部第３面７７ｃ３に対して突起部復帰用可動左片７９ａ１及び突起部復帰用可動右片７９ａ２の２の可動片が接する状態となったタイミングで突起部復帰用ソレノイド７９ｂがオフされ、突起部復帰用可動片７９ａが下方に可動して初期位置に戻る。

【２０５５２】

また、例えば、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２と衝突したことによって突起部７７ｃが時計回りに回転して右側傾斜状態となり、該遊技球が傾斜した突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動して右側通路７６を流下し、右側通路スイッチ７６ｄによって検知されると、突起部復帰用ソレノイド７９ｂがオンされ、突起部復帰用可動片７９ａが上方に可動して突起部７７ｃと衝突することで、該突起部７７ｃを初期状態に復帰させる（図１０７５参照）。

【２０５５３】

このように、突起部７７ｃが右側傾斜状態となっている状況において突起部復帰用可動部７９が可動されると、右側に傾斜している突起部第３面７７ｃ３に対して突起部復帰用可動片７９ａが上昇していくため、規定面としての突起部第３面７７ｃ３の正面視右側部分に突起部復帰用可動右片７９ａ２が最初に当接することで突起部７７ｃは反時計回りの勢力を受けて反時計回りに回転する。

【２０５５４】

そして、突起部第３面７７ｃ３と突起部復帰用可動右片７９ａ２が当接した後も、突起部復帰用可動片７９ａが継続して上方することで、突起部第３面７７ｃ３が突起部復帰用可動右片７９ａ２からの上方への勢力を継続して受け、突起部７７ｃが継続して回転していく。

【２０５５５】

その後、突起部７７ｃが初期状態、即ち、突起部第３面７７ｃ３が水平状態となることで、突起部第３面７７ｃ３に対して突起部復帰用可動右片７９ａ２のみが接していた状態から、突起部第３面７７ｃ３に対して突起部復帰用可動右片７９ａ２及び突起部復帰用可動左片７９ａ１の２の可動片が接する状態となることで、突起部第３面７７ｃ３に対して均等な勢力が加えられている状態となり、時計回りに回転していた突起部７７ｃが制止さ

れて初期状態で静止する。
【２０５５６】
　また、突起部第３面７７ｃ３に対して突起部復帰用可動左片７９ａ１及び突起部復帰用可動右片７９ａ２の２の可動片が接する状態となったタイミングで突起部復帰用ソレノイド７９ｂがオフされ、突起部復帰用可動片７９ａが下方に可動して初期位置に戻る。
【２０５５７】
　このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃに衝突して該突起部７７ｃが回転した場合に、左側通路スイッチ７５ｄ又は右側通路スイッチ７６ｄによって遊技球の通過が検知されることで突起部復帰用可動部７９が可動して突起部７７ｃを初期状態に復帰させることができる。
【２０５５８】
　その結果、突起部７７ｃが初期状態となっている状況において遊技球が衝突する割合を増加させることができ、該初期状態となっている突起部７７ｃに遊技球が衝突した場合の流下態様を遊技者が推測し易くすることができ、飾り部材７７周辺の遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２０５５９】
　また、右打ち遊技で発射された遊技球が連続して突起部７７ｃに向かって流下した場合に、１球目の遊技球が突起部７７ｃと衝突したことによって左側傾斜状態又は右側傾斜状態となっている突起部７７ｃに対して２球目の遊技球が衝突することで、該２球目の遊技球の流下態様を初期状態の突起部７７ｃに衝突した場合の流下態様と異ならせることができ、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を多様化させ、飾り部材７７周辺の遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、第６０実施形態における飾り部材７７周辺の遊技球の流下態様については、図１０７４～図１０７７を参照して詳細を後述する。
【２０５６０】
　次に、図１０７１を参照して、第６０実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明する。第５４実施形態の遊技盤１３と、第６０実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、飾り部材７７を構成する突起部７７ｃが可動し得る点と、左側通路スイッチ７５ｄ及び右側通路スイッチ７６ｄが追加されている点と、突起部復帰用可動部７９が追加されている点である。
【２０５６１】
　ここで、図１０７２を参照して、第６０実施形態における構成部品としての飾り部材７７及び該飾り部材７７の周辺の構成について説明する。図１０７２（ａ）は、図１０７１におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、第６０実施形態における飾り部材７７及びその周辺を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０７２（ｂ）は、図１０７２（ａ）の飾り部材７７及びその周辺をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。第５４実施形態の飾り部材７７及びその周辺と、第６０実施形態の飾り部材７７及びその周辺との異なる点は、主に、飾り部材７７を構成する突起部７７ｃが可動し得る点と、左側通路スイッチ７５ｄ及び右側通路スイッチ７６ｄが追加されている点と、突起部復帰用可動部７９が追加されている点である。
【２０５６２】
　第６０実施形態における飾り部材７７の突起部７７ｃは、第５４実施形態の突起部７７ｃと同様に、主に突起部第１面７７ｃ１、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３の３面によって構成されている。一方、第６０実施形態の突起部７７ｃは、突起部第２面７７ｃ２が曲面ではなく平面で形成されており、正面視した場合に突起部第１面７７ｃ１及び突起部第２面７７ｃ２の辺の長さが同一となる略二等辺三角形となるように構成されている。また、第６０実施形態の突起部７７ｃは、突起部内支持部７７ｂ３を中心に回転可能に構成されている。
【２０５６３】
　そして、接触部としての突起部７７ｃが反時計回りに回転した場合、規定面としての突

起部第３面７７ｃ３の左側の面と後述する左傾斜部７５ｃとが接することで、突起部７７ｃが制止されて左側傾斜状態となり（図１０７４（ｃ）参照）、突起部７７ｃが時計回りに回転した場合、突起部第３面７７ｃ３の右側の面と後述する右傾斜部７６ｃとが接することで、突起部７７ｃが制止されて右側傾斜状態となる（図１０７５（ｃ）参照）ように構成されている。

【２０５６４】

また、第６０実施形態の突起部７７ｃは、正面視した場合に略二等辺三角形となるように構成されているため、突起部７７ｃが左側傾斜状態または右側傾斜状態となった場合に、それぞれの状態を維持可能に構成されている。

【２０５６５】

一方、上述したように、例えば、遊技球が突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１に衝突したことで該突起部７７ｃが左側傾斜状態となった場合、所定面としての突起部第１面７７ｃ１と衝突した遊技球が左側通路７５を流下した場合に左側通路スイッチ７５ｄに検知されることで突起部復帰用可動部７９が可動し、突起部７７ｃを初期状態（即ち、突起部第３面７７ｃ３が水平となる状態）に復帰するように構成されている。

【２０５６６】

また、例えば、遊技球が突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２に衝突したことで該突起部７７ｃが右側傾斜状態となった場合、突起部第２面７７ｃ２と衝突した遊技球が右側通路７６を流下した場合に右側通路スイッチ７６ｄに検知されることで突起部復帰用可動部７９が可動し、突起部７７ｃを初期状態（即ち、規定面としての突起部第３面７７ｃ３が水平となる状態）に復帰するように構成されている。

【２０５６７】

よって、第６０実施形態では、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突して該突起部７７ｃが左側傾斜状態または右側傾斜状態となった場合、遊技球が左側通路スイッチ７５ｄ又は右側通路スイッチ７６ｄによって検知されて突起部復帰用可動部７９が可動するため、即座に初期状態に復帰するように構成されている。

【２０５６８】

従って、右打ち遊技で発射された複数の遊技球が連続して突起部７７ｃに向かって流下していき、１球目の遊技球が突起部７７ｃと衝突したことで左側傾斜状態または右側傾斜状態となり、該突起部７７ｃが初期状態に復帰する前に２球目の遊技球が突起部７７ｃに衝突する場合に、該２球目の遊技球が左側傾斜状態または右側傾斜状態となっている突起部７７ｃを衝突し得るように構成されている。

【２０５６９】

このように構成することで、突起部７７ｃが初期状態となっている状況において遊技球が衝突する割合を増加させることができ、該初期状態となっている突起部７７ｃに遊技球が衝突した場合の流下態様を遊技者が予測し易くすることができ、飾り部材７７周辺を流下する遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０５７０】

また、右打ち遊技で発射された遊技球が連続して突起部７７ｃに向かって流下した場合に、１球目の遊技球が突起部７７ｃと衝突し、左側傾斜状態又は右側傾斜状態となっている突起部７７ｃに対して２球目の遊技球が衝突することで、該２球目の遊技球の流下態様を初期状態の突起部７７ｃに衝突した場合の流下態様と異ならせることができ、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を多様化させ、飾り部材７７周辺を流下する遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０５７１】

次いで、一方側経路としての左側通路７５の入り口部分に左側通路スイッチ７５ｄが、右側通路７６の入り口部分に右側通路スイッチ７６ｄが、それぞれ配設されている。

【２０５７２】

また、左側通路７５を形成する左側通路右壁７５ｂの上端から正面視右側上方に向かって左傾斜部７５ｃが配設されている。この左傾斜部７５ｃは、通路形成部としての流路形

成部材１３ａの一部であって、左側通路右壁７５ｂの上端から正面視右上方向に屈折して形成されている。そして、左傾斜部７５ｃの正面視右端部分は、突起部７７ｃが反時計回りに回転した場合に規定面としての突起部第３面７７ｃ３の左側面と接することで、突起部７７ｃを制止可能に構成されている（図１０７４（ｃ）参照）。

【２０５７３】

さらに、他方側経路としての右側通路７６を形成する右側通路左壁７６ａの上端から正面視左側上方に向かって右傾斜部７６ｃが配設されている。この右傾斜部７６ｃは、流路形成部材１３ａの一部であって、右側通路左壁７６ａの上端から正面視左上方向に屈折して形成されている。そして、右傾斜部７６ｃの正面視左端部分は、突起部７７ｃが時計回りに回転した場合に突起部第３面７７ｃ３の右側面と接することで、突起部７７ｃを制止可能に構成されている（図１０７５（ｃ）参照）。

【２０５７４】

また、左傾斜部７５ｃの右端と右傾斜部７６ｃの左端は接触しておらず、一定の間隔を空けた状態となっており、突起部復帰用可動部７９が上方に可動する場合に該間隔部分を通過可能に構成されている（図１０７４（ｄ）参照）。なお、該間隔部分には遊技球が入球し得ないように構成されている。

【２０５７５】

突起部復帰用可動部７９は、初期状態（即ち、突起部復帰用ソレノイド７９ｂがオフの状態）において、左傾斜部７５ｃの右端と右傾斜部７６ｃの左端の間の位置であって、左傾斜部７５ｃ及び右傾斜部７６ｃの下方に位置している（図１０７２（ａ）参照）。そして、上述したように、突起部復帰用可動部７９は、主に突起部復帰用可動左片７９ａ１及び突起部復帰用可動右片７９ａ２（図１０７２（ａ）参照）で形成される突起部復帰用可動片７９ａと、突起部復帰用ソレノイド７９ｂ（図１０７０参照）と、によって構成される。

【２０５７６】

突起部復帰用可動部７９は、右打ち遊技で発射された遊技球が左側通路スイッチ７５ｄによって検知された場合、又は、右打ち遊技で発射された遊技球が右側通路スイッチ７６ｄによって検知された場合、のいずれかにおいて突起部復帰用ソレノイド７９ｂがオンされることで、初期状態から突起部第３面７７ｃ３と衝突する位置まで上昇して可動するように構成されている。

【２０５７７】

次いで、図１０７３を参照して、第６０実施形態における飾り部材７７の詳細な構成について説明する。図１０７３（ａ）は、第６０実施形態における飾り部材７７を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０７３（ｂ）は、図１０７３（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図であり、図１０７３（ｃ）は、図１０７２（ａ）をＡの方向から見た場合における模式的断面図である。第５４実施形態の飾り部材７７と、第６０実施形態の飾り部材７７との異なる点は、主に、突起部７７ｃの形状が異なる点と、遊技球の衝突によって突起部７７ｃが可動し得る点と、である。

【２０５７８】

第６０実施形態の突起部７７ｃは、突起部第１面７７ｃ１及び突起部第２面７７ｃ２がともに平面で形成されており、正面視した場合に略二等辺三角形となるように構成されている。よって、接触部としての突起部７７ｃが初期状態、即ち、突起部第３面７７ｃ３が水平な状態である場合、突起部第１面７７ｃ１は左側に傾斜した面であって、突起部第２面７７ｃ２は右側に傾斜した面となる。また、突起部７７ｃが初期状態である場合、右打ち遊技で発射された遊技球は突起部第１面７７ｃ１又は突起部第２面７７ｃ２に衝突し得る状態であって、下方に形成される突起部第３面７７ｃ３には衝突し得ない状態となる。

【２０５７９】

従って、右打ち遊技で発射された遊技球が初期状態の突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１に上方から衝突した場合、該遊技球は突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動し、突起部７７ｃは負荷部としての該遊技球の自重によって反時計回りに回転して左側傾斜状態と

なり得るように構成されている（図１０７４（ｃ）参照）。
【２０５８０】
　また、右打ち遊技で発射された遊技球が初期状態の突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２に上方から衝突した場合、該遊技球は突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動し、突起部７７ｃは該遊技球の自重によって時計回りに回転して右側傾斜状態となり得るように構成されている（図１０７５（ｃ）参照）。
【２０５８１】
　一方、突起部７７ｃが時計回りに回転した場合、突起部第３面７７ｃ３の右側面と右傾斜部７６ｃとが接することで突起部７７ｃは静止し、右側傾斜状態となる。このとき、突起部第１面７７ｃ１はなだらかに右側に傾斜した状態となる（図１０７６（ｃ）参照）。
【２０５８２】
　よって、仮に、右側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１上方から遊技球が流下した場合、該遊技球は突起部第１面７７ｃ１と衝突後、突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動して突起部第２面７７ｃ２側に転動し得るように構成されている（図１０７６（ｂ）～（ｄ）参照）。
【２０５８３】
　また、突起部７７ｃが反時計回りに回転した場合、突起部第３面７７ｃ３の左側面と左傾斜部７５ｃとが接することで突起部７７ｃは静止し、左側傾斜状態となる。このとき、特定面としての突起部第２面７７ｃ２はなだらかに左側に傾斜した状態となる（図１０７４（ｃ）参照）。
【２０５８４】
　よって、仮に、左側傾斜状態となっている突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２上方から遊技球が流下した場合、該遊技球は突起部第２面７７ｃ２と衝突後、突起部第２面７７ｃ２上を左側に転動して突起部第１面７７ｃ１側に転動し得るように構成されている。
【２０５８５】
　このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が連続して突起部７７ｃに向かって流下した場合に、１球目の遊技球が初期状態の突起部７７ｃと衝突し、次いで、左側傾斜状態又は右側傾斜状態となった突起部７７ｃに対して２球目の遊技球が衝突することで、該２球目の遊技球の流下態様を初期状態の突起部７７ｃに衝突した場合の流下態様と異ならせることができ、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を多様化させ、飾り部材７７周辺を流下する遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２０５８６】
　次いで、図１０７４～図１０７７を参照して、第６０実施形態において、右打ち遊技で発射された遊技球の構成部品としての飾り部材７７周辺の流下態様について説明する。図１０７４～図１０７７は、第６０実施形態において、右打ち遊技で発射された遊技球の飾り部材７７周辺の流下態様を示した図である。
【２０５８７】
　より詳細には、図１０７４（ａ）は、突起部７７ｃが初期状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０７４（ｂ）は、図１０７４（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって突起部７７ｃが反時計回りに回転し、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示した図であり、図１０７４（ｃ）は、図１０７４（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が左傾斜部７５ｃを左側に転動していく状態を示した図であり、図１０７４（ｄ）は、図１０７４（ｃ）の状態から、左傾斜部７５ｃを転動しきった遊技球が左側通路スイッチ７５ｄを通過したことで突起部復帰用可動部７９が可動して突起部７７ｃが初期状態に復帰し、該遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示した図である。
【２０５８８】

また、図１０７５（ａ）は、突起部７７ｃが初期状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０７５（ｂ）は、図１０７５（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突したことによって突起部７７ｃが時計回りに回転し、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０７５（ｃ）は、図１０７５（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右傾斜部７６ｃを右側に転動していく状態を示した図であり、図１０７５（ｄ）は、図１０７５（ｃ）の状態から、右傾斜部７６ｃを転動しきった遊技球が右側通路スイッチ７６ｄを通過したことで突起部復帰用可動部７９が可動して突起部７７ｃが初期状態に復帰し、該遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく状態を示した図である。

【２０５８９】

さらに、図１０７６（ａ）は、突起部７７ｃが初期状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球の１球目が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示した図であり、図１０７６（ｂ）は、図１０７６（ａ）の状態から、流下していた１球目の遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突したことによって突起部７７ｃが時計回りに回転し、該１球目の遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態において、２球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から流下していく状態を示した図であり、図１０７６（ｃ）は、図１０７６（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった１球目の遊技球が右傾斜部７６ｃを右側に転動していき、２球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突して該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動していく状態を示した図であり、図１０７６（ｄ）は、図１０７６（ｃ）の状態から、１球目の遊技球が右側通路スイッチ７６ｄを通過したことで突起部復帰用可動部７９が可動し、突起部７７ｃが初期状態に復帰しており、２球目の遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示した図である。

【２０５９０】

また、図１０７７（ａ）は、図１０７６（ｄ）の状態から、初期状態に復帰した突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２上を２球目の遊技球が右側に転動することで突起部７７ｃが時計回りに回転している状態を示した図であり、図１０７７（ｂ）は、図１０７７（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった２球目の遊技球が右傾斜部７６ｃを右側に転動していく状態を示した図であり、図１０７７（ｃ）は、図１０７７（ｂ）の状態から、右傾斜部７６ｃを転動しきった２球目の遊技球が右側通路スイッチ７６ｄを通過したことで突起部復帰用可動部７９が可動して突起部７７ｃが初期状態に復帰し、該２球目の遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく状態を示した図である。

【２０５９１】

図１０７４（ａ）は、突起部７７ｃが初期状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０７１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０７４（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、初期状態となっている突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１上方から該突起部第１面７７ｃ１に向かって流下していく状態となっている。

【２０５９２】

次いで、図１０７４（ｂ）は、図１０７４（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって突起部７７ｃが反時計回りに回転し、遊技球が突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動していく状態を示している。遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から流下して該突起部第１面７７ｃ１と衝突したことによって、突起部７７ｃに反時計回り方向の勢力が加わり、該突起部７７ｃが反時計回りに回転する。突起部７７ｃに衝突した遊技球は、所定面としての突起部第１面７７ｃ１との衝突によって流下方向を左側へと変更し、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しながら左側通路７５側に向

かって流下していく。
【２０５９３】
次いで、図１０７４（ｃ）は、図１０７４（ｂ）の状態から、突起部第１面７７ｃ１上を転動しきった遊技球が左傾斜部７５ｃを左側に転動していく状態を示している。突起部第１面７７ｃ１上を左側に転動しきった遊技球は、続いて左傾斜部７５ｃ上を左側に転動していき、一方側経路としての左側通路７５に向かって流下していく。また、反時計回りに回転していた突起部７７ｃは、突起部第３面７７ｃ３の左側の面と左傾斜部７５ｃとが接することで左側傾斜状態となる。
【２０５９４】
次いで、図１０７４（ｄ）は、図１０７４（ｃ）の状態から、左傾斜部７５ｃを転動しきった遊技球が左側通路スイッチ７５ｄを通過したことで突起部復帰用可動部７９が可動して突起部７７ｃが初期状態に復帰し、該遊技球が右側アウト口６６ａに向かって流下していく状態を示している。左傾斜部７５ｃを左側に転動しきった遊技球は、左側通路７５の入り口に配設された左側通路スイッチ７５ｄを通過し、右側アウト口６６ａに向かって流下していく。また、該遊技球が左側通路スイッチ７５ｄを通過したことが検知されることで突起部復帰用ソレノイド７９ｂがオンされ、突起部復帰用可動片７９ａが上方に可動して突起部７７ｃに当接し、該突起部７７ｃが初期状態に復帰する。
【２０５９５】
次に、図１０７５（ａ）は、突起部７７ｃが初期状態である場合に、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０７１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０７５（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、初期状態となっている突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。
【２０５９６】
次いで、図１０７５（ｂ）は、図１０７５（ａ）の状態から、流下していた遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突したことによって突起部７７ｃが時計回りに回転し、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から流下して該突起部第２面７７ｃ２と衝突したことによって、接触部としての突起部７７ｃに時計回り方向の勢力が加わり、該突起部７７ｃが時計回りに回転する。突起部７７ｃに衝突した遊技球は、突起部第２面７７ｃ２との衝突によって流下方向を右側へと変更し、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しながら右側通路７６側に向かって流下していく。
【２０５９７】
次いで、図１０７５（ｃ）は、図１０７５（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった遊技球が右傾斜部７６ｃを右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった遊技球は、続いて右傾斜部７６ｃ上を右側に転動していき、右側通路７６に向かって流下していく。また、時計回りに回転していた突起部７７ｃは、突起部第３面７７ｃ３の右側の面と右傾斜部７６ｃとが接することで右側傾斜状態となる。
【２０５９８】
次いで、図１０７５（ｄ）は、図１０７５（ｃ）の状態から、右傾斜部７６ｃを転動しきった遊技球が右側通路スイッチ７６ｄを通過したことで突起部復帰用可動部７９が可動して突起部７７ｃが初期状態に復帰し、該遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく状態を示している。右傾斜部７６ｃを右側に転動しきった遊技球は、右側通路７６の入り口に配設された右側通路スイッチ７６ｄを通過し、右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。
【２０５９９】
この遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに

入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０７１参照）。また、該遊技球が右側通路スイッチ７６ｄを通過したことが検知されることで突起部復帰用ソレノイド７９ｂがオンされ、突起部復帰用可動片７９ａが上方に可動して突起部７７ｃに当接し、該突起部７７ｃが初期状態に復帰する。

【２０６００】

次に、図１０７６（ａ）は、突起部７７ｃが初期状態である場合に、遊技手法としての右打ち遊技で発射された遊技球の１球目が突起部第２面７７ｃ２の上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態を示している。右打ち遊技で発射された遊技球は、返しゴム６９（図１０７１参照）と衝突し、さらに複数の遊技釘５９と衝突することで無作為に飾り部材７７の上方を流下していく。図１０７６（ａ）の状態では、遊技釘５９と衝突した遊技球が、初期状態となっている突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２上方から該突起部第２面７７ｃ２に向かって流下していく状態となっている。

【２０６０１】

次いで、図１０７６（ｂ）は、図１０７６（ａ）の状態から、流下していた１球目の遊技球が特定面としての突起部第２面７７ｃ２と衝突したことによって突起部７７ｃが時計回りに回転し、遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態において、２球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１の上方から流下していく状態を示している。１球目の遊技球が突起部第２面７７ｃ２の上方から流下して該突起部第２面７７ｃ２と衝突したことによって、突起部７７ｃに時計回り方向の勢力が加わり、該突起部７７ｃが時計回りに回転する。

【２０６０２】

突起部７７ｃに衝突した１球目の遊技球は、突起部第２面７７ｃ２との衝突によって流下方向を右側へと変更し、該突起部第２面７７ｃ２上を転動しながら右側通路７６側に向かって流下していく。また、この状態において、右打ち遊技で発射された２球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１上方から流下していく状態となっている。

【２０６０３】

次いで、図１０７６（ｃ）は、図１０７６（ｂ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった１球目の遊技球が右傾斜部７６ｃを右側に転動していき、２球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突して該突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった１球目の遊技球は、続いて右傾斜部７６ｃ上を右側に転動していき、右側通路７６に向かって流下していく。また、時計回りに回転していた突起部７７ｃは、突起部第３面７７ｃ３の右側の面と右傾斜部７６ｃとが接することで右側傾斜状態となる。

【２０６０４】

そして、右側傾斜状態となった突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１に２球目の遊技球が衝突し、該２球目の遊技球はなだらかに右側に傾斜している突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動していく。

【２０６０５】

次いで、図１０７６（ｄ）は、図１０７６（ｃ）の状態から、１球目の遊技球が右側通路スイッチ７６ｄを通過したことで突起部復帰用可動部７９が可動し、突起部７７ｃが初期状態に復帰しており、２球目の遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく状態を示している。右傾斜部７６ｃを右側に転動しきった１球目の遊技球は、右側通路７６の入り口に配設された右側通路スイッチ７６ｄを通過し、右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。この遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０７１参照）。また、該１球目の遊技球が右側通路スイッチ７６ｄを通過したことが検知されることで突起部復帰用ソレノイド７９ｂがオンされ、突起部復帰用可動片７９ａが上方に可動して突起部７７ｃに当接し、該突起部７７ｃが初期状態に復帰する。

【２０６０６】

右側傾斜状態となっていた突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１上を右側に転動してい

た２球目の遊技球は、該突起部第１面７７ｃ１上を転動しきって突起部第２面７７ｃ２側を転動していく。そして、１球目の遊技球が右側通路スイッチ７６ｄを通過したことによって突起部７７ｃが初期状態に戻った後も、右側に傾斜する突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく。

【２０６０７】

次いで、図１０７７（ａ）は、図１０７６（ｄ）の状態から、初期状態に復帰した突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２上を２球目の遊技球が右側に転動することで突起部７７ｃが時計回りに回転している状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していた２球目の遊技球は、突起部７７ｃが初期状態に復帰した後も継続して突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動していく。また、２球目の遊技球が突起部第２面７７ｃ２上を転動したことによって、突起部７７ｃに時計回り方向の勢力が加わり、該突起部７７ｃが時計回りに回転する。

【２０６０８】

次いで、図１０７７（ｂ）は、図１０７７（ａ）の状態から、突起部第２面７７ｃ２上を転動しきった２球目の遊技球が右傾斜部７６ｃを右側に転動していく状態を示している。突起部第２面７７ｃ２上を右側に転動しきった２球目の遊技球は、続いて右傾斜部７６ｃ上を右側に転動していき、他方側経路としての右側通路７６に向かって流下していく。また、時計回りに回転していた突起部７７ｃは、突起部第３面７７ｃ３の右側の面と右傾斜部７６ｃとが接することで右側傾斜状態となる。

【２０６０９】

次いで、図１０７７（ｃ）は、図１０７７（ｂ）の状態から、右傾斜部７６ｃを転動しきった２球目の遊技球が右側通路スイッチ７６ｄを通過したことで突起部復帰用可動部７９が可動して突起部７７ｃが初期状態に復帰し、該２球目の遊技球が右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく状態を示している。右傾斜部７６ｃを右側に転動しきった２球目の遊技球は、右側通路７６の入り口に配設された右側通路スイッチ７６ｄを通過し、右側一般入賞口６３ａに向かって流下していく。この遊技球は、右側一般入賞口６３ａに入球するか、又は、該右側一般入賞口６３ａに入球せずにスルーゲート６７側へと流下していく（図１０７１参照）。また、該２球目の遊技球が右側通路スイッチ７６ｄを通過したことが検知されることで突起部復帰用ソレノイド７９ｂがオンされ、突起部復帰用可動片７９ａが上方に可動して突起部７７ｃに当接し、該突起部７７ｃが初期状態に復帰する。

【２０６１０】

このように構成することで、突起部７７ｃが初期状態となっている状況において遊技球が衝突する割合を増加させることができ、該初期状態となっている突起部７７ｃに遊技球が衝突した場合の流下態様を遊技者が予測し易くすることができ、飾り部材７７周辺を流下する遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６１１】

また、右打ち遊技で発射された遊技球が連続して突起部７７ｃに向かって流下した場合に、１球目の遊技球が突起部７７ｃと衝突し、左側傾斜状態又は右側傾斜状態となっている突起部７７ｃに対して２球目の遊技球が衝突することで、該２球目の遊技球の流下態様を初期状態の突起部７７ｃに衝突した場合の流下態様と異ならせることができ、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を多様化させ、飾り部材７７周辺を流下する遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６１２】

以上、説明したように、第６０実施形態のパチンコ機１０では、少なくとも一部が樹脂素材で形成された飾り部材７７を、左側通路７５及び右側通路７６の間の位置に配設する。そして、該飾り部材７７を、前面板７７ａ、突起部７７ｃ及び支持部７７ｂによって構成する。

【２０６１３】

また、突起部７７ｃは、右打ち遊技で発射された遊技球が衝突可能な突起部第１面７７ｃ１と、右打ち遊技で発射された遊技球が衝突可能な突起部第２面７７ｃ２と、突起部第

１面７７ｃ１及び突起部第２面７７ｃ２に遊技球が衝突可能な状況において該遊技球が衝突し得ない突起部第３面７７ｃ３と、の少なくとも３面で構成する。

【２０６１４】

さらに、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部第１面７７ｃ１又は突起部第２面７７ｃ２と衝突可能な状況において該遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突した場合に、左側通路７５に流下可能とし、該遊技球が突起部第２面７７ｃ２と衝突した場合に、右側通路７６に流下可能となるように構成する。

【２０６１５】

また、遊技球が左側通路７５を流下した場合には右側一般入賞口６３ａに入球し得ず、右側通路７６を流下した場合には右側一般入賞口６３ａに入球し得るように構成する。

【２０６１６】

さらに、保持部としての支持部７７ｂは、右打ち遊技で発射された遊技球と衝突し得ないように構成し、突起部７７ｃは、遊技球が衝突することで時計回り又は反時計回りに回転可能に構成する。

【２０６１７】

このように構成することで、突起部７７ｃが時計回り又は反時計回りに回転して右側傾斜状態又は左側傾斜状態に変位可能とし、右打ち遊技で発射された遊技球が変位した状態の突起部７７ｃに衝突した場合の流下態様を、突起部７７ｃが初期状態（即ち、突起部第３面７７ｃ３が水平な状態）である状況において遊技球が該突起部７７ｃに衝突した場合の流下態様と異ならせることができる。

【２０６１８】

その結果、遊技球の流下態様を多様化させ、飾り部材７７周辺を流下する遊技球の流下態様により注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６１９】

また、第６０実施形態のパチンコ機１０では、左側通路７５に左側通路スイッチ７５ｄを、右側通路７６に右側通路スイッチ７６ｄを配設し、突起部７７ｃの下方側に突起部復帰用可動部７９を配設する。そして、左側通路スイッチ７５ｄ又は右側通路スイッチ７６ｄによって遊技球の通過が検知された場合に突起部復帰用可動部７９が上方に可動して突起部７７ｃと当接することで、右側傾斜状態又は左側傾斜状態の突起部７７ｃを初期状態に復帰可能に構成する。

【２０６２０】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突して該突起部７７ｃが時計回り又は反時計回りに回転して右側傾斜状態又は左側傾斜状態に変位した場合に、突起部７７ｃを初期状態に復帰可能とすることができる。

【２０６２１】

その結果、突起部７７ｃが初期状態となっている状況において遊技球が衝突する割合を増加させることができ、該初期状態となっている突起部７７ｃに遊技球が衝突した場合の流下態様を遊技者が推測し易くすることができ、飾り部材７７周辺を流下する遊技球の流下態様により注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６２２】

また、右打ち遊技で発射された遊技球が連続して突起部７７ｃに向かって流下した場合に、１球目の遊技球が突起部７７ｃと衝突し、左側傾斜状態又は右側傾斜状態となっている突起部７７ｃに対して２球目の遊技球が衝突することで、該２球目の遊技球の流下態様を初期状態の突起部７７ｃに衝突した場合の流下態様と異ならせることができ、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を多様化させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６２３】

さらに、第６０実施形態のパチンコ機１０では、支持部７７ｂのうち、左側支持部７７ｂ１及び右側支持部７７ｂ２は、遊技球が流下可能な領域の外側に配設し、遊技球と衝突し得ないように構成する。

【２０６２４】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が支持部７７ｂと衝突することを防止することができる。その結果、支持部７７ｂに遊技球が衝突し得ないことで飾り部材７７の耐久性を向上させ、修理コストを低減することでパチンコ機１０の運用コストを低減させることができる。

【２０６２５】

また、第６０実施形態のパチンコ機１０では、前面板７７ａの前面に一定の装飾を施すように構成する。このように構成することで、遊技盤１３の意匠性を向上させることができ、遊技者がパチンコ機１０に注目し易くなり、遊技する動機を与えることでパチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【２０６２６】

さらに、第６０実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７を流路形成部材１３ａの正面視裏側から固定可能に構成する。このように構成することで、飾り部材７７のビス止め箇所を遊技者から視認困難とすることができる。その結果、飾り部材７７の意匠性を向上することができる。

【２０６２７】

また、第６０実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で発射された複数の遊技球が連続して突起部７７ｃに衝突可能な場合に、１球目の遊技球が突起部第１面７７ｃ１と衝突して突起部７７ｃが左側傾斜状態に変位した状況において、２球目の遊技球が突起部第２面７７ｃ２に衝突することで、該２球目の遊技球を左側通路７５側に流下可能となるように構成する。

【２０６２８】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が連続して突起部７７ｃに向かって流下した場合に、１球目の遊技球が突起部７７ｃと衝突し、左側傾斜状態又は右側傾斜状態となっている突起部７７ｃに対して２球目の遊技球が衝突することで、該２球目の遊技球の流下態様を初期状態の突起部７７ｃに衝突した場合の流下態様と異ならせることができ、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を多様化させ、飾り部材７７周辺を流下する遊技球の流下態様に注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６２９】

さらに、第６０実施形態のパチンコ機１０では、平面部としての前面板７７ａを透明な樹脂素材によって構成する。このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が突起部７７ｃと衝突して左側通路７５又は右側通路７６を流下する流下態様を、該前面板７７ａを介して遊技者が視認可能とすることができる。その結果、前面板７７ａに施された装飾によって意匠性を向上しつつ、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突し、左側通路７５又は右側通路７６のいずれの流路を流下し得るのかを遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６３０】

また、第６０実施形態のパチンコ機１０では、遊技球が左側通路７５を流下した場合には右側アウト口６６ａに入球して球排出路へと案内され、右側通路７６を流下した場合には右側一般入賞口６３ａに入球し得るように構成し、右側一般入賞口６３ａに入球しなかった場合であってもスルーゲート６７、普通電役７２、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５に入球可能にする。

【２０６３１】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が左側通路７５を流下した場合と、右側通路７６を流下した場合とで、遊技者に付与され得る遊技価値を異ならせることができる。

【２０６３２】

その結果、右打ち遊技で発射された遊技球が飾り部材７７の突起部７７ｃと衝突し、左側通路７５又は右側通路７６のいずれの流路を流下し得るのかを遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６３３】

その他、第６０実施形態におけるパチンコ機１０は、第５４実施形態乃至第５９実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【２０６３４】

＜第６１実施形態＞

次いで、図１０７８～図１０８１を参照して、本発明を適用した第６１実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第６１実施形態のパチンコ機１０について、第５４実施形態乃至第６０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第６１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第５４実施形態乃至第６０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第５４実施形態乃至第６０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２０６３５】

第６０実施形態のパチンコ機１０では、突起部７７ｃを回転可能に構成し、かつ、突起部７７ｃが回転した場合に初期状態に復帰可能に構成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が連続して突起部７７ｃに向かって流下し得る場合に、初期状態に復帰する前の突起部７７ｃと遊技球が衝突し得ることで、遊技球の流下態様をより多様化させることが可能に構成されていた。

【２０６３６】

一方、このように構成されている場合であっても、突起部７７ｃの可動による遊技球の流下態様には限度があり、この点についてさらなる向上が求められる。

【２０６３７】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、突起部７７ｃと衝突した遊技球の流下態様をより多様化させ、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様への注目度を向上させ、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【２０６３８】

より詳細には、例えば、飾り部材７７を可動し得るように構成し、遊技状態によって飾り部材７７の位置が変位することで突起部７７ｃの位置を変化させ、遊技状態によって右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様が変化させ、右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様への注目度を向上させ、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【２０６３９】

本目的を達成するために、第６１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射される遊技球が通過可能な領域を形成する流路形成手段と、前記領域の一部であって、前記発射手段から発射された遊技球が通過可能な第１流路と、前記領域の一部であって、前記第１流路と異なる第２流路と、遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球することで、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも前記第１流路と前記第２流路との間の位置に配設され、少なくとも一部が樹脂で形成された取付部材、を備え、前記取付部材は、平板状に形成された平板部と、前記第１流路と前記第２流路との間に位置し、前記領域内に位置することで、前記発射手段から発射された遊技球と衝突し得る衝突部と、所定の支持部と、を備え、前記衝突部は、少なくとも、前記発射手段により発射された遊技球が衝突し得る第１面と、前記第１面と異なる面であって、遊技球が衝突し得る第２面と、前記第１面及び前記第２面と異なる面であって、前記衝突部に向かって流下する遊技球が前記第１面及び前記第２面と衝突可能な状況において、該遊技球が衝突し得ない第３面と、を備え、前記遊技機は、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面又は前記第２面と衝突し得る状況において、該遊技球が前記第１面と衝突した場合に、前記第１流路に遊技球を流入させ得て、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面又は前記第２面と衝突し得る状況において、該遊技球が前記第２面と衝突した場合に、前記第２流路に遊技球を流入させ得て、前記第１流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段には入球し得ず、前記第２流路を遊技球が流下した場合に、該遊技球が前記入球手段に入球し得て、前記支持部は、前記領域を通過する遊技球と衝突し得ないように配設され、前記衝突部は、遊技球が前記衝突部に衝突することで回転し得る。

【２０６４０】
　また、第６１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球が衝突することで前記衝突部が回転した場合に、前記発射手段から発射された遊技球が前記第１面又は前記第２面と衝突し得る状況に復帰させる復帰手段、を備えている。
【２０６４１】
　さらに、第６１実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも１の前記支持部は、前記領域の外側に設けられる。
【２０６４２】
　また、第６１実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部は、少なくとも、遊技機前面側に所定の装飾が施されている。
【２０６４３】
　さらに、第６１実施形態のパチンコ機１０は、前記支持部は、少なくとも複数の支持部からなり、前記衝突部は、前記複数の支持部の１つである所定支持部を軸として回転可能に構成されている。
【２０６４４】
　また、第６１実施形態のパチンコ機１０は、前記取付部材は、前記支持部により、前記流路形成手段の裏側から固定可能に構成される。
【２０６４５】
　さらに、第６１実施形態のパチンコ機１０は、所定遊技状態と、該所定遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記取付部材は、前記特定遊技状態において推奨される所定遊技方法によって前記発射手段により発射された遊技球が到達し得る所定領域に取付される。
【２０６４６】
　また、第６１実施形態のパチンコ機１０は、前記発射手段から発射された２の遊技球が連続して前記衝突部に衝突可能な場合において、先の遊技球が前記第１面又は前記第２面と衝突し得る状態から、該先の遊技球が前記第１面と衝突して前記衝突部が回転した状況において、後の遊技球が前記第２面に衝突することで、該後の遊技球を前記第１流路に流入させ得る。
【２０６４７】
　さらに、第６１実施形態のパチンコ機１０は、前記平板部の少なくとも一部は、透光性を有し、遊技球が前記衝突部と衝突する場合に、該遊技球の少なくとも一部を前記平板部を介して遊技機前方から視認可能に構成される。
【２０６４８】
　また、第６１実施形態のパチンコ機１０は、前記衝突部は、遊技球との衝突によって可動する場合に、一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回転可能に構成される。
【２０６４９】
　さらに、第６１実施形態のパチンコ機１０は、前記遊技機は、遊技球が前記第１流路を流下した場合と、前記第２流路を流下した場合とで、遊技者に付与され得る遊技価値が異なる。
【２０６５０】
　また、第６１実施形態のパチンコ機１０は、所定遊技状態よりも遊技価値を取得し易い有利状態を発生可能な有利状態手段と、前記取付部材を移動可能な移動手段と、を備え、前記有利状態が発生される場合、又は、前記有利状態が終了される場合に、前記移動手段によって前記取付部材が移動される。
【２０６５１】
　本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての射出装置を備え、流路形成手段としての盤面形成部を備え、第１流路としての一方側経路を備え、第２流路としての他方側経路を備え、入球手段としての入球装置を備え、所定の遊技価値としての付与利益を備え、遊技価値付与手段としての利益付与装置を備え、取付部材としての構成部品を備え、平板部としての平面部を備え、衝突部としての接触部を備え、支持部としての保持

部を備え、第１面としての所定面を備え、第２面としての特定面を備え、第３面としての規定面を備え、復帰手段としての初期化装置を備え、所定遊技状態としての所定態様を備え、特定遊技状態としての特定態様を備え、遊技状態移行手段としての状態移行制御を備え、所定遊技方法としての遊技手法を備え、所定領域としての所定区画を備える。

【２０６５２】

なお、例えば、発射手段として、本実施形態では該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２０６５３】

また、例えば、衝突部として、本実施形態では飾り部材７７の突起部７７ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる部位、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる部位、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする部位、球が衝突することで球を静止させる部位、遊技球が該部位の上を転動可能な部位、などが挙げられる。

【２０６５４】

さらに、例えば、入球手段として、本実施形態では右側一般入賞口６３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの、遊技球が入球することで賞球が付与されるもの、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２０６５５】

また、例えば、第１面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第１面７７ｃ１を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０６５６】

さらに、例えば、平板部として、本実施形態では飾り部材７７の前面板７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定の部材のうち平面状又は略平面状に形成された部位、全体的に見て平面状又は略平面状に形成された部位、平面状又は略平面状に形成された部位であって該部位の奥側を転動又は流下する遊技球を該部位を介して視認可能に形成された部位などが挙げられる。

【２０６５７】

また、例えば、特定遊技状態として、本実施形態では時間短縮状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技

が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２０６５８】

さらに、例えば、第１流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された左側通路７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２０６５９】

また、例えば、所定遊技方法として、本実施形態では所謂右打ち遊技を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が戻り球防止部材を超えない強さで発射する操作、遊技球が戻り球防止部材を超える強さで発射する操作、遊技球が遊技領域の左側に流下可能に発射する操作、遊技球が遊技領域の右側に流下可能に発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突可能な強さで発射する操作、遊技球が返しゴムに衝突し得ない強さで発射する操作などが挙げられる。

【２０６６０】

さらに、例えば、支持部として、本実施形態では飾り部材７７を支持する支持部７７ｂを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材を固定可能な部位、可動する部材の軸となって固定可能な部位などが挙げられる。

【２０６６１】

また、例えば、第２流路として、本実施形態では飾り部材７７付近に配設された右側通路７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２０６６２】

さらに、例えば、遊技状態移行手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通電役の開放時間を変更可能なフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【２０６６３】

また、例えば、復帰手段として、本実施形態では突起部７７ｃを初期状態に復帰させる突起部復帰用可動部７９を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動体に配設され自重によって該可動体を所定状態に復帰又は維持させることが可能な部位、１又は複数の遊技球が滞留することで所定状態に復帰又は維持させることが可能な部位、可動することで別の可動物を所定状態に復帰又は維持させることが可能な部位、遊技機の電源がオンされること、ＲＡＭに格納されたフラグ又はカウンタ等の情報が初期化されること、遊技球が所定の位置に戻ること、遊技状態が特定の状態に戻ること、などが挙げられる。

【２０６６４】
さらに、例えば、所定遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、などが挙げられる。

【２０６６５】
また、例えば、第３面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第３面７７ｃ３を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、可動することで遊技球が衝突可能となる面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０６６６】
さらに、例えば、遊技価値付与手段として、本実施形態では主制御装置１１０による賞球の付与制御処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」や「確率変動状態」を発生させる処理や、遊技球が入球することで賞球等の遊技価値を付与する処理、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中又は小当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理などが挙げられる。

【２０６６７】
また、例えば、取付部材として、本実施形態では飾り部材７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技盤に取り付けることによって意匠を向上させるための部材、発光させることで意匠を向上させる又は遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用に使用される部材、遊技の演出用であって可動し得る部材、遊技者が操作可能な部材、遊技盤を構成するための部材、遊技球の流路を形成するための部材、遊技球が転動可能に構成された部材、遊技球の流路を振り分けるための部材、遊技球の進行方向によって通過可能又は通過不可に構成された部材、遊技球が衝突することで進行方向を変更可能な部材、遊技球の通過を検知するための部材、遊技球が衝突することで流下速度を減衰させる部材、遊技球が入球可能な部材、などが挙げられる。

【２０６６８】
さらに、例えば、第２面として、本実施形態では飾り部材７７を構成する突起部７７ｃの突起部第２面７７ｃ２を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定の部材の一側方側の面、遊技球が衝突可能な面、遊技球が転動可能な面、遊技球が衝突不可な面、可動し得る部材の一面、遊技球が特定方向に流下することを抑制可能な面などが挙げられる。

【２０６６９】
また、例えば、所定の遊技価値として、本実施形態では遊技球が入球することで付与さ

れ得る賞球を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２０６７０】

さらに、例えば、所定領域として、本実施形態では右打ち遊技で発射された遊技球が到達し得る範囲を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動物の可動し得る範囲、操作可能な可動体の可動し得る範囲、遊技球が移動可能な範囲、遊技球が衝突することで可動し得る可動体の可動し得る範囲、電飾が配設されている範囲、配設物が配設されている範囲、所定の状態である物体が変位して特定の状態となるまでの範囲、一定の距離又は広さ、ＲＡＭ等に格納されているカウンタの値などの最小値から最大値までの範囲、ＲＡＭ等に格納されている情報の範囲、などが挙げられる。

【２０６７１】

また、例えば、流路形成手段として、本実施形態では遊技盤１３の遊技領域右上部分の左側通路７５や右側通路７６等を形成する流路形成部材１３ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技釘によって形成された流路、樹脂素材等によって形成された流路、磁石等の遊技球を引き寄せる性質を持つ物体よって形成された流路、遊技球が当接することで複数の流路のうちのいずれかに振り分け可能な当接部、遊技球が流下可能に形成された領域、遊技球の流路が形成された遊技盤、遊技球が転動可能な流路の一部、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路の一部、遊技球を発射した場合に通過する流路の一部、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路の一部、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路の一部、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路の一部、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路の一部、遊技球の流路となり得る複数の遊技釘の一部、遊技球が入球可能な入球口の一部などが挙げられる

【２０６７２】

ここで、図１０７８を参照して、第６１実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１０７８は、第６１実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第６０実施形態のブロック図と、第６１実施形態のブロック図との異なる点は、飾り部材７７を移動させるための駆動用モータ７７ｉが追加されている点である。

【２０６７３】

詳細は後述するが、第６１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態（大当たり状態と該大当たり状態以外の状態）によって飾り部材７７の位置が変位され得るように構成されている。駆動用モータ７７ｉは、飾り部材７７を移動させるための駆動部である。駆動用モータ７７ｉは、右側支持部７７ｂ２の正面視奥側に格納されており、右側支持部７７ｂ２は、駆動用モータ７７ｉと連結されている連結ギア部（図示なし）を介して連結されている。従って、駆動用モータ７７ｉが駆動されることによって、右側支持部７７ｂ２が右側支持部可動域７７ｂ２ａ（図１０７９（ｂ）参照）を右側支持部初期位置７７ｂ２ａ１から右側支持部可動位置７７ｂ２ａ２までの範囲で移動可能に構成されている。

【２０６７４】

ここで、図１０７９を参照して、第６１実施形態における飾り部材７７及び該飾り部材７７の周辺の構成について説明する。図１０７９（ａ）は、図１０７１におけるＡで囲まれた領域の拡大図であって、第６１実施形態における飾り部材７７が初期位置に位置している状態の模式的断面図であり、図１０７９（ｂ）は、第６１実施形態における飾り部材７７が可動位置に位置している状態の模式的断面図である。

【２０６７５】

第６０実施形態の飾り部材７７及びその周辺と、第６１実施形態の飾り部材７７及びその周辺との異なる点は、主に、右側支持部可動域７７ｂ２ａ及び回転軸部可動域７７ｂ３ｃが追加されている点である。

【２０６７６】

上述したように、第６１実施形態のパチンコ機１０では、飾り部材７７が遊技状態によって移動可能に構成されている。より詳細には、図１０７９（ａ）に示すように、右側支持部７７ｂ２が移動するための領域である右側支持部可動域７７ｂ２ａが配設されており、駆動用モータ７７ｉが駆動されることで、左側支持部７７ｂ１を軸として、右側支持部７７ｂ２が右側支持部初期位置７７ｂ２ａ１から右側支持部可動位置７７ｂ２ａ２までの範囲で移動可能に構成されている（以降、右側支持部７７ｂ２が右側支持部初期位置７７ｂ２ａ１に位置している状態を「初期状態」、右側支持部７７ｂ２が右側支持部可動位置７７ｂ２ａ２に位置している状態を「可動状態」と称する場合がある）。

【２０６７７】

同様に、突起部内支持部７７ｂ３が移動するための領域である回転軸部可動域７７ｂ３ｃが配設されており、駆動用モータ７７ｉによって右側支持部７７ｂ２が右側支持部初期位置７７ｂ２ａ１から右側支持部可動位置７７ｂ２ａ２まで移動されることで、突起部内支持部７７ｂ３は回転軸部初期位置７７ｂ３ｃ１から回転軸部可動位置７７ｂ３ｃ２までの範囲で移動可能に構成されている。

【２０６７８】

また、詳細は後述するが、第６１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たり状態が開始される場合に飾り部材７７が初期状態から可動状態に移動され、大当たり状態が終了する場合に該飾り部材７７が可動状態から初期状態に移動されるように構成されている（図１０８０及び図１０８１参照）。

【２０６７９】

このように、飾り部材７７が初期状態（図１０７９（ａ）の状態）から可動状態（図１０７９（ｂ）の状態）に移動されることによって、突起部７７ｃも移動されるため、突起部７７ｃの中心位置（図１０７９（ａ）及び図１０７９（ｂ）における一点鎖線）が移動幅Ｗ（図１０７９に示すＷ）だけ移動される。このため、大当たり状態に移行される場合に、飾り部材７７が初期状態から可動状態に移動されて突起部７７ｃが移動幅Ｗだけ変位することによって、右打ち遊技で発射された遊技球が左側通路７５側に入球し易くなるように構成されている。

【２０６８０】

このように構成することで、遊技状態に応じして飾り部材７７周辺を流下する遊技球の流下態様を変化させることができ、該流下態様をさらに多様化させることで遊技球の動きに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６８１】

また、大当たり状態においてのみ飾り部材７７が可動状態に位置し得ることによって、大当たり状態が開始される場合に飾り部材７７が可動状態に移動することで該飾り部材７７の可動を遊技者に印象づけることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６８２】

次に、図１０８０を参照して、第６１実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図９７８参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図１０８０は、第６１実施形態における当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。第６１実施形態の当たり処理と、第５４実施形態の当たり処理との異なる点は、飾り部材７７を移動させる処理が追加されている点である。

【２０６８３】

第６１実施形態における当たり処理（Ｓ２０３）では、Ｓ６０６の処理を終えると、次いで、飾り部材７７を初期状態から可動状態に可動させるべく、右側支持部７７ｂ２を右側支持部初期位置７７ｂ２ａ１から右側支持部可動位置７７ｂ２ａ２に移動させ（Ｓ６２５）、処理をＳ６１４に移行する。

【２０６８４】
次に、図１０８１を参照して、第６１実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２１）について説明する。図１０８１は、第６１実施形態における大当たり終了処理（Ｓ６２１）を示したフローチャートである。第６１実施形態の大当たり終了処理と、第５４実施形態の大当たり終了処理との異なる点は、飾り部材７７を移動させる処理が追加されている点である。
【２０６８５】
第６１実施形態における大当たり終了処理（Ｓ６２１）では、Ｓ６６０５の処理を終えると、次いで、飾り部材７７を可動状態から初期状態に可動させるべく、右側支持部７７ｂ２を右側支持部可動位置７７ｂ２ａ２から右側支持部初期位置７７ｂ２ａ１に移動させ（Ｓ６６１０）、処理をＳ６６０６に移行する。
【２０６８６】
このように構成することで、時間短縮状態では飾り部材７７を初期状態に位置させ、大当たり状態では飾り部材７７を可動状態に位置させることができる。その結果、右打ち遊技を実行する場合に、時間短縮状態においては、飾り部材７７が初期状態であることによって、飾り部材７７が可動状態である場合よりも右側通路７６側に遊技球が流下し易くすることができ、一方で、大当たり状態においては、飾り部材７７が可動状態であることによって、飾り部材７７が初期状態である場合よりも左側通路７５側に遊技球が流下し易くすることができ、遊技状態によって右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様を異ならせることができ、該流下態様に遊技者を注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２０６８７】
以上、説明したように、第６１実施形態のパチンコ機１０では、駆動用モータ７７ｉを駆動させることで飾り部材７７を移動可能に構成する。そして、大当たり状態である場合に飾り部材７７を可動状態に位置させ、大当たり状態以外の状態（通常遊技状態又は時間短縮状態）である場合に飾り部材７７を初期状態に位置させるように構成する。
【２０６８８】
このように構成することで、飾り部材７７が可動することによって遊技球が衝突し得る突起部７７ｃの位置も変位可能とし、大当たり状態における飾り部材７７周辺の遊技球の流下態様と、大当たり状態以外（例えば、時間短縮状態）における飾り部材７７周辺の遊技球の流下態様とを異ならせることができる。
【２０６８９】
その結果、遊技状態によって右打ち遊技で発射された遊技球の流下態様が異なることで、各状態における遊技球の流下態様に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、大当たり状態においてのみ飾り部材７７が可動状態に位置し得ることによって、大当たり状態が開始される場合に飾り部材７７が可動状態に移動することで該飾り部材７７の可動を遊技者に印象づけることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２０６９０】
その他、第６１実施形態におけるパチンコ機１０は、第５４実施形態乃至第６０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【２０６９１】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である
【２０６９２】

＜変形例１＞
上記実施形態では、特別図柄及び普通図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２０６９３】
＜変形例２＞
上記実施形態では、時短終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、「時間短縮状態」への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、「時間短縮状態」への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。
【２０６９４】
＜変形例３＞
上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２０６９５】
＜変形例４＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。
【２０６９６】
＜変形例５＞
上記実施形態では、いずれかの大当たりに当選した場合の大当たり終了後、又は、救済条件が成立した場合に、「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与さ

れる状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０６９７】

＜変形例６＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０６９８】

＜変形例７＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示が高確率（即ち、９９／１００）で当たりに当選し得るように構成している。これに対し、より低確率（例えば、５０／１００）で当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。また、普通図柄の可変表示の抽選を行わず、所定の入球口に入球することで普通電役が開放するように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０６９９】

＜変形例８＞

上記実施形態では、特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７００】

＜変形例９＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が当選した図柄に応じて、又は、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行）するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７０１】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。また、普通図柄の合計保留球数に応じて普通図柄の可変表示の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７０２】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、各特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選した場合、又は、小当たり種別に当選して、遊技球が小入賞口ユニット内の特定領域を通過した場合、のいずれかにおいて大当たり遊技が開始されるように構成されている。これに対し、各特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選した状況、又は、小当たり種別に当選して、遊技球が小入賞口ユニット内の特定領域を通過した状況において、スルーゲートを通過した場合に大当たり遊技を開始するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、連荘状態において大当たり種別に当選した場合に、スルーゲートを通過させなければ大当たり遊技が開始され得ないため、遊技者は遊技を中断することが可能となる。

【２０７０３】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、飾り部材７７を、流路形成部材１３ａの正面視裏側から各支持部７７ｂにおいて固定するように構成している。これに対し、各支持部７７ｂを遊技盤１３の正面視裏側から固定するように構成してもよいし、支持部７７ｂの一部を流路形成部材１３ａから固定し、その他の支持部７７ｂを遊技盤１３から固定するように構成してもよい。また、各固定パターンにおいて、支持部７７ｂを正面視前面から固定するように構成してもよい。

【２０７０４】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、飾り部材７７を固定する支持部７７ｂの一部を、遊技球が流下し得ない領域に配設するように構成している。これに対し、すべての支持部７７ｂを遊技球が流下し得ない領域に配設するように構成してもよいし、すべての支持部７７ｂを遊技球が流下し得る領域内に配設するように構成してもよい。

【２０７０５】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、飾り部材７７の突起部７７ｃを形成する３面（即ち、突起部第１面７７ｃ１、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３）のうちの一部を曲面で形成し、その他の面を平面で形成するように構成している。これに対し、すべての面を平面で形成してもよいし、すべての面を曲面で形成してもよいし、一部の面を上記実施形態と異なる割合の曲面で形成するように構成してもよい。

【２０７０６】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、飾り部材７７の突起部７７ｃを形成する３面（即ち、突起部第１面７７ｃ１、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３）のうち、突起部第１面７７ｃ１及び突起部第２面７７ｃ２に遊技球が衝突可能であって、突起部第３面７７ｃ３に遊技球が衝突し得ないように構成している。これに対し、突起部第３面７７ｃ３に遊技球が衝突可能に構成してもよいし、例えば、突起部７７ｃが可動した場合に突起部第３面７７ｃ３に遊技球が衝突可能となるように構成してもよい。

【２０７０７】

＜変形例１６＞

上記実施形態では、飾り部材７７を遊技盤１３の右上部分に配設しているが、遊技盤１３の右下部分でもよいし、遊技盤１３の左側部分でもよい。

【２０７０８】

＜変形例１７＞

上記実施形態では、飾り部材７７の突起部７７ｃに衝突した遊技球が流下可能な左側通路７５を流下した場合に右側アウト口６６ａに入球するように構成しているが、該左側通路７５の直下にアウト口を配設せず、左側通路７５を流下した後に遊技盤１３の遊技領域右側を流下可能に構成してもよい。

【２０７０９】

＜変形例１８＞

上記実施形態では、飾り部材７７の上方に遊技釘を配設し、飾り部材７７の突起部７７

ｃに衝突する遊技球の流下態様が多様化するように構成している。これに対し、飾り部材７７の上方に遊技釘を配設せず、流路形成部材で突起部７７ｃに向かって流下する流路を形成するように構成してもよい。

【２０７１０】

＜変形例１９＞

上記実施形態では、飾り部材７７の突起部７７ｃを形成する３面（即ち、突起部第１面７７ｃ１、突起部第２面７７ｃ２及び突起部第３面７７ｃ３）のうち、突起部第２面７７ｃ２上を遊技球が転動可能に構成している。これに対し、他の面を転動可能に構成してもよいし、すべての面を転動可能に構成してもよい。また、上記実施形態では、突起部第２面７７ｃ２の突起部第２面溝部７７ｃ２ａが正面視奥側に傾斜し、遊技球が奥側に転動し得るように構成しているが、手前側に傾斜させて手前側に転動し得るように構成してもよい。

【２０７１１】

＜変形例２０＞

上記実施形態では、飾り部材７７の突起部７７ｃを略三角柱に形成しているが、形状は如何様であってもよい。例えば、遊技球が突起部７７ｃに衝突した場合に該遊技球の流下態様に影響を与えにくい突起部内支持部７７ｂ３周辺を切削して凹部を設けてもよい。このように構成することで、突起部７７ｃを軽量化することができ、突起部７７ｃが可動し易くすることができる。

【２０７１２】

＜変形例２１＞

上記実施形態では、突起部７７ｃを略三角柱に構成し、錘部７７ｅを配設することで右側傾斜状態を維持可能に構成しているが、突起部７７ｃの形状によって可動状態から復帰可能に構成してもよい。例えば、突起部内支持部７７ｂ３の一方側と他方側の形状を変化させることで両側の重量を変化させて右側傾斜状態を維持可能に構成してもよい。形状の変化は、両側の厚みが異なるようにしても良いし、両側の支持部からの長さを変化させても良いし、一方側又は他方側のいずれかの一部を切削することで重量が異なるようにしてもよい。

【２０７１３】

＜変形例２２＞

上記実施形態では、突起部７７ｃを略三角柱に形成しているが、形状は如何様であってもよく、例えば、略四角柱に形成してもよい。略四角柱に形成することで、右打ち遊技で発射された遊技球が最も衝突し易い面と遊技球が衝突し得ない面との間にもう１面を設けることができ、遊技球が衝突し易い面と遊技球が衝突し得ない面とが連続しないようにすることができる。また、遊技球が衝突し易い面と遊技球が衝突し得る面とで形成される角には遊技球が衝突し得るが、遊技球が衝突し得る面と遊技球が衝突し得ない面とで形成される角には遊技球が衝突し得ないように構成することができる。

【２０７１４】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【２０７１５】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７１６】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【２０７１７】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【２０７１８】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【２０７１９】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【２０７２０】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【２０７２１】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【２０７２２】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンするこ

とによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【２０７２３】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【２０７２４】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【２０７２５】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【２０７２６】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【２０７２７】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、及びハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【２０７２８】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【２０７２９】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値

ならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【２０７３０】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【２０７３１】

上記実施形態では、確率設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、確率設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、確率設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、確率設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【２０７３２】

上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２の内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【２０７３３】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７３４】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【２０７３５】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲

」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【２０７３６】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「ハズレ乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【２０７３７】

上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７３８】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【２０７３９】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く

構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７４０】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７４１】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【２０７４２】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７４３】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７４４】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成

することで、「確率変動状態」や「時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７４５】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「第１時間短縮状態」→「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、いずれかの「時間短縮状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０７４６】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【２０７４７】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【２０７４８】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【２０７４９】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラ

グ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【２０７５０】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【２０７５１】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【２０７５２】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【２０７５３】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【２０７５４】
　また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。
【２０７５５】
　尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。
【２０７５６】
　また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。
【２０７５７】
　上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンド

に含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【２０７５８】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【２０７５９】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【２０７６０】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【２０７６１】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【２０７６２】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２０７６３】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で

操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２０７６４】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【２０７６５】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２０７６６】

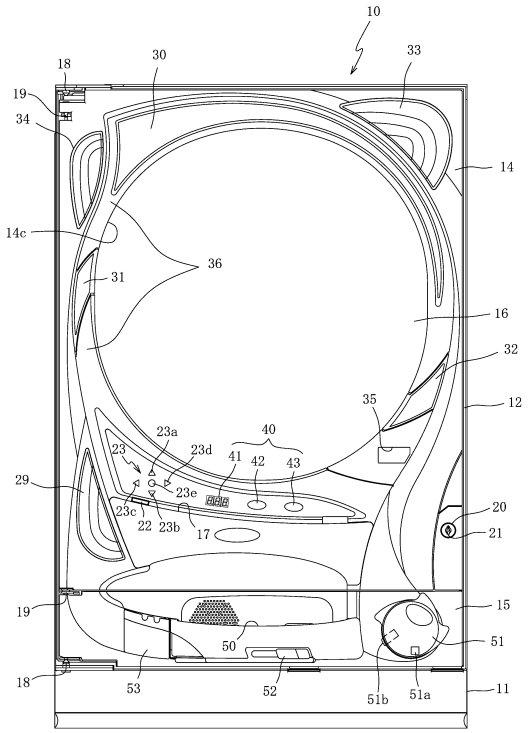
なお、上記実施形態および上記変形例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施形態又は上記変形例に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態又は各変形例は、それぞれ、１若しくは複数の他の実施形態又は１若しくは複数の他の変形例が有する構成の一部又は複数部分を、その実施形態又は変形例に追加し或いはその実施形態又は変形例の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態又は変形例を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態又は上記変形例で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【２０７６７】

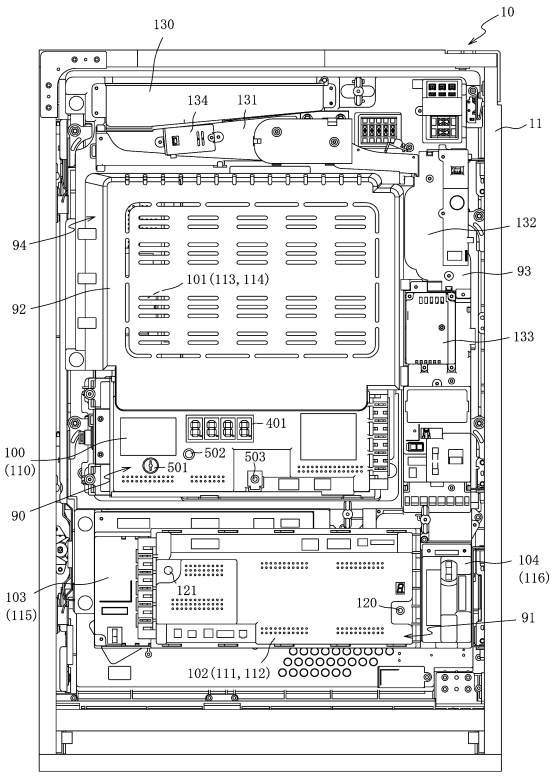
遊技機Ａ１～Ａ１３，Ｂ１～Ｂ２３，Ｃ１～Ｃ２３，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１２，Ｆ１～Ｆ１２，Ｇ１～Ｇ１２のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２０７６８】
遊技機Ａ１～Ａ１３，Ｂ１～Ｂ２３，Ｃ１～Ｃ２３，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１２，Ｆ１～Ｆ１２，Ｇ１～Ｇ１２のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【２０７６９】
遊技機Ａ１～Ａ１３，Ｂ１～Ｂ２３，Ｃ１～Ｃ２３，Ｄ１～Ｄ１４，Ｅ１～Ｅ１２，Ｆ１～Ｆ１２，Ｇ１～Ｇ１２のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【符号の説明】
【２０７７０】
１０　パチンコ機（遊技機）
１１０　主制御装置（第１遊技価値付与手段の一部、第２遊技価値付与手段の一部）
１１２ａ　球発射ユニット（発射手段の一部）
１１３　音声ランプ制御装置１１３（表示手段の一部）
２０３ｄ　第１保留球格納エリア（第１記憶手段の一部）
２０３ｅ　第２保留球格納エリア（第２記憶手段の一部）
２２６　音声出力装置（音出力手段の一部）
２２７　ランプ表示装置（発光手段の一部）
５７ａ　通常位置（第１位置の一部）
５７ｂ　開口位置（第３位置の一部）
５７ｃ　突出位置（第２位置の一部）
５８ｂ　上側経路（特定流路の一部）
５８ｃ　下側経路（特定流路の一部）
６２　外レール（誘導部の一部）
６３ａ　右側一般入賞口（第２入球手段の一部）
６３ａ１　右側一般入賞口スイッチ（入球検知手段の一部）
６３ｂ　右側第２一般入賞口（第３入球手段の一部）
６４　第１始動口（第１入球手段の一部）
６５　可変入賞装置（第３入球手段の一部）
６７　スルーゲート（第３入球手段の一部）
６９ａ　返しゴム（衝突部材の一部）
６９ａ１　第１衝突面（第１部位の一部）
６９ａ２　第２衝突面（第２部位の一部）
６９ｃ　支持部（支持部の一部）
６９ｄ　駆動用モータ（駆動手段の一部、第１駆動手段の一部）

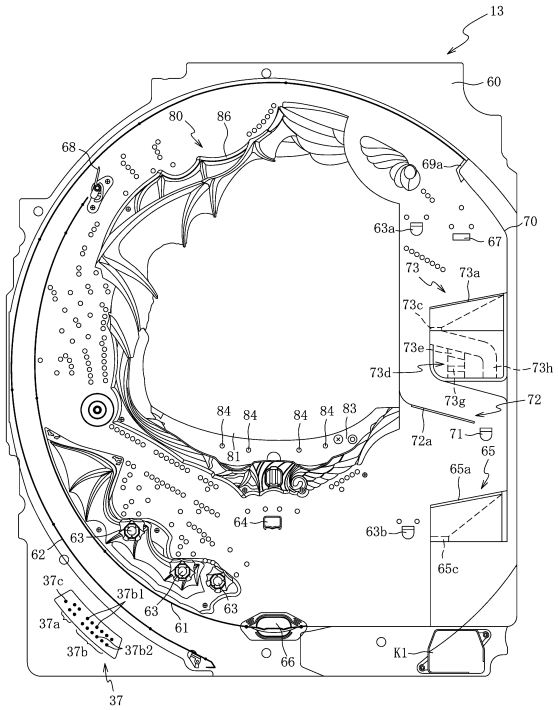
６９ｇ　　駆動用バネ（第２駆動手段の一部）
７１　　第２始動口（第４入球手段の一部）
７３　　小入賞口ユニット（第３入球手段の一部）
Ｓ２２０　　返しゴム移動制御手段（移動制御手段の一部）
Ｓ４６４　　（異常報知手段の一部）
Ｓ３３０４　　（報知手段の一部）
Ｓ３４０４　　（報知手段の一部）
Ｓ３３１０　　（事後報知手段の一部）
Ｓ３４１０　　（事後報知手段の一部）
【図面】
【図１】



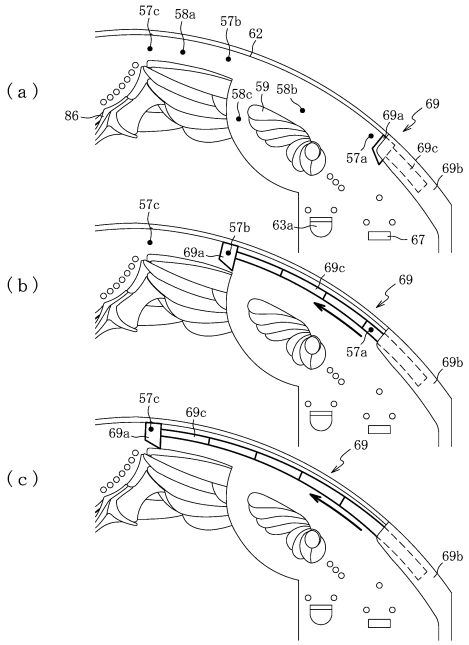
【図２】



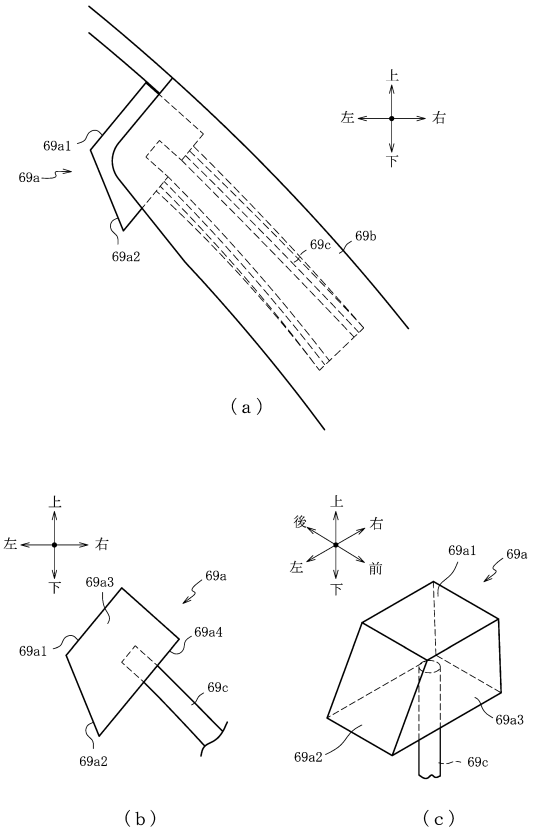
【図３】


13
60
80
86
68
69a
70
63a
67
73
73a
73c
73e
73d
73h
72
73g
72a
71
65
65a
84
81
83
64
63b
65c
63
62
37c
37a
37b1
37b
37b2
61
66
K1
37

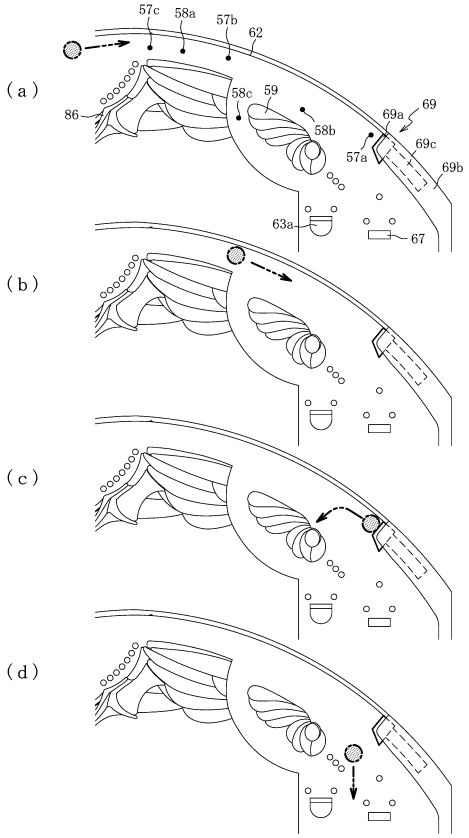
【図４】


(a)
(b)
(c)
57c
58a
57b
62
86
58c
59
58b
69a
69
57a
69c
69b
63a
67

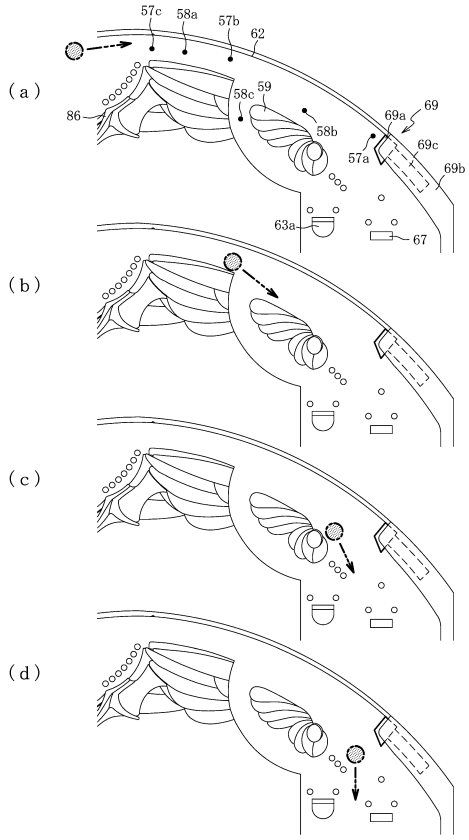
【図５】


上
左
右
下
69a1
69a
69a2
69c
69b
(a)
69a3
69a4
(b)
後
前
(c)

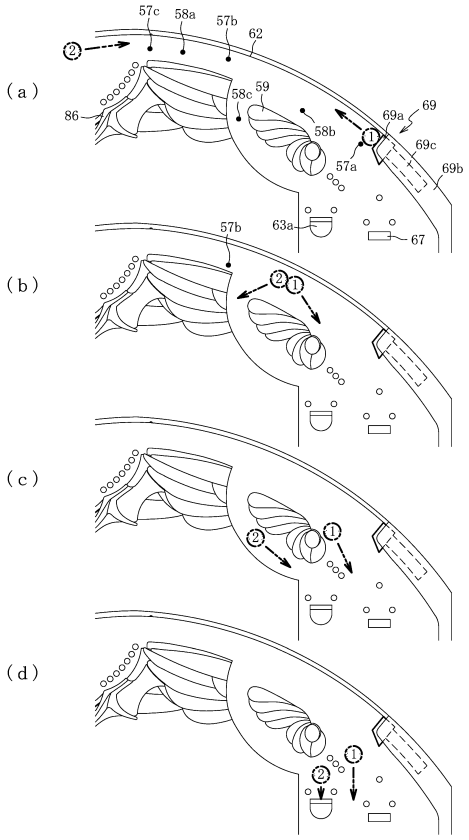
【図６】


(a)
(b)
(c)
(d)
57c
58a
57b
62
86
58c
59
58b
69a
69
57a
69c
69b
63a
67

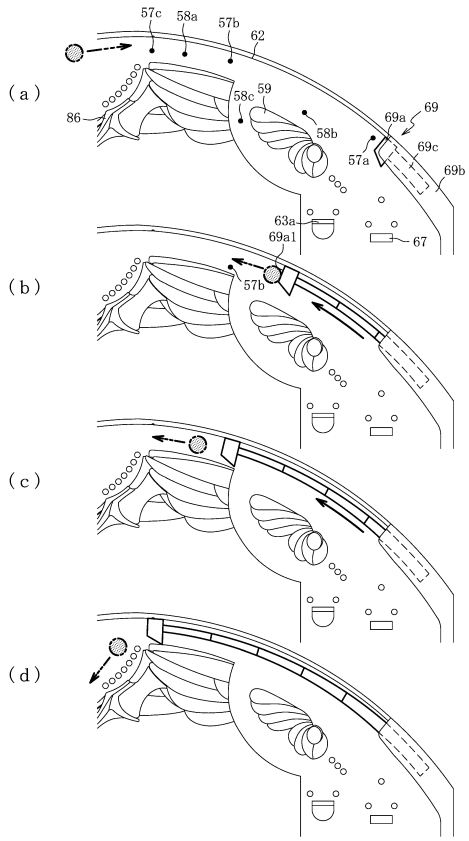
【図７】


(a)
(b)
(c)
(d)
57c
58a
57b
62
86
58c
59
58b
69a
69
69c
69b
57a
63a
67

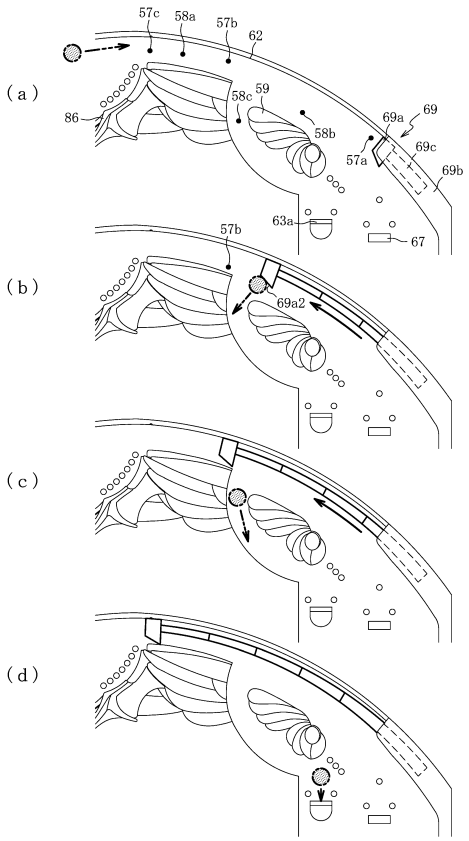
【図８】


(a)
(b)
(c)
(d)
57c
58a
57b
62
86
58c
59
58b
69a
69
69c
69b
57a
63a
67

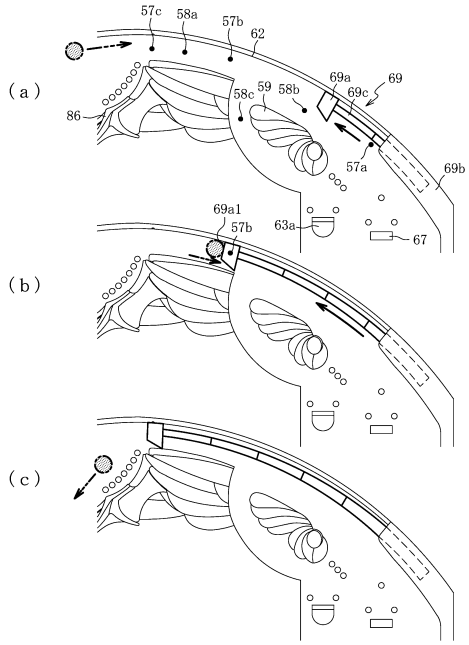
【図９】


(a)
(b)
(c)
(d)
57c
58a
57b
62
86
58c
59
58b
69a
69
69c
69b
57a
63a
67
69a1

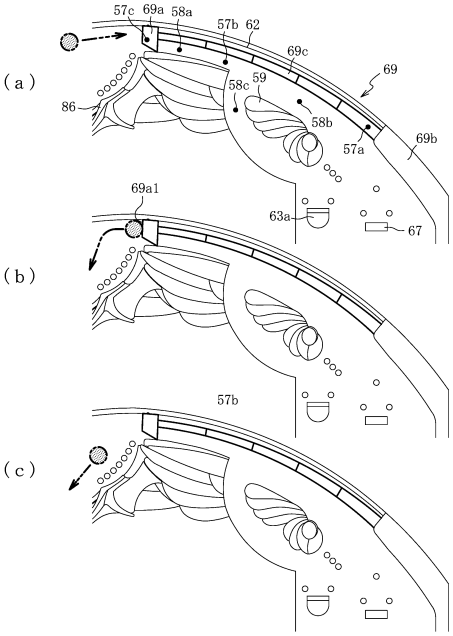
【図１０】


(a)
(b)
(c)
(d)
57c
58a
57b
62
86
58c
59
58b
69a
69
69c
69b
57a
63a
67
69a2

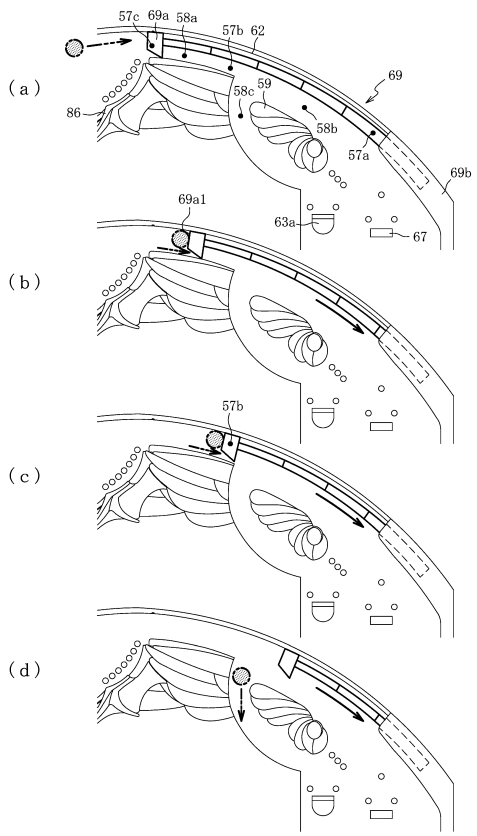
【図１１】



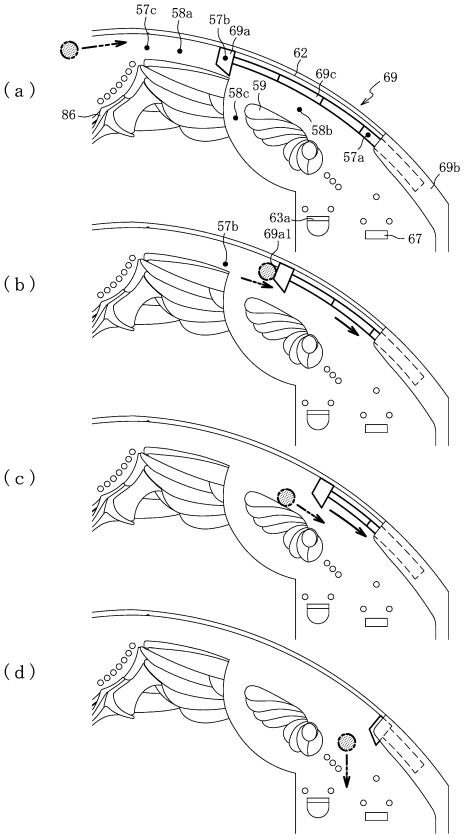
【図１２】



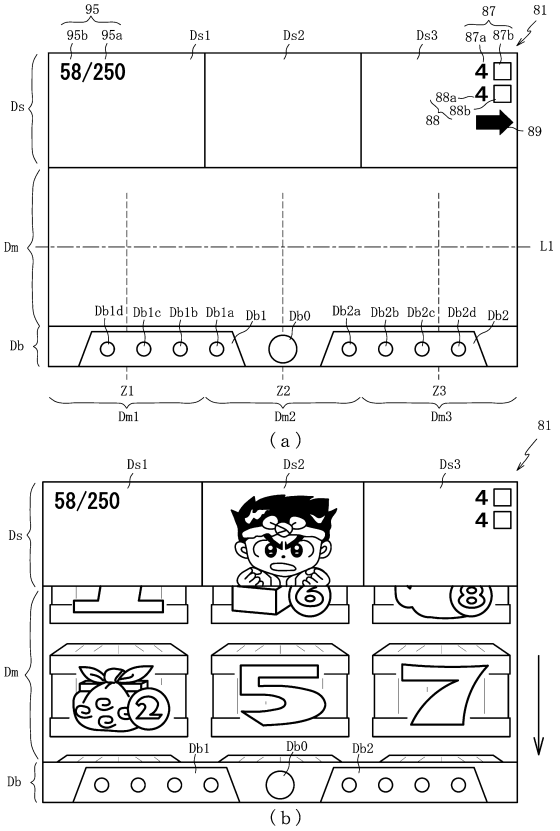
【図１３】



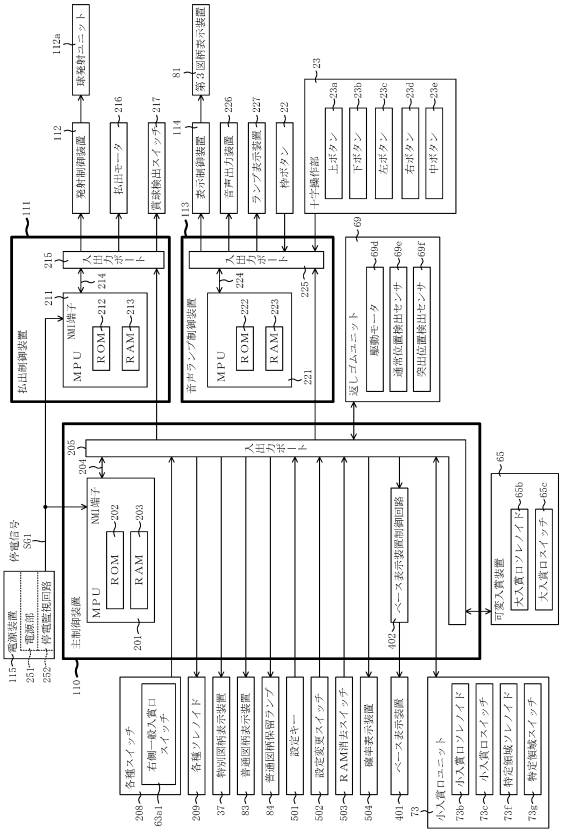
【図１４】



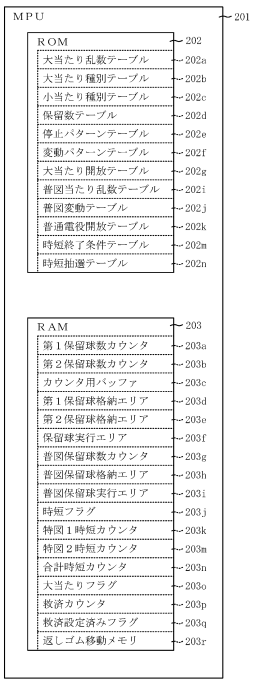
【図１５】



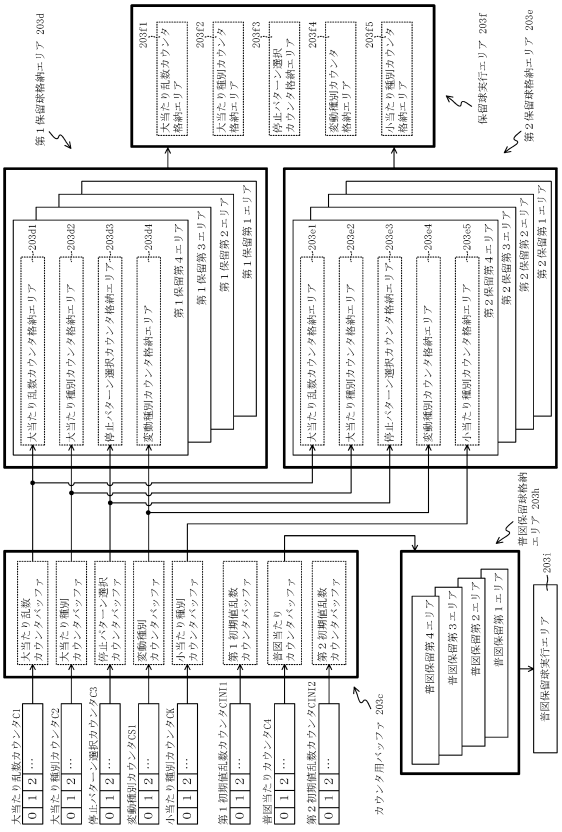
【図１６】



【図１７】



【図１８】



【図１９】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～99	100個	－	0個	100～9999	9900個
2	0～101	102個	－	0個	102～9999	9898個
3	0～103	104個	－	0個	104～9999	9896個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～99	100個	100～263	164個	264～9999	9736個
2	0～101	102個	102～265	164個	266～9999	9734個
3	0～103	104個	104～267	164個	268～9999	9732個

（ｂ）

【図２０】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0～29	通常Ａ	30%	5R	通常遊技状態
30～99	時短Ａ	70%		第１時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0～99	時短Ｂ	100%	10R	第２時間短縮状態

（ｂ）

【図２１】

202c

特図２小当たり種別テーブル

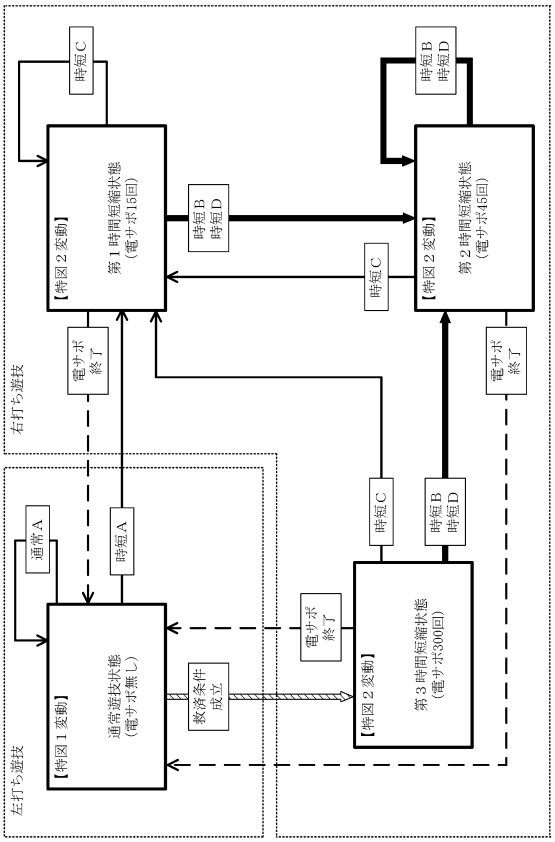
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～99	100%	1R	－
時短Ｃ	通過	0～29	30%	1+9R	第１時間短縮状態
時短Ｄ		30～99	70%		第２時間短縮状態

【図２２】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	推奨発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 通常Ａ当選 時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ15回）	時短Ａ・Ｃ当選	低	低	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ45回）	時短Ｂ・Ｄ当選	低	低	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ300回）	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知

【図２３】



【図２４】

特図１用保留数テーブル　202d1

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Aテーブル			
	大当たり	Cテーブル			

（ａ）

特図２用保留数テーブル　202d2

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり 小当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Aテーブル	Dテーブル		
	大当たり 小当たり	Cテーブル			

（ｂ）

【図２５】

Aテーブル　202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ａ）

Bテーブル　202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｂ）

Cテーブル　202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99

（ｃ）

Dテーブル　202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｄ）

【図２６】

202f1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202f2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図２７】

202f3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202f4

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図２８】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数
通常遊技状態	通常Ａ	大入賞口	5回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	15個
	時短Ａ		10回	5秒	1秒	5秒	30秒	10個	15個
時間短縮状態	時短Ｂ								

【図２９】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりＡ	小入賞口	10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短Ｃ 時短Ｄ					—				・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放

【図３０】

202m

時短終了条件テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	時短回数			右側一般入賞口	移行先遊技状態
			特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数		
通常遊技状態 時間短縮状態	時短Ａ	時短Ｃ	15回	15回	15回	右側一般入賞口入賞時の時短終了抽選に当選	第１時間短縮状態
	時短Ｂ	時短Ｄ	45回	45回	45回		第２時間短縮状態
通常遊技状態 （救済条件成立）	—		300回	300回	300回		第３時間短縮状態

【図３１】

時短抽選テーブル　202n

時短乱数カウンタの値（0～9999）			
時短終了		ハズレ（時短継続）	
乱数値	個数	乱数値	個数
0～29	30個	30～9999	9970個

【図３２】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

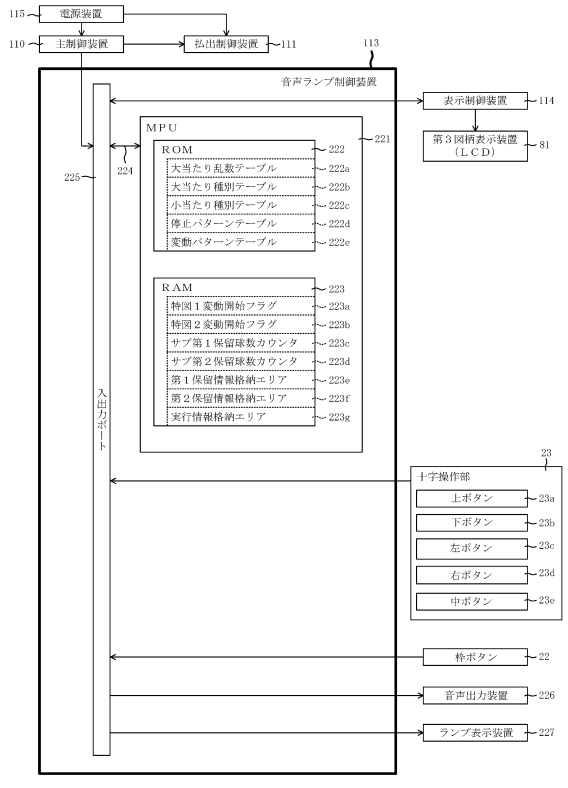
（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

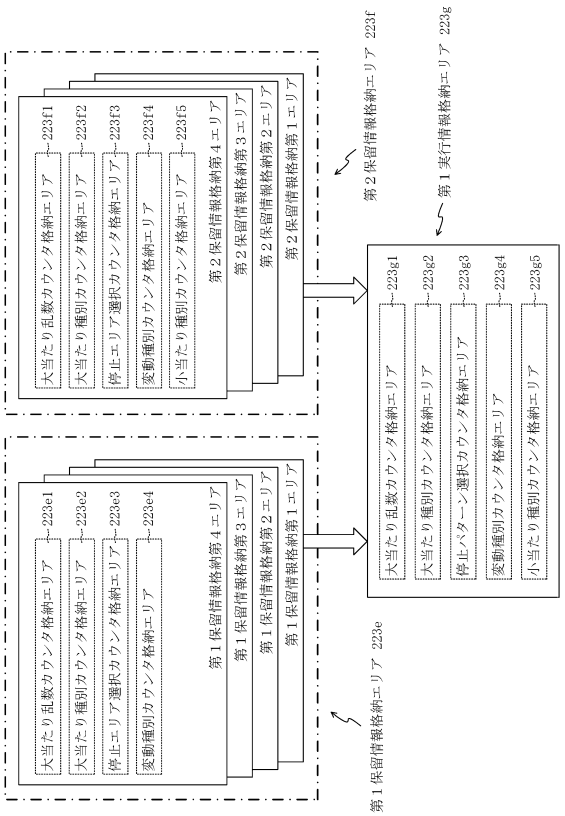
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数	備考
通常遊技状態	1回	0.1秒	－	10個	
時間短縮状態	1回	5.8秒	－	10個	

（ｃ）

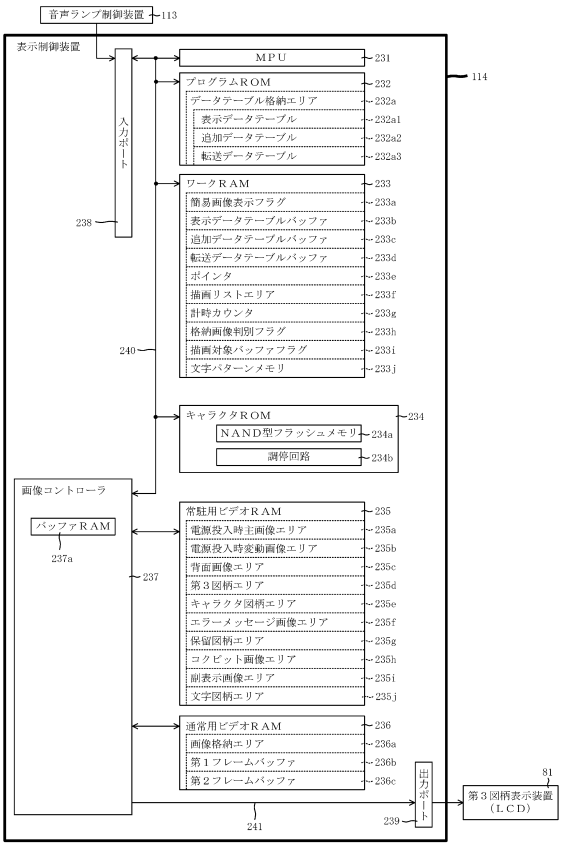
【図３３】



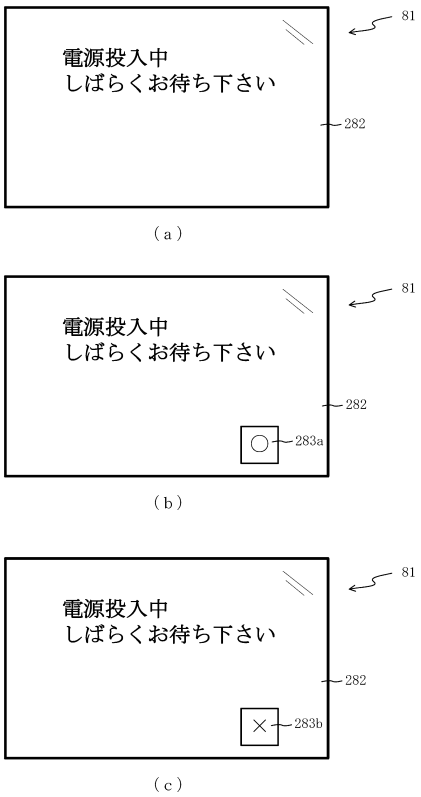
【図３４】



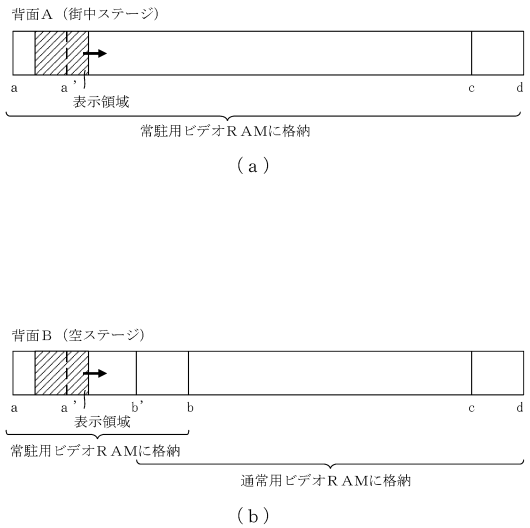
【図３５】



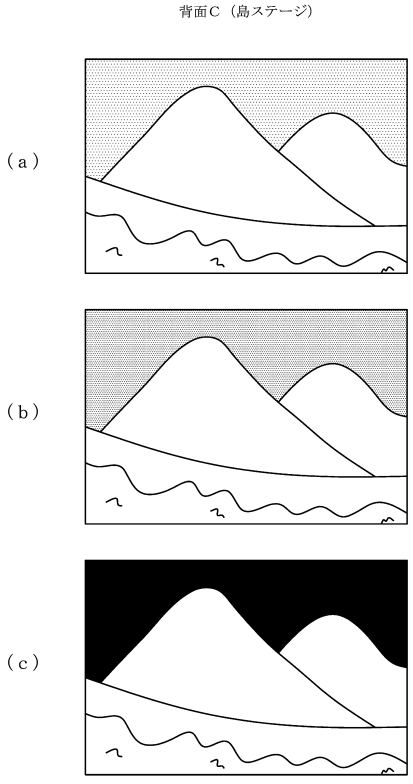
【図３６】



【図３７】



【図３８】



【図３９】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：　背面種別 コクピット画像　：　コクピット種別 図柄１　：　図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：　・・・ ⋮ キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２　：　・・・ ⋮ 文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 文字図柄２　：　・・・ ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図４０】

追加データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Null
⋮	⋮
01F4H	キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
	文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
01F5H	⋮
⋮	⋮
02EDH	⋮
02EEH	⋮
02EFH	End

【図４１】

転送データテーブル

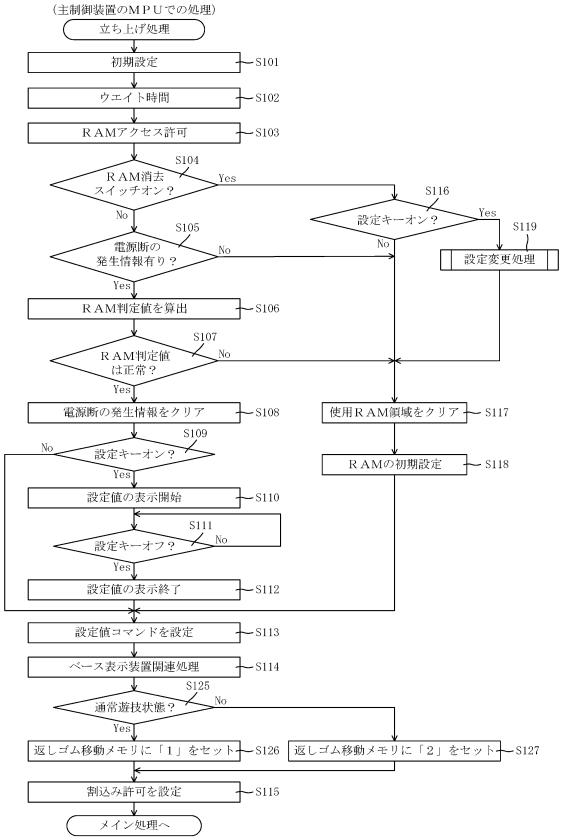
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	Null
⋮	⋮
01F4H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02EFH	End

【図４２】

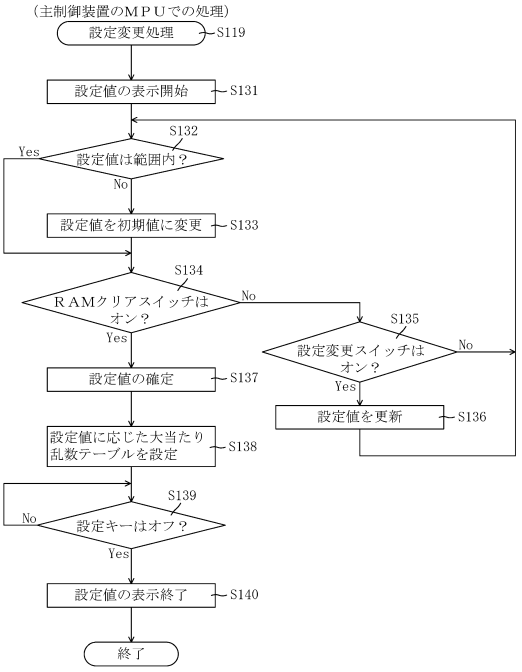
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	ＲＯＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
・・・	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
・・・	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
・・・	⋮
コクピット画像	⋮
実行図柄	⋮
保留図柄１	⋮
保留図柄２	⋮
・・・	⋮
文字図柄１	⋮
・・・	⋮
エラー図柄	⋮
転送データ	転送対象画像データのＲＯＭアドレス ＲＡＭアドレス

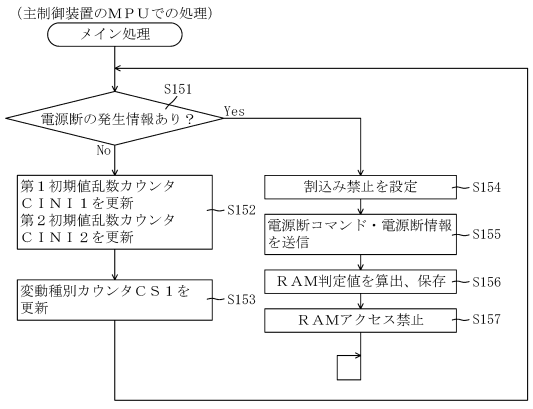
【図４３】



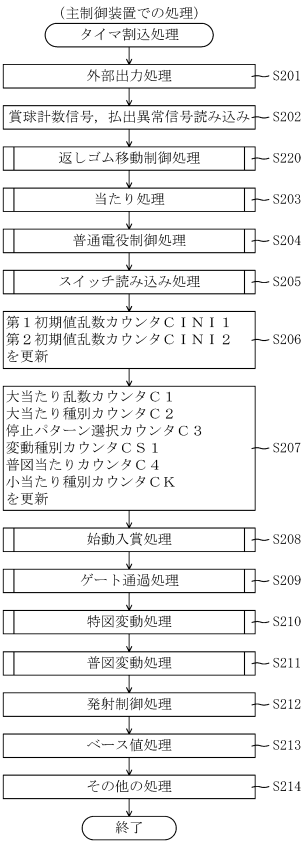
【図４４】



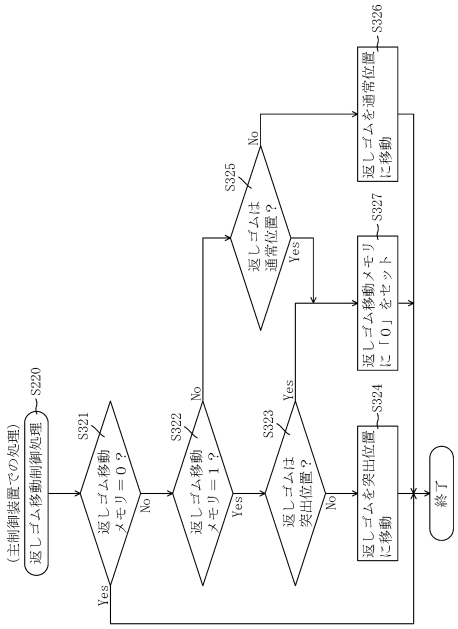
【図４５】



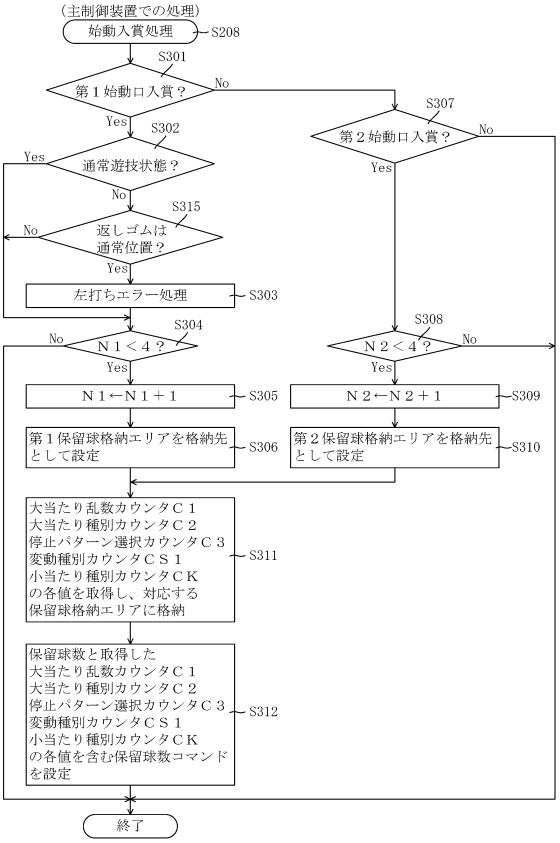
【図４６】



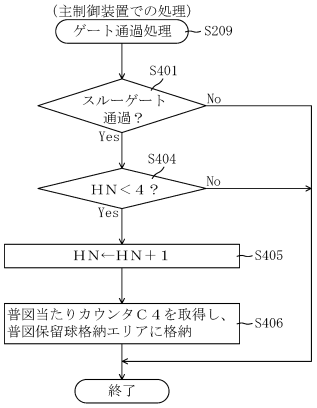
【図４７】



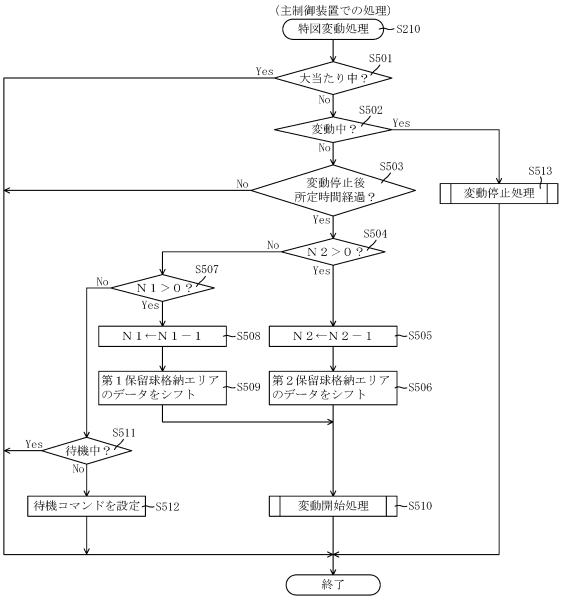
【図４８】



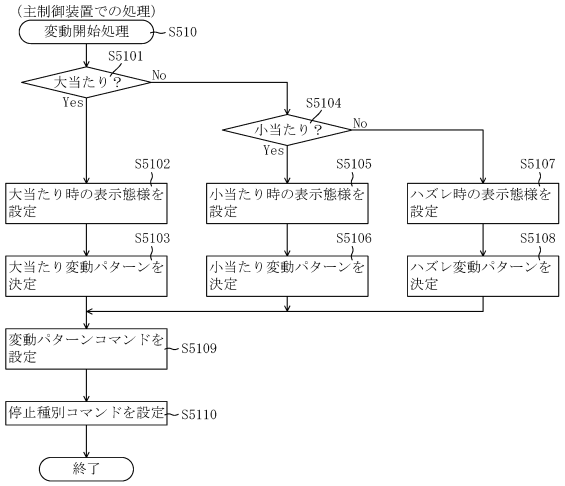
【図４９】



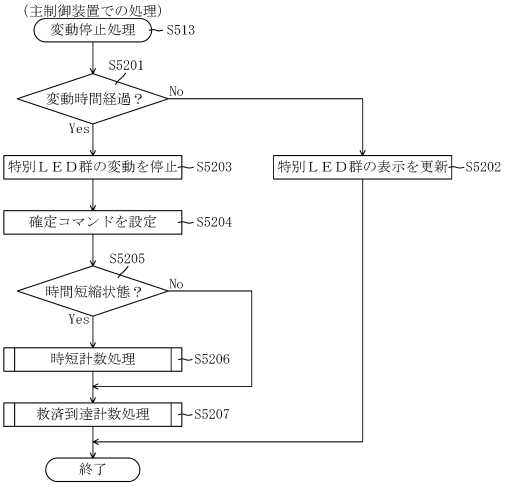
【図５０】



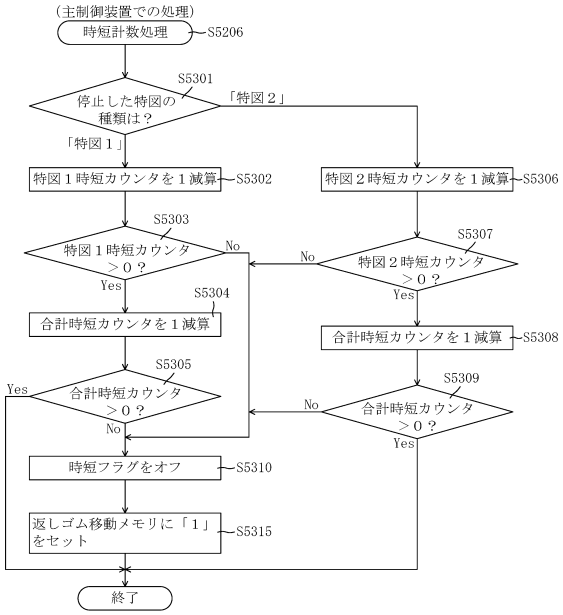
【図５１】



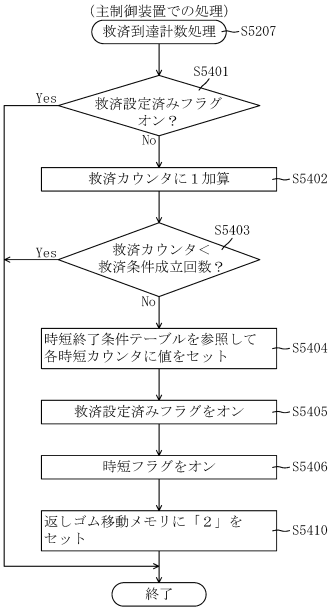
【図５２】



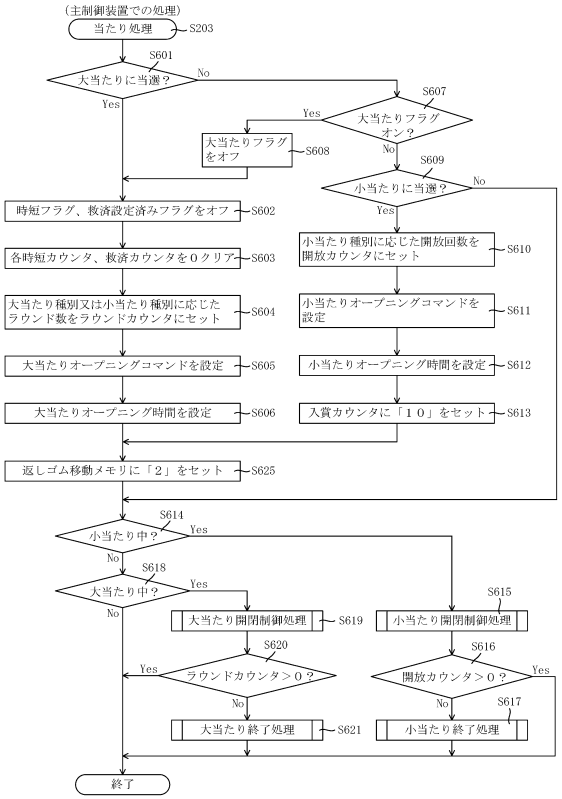
【図５３】



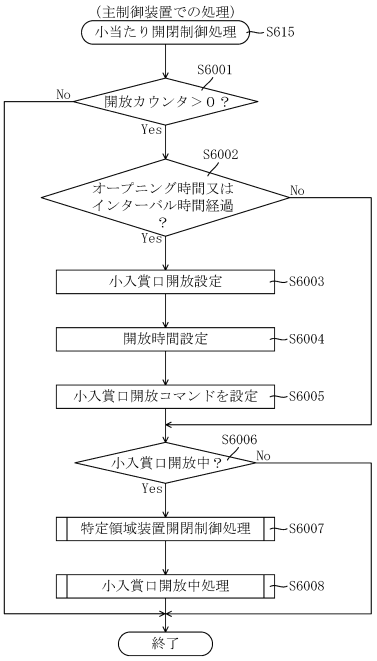
【図５４】



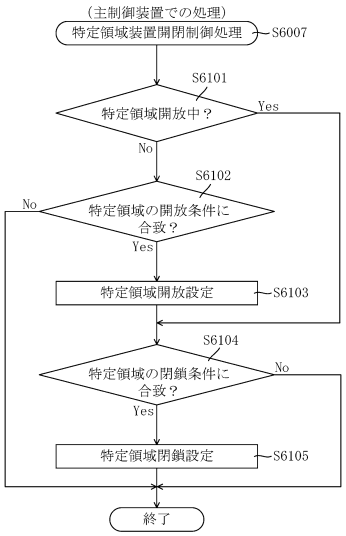
【図５５】



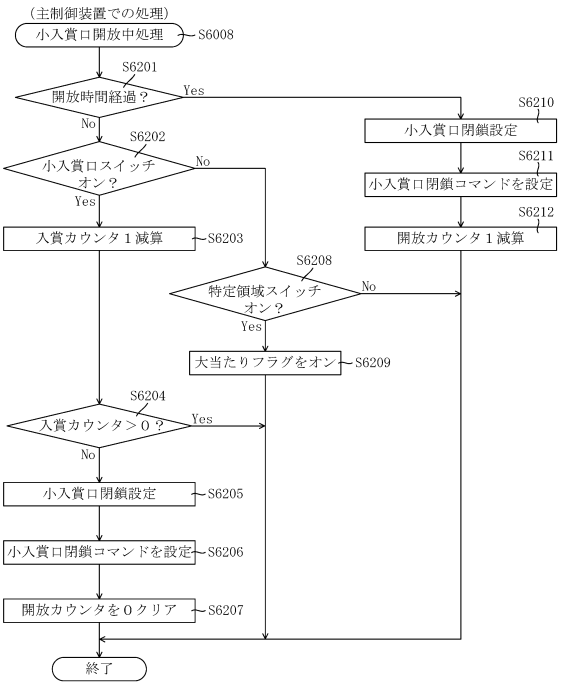
【図５６】



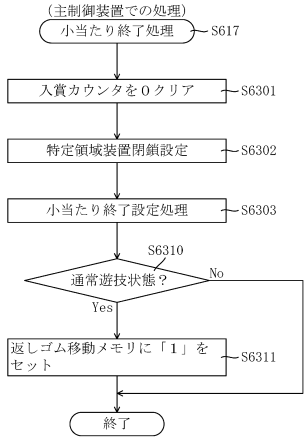
【図５７】



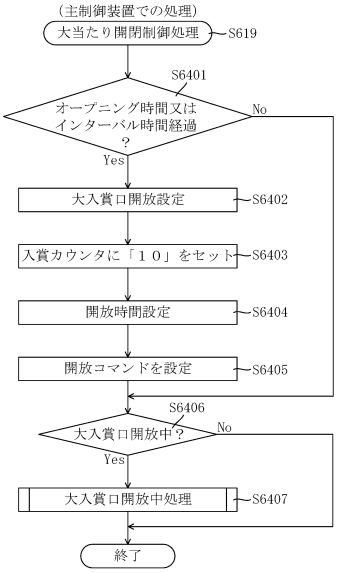
【図５８】



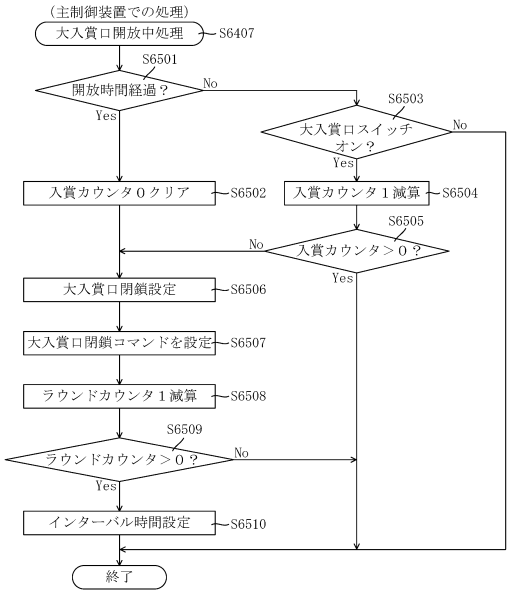
【図５９】



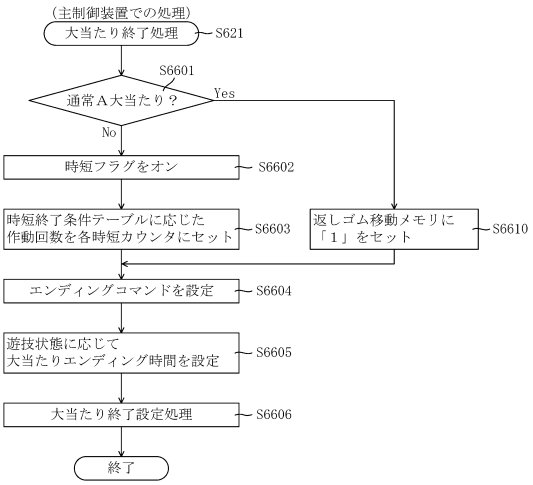
【図６０】



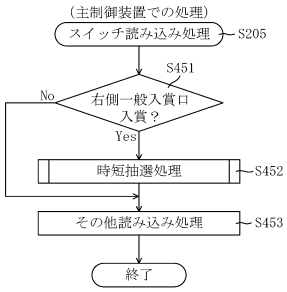
【図６１】



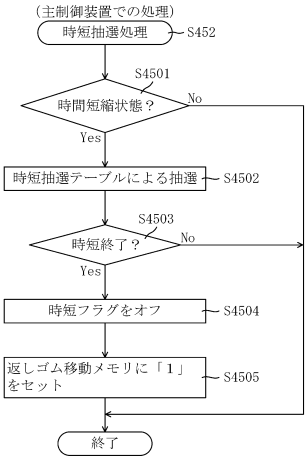
【図６２】



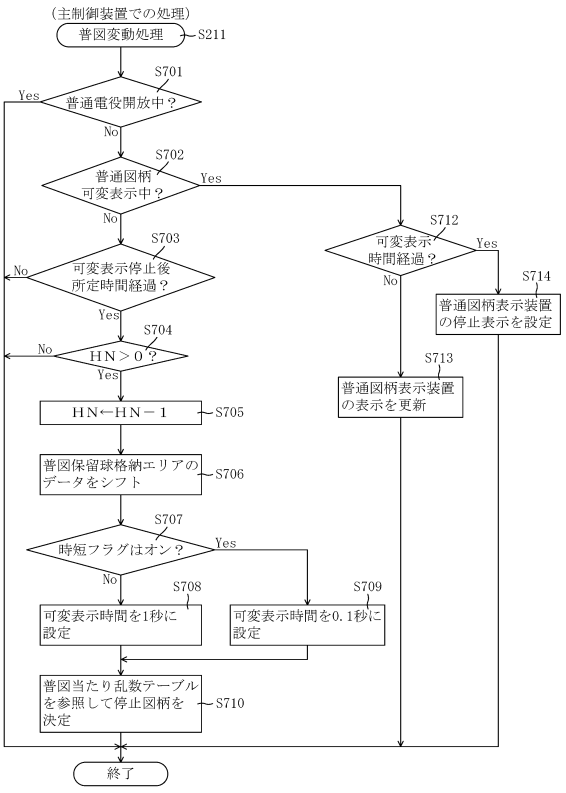
【図６３】



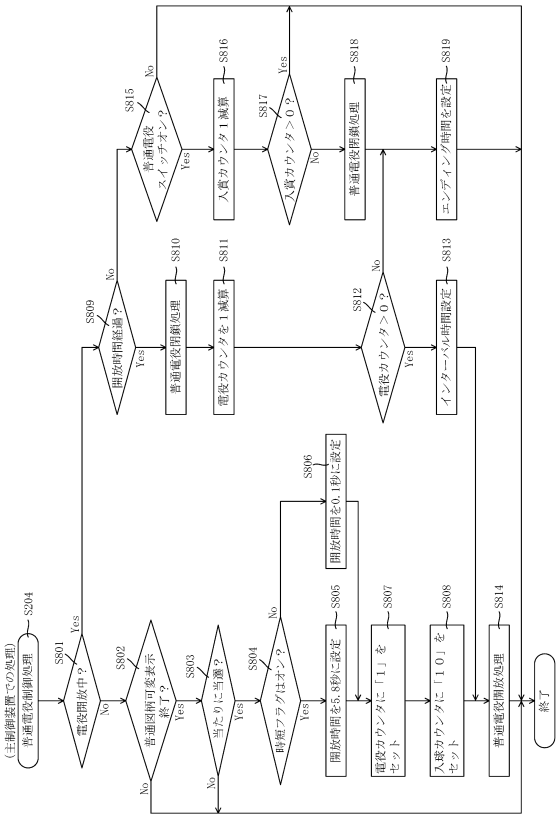
【図６４】



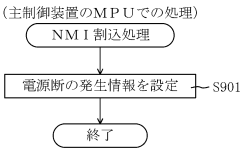
【図６５】



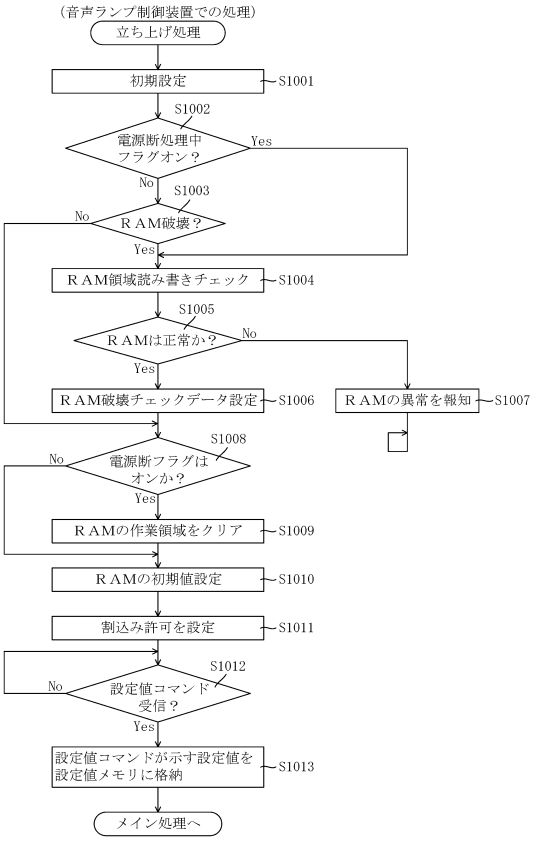
【図６６】



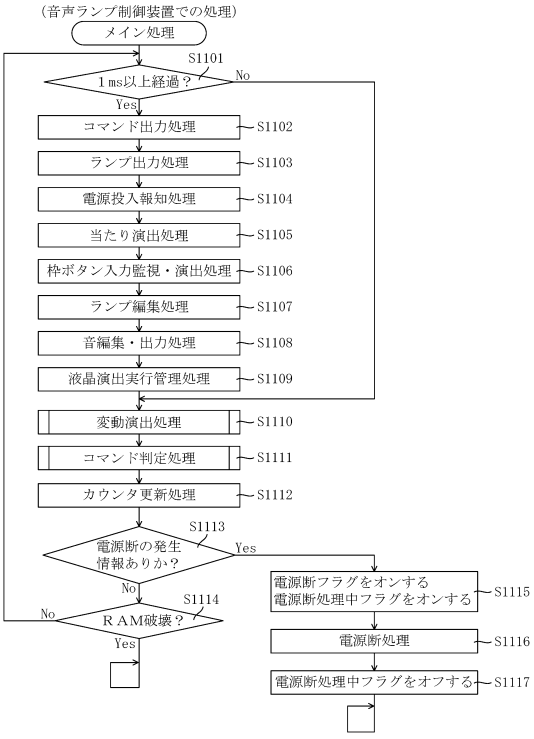
【図６７】



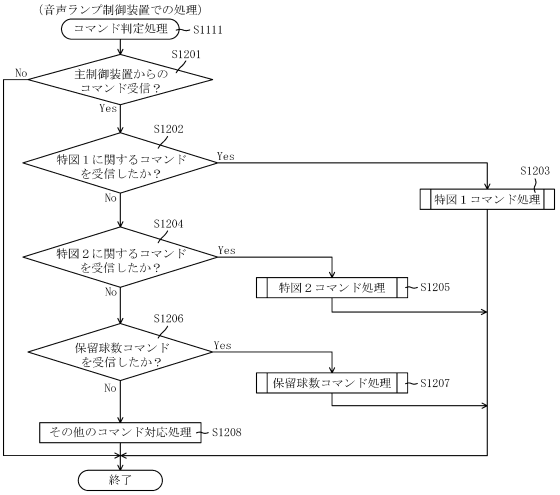
【図６８】



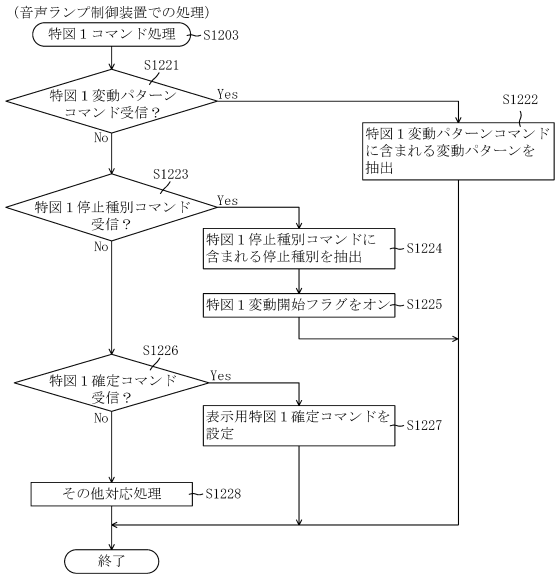
【図６９】



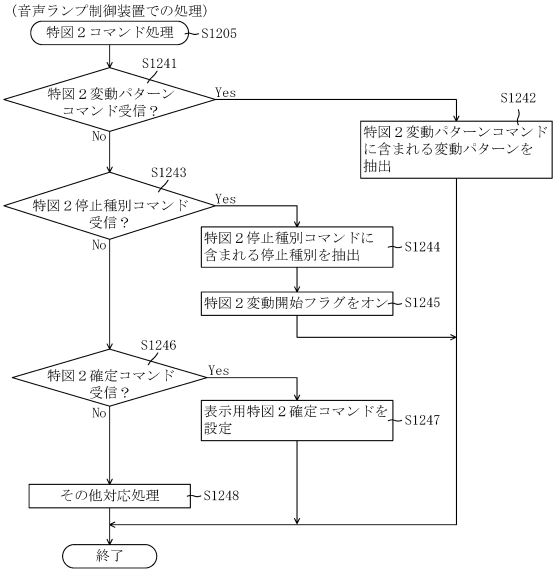
【図７０】



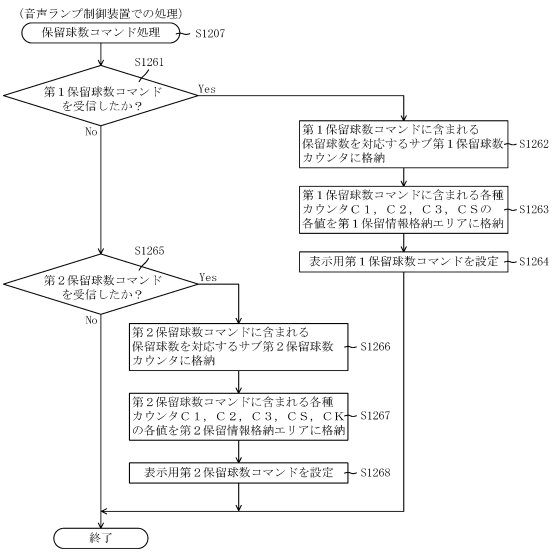
【図７１】



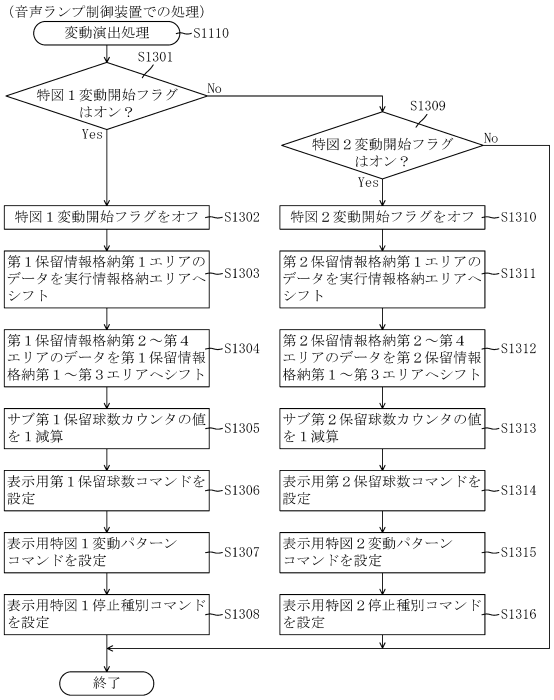
【図７２】



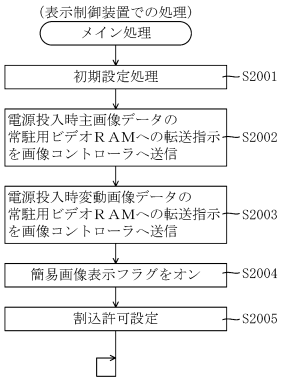
【図７３】



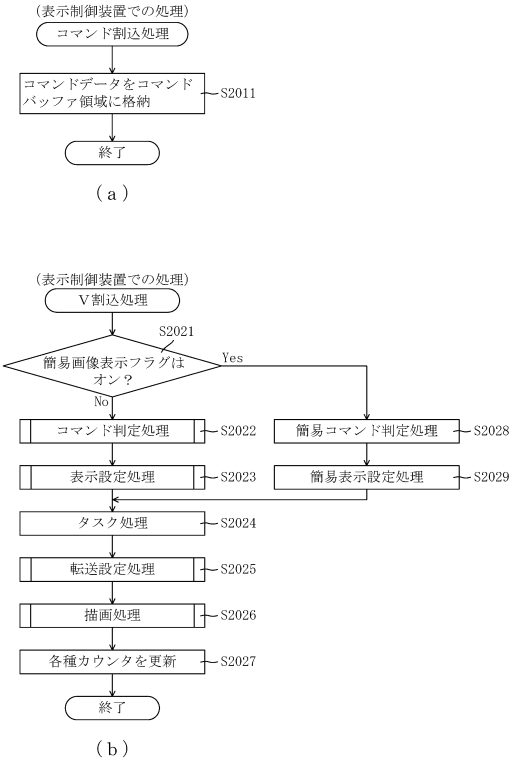
【図７４】



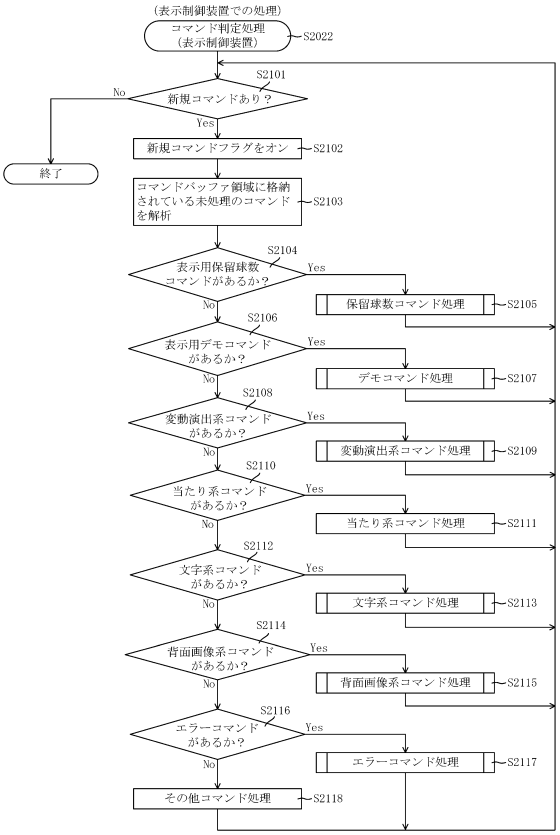
【図７５】



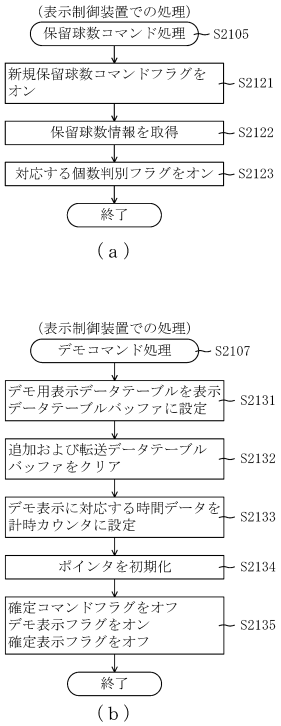
【図７６】



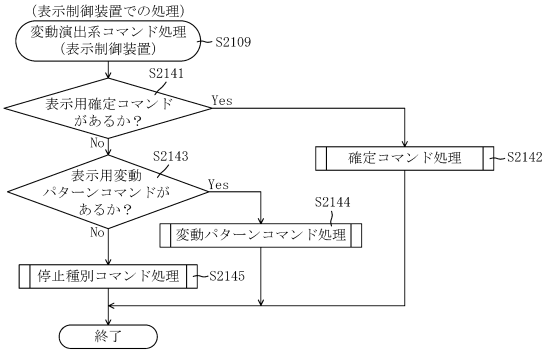
【図７７】



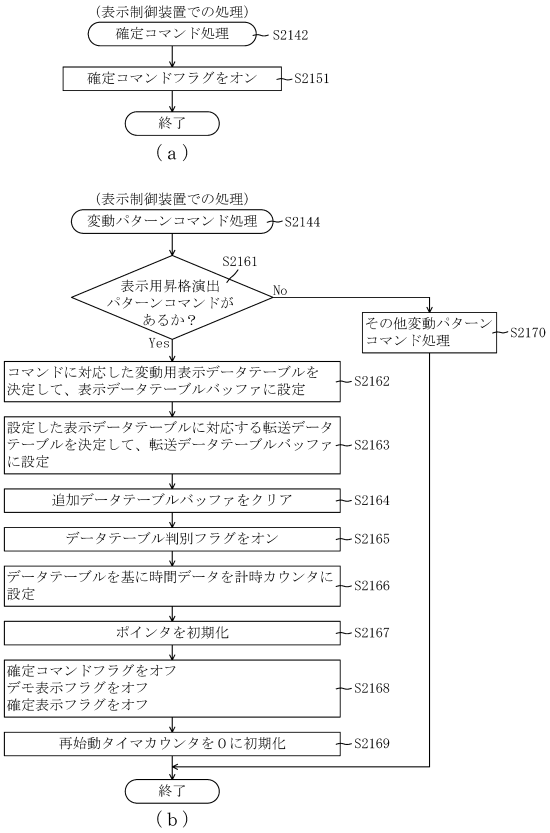
【図７８】



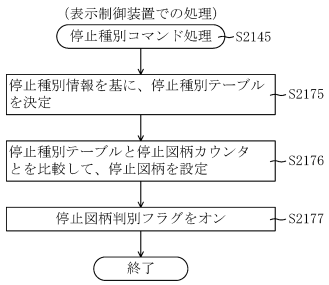
【図７９】



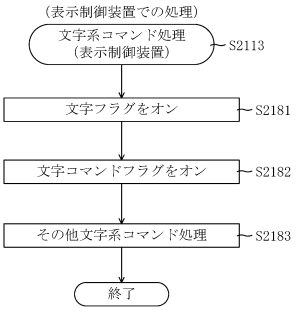
【図８０】

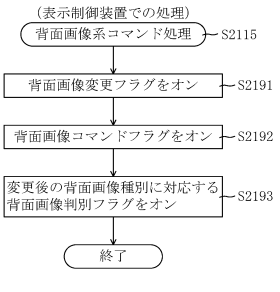


【図８１】

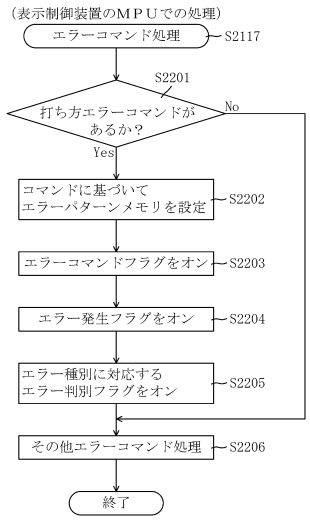


【図８２】

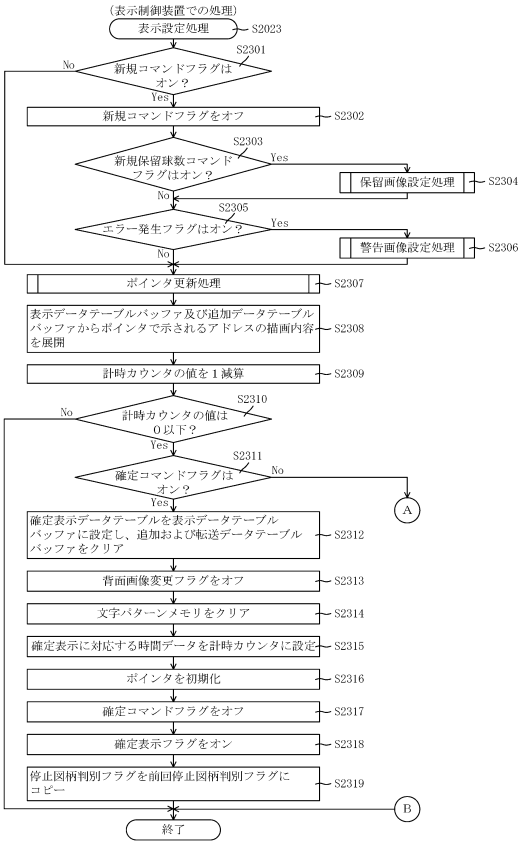




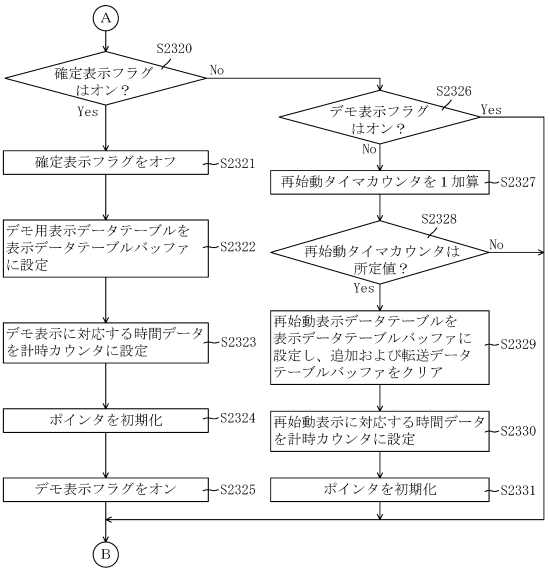
【図８３】



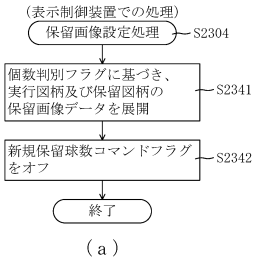
【図８４】



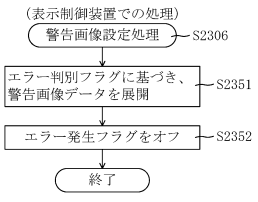
【図８５】



【図８６】

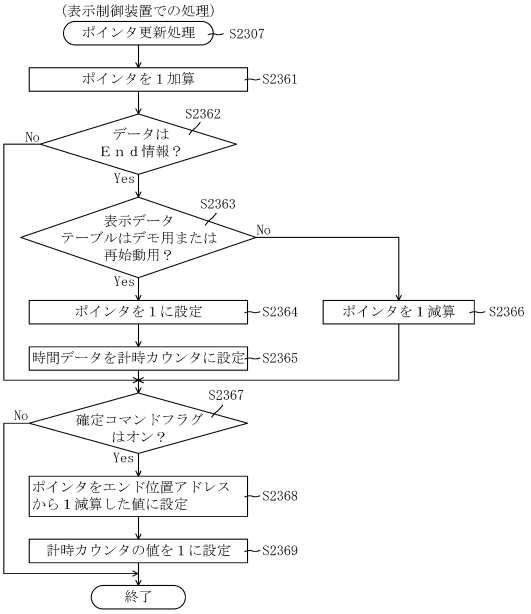


（ａ）

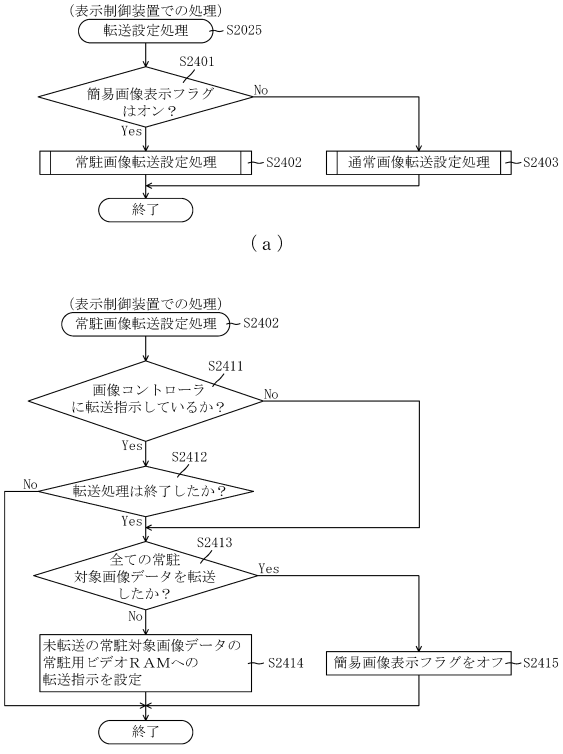


（ｂ）

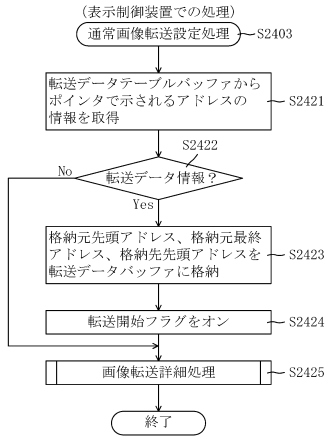
【図８７】



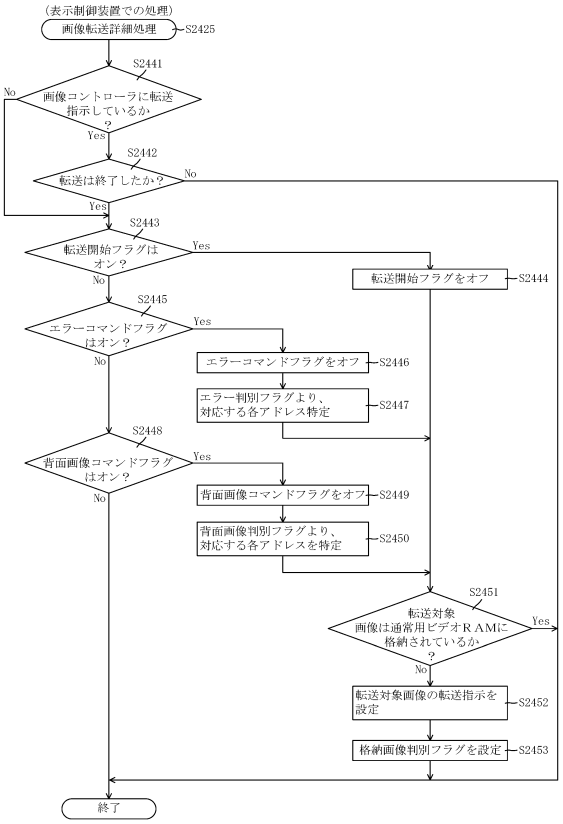
【図８８】



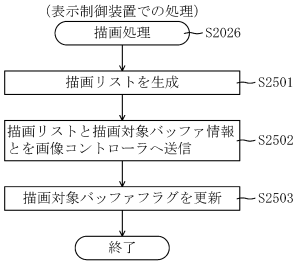
【図８９】



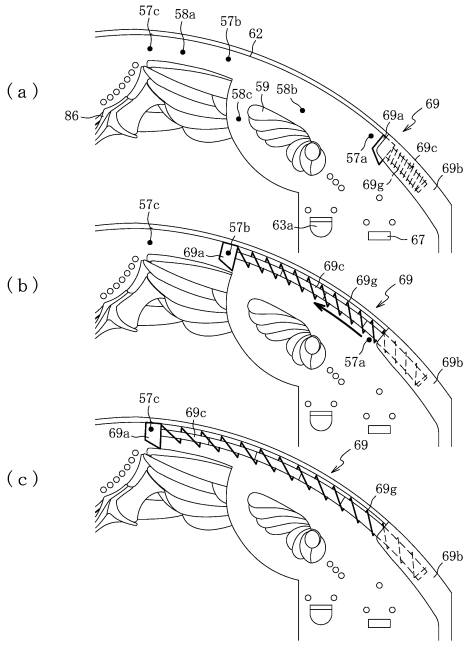
【図９０】



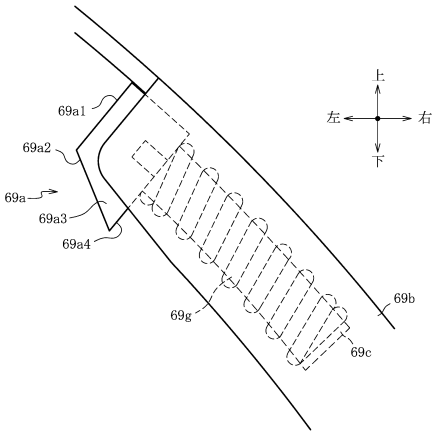
【図９１】



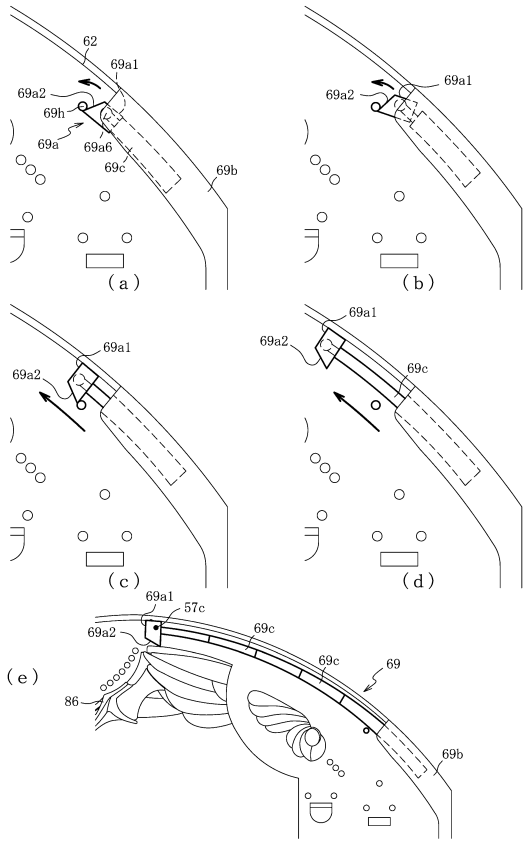
【図９２】



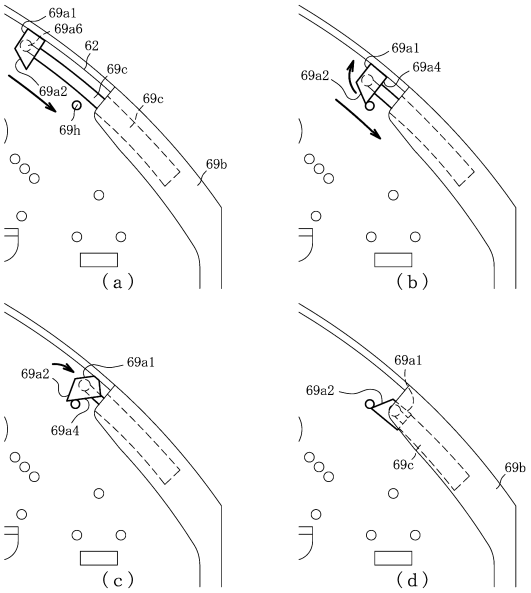
【図９３】



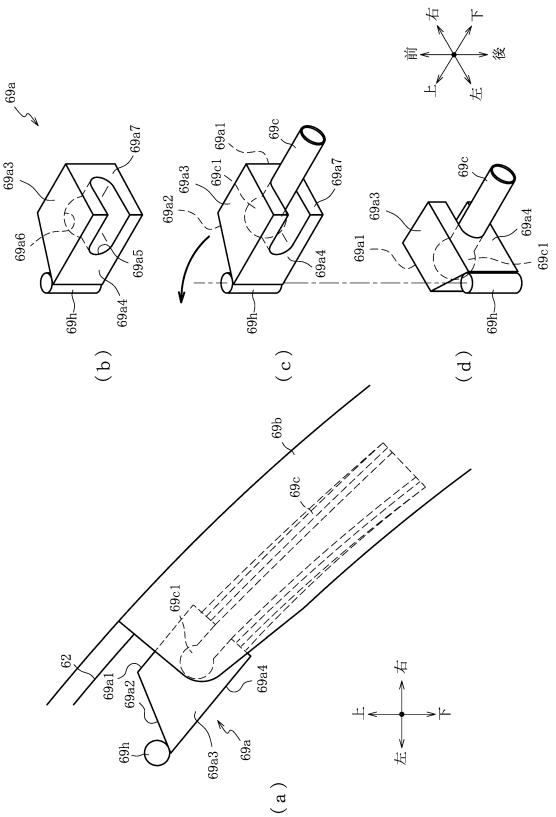
【図９４】



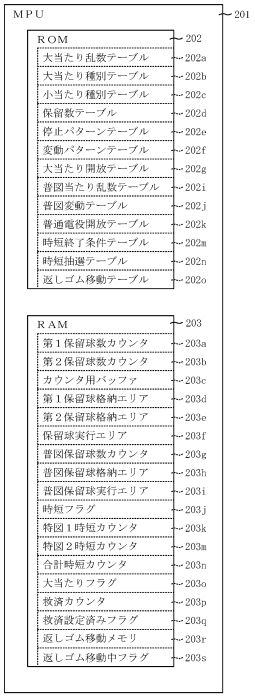
【図９５】



【図９６】



【図９７】

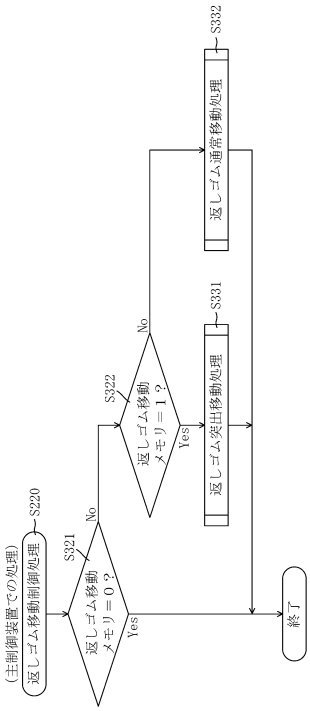


【図９８】

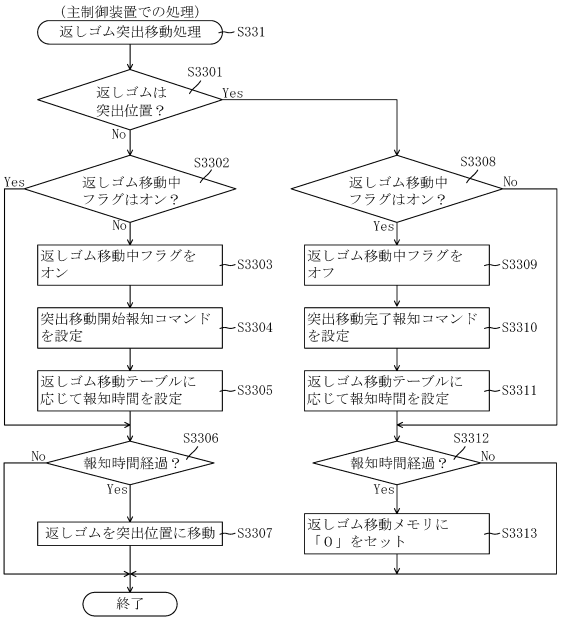
202o 返しゴム移動テーブル

遊技状態	移動契機		移動態様	移動開始報知時間（秒）	移動完了報知時間（秒）
通常遊技状態	通常Ａ当選	大当たり開始時	突出→通常	5秒	5秒
		大当たり終了時	通常→突出	6秒	10秒
	時短Ａ当選	大当たり開始時	突出→通常	7秒	5秒
		大当たり終了時	—	—	—
	救済条件成立時		突出→通常	8秒	5秒
時間短縮状態	時短Ｂ，Ｃ，Ｄ当選	大当たり開始時	—	—	—
		大当たり終了時			
	時短終了条件成立時		通常→突出	5秒	10秒

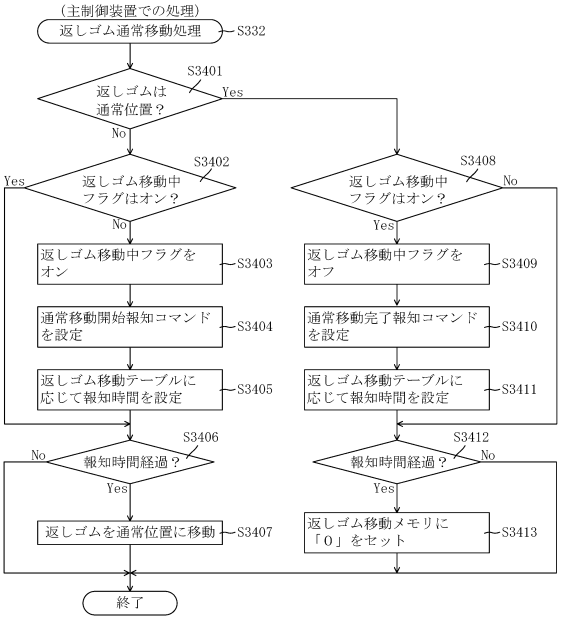
【図９９】



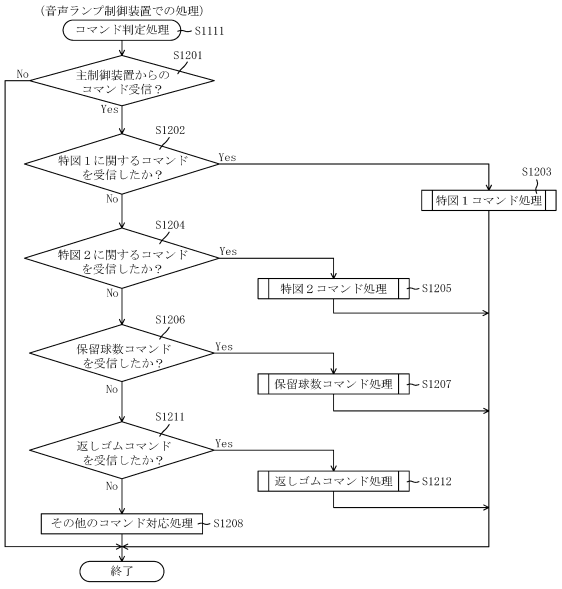
【図１００】



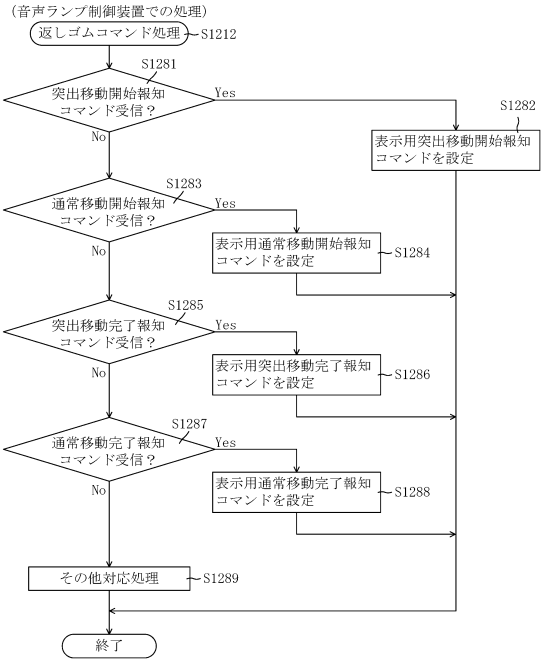
【図１０１】



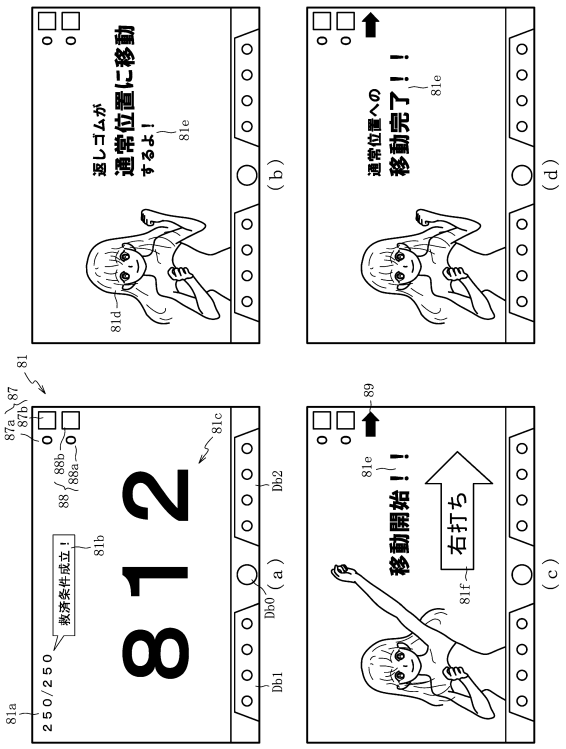
【図１０２】



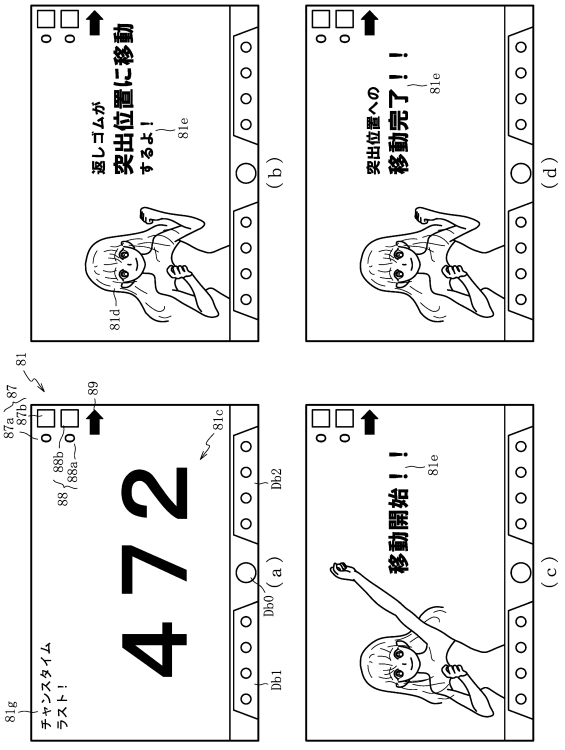
【図１０３】



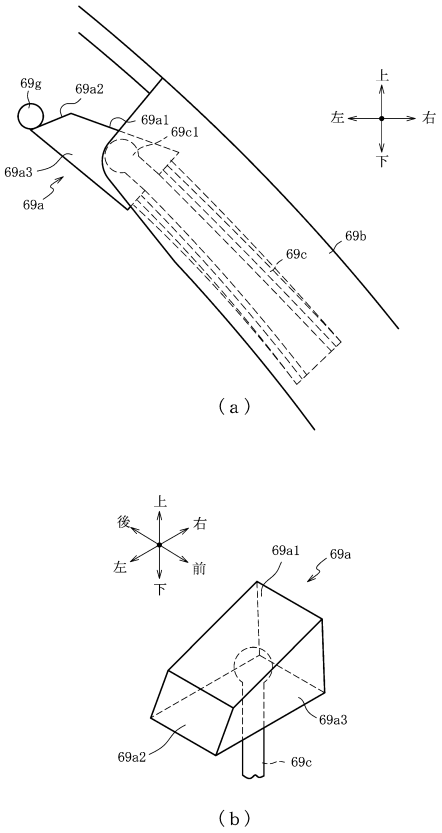
【図１０４】



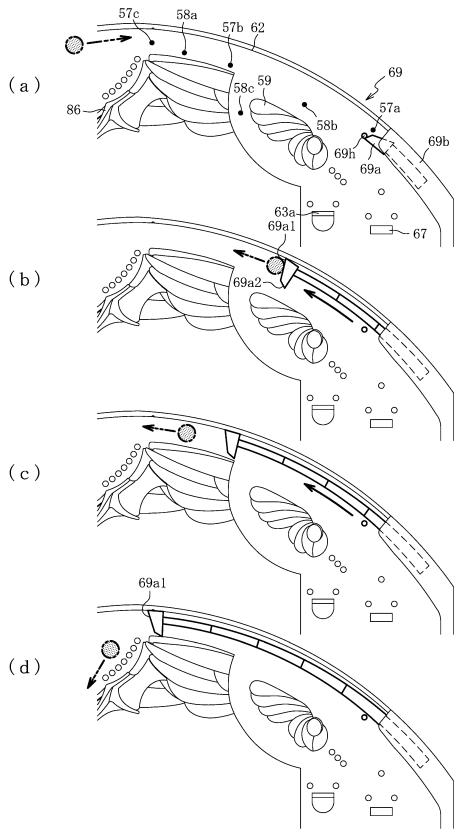
【図１０５】



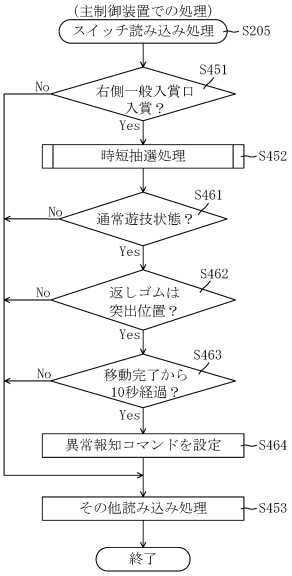
【図１０６】



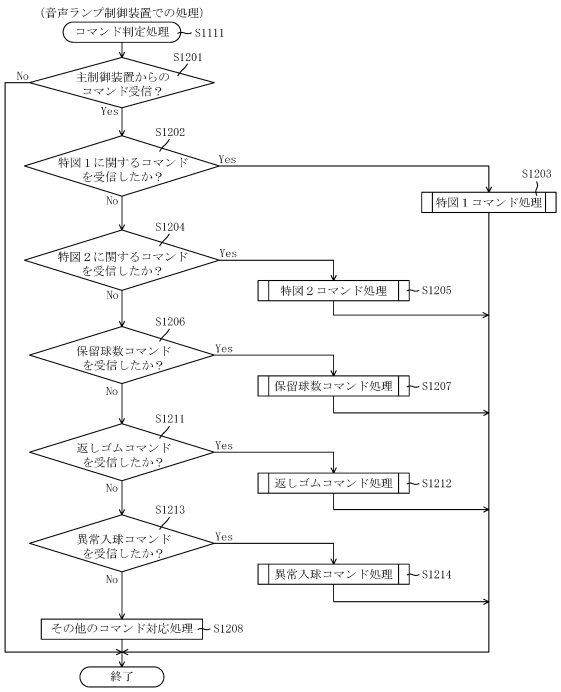
【図１０７】



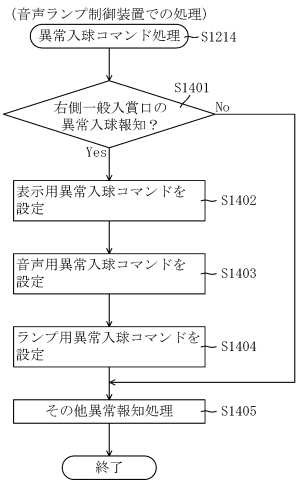
【図１０８】



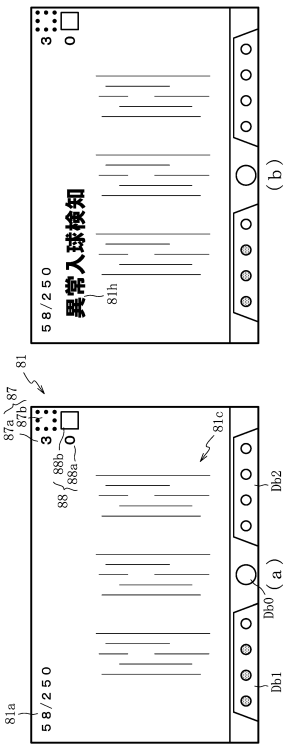
【図１０９】



【図１１０】



【図１１１】



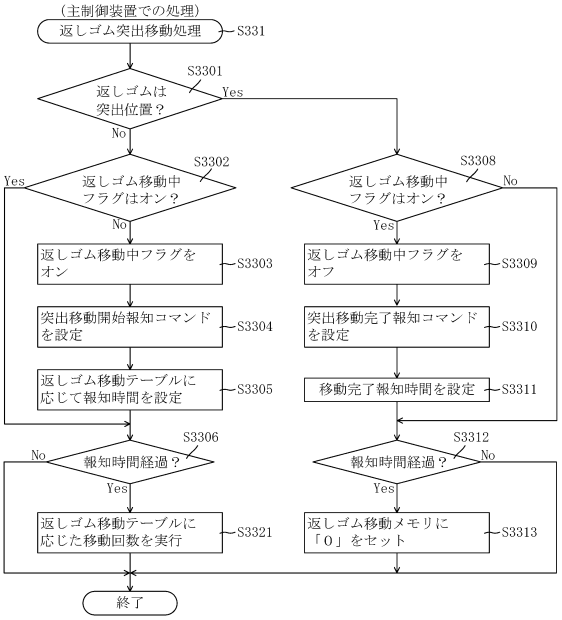
【図１１２】

202o

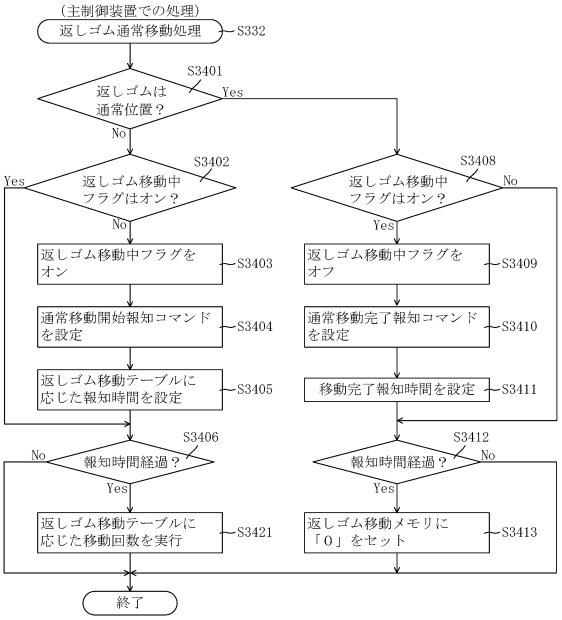
返しゴム移動テーブル

遊技状態	移動契機	移動態様	往復回数	移動開始報知時間（秒）	往復中静止時間（秒）	移動完了報知時間（秒）
通常遊技状態	通常Ａ当選 大当たり開始時	突出→通常	2回	5秒	3秒	5秒
	通常Ａ当選 大当たり終了時	通常→突出	1回	6秒	—	10秒
	時短Ａ当選 大当たり開始時	突出→通常	5回	7秒	2秒	5秒
	時短Ａ当選 大当たり終了時	—	—	—	—	—
	救済条件成立時	突出→通常	3回	8秒	1秒	5秒
時間短縮状態	時短Ｂ，Ｃ，Ｄ当選 大当たり開始時	—	—	—	—	—
	時短Ａ当選 大当たり終了時	通常→突出	1回	5秒	—	10秒
	時短終了条件成立時					

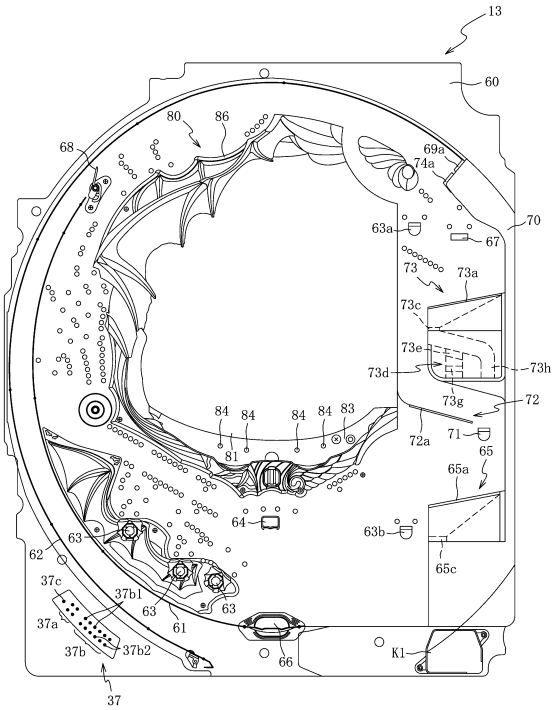
【図１１３】



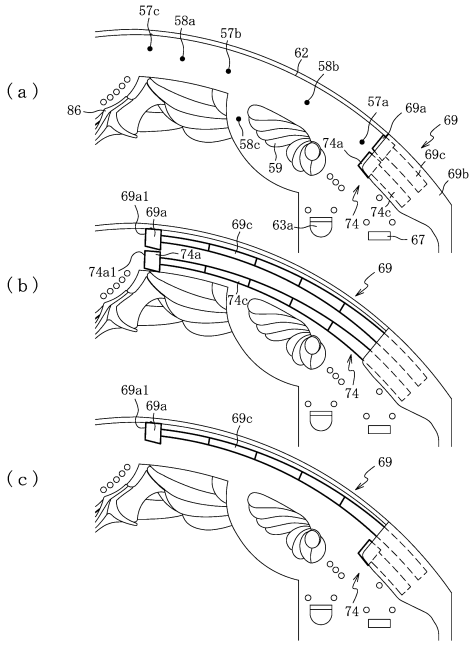
【図１１４】



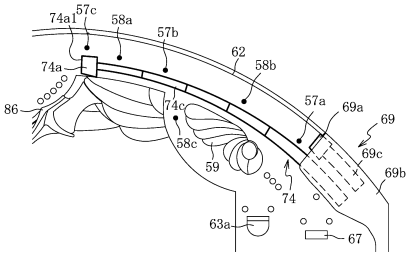
【図１１５】



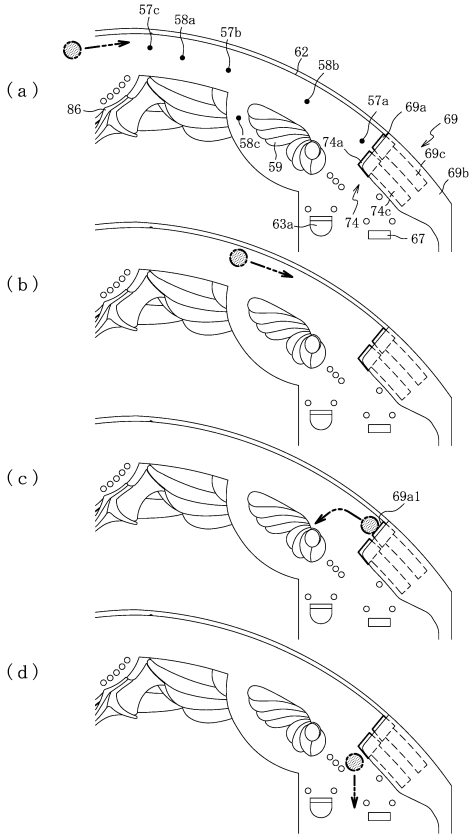
【図１１６】



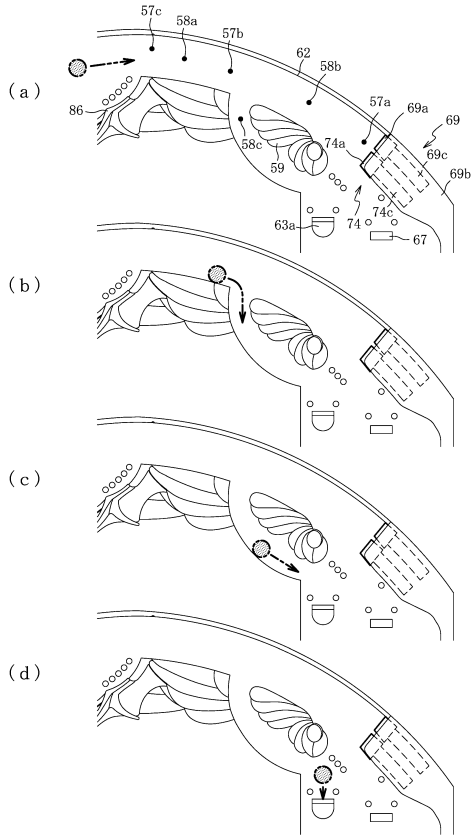
【図１１７】



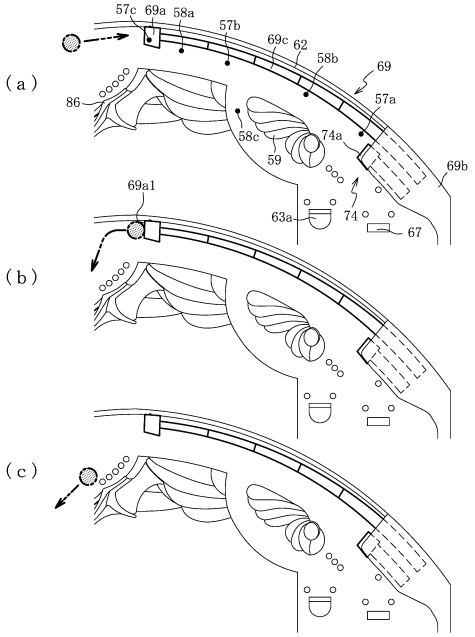
【図１１８】



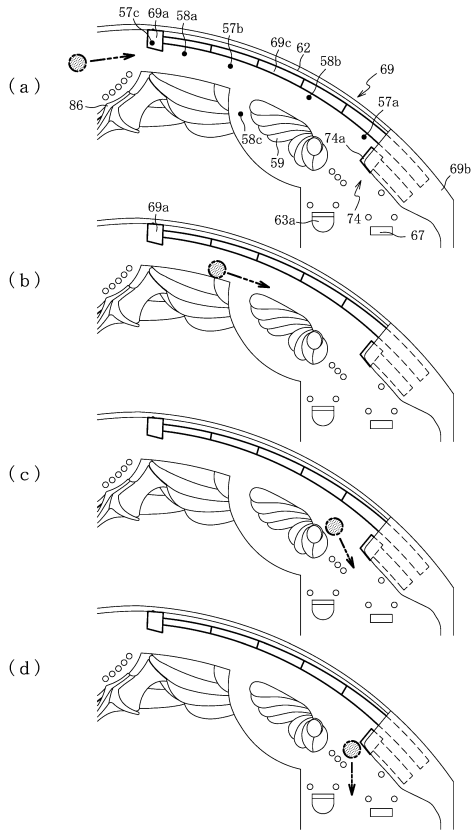
【図１１９】



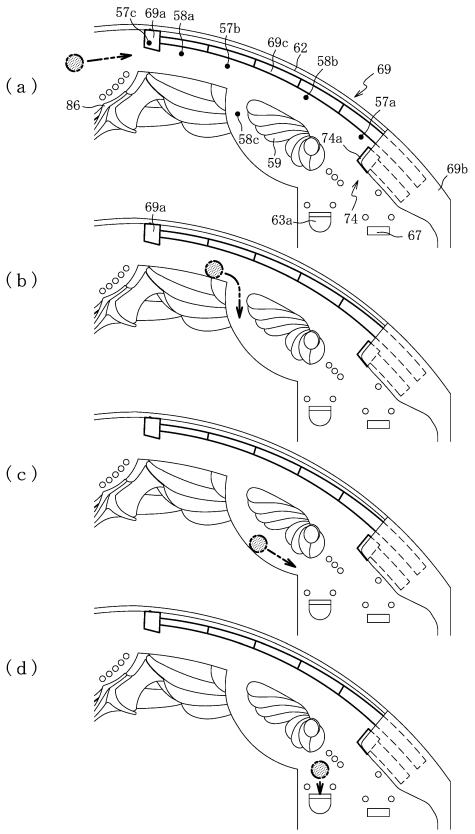
【図１２０】



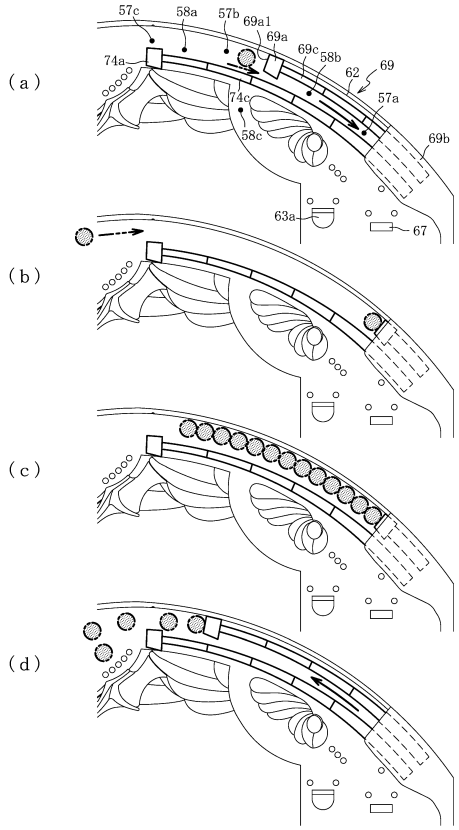
【図１２１】



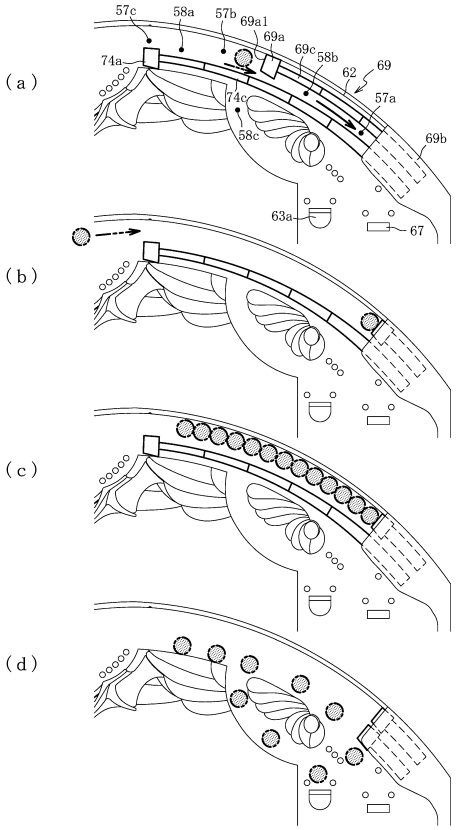
【図１２２】



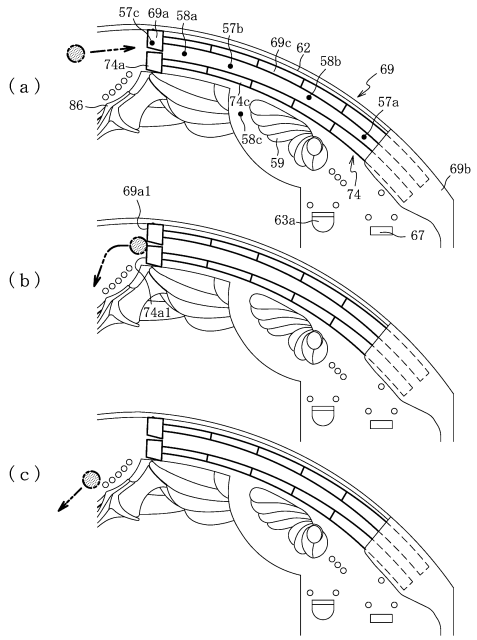
【図１２３】



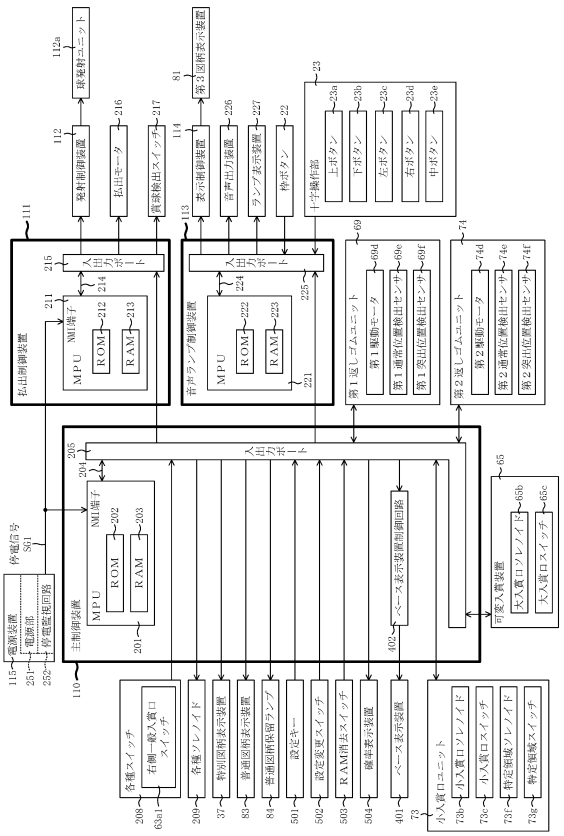
【図１２４】



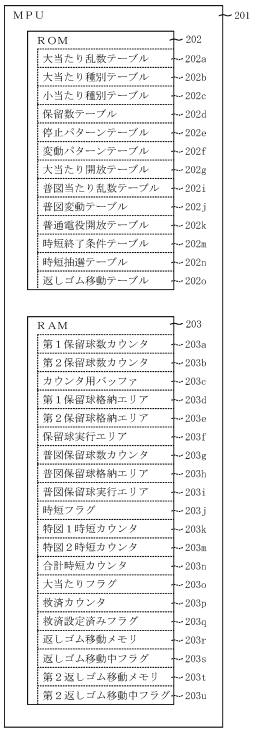
【図１２５】



【図１２６】



【図１２７】

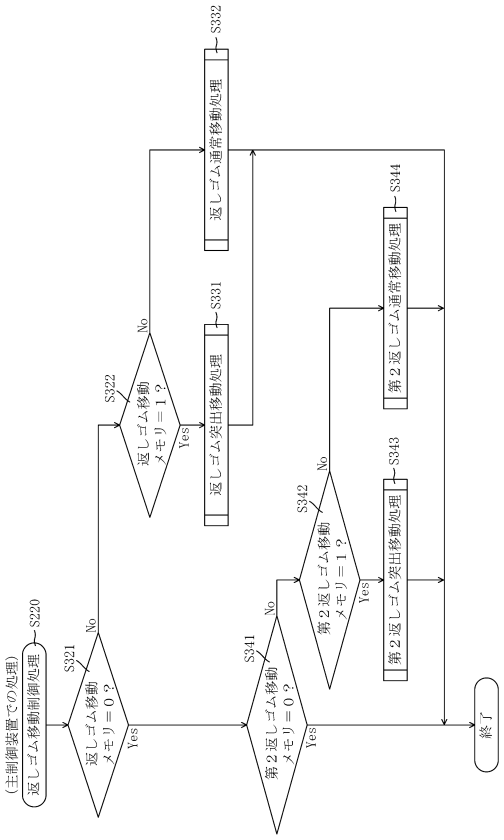


【図１２８】

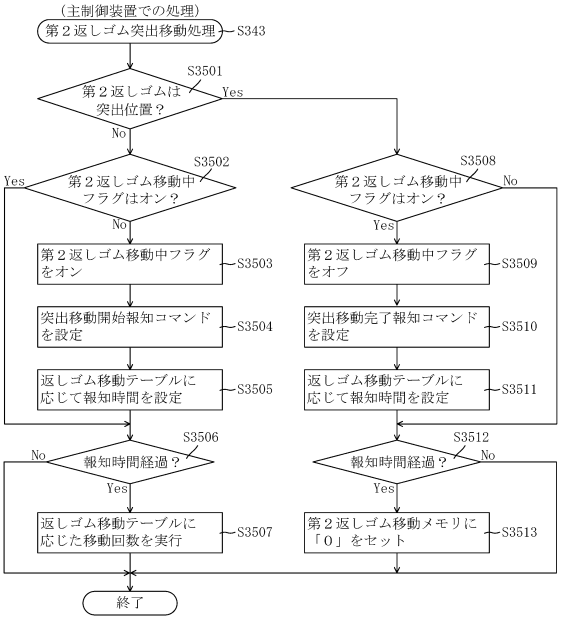
返しゴム移動テーブル 202o

遊技状態	移動契機	返しゴム	移動態様	往復回数	移動開始報知時間(秒)	往復中静止時間(秒)	移動完了報知時間(秒)
通常遊技状態	通常Ａ当選 大当たり開始時	第１	突出→通常	2回	5秒	2秒	5秒
		第２		2回		3秒	
	通常Ａ当選 大当たり終了時	第１	通常→突出	1回	6秒	—	10秒
		第２				4秒	
	時短Ａ当選 大当たり開始時	第１	—	—	—	—	—
		第２	突出→通常	5回	7秒	2秒	5秒
	時短Ａ当選 大当たり終了時	第１	—	—	—	—	—
		第２					
	救済条件成立時	第１	突出→通常	1回	8秒	—	5秒
		第２		3回		1秒	
時間短縮状態	時短Ｂ，Ｃ，Ｄ当選 大当たり開始時	第１	通常→突出	1回	5秒	—	5秒
		第２	—	—	—	—	—
	時短Ｂ，Ｃ，Ｄ当選 大当たり終了時	第１	—	—	—	—	—
		第２					
	時短終了条件成立時	第１	通常→突出	1回	5秒	—	10秒
		第２				1秒	

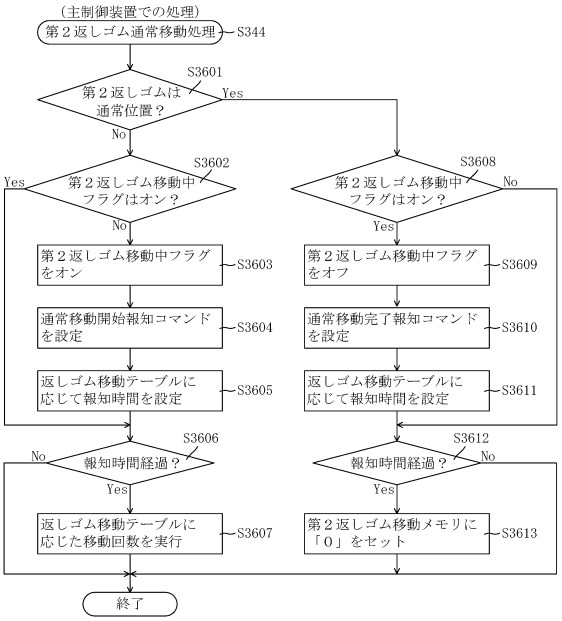
【図１２９】



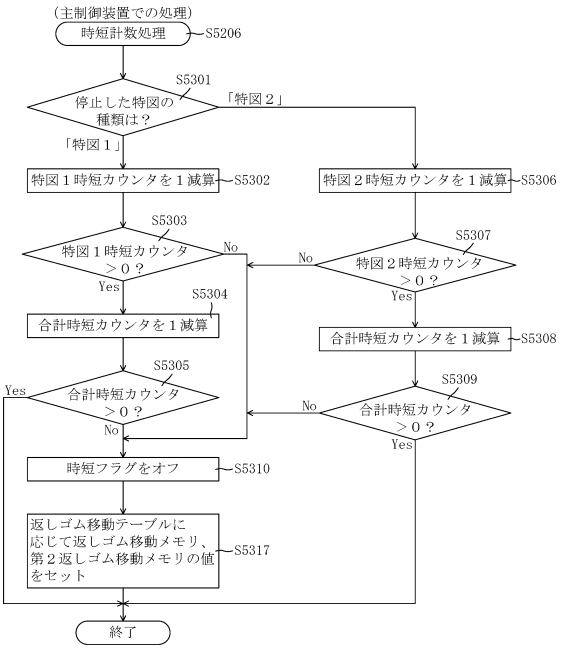
【図１３０】



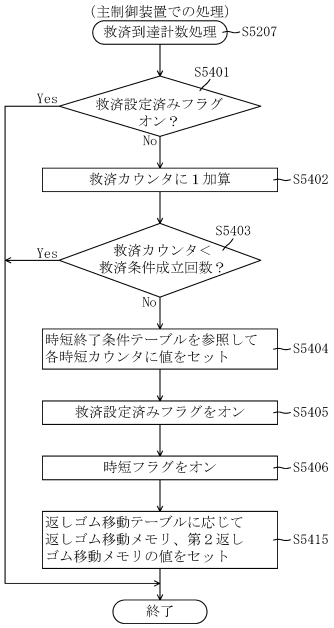
【図１３１】



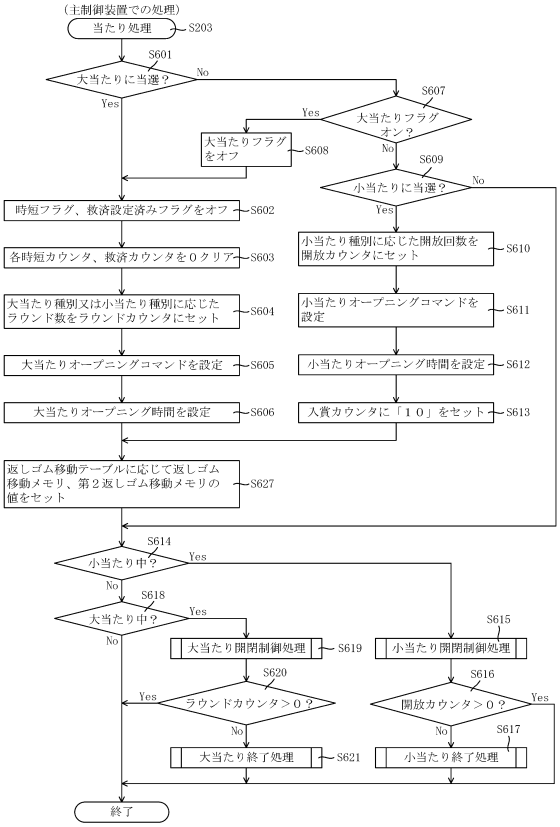
【図１３２】



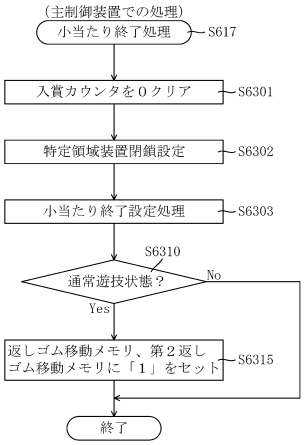
【図１３３】



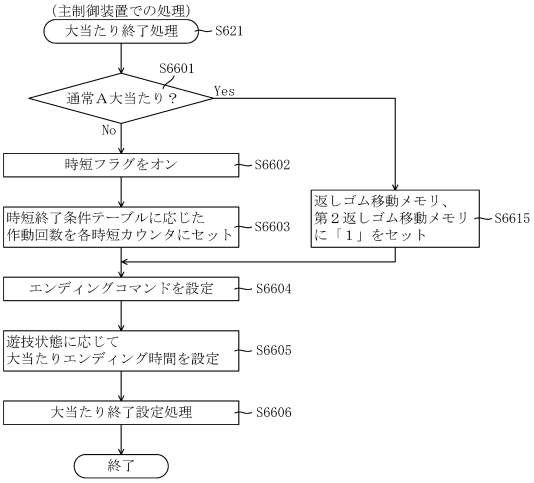
【図１３４】



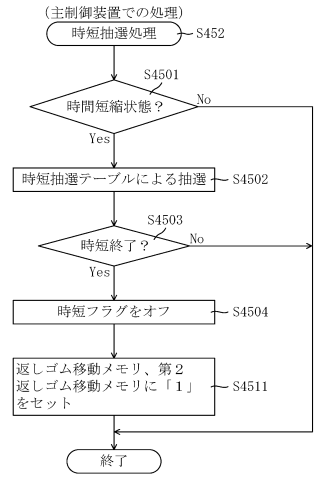
【図１３５】



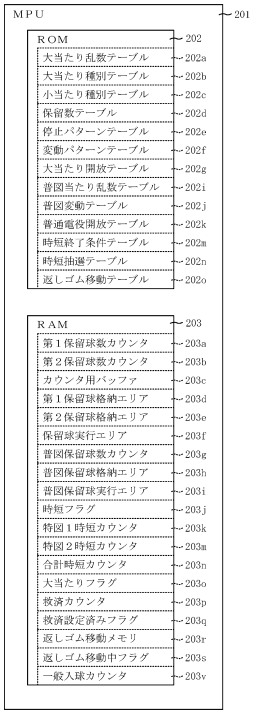
【図１３６】



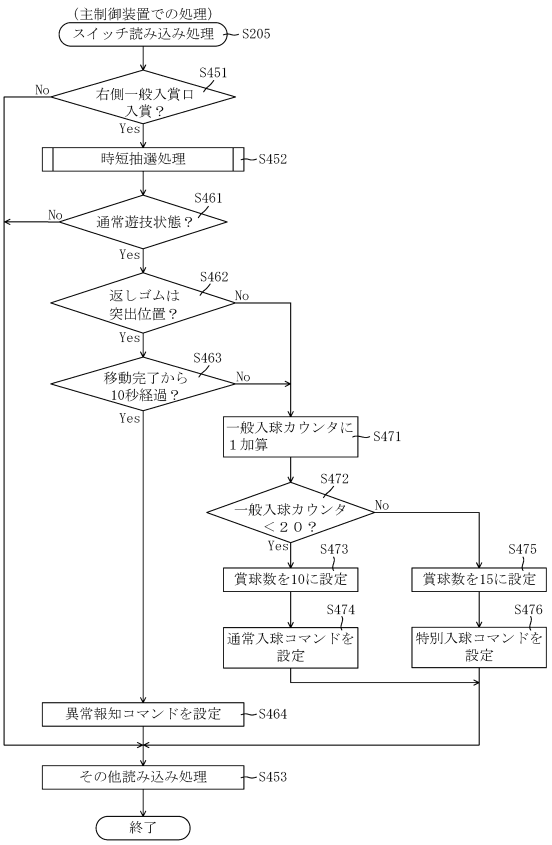
【図１３７】



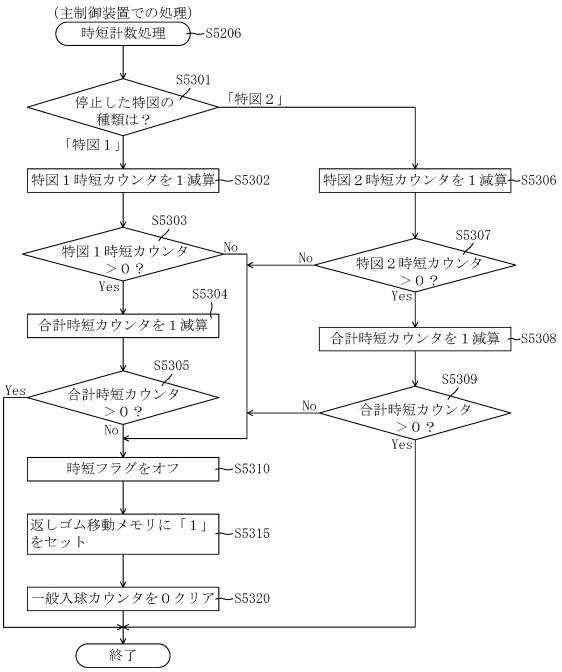
【図１３８】



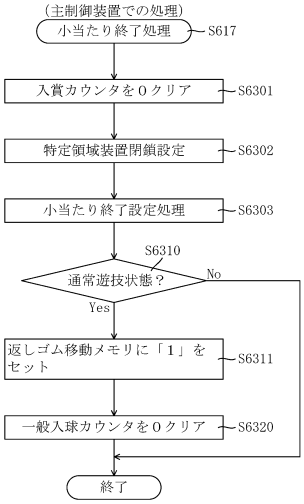
【図１３９】



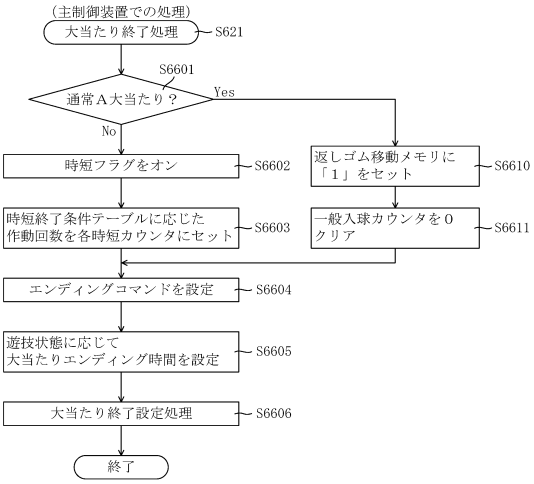
【図１４０】



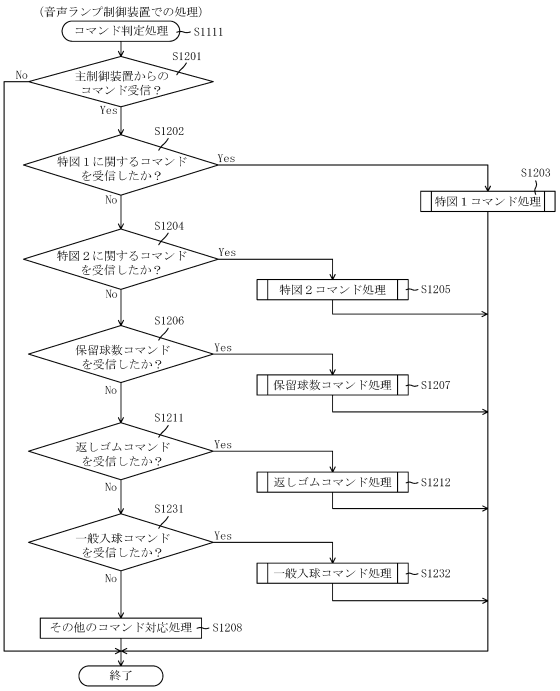
【図１４１】



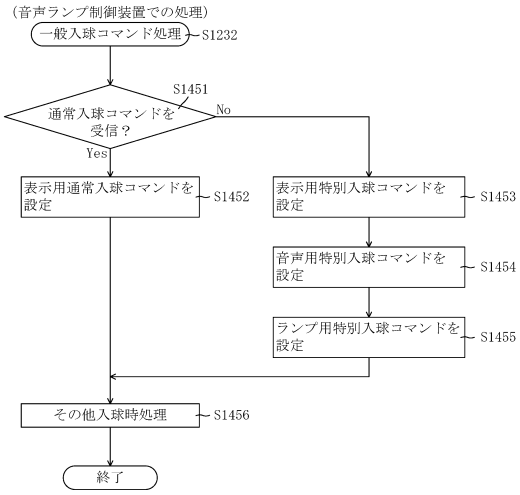
【図１４２】



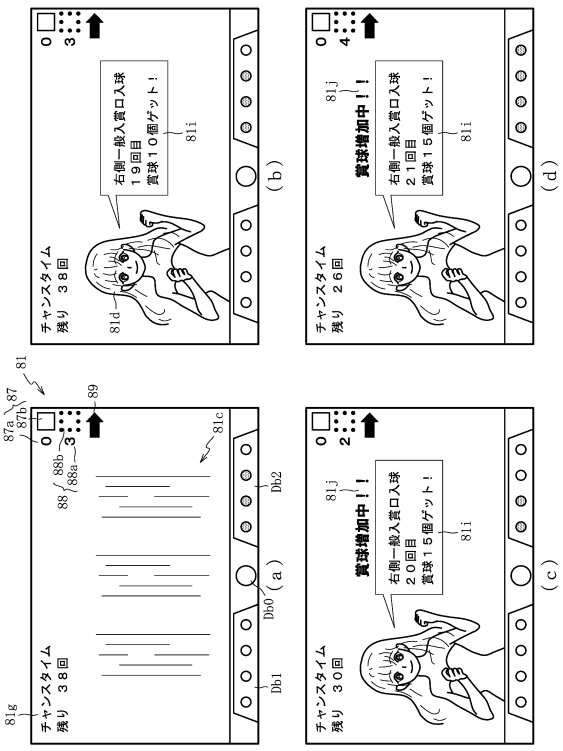
【図１４３】



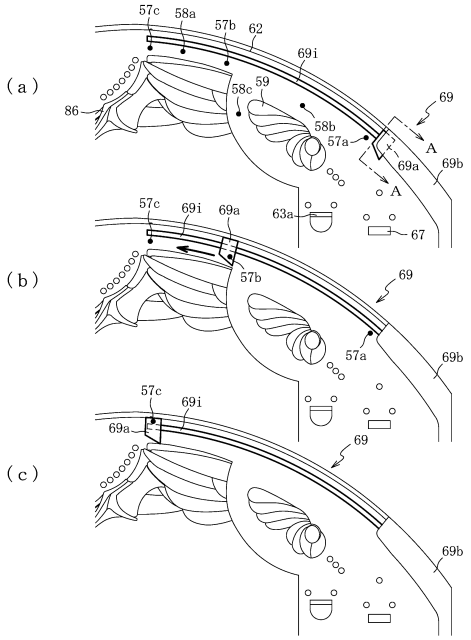
【図１４４】



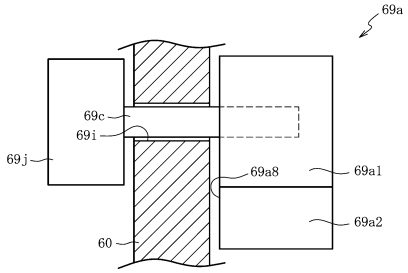
【図１４５】



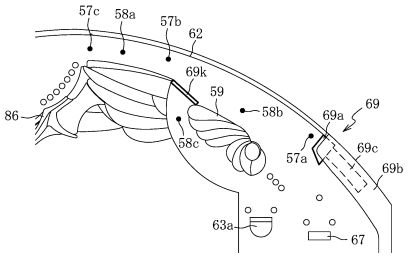
【図１４６】



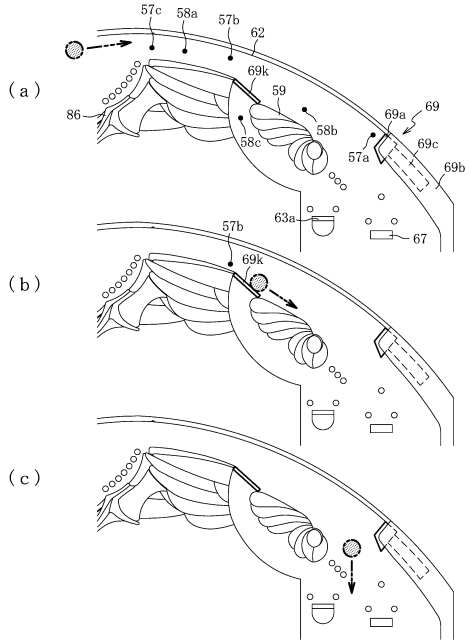
【図１４７】



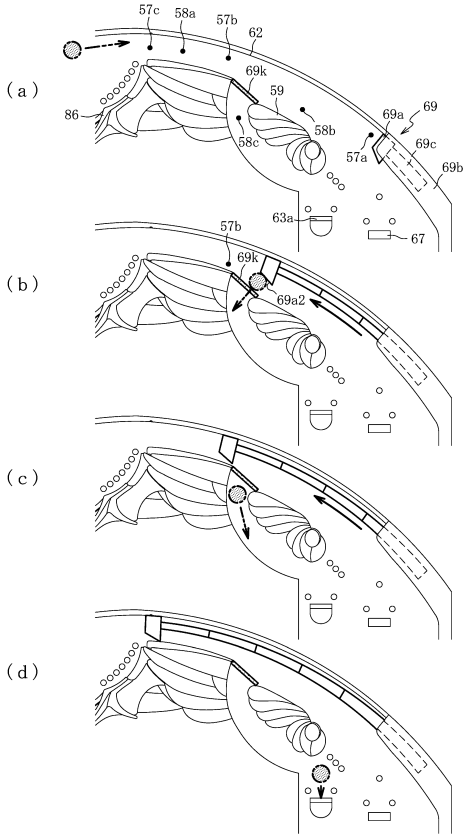
【図１４８】



【図１４９】



【図１５０】

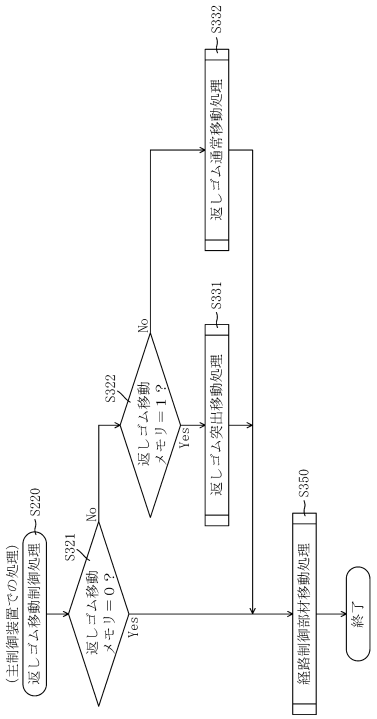


【図１５１】

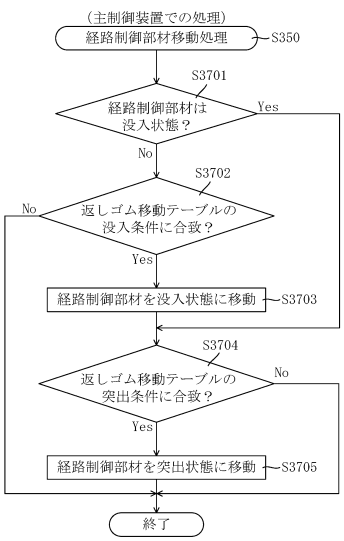
返しゴム移動テーブル 2020

遊技状態	移動契機	移動態様	往復回数	移動開始報知時間（秒）	往復中静止時間（秒）	移動完了報知時間（秒）	経路制御部材
通常遊技状態	通常A当選 大当たり開始時	突出→通常	2回	5秒	3秒	5秒	突出
	通常A当選 大当たり終了時	通常→突出	1回	6秒	—	10秒	突出
	時短A当選 大当たり開始時	突出→通常	5回	7秒	2秒	5秒	没入
	時短A当選 大当たり終了時	—	—	—	—	—	没入
	救済条件成立時	突出→通常	3回	8秒	1秒	5秒	没入
時間短縮状態	時短B，C，D当選 大当たり開始時	—	—	—	—	—	没入
	時短B，C，D当選 大当たり終了時						
	時短終了条件成立時	通常→突出	1回	5秒	—	10秒	突出

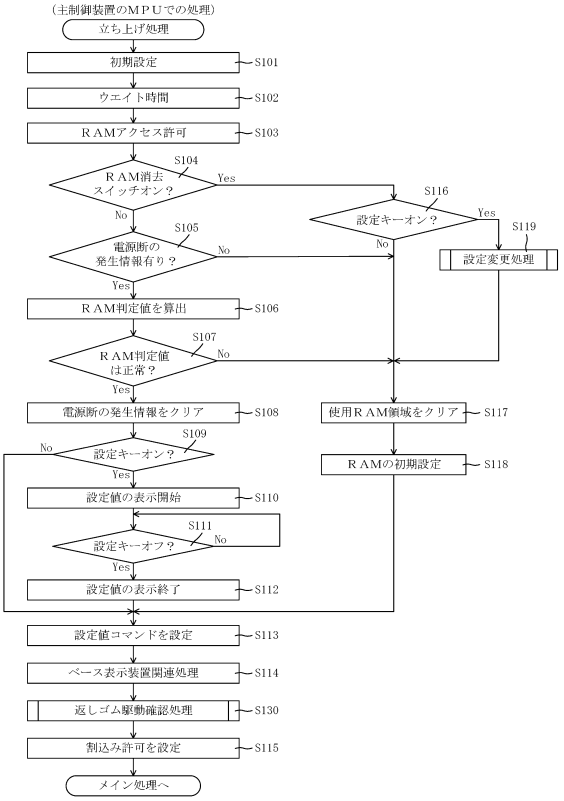
【図１５２】



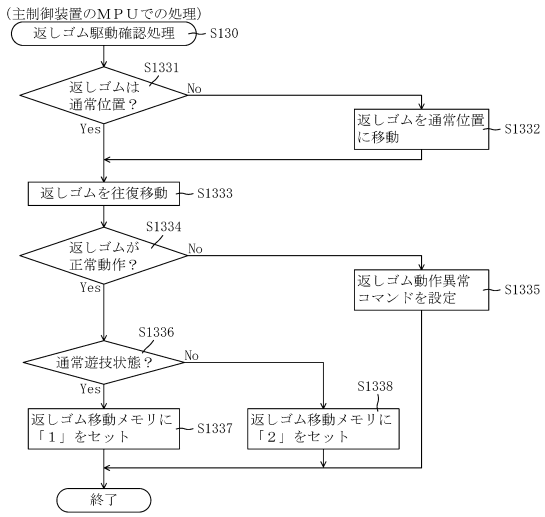
【図１５３】



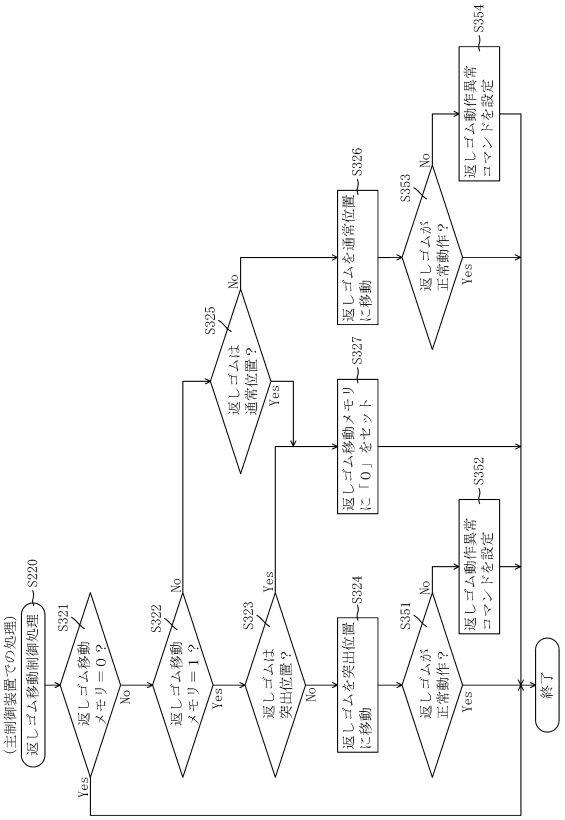
【図１５４】



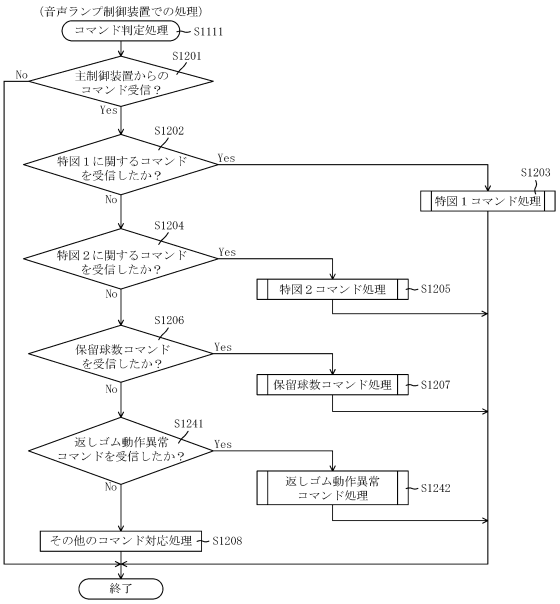
【図１５５】



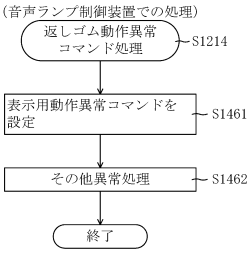
【図１５６】



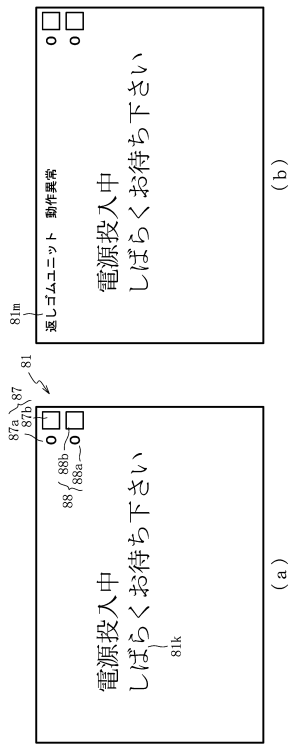
【図１５７】



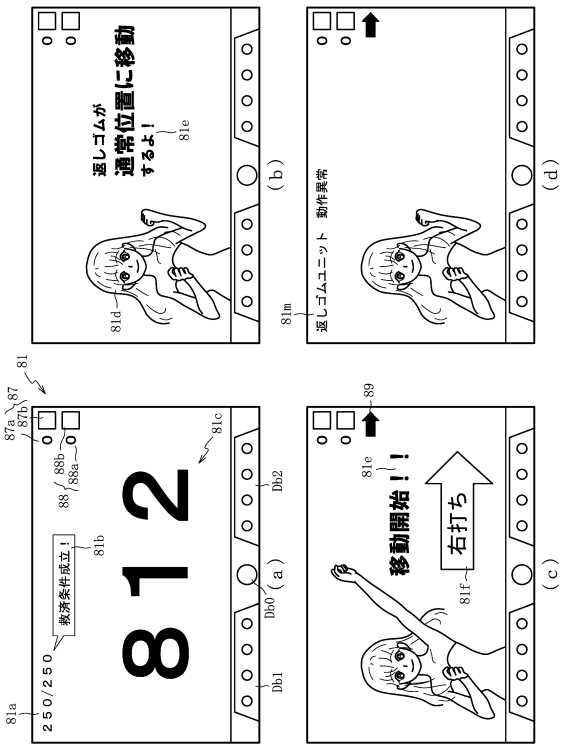
【図１５８】



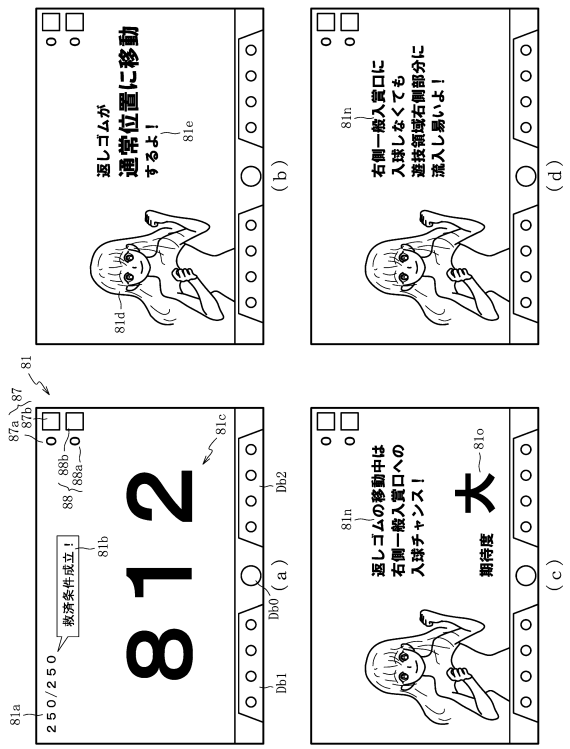
【図１５９】



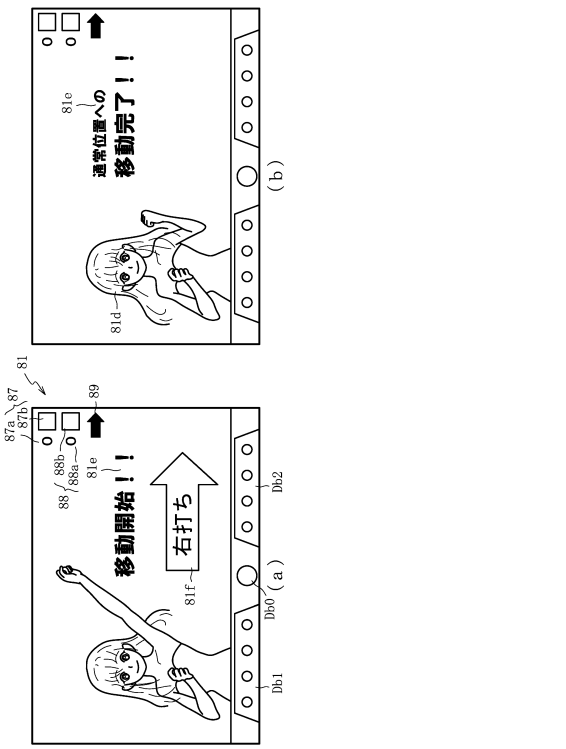
【図１６０】



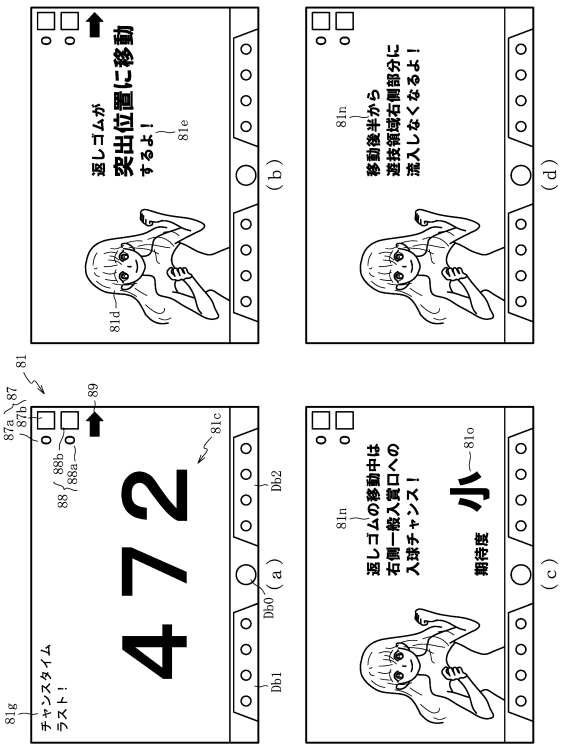
【図１６１】



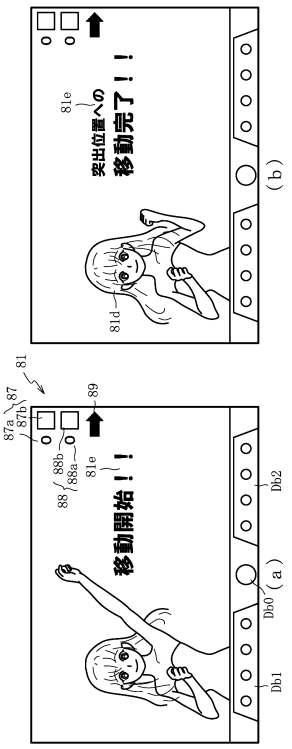
【図１６２】



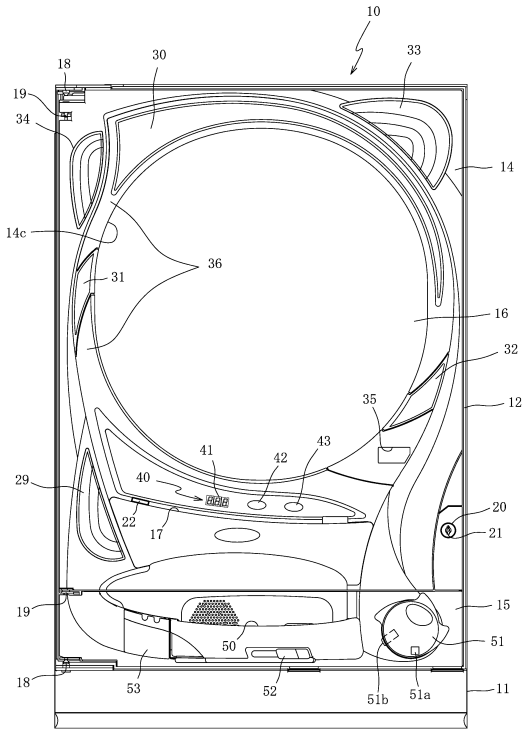
【図１６３】



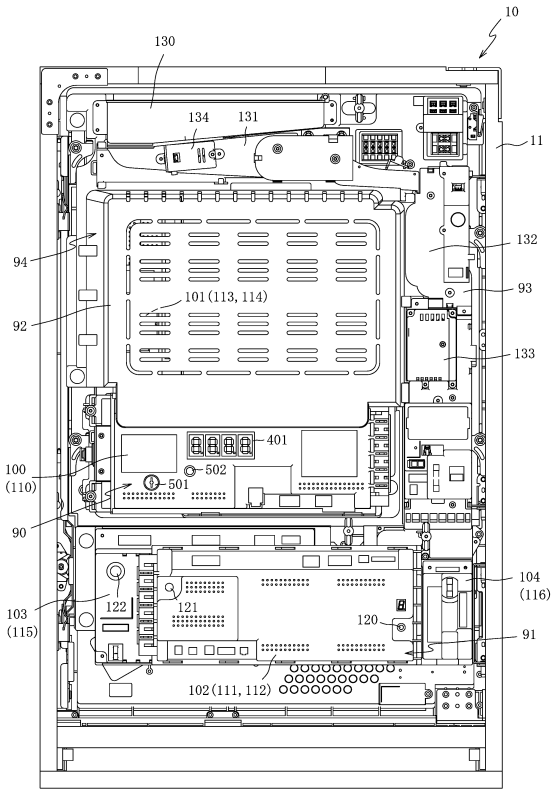
【図１６４】



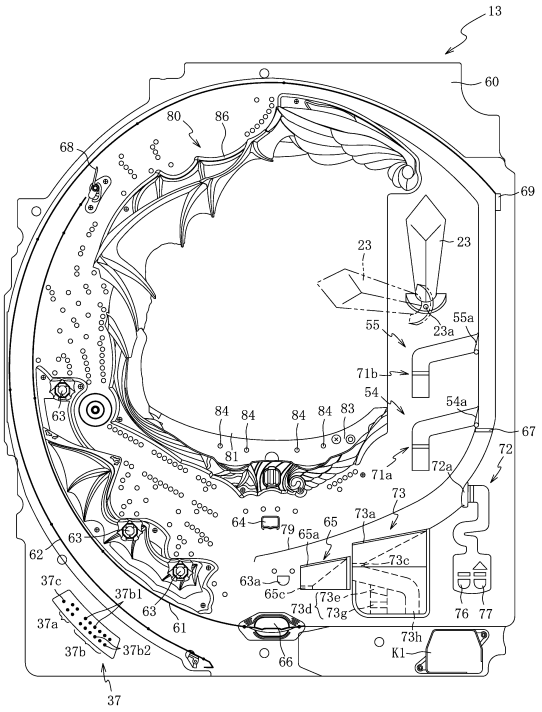
【図１６５】



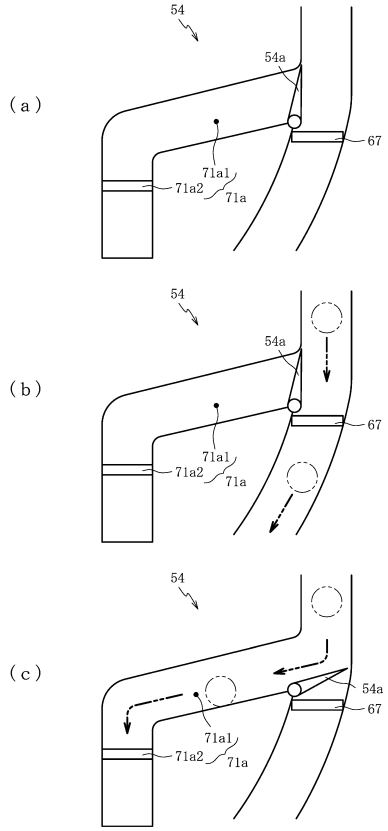
【図１６６】



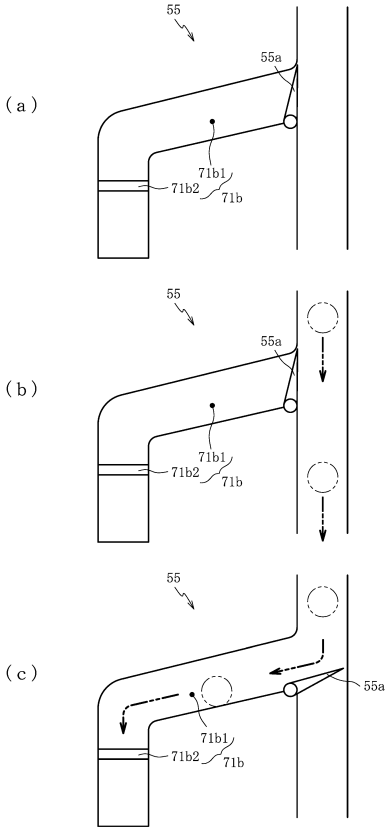
【図１６７】



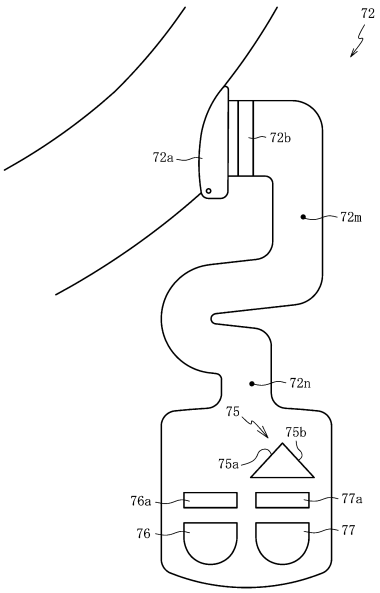
【図１６８】



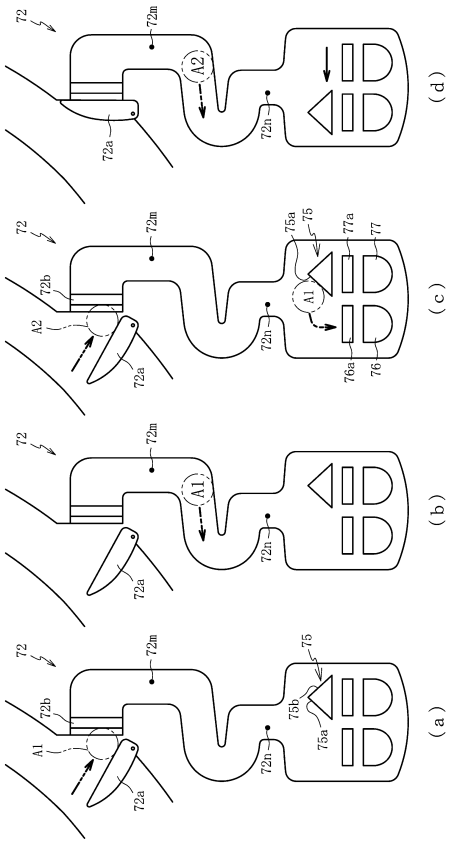
【図１６９】



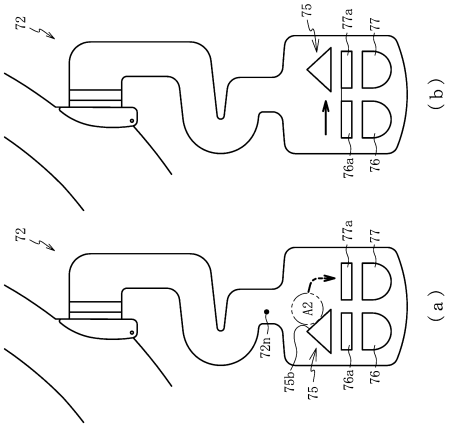
【図１７０】



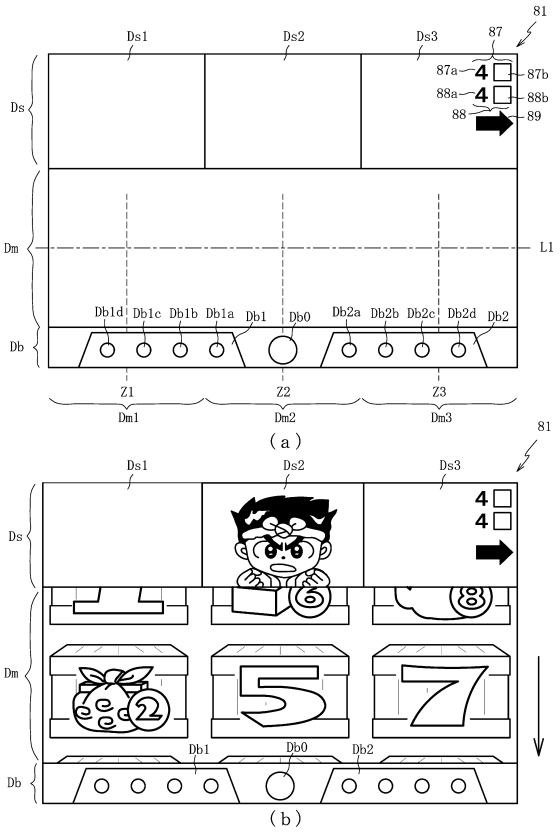
【図１７１】



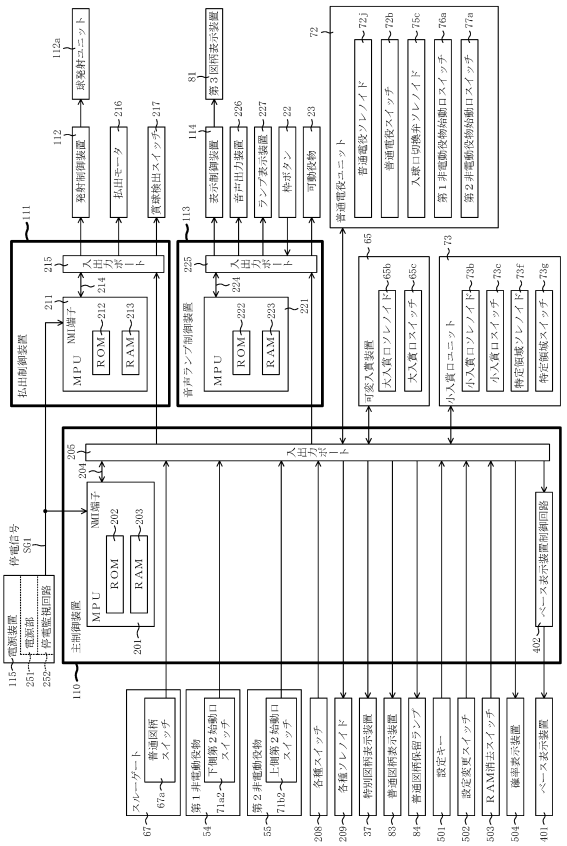
【図１７２】



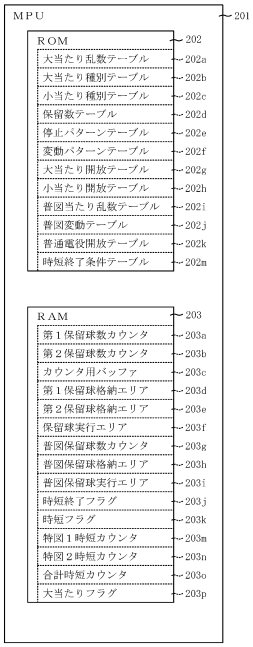
【図１７３】



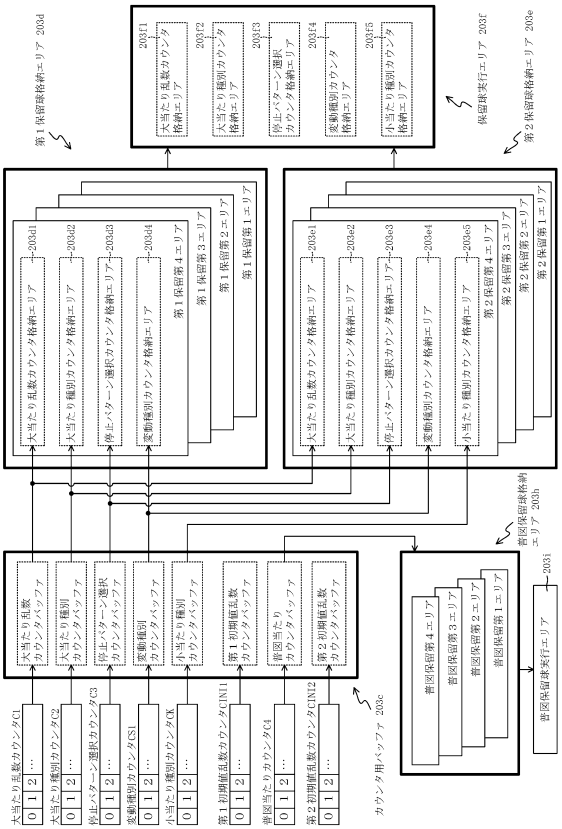
【図１７４】



【図１７５】



【図１７６】



【図１７７】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	－	0個	33～9999	9967個
2	0～33	34個	－	0個	34～9999	9966個
3	0～34	35個	－	0個	35～9999	9965個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	33～9997	9965個	9998～9999	2個
2	0～33	34個	34～9998	9965個	9999	1個
3	0～34	35個	35～9999	9965個	―	0個

（ｂ）

【図１７８】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常Ａ	0～49	50%	10R	通常遊技状態
時短Ａ	50～99	50%		時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常Ｂ	0～99	100%	10R	通常遊技状態

（ｂ）

【図１７９】

202c

特図２小当たり種別テーブル

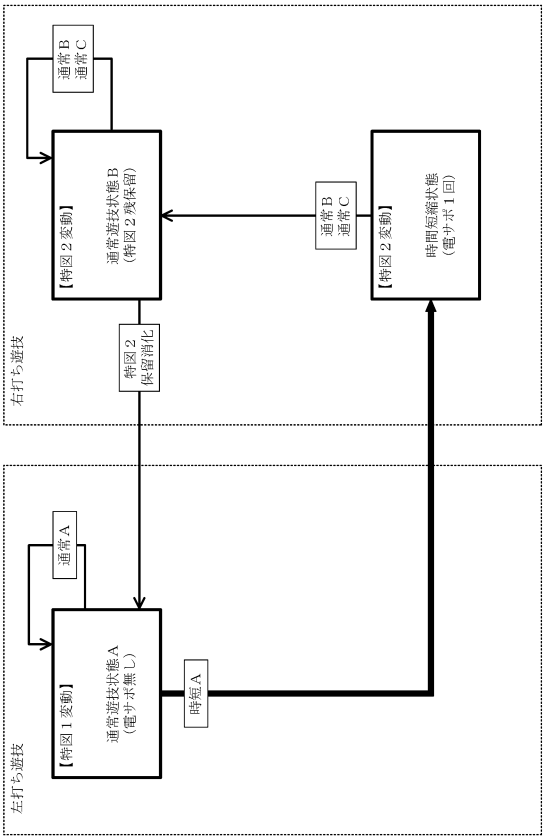
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～99	100%	1R	―
通常Ｃ	通過	0～99	100%	1+9R	通常遊技状態

【図１８０】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	当図確率	賞球発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ	初期状態 通常Ａ当選 通常遊技状態Ｂ 終了	低	左	特図１	5～190	15～190	右打ち禁止報知
時間短縮状態（電サポ1回）	時短Ａ当選	高	右	特図２	1	1.5	右打ち報知
通常遊技状態Ｂ（特図２残保留）	通常Ｂ・Ｃ当選	低	（右）	―	1	1	（右打ち報知）

【図１８１】



【図１８２】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｅテーブル			

（ａ）

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｆテーブル	Ｅテーブル		
通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｅテーブル			

（ｂ）

【図１８３】

Aテーブル

202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ａ）

Bテーブル

202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ｂ）

Cテーブル

202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ｃ）

【図１８４】

Dテーブル

202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ａ）

Eテーブル

202e5

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	0～99
E7	特殊変動２	－	－

（ｂ）

Fテーブル

202e6

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	0～99

（ｃ）

【図１８５】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

202f1

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル

202f2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動１	0～9	1	即当たり（短）

（ｂ）

【図１８６】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

202f3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

202f4

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動１	0～9	1	即当たり（短）
E7	特殊変動２	0～9	5	即当たり（中）

（ｂ）

【図１８７】

大当たり開放テーブル 202g

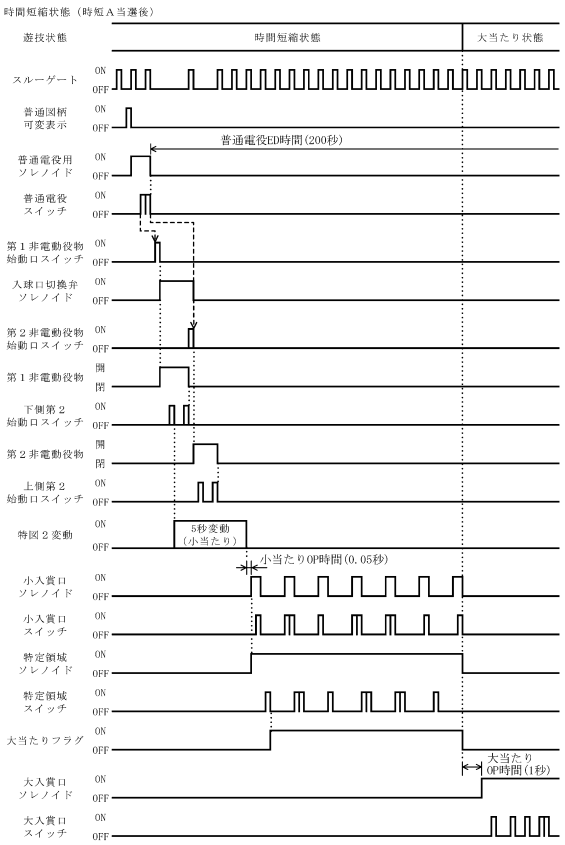
遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態A	通常A	—	大入賞口	10回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	15個	
	時短A	—					0.05秒				
	通常B	—		9回			10秒				OP時間は小当たり(1R)で特定領域通過時の大当たり(2R)移行時の時間
	—	通常C									
時間短縮状態 通常遊技状態B	通常A	—		10回	0.05秒	1秒	0.05秒	30秒	10個	15個	
	時短A	—									
	通常B	—		9回	1秒						OP時間は小当たり(1R)で特定領域通過時の大当たり(2R)移行時の時間
	—	通常C									

【図１８８】

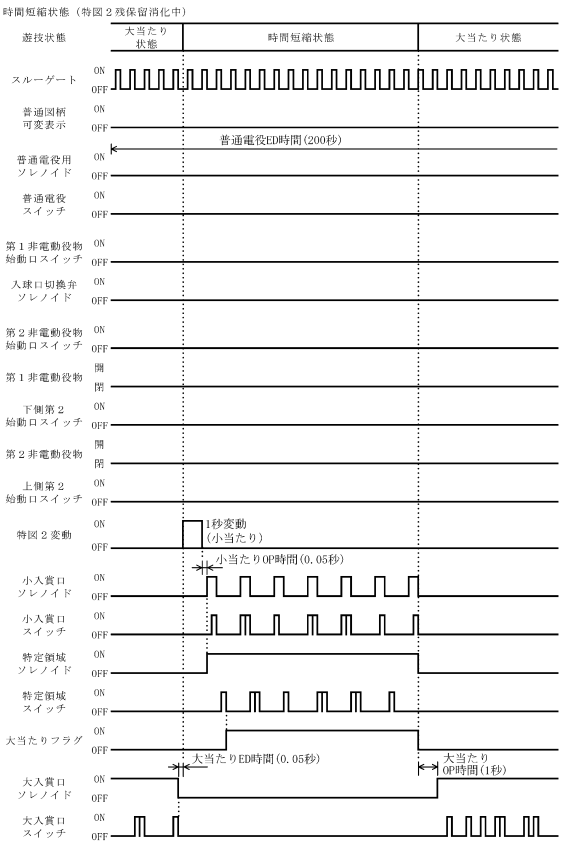
小当たり開放テーブル 202h

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態A	小当たりA	小入賞口	10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過）
	通常C					—				・特定領域を1か所通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放
時間短縮状態 通常遊技状態B	小当たりA	小入賞口	10回	0.05秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過）
	通常C					—				・特定領域を1か所通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放

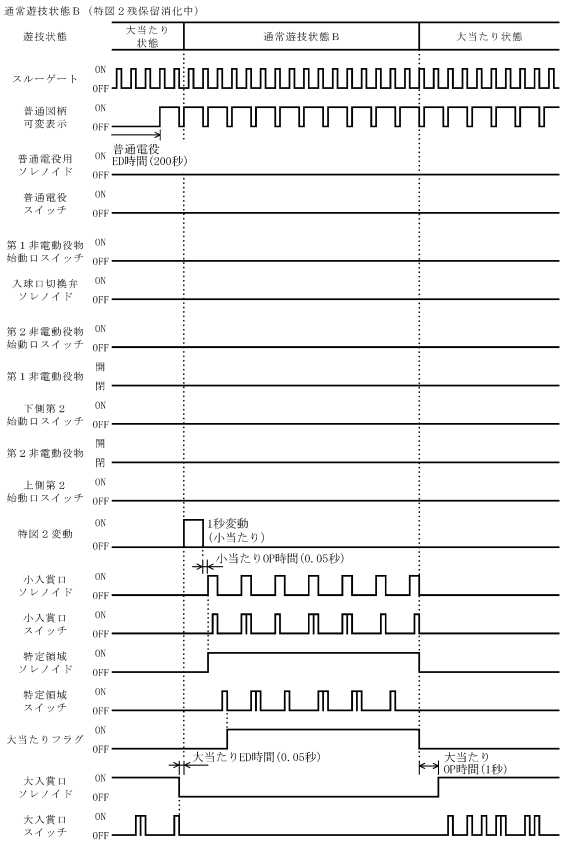
【図１８９】



【図１９０】



【図１９１】



【図１９２】

202m

時短終了条件テーブル				
大当たり種別			通常A 通常B	時短A
小当たり種別			通常C	—
時短回数	特図１時短回数		0回	5回
	特図２時短回数		0回	1回
	合計時短回数		0回	6回
移行先遊技状態			通常遊技状態Ｂ	時間短縮状態
備考				時短回数による時短終了条件が成立した場合、普通電役のエンディング時間終了後に「時間短縮状態」を終了する

【図１９３】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値（普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態	—
時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

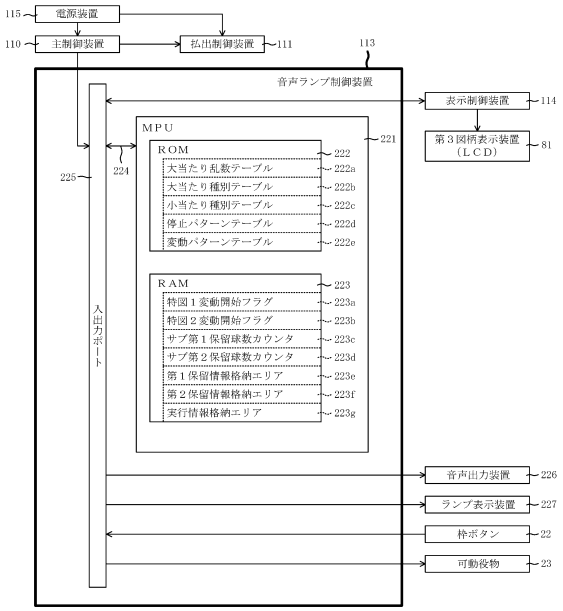
（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

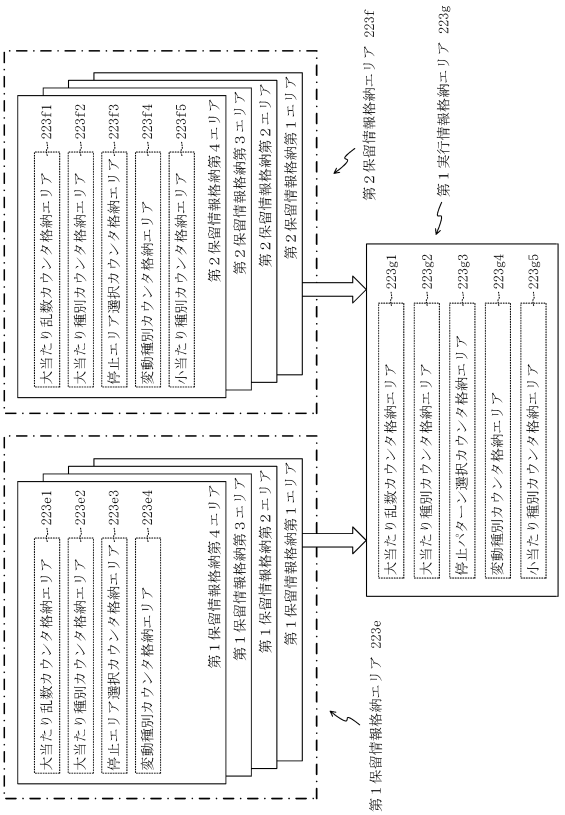
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数	備考
通常遊技状態	－	－	－	－	開放動作終了時のエンディング時間は200秒
時間短縮状態	5回	1秒	1秒	2個	

（ｃ）

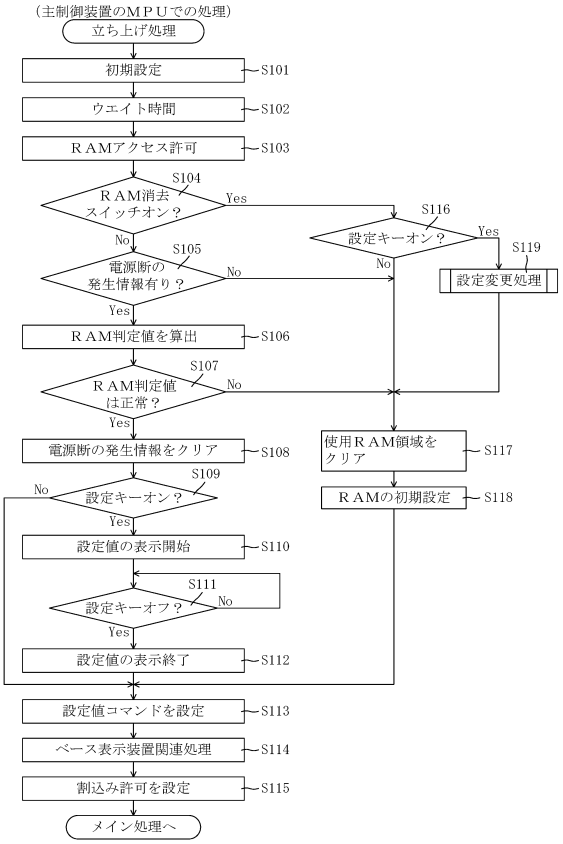
【図１９４】



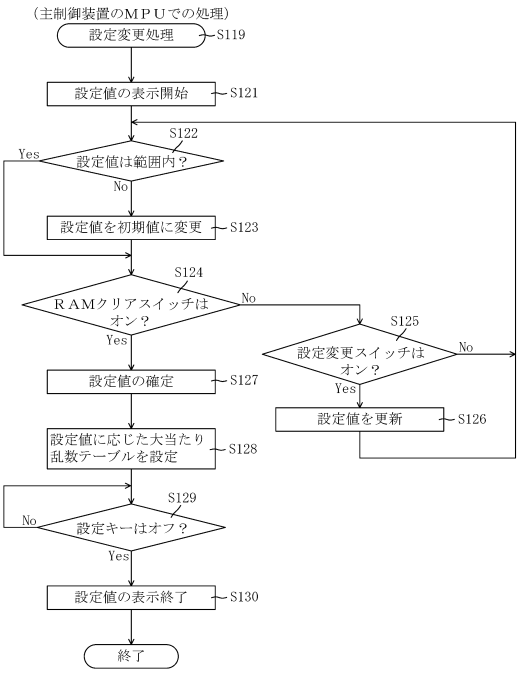
【図１９５】



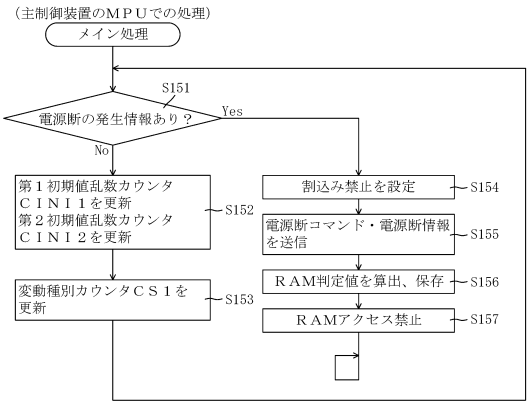
【図１９６】



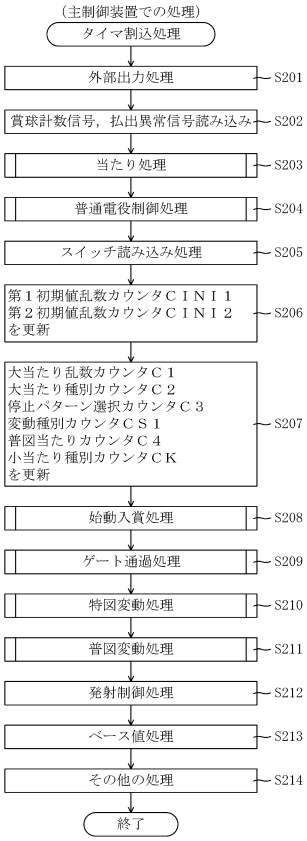
【図１９７】



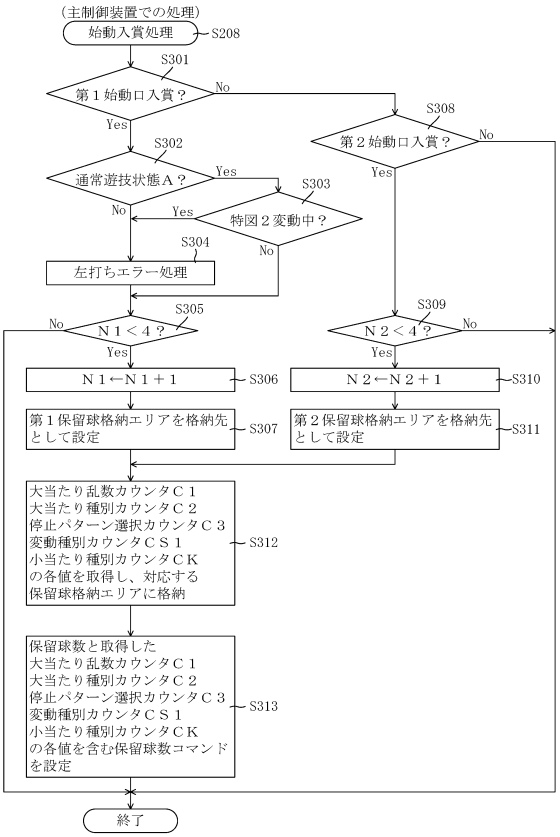
【図１９８】



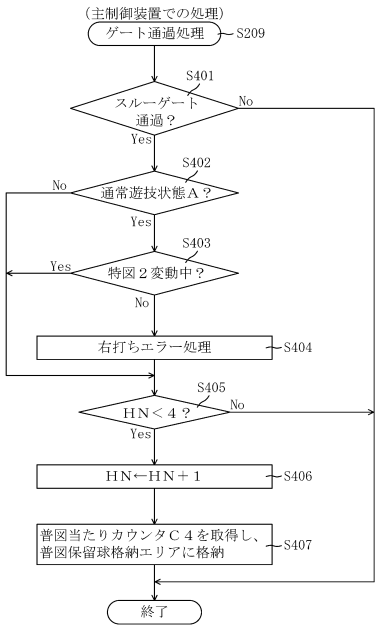
【図１９９】



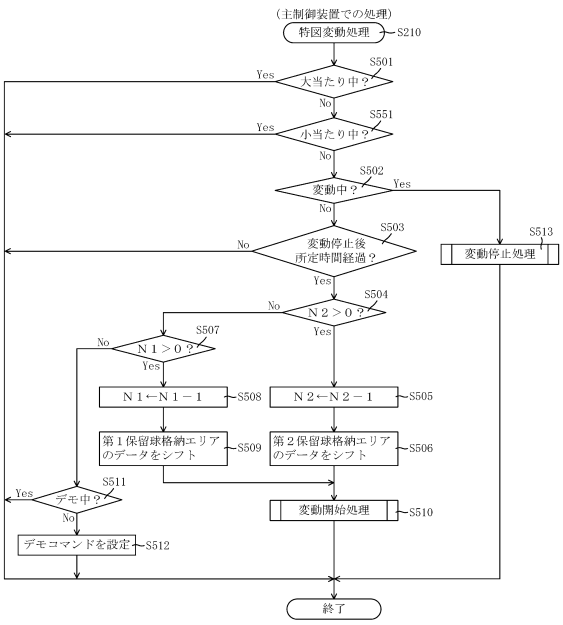
【図２００】



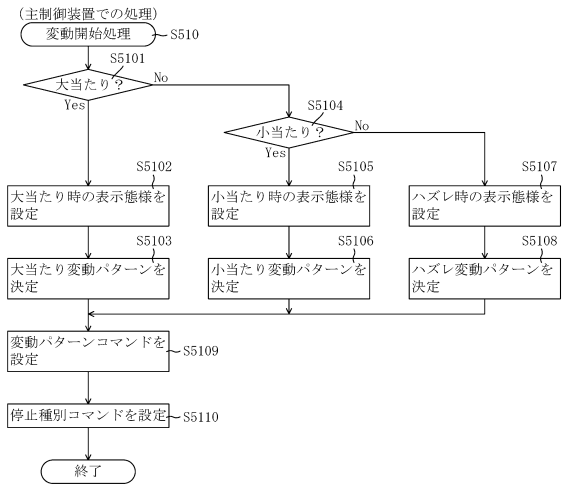
【図２０１】



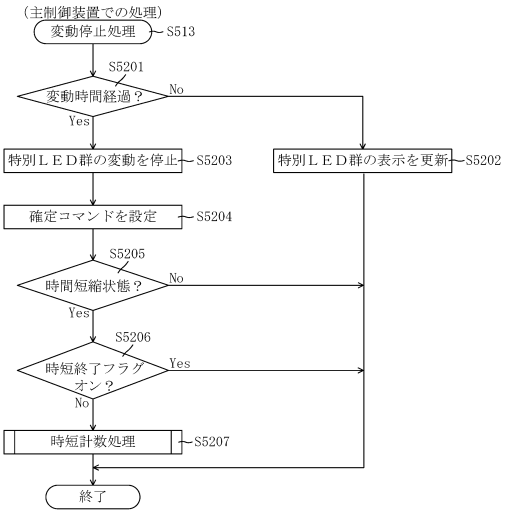
【図２０２】



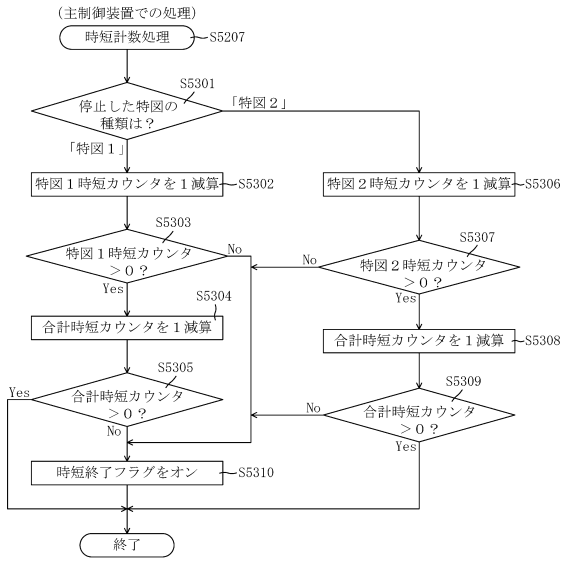
【図２０３】



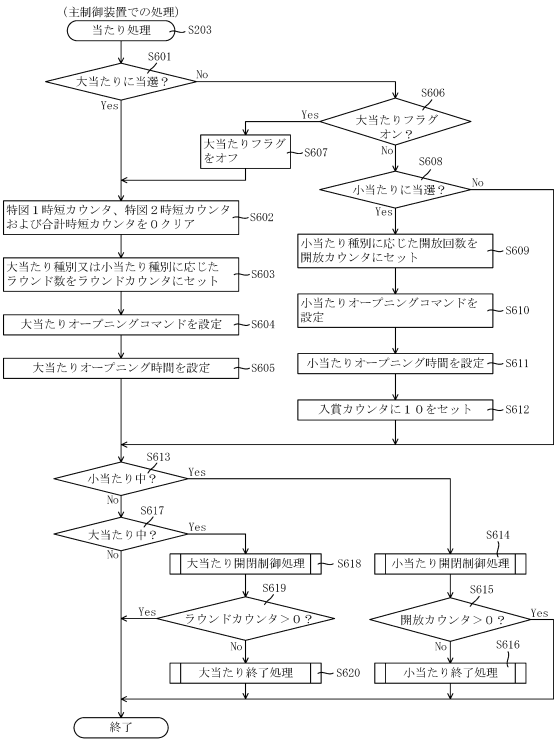
【図２０４】



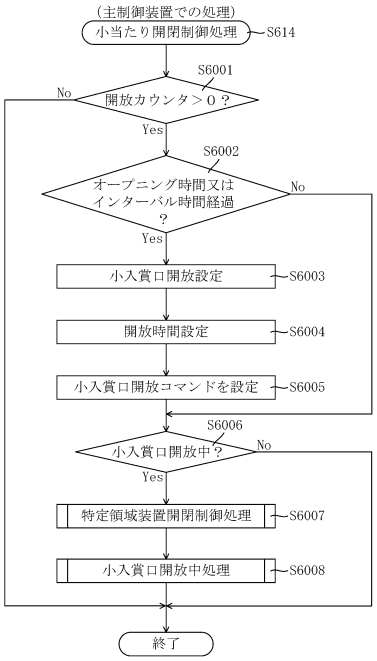
【図２０５】



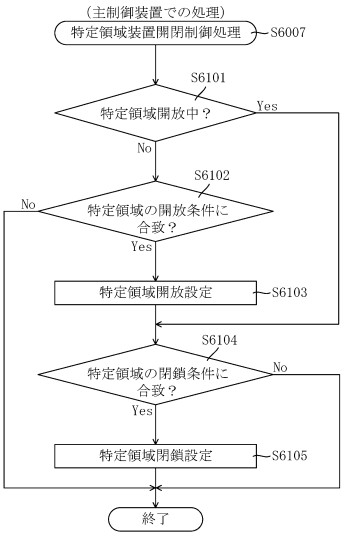
【図２０６】



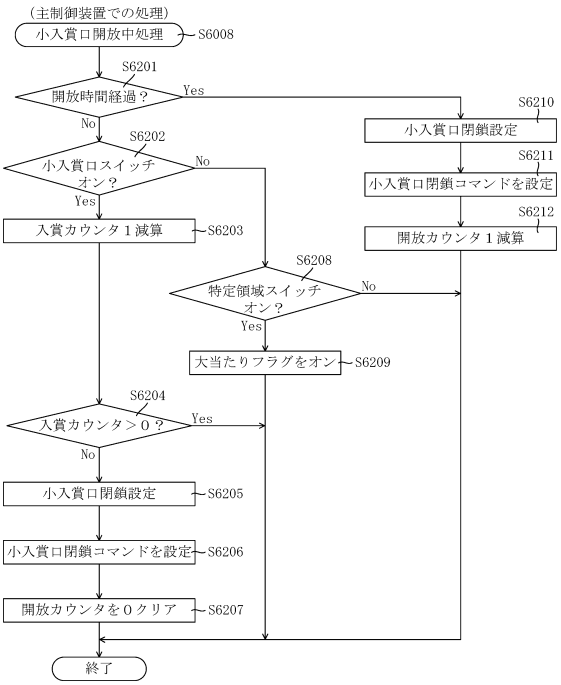
【図２０７】



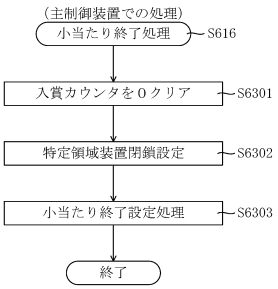
【図２０８】



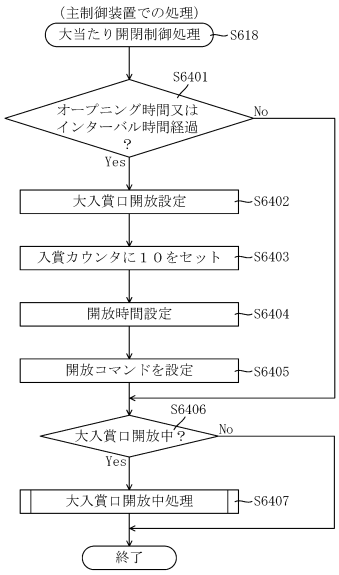
【図２０９】



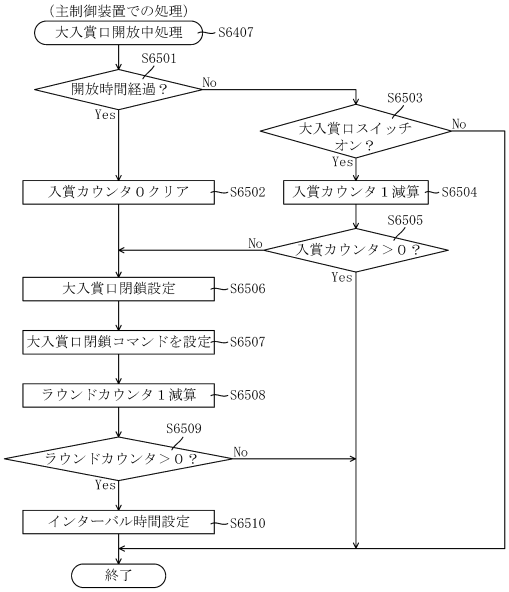
【図２１０】



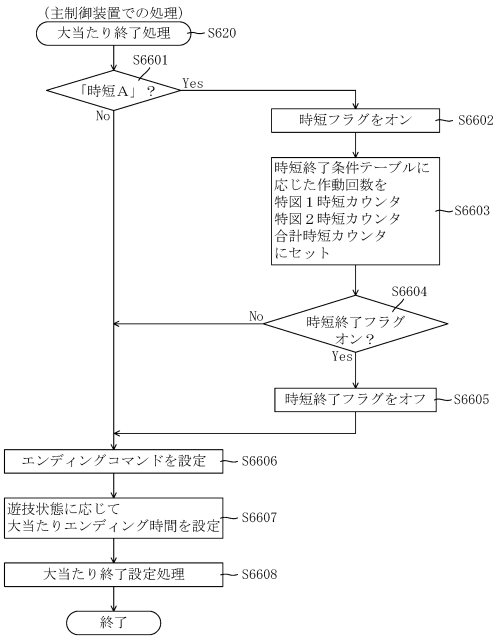
【図２１１】



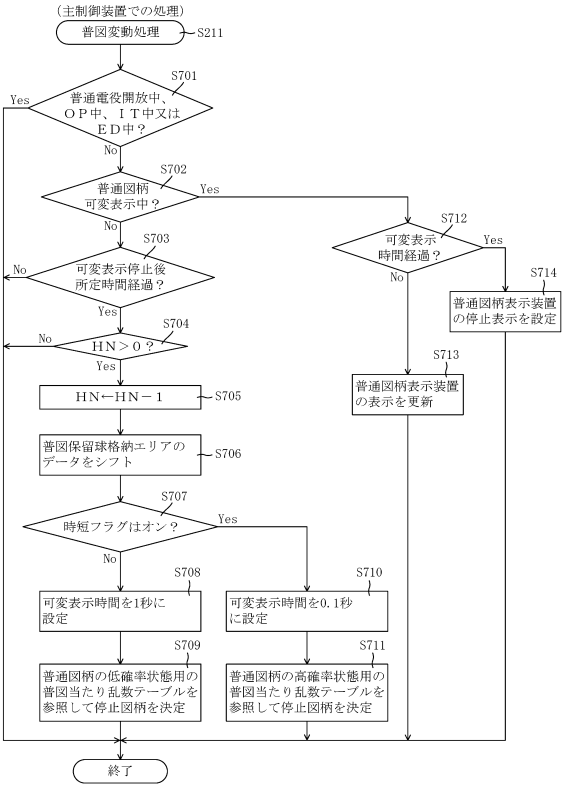
【図２１２】



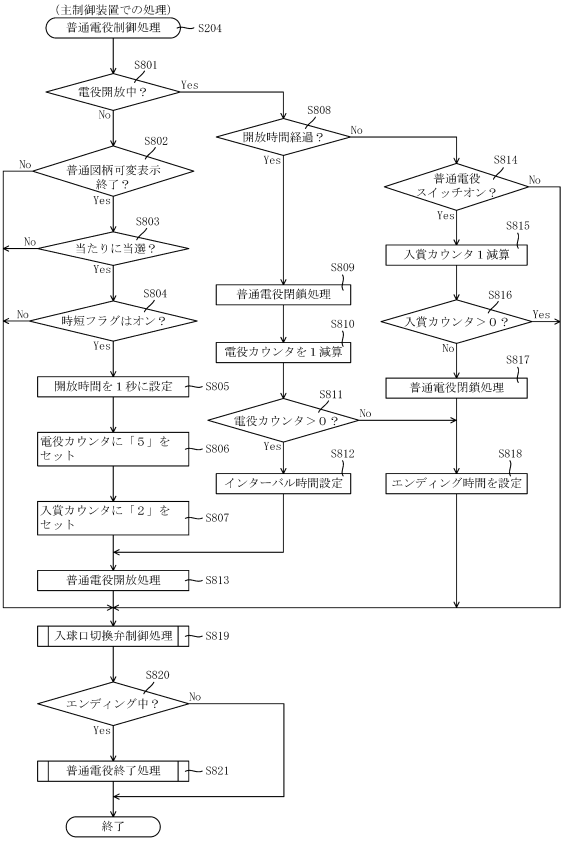
【図２１３】



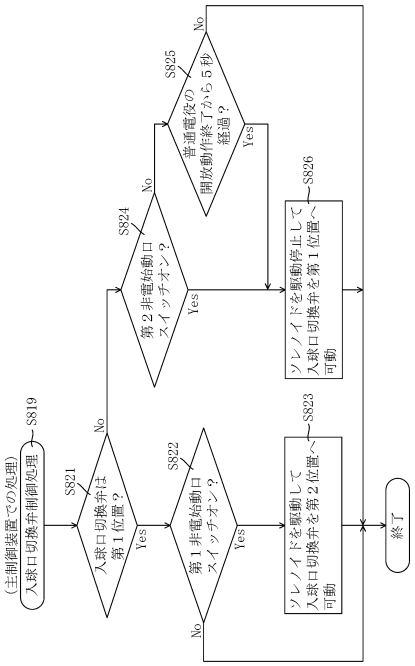
【図２１４】



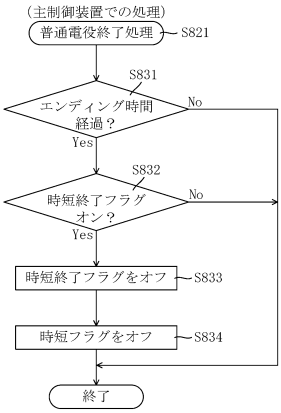
【図２１５】



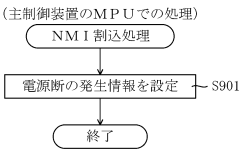
【図２１６】



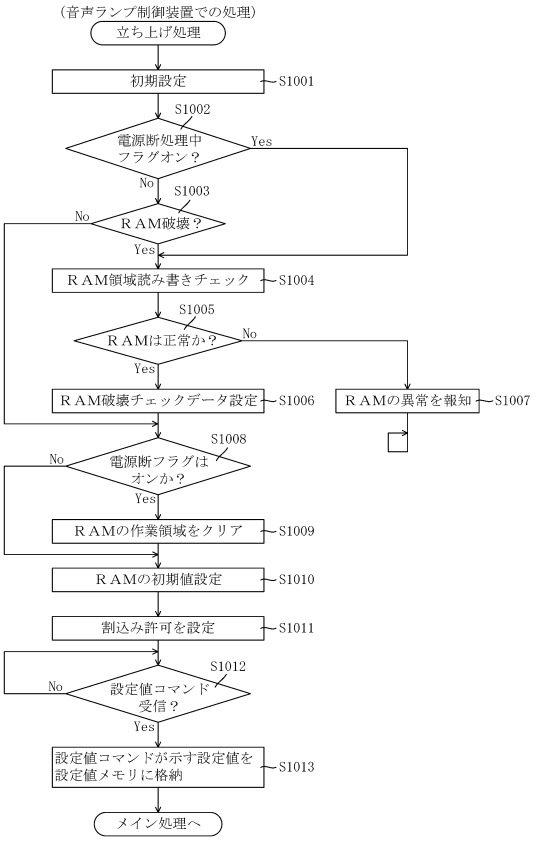
【図２１７】



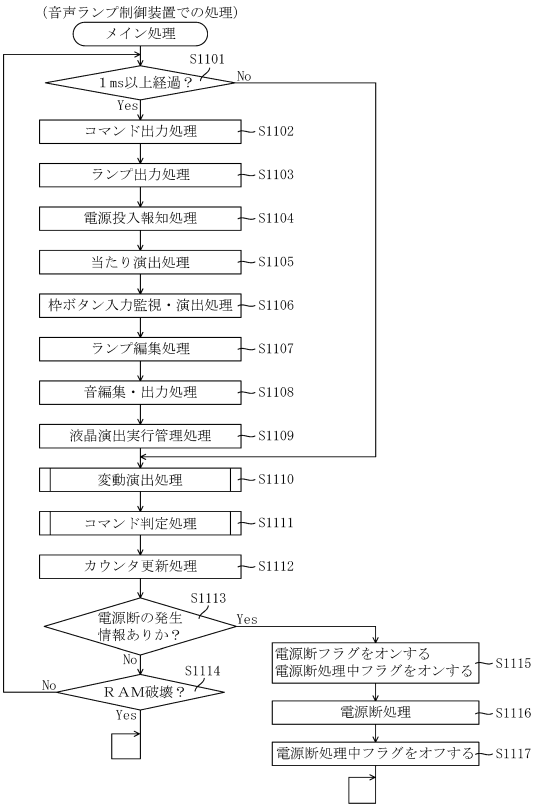
【図２１８】



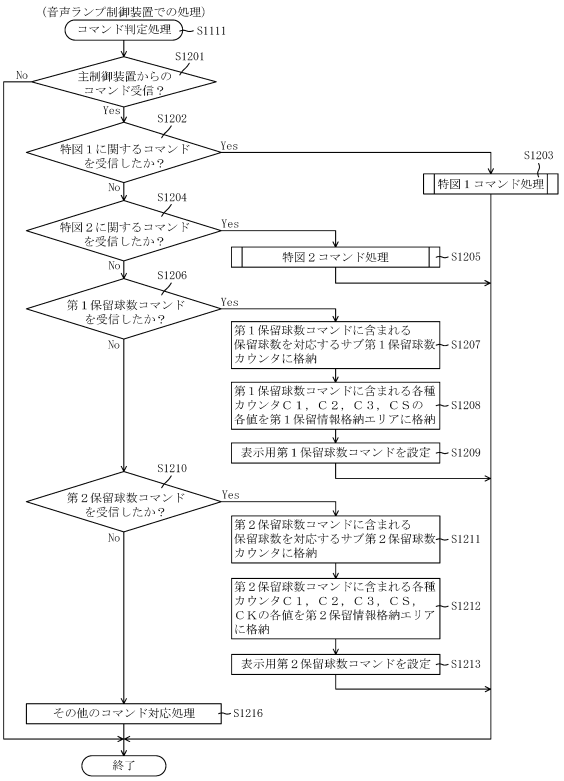
【図２１９】



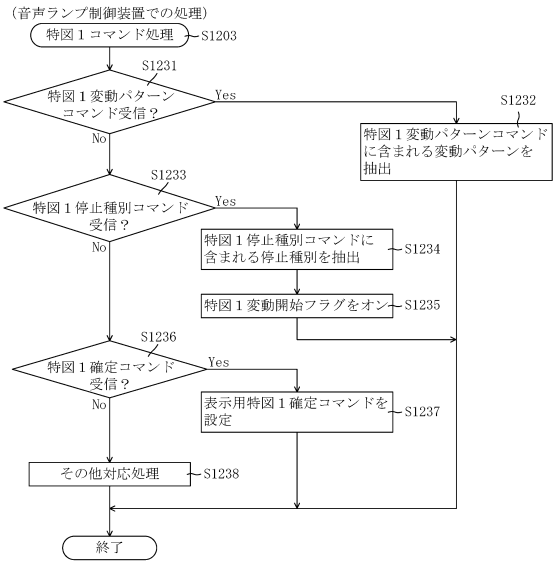
【図２２０】



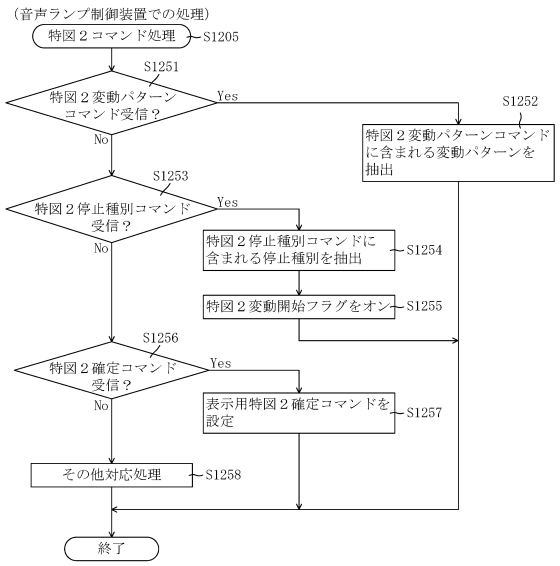
【図２２１】



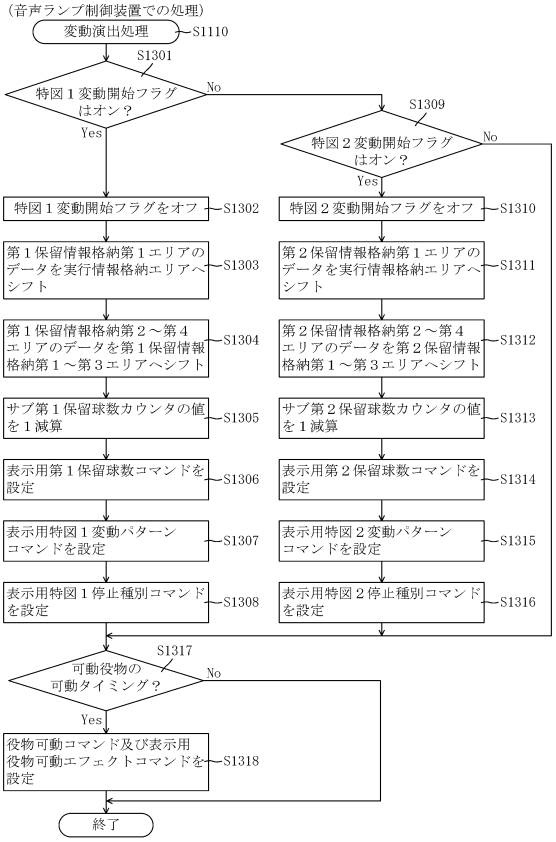
【図２２２】



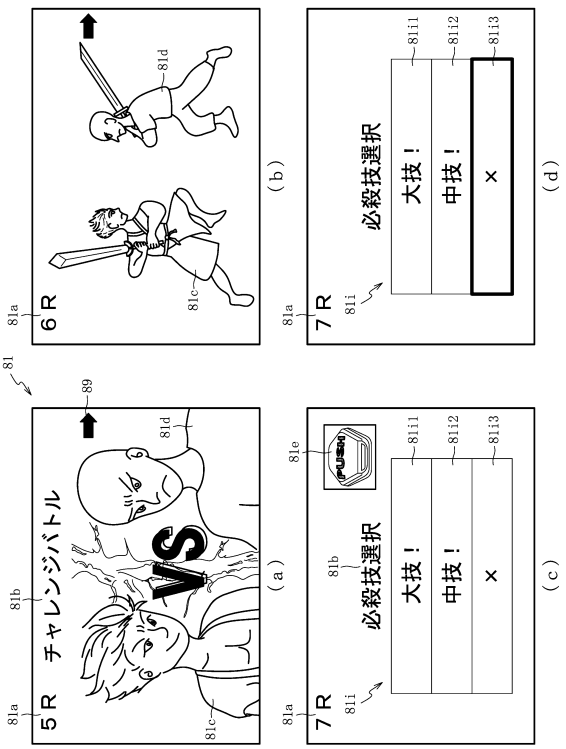
【図２２３】



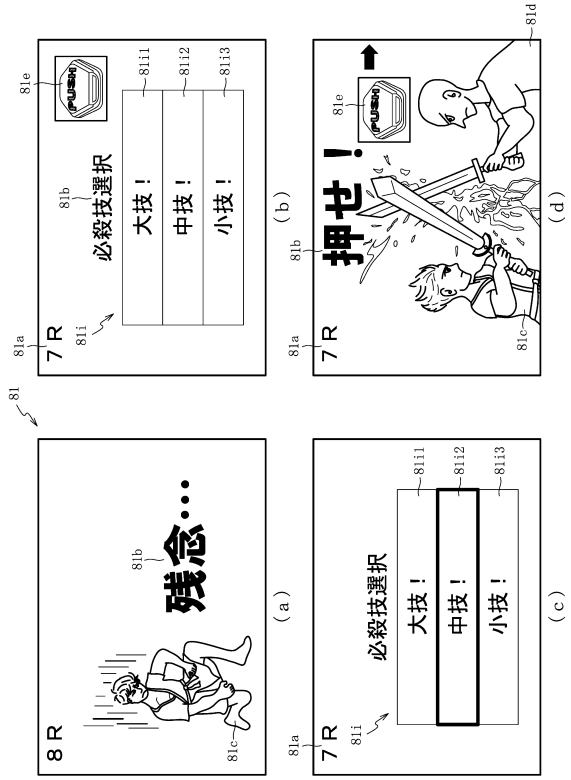
【図２２４】



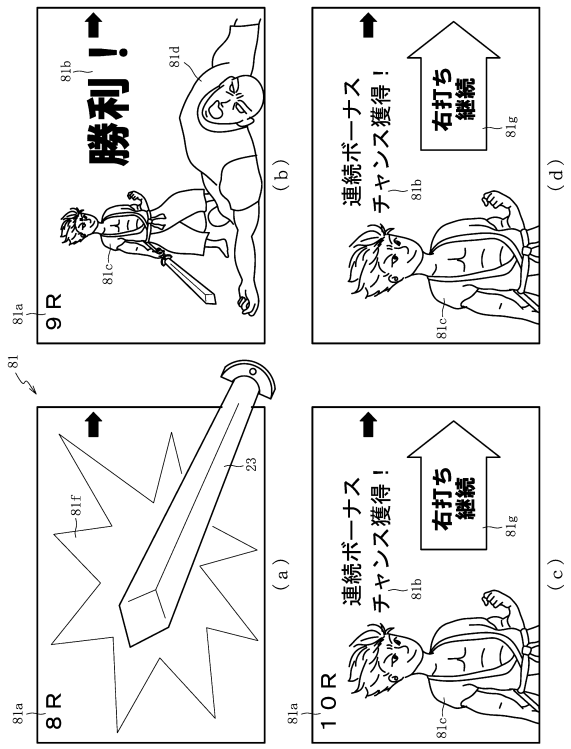
【図２２５】



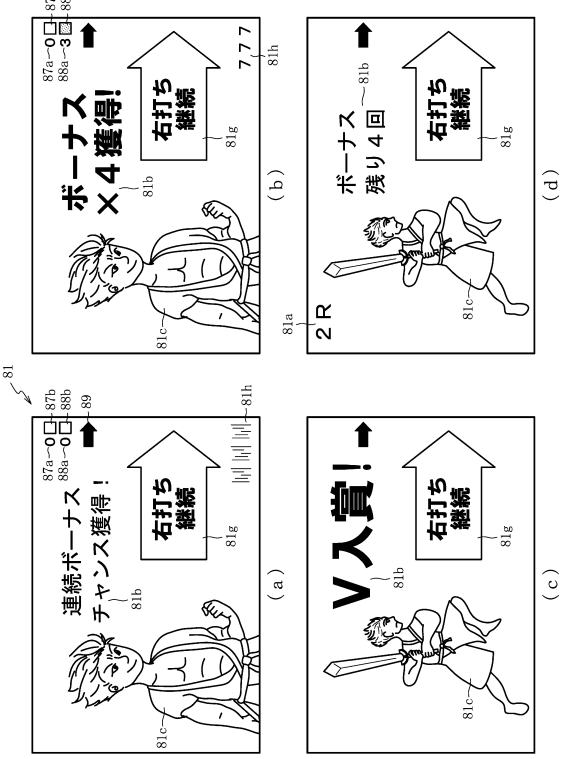
【図２２６】



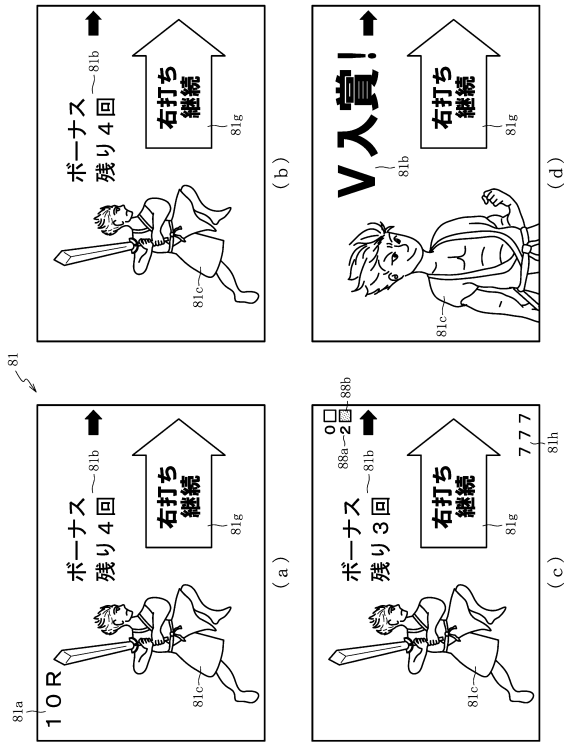
【図２２７】



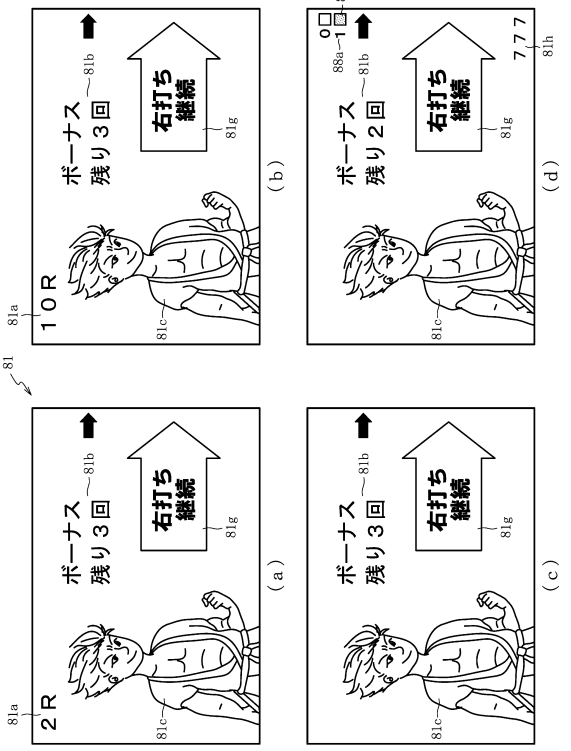
【図２２８】



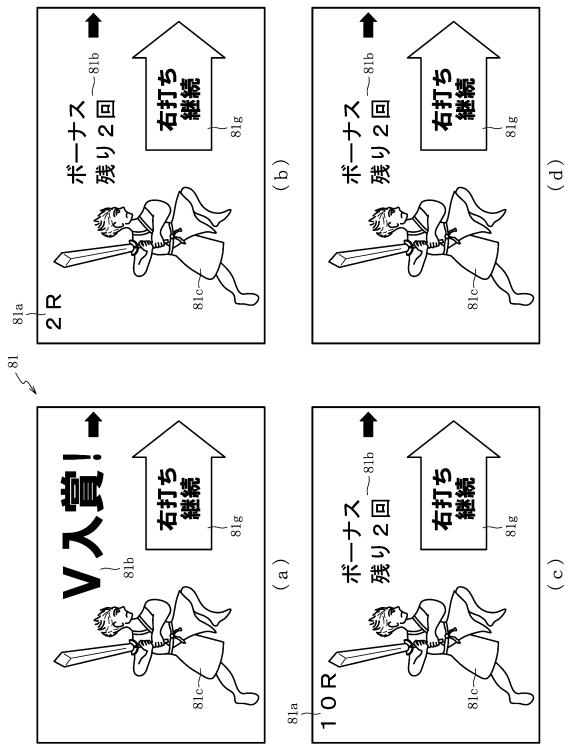
【図２２９】



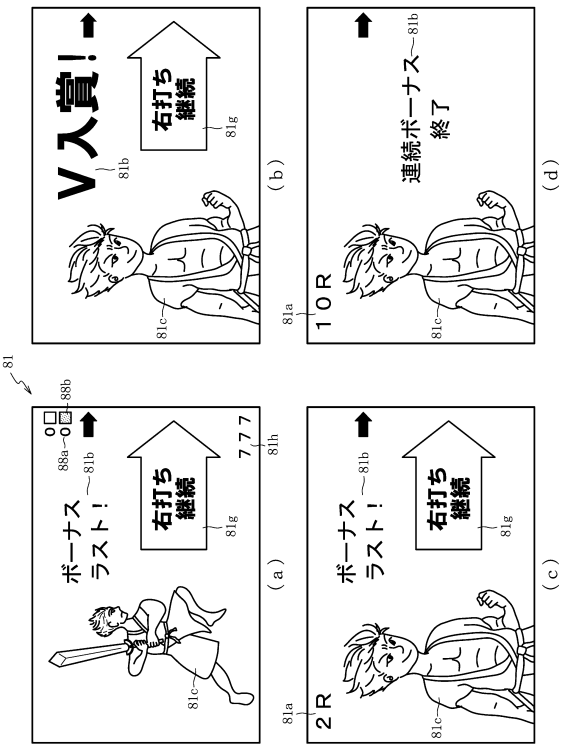
【図２３０】



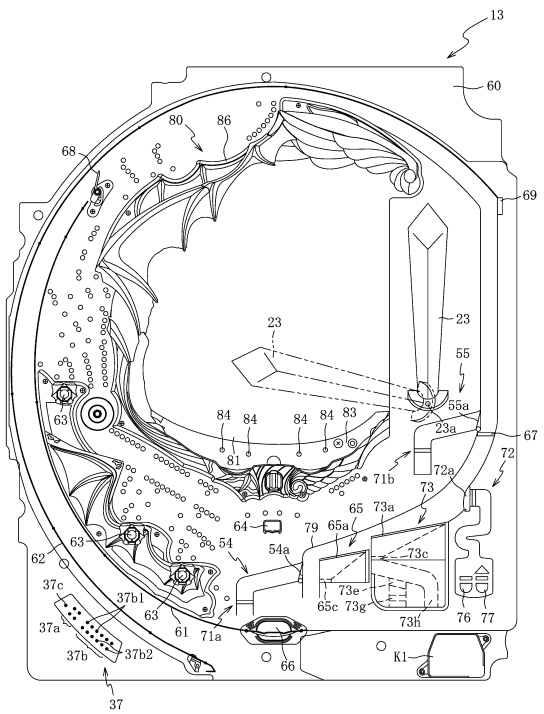
【図２３１】



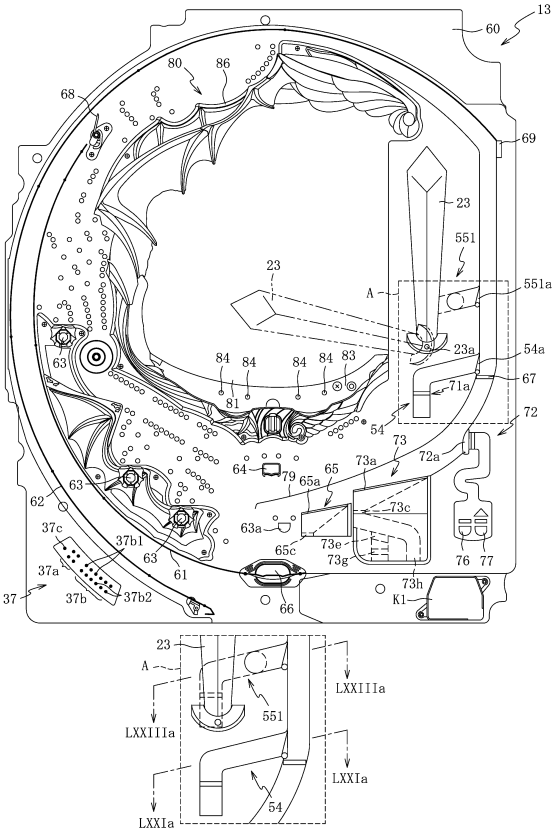
【図２３２】



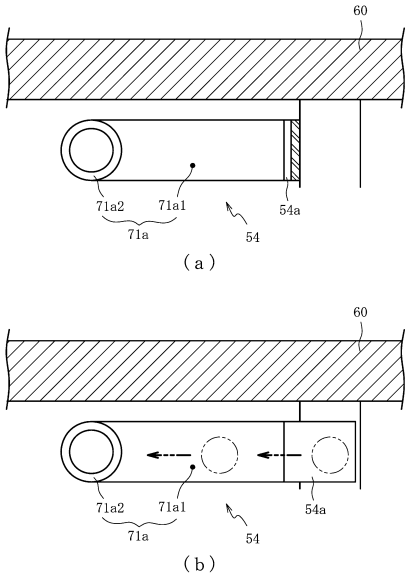
【図２３３】



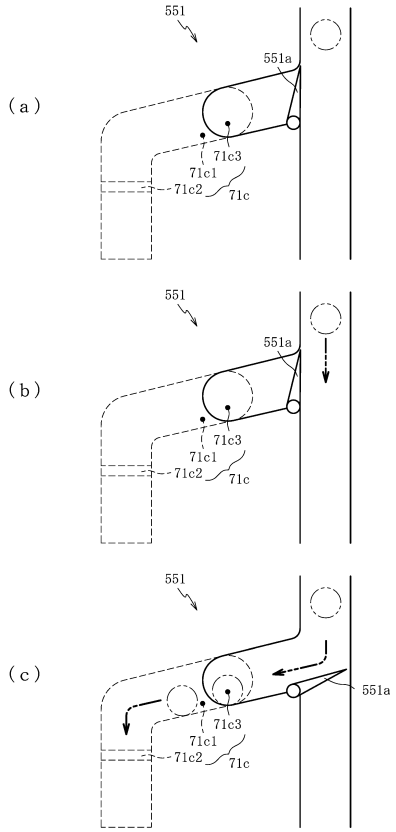
【図２３４】



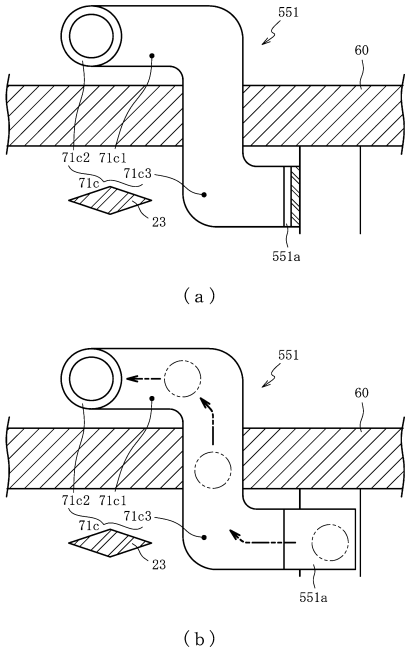
【図２３５】



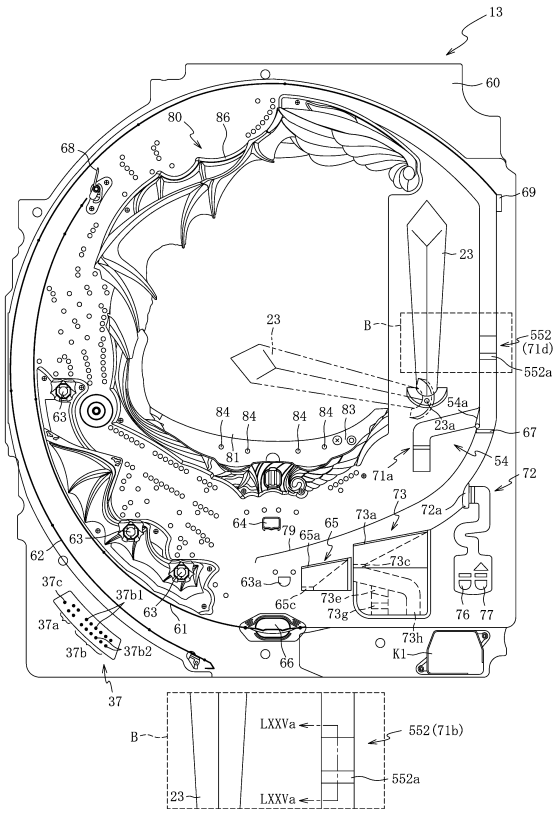
【図２３６】



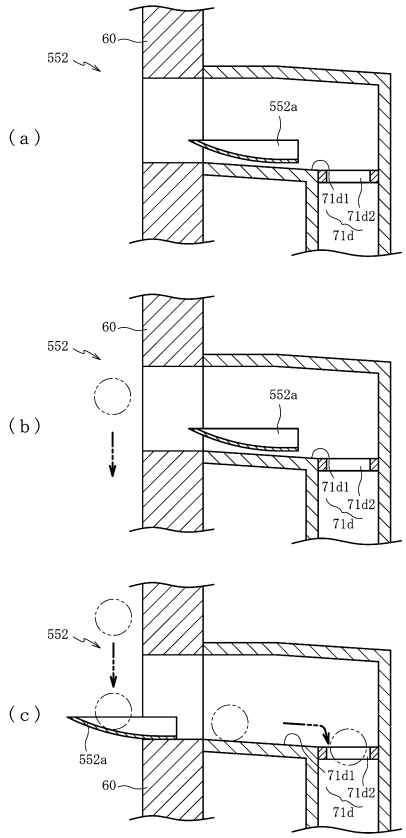
【図２３７】



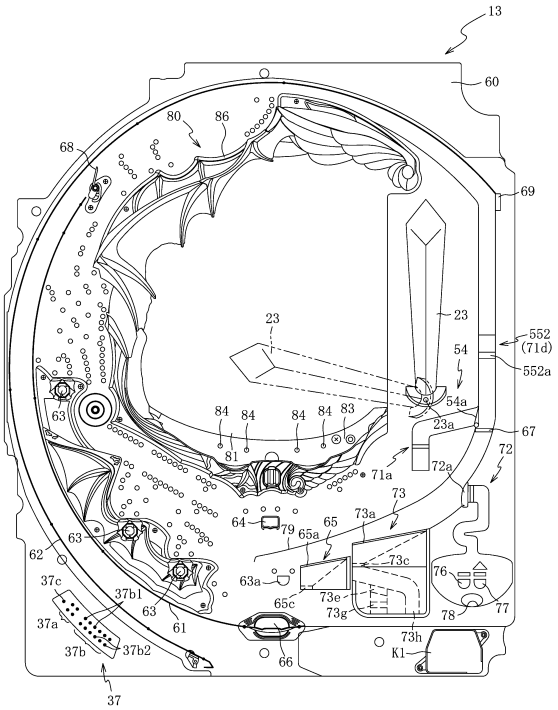
【図２３８】



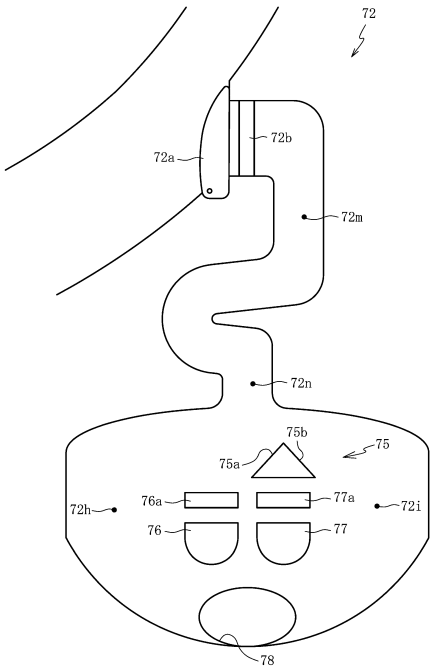
【図２３９】



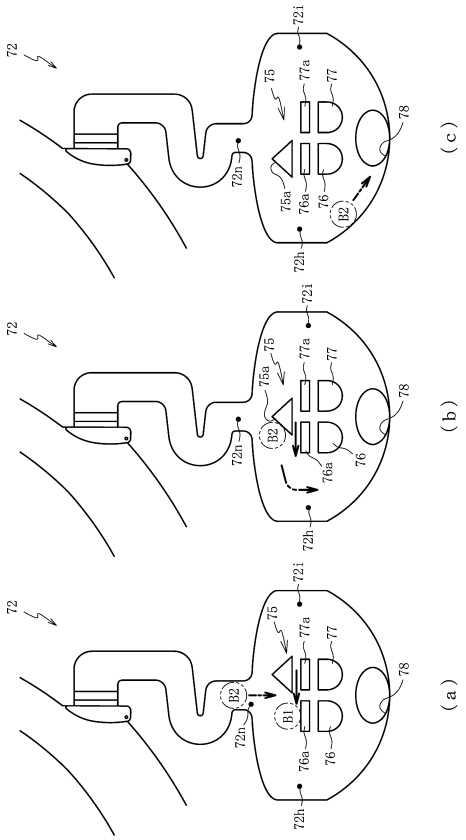
【図２４０】



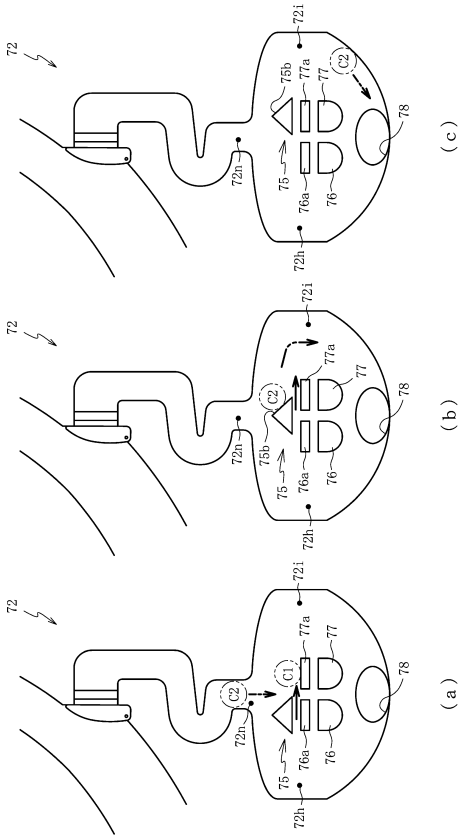
【図２４１】



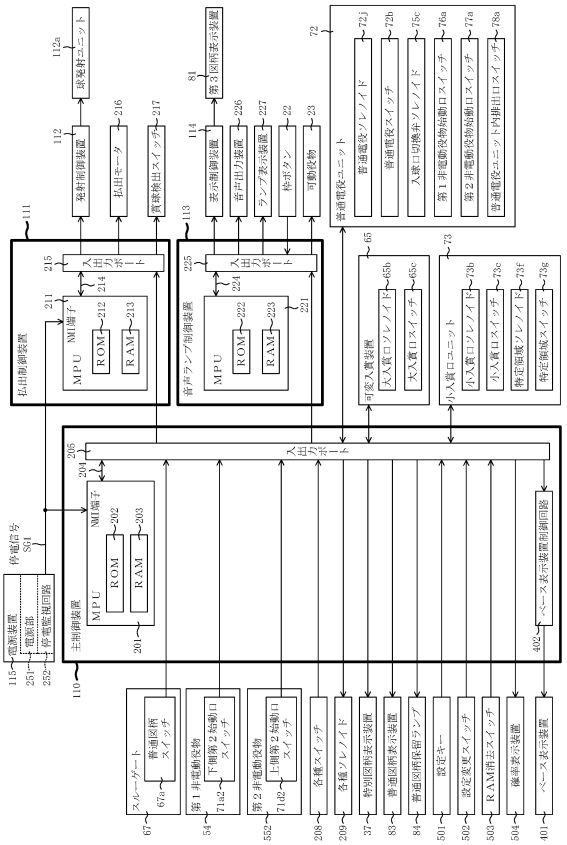
【図２４２】



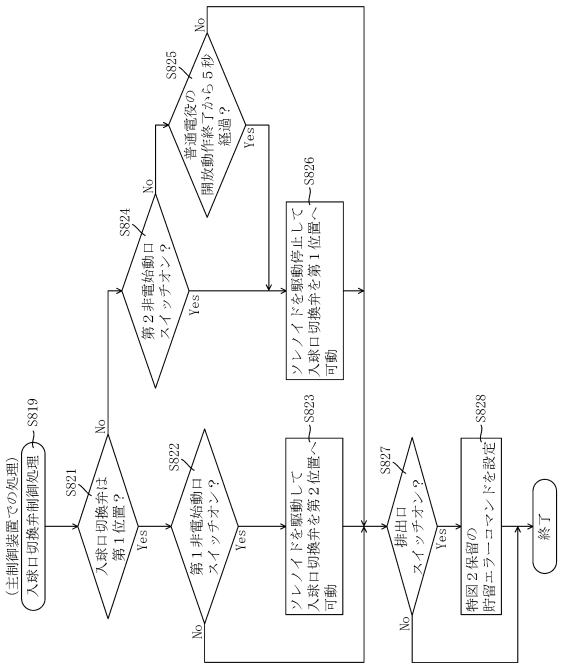
【図２４３】



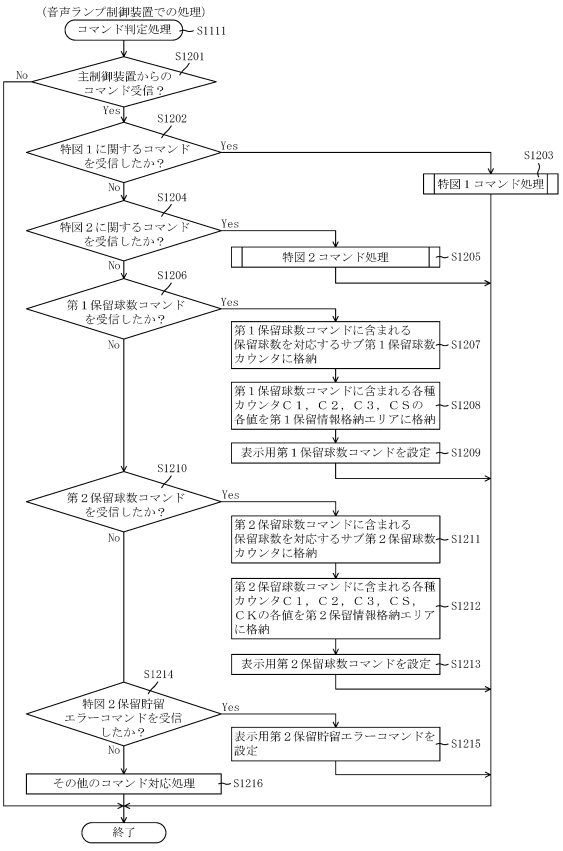
【図２４４】



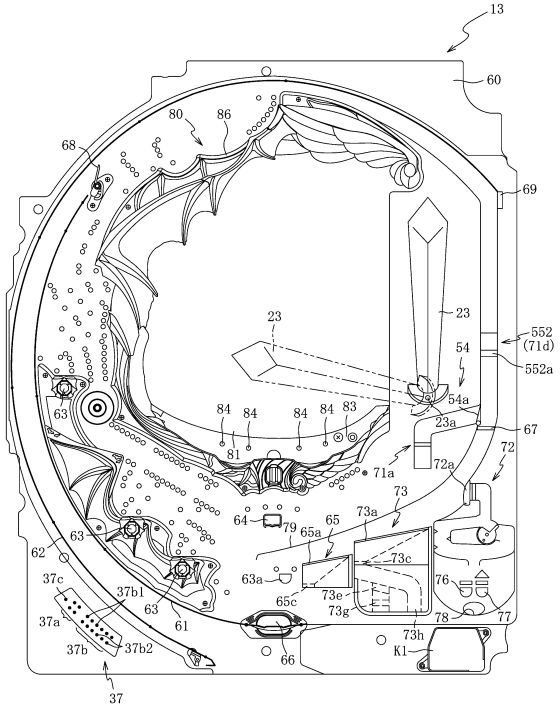
【図２４５】



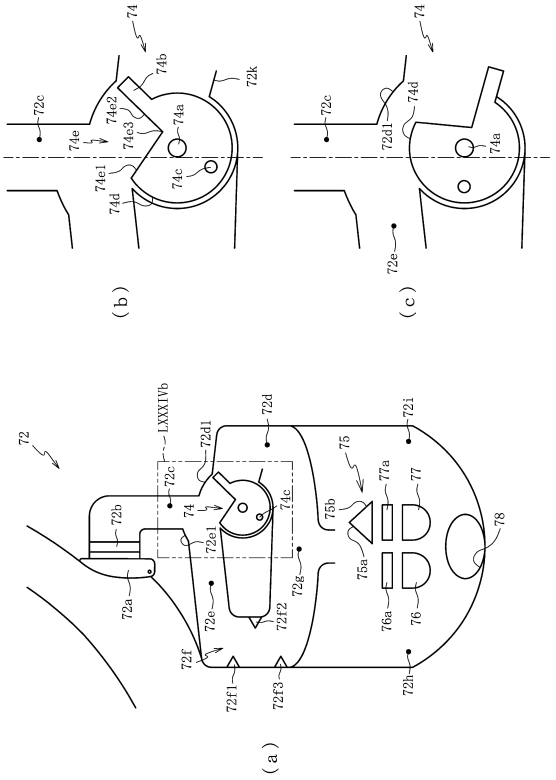
【図２４６】



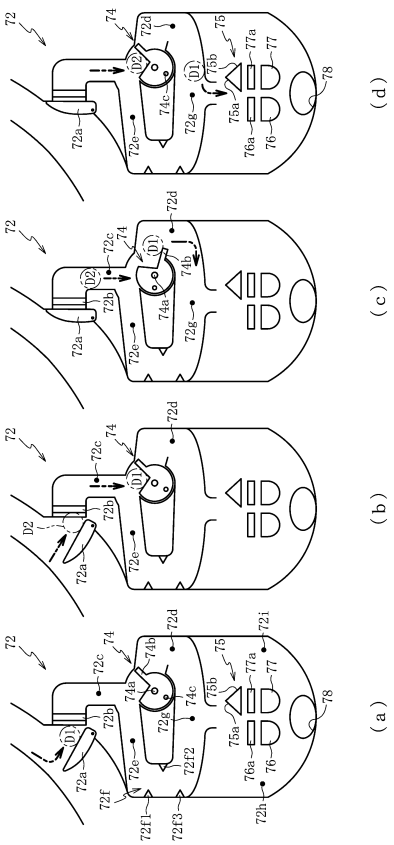
【図２４７】



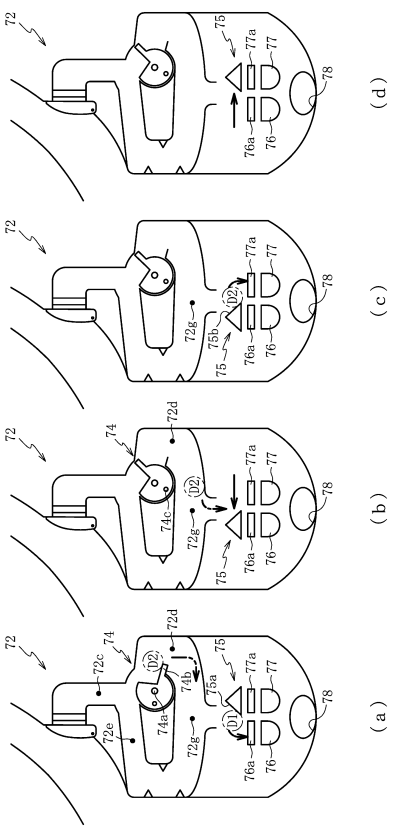
【図２４８】



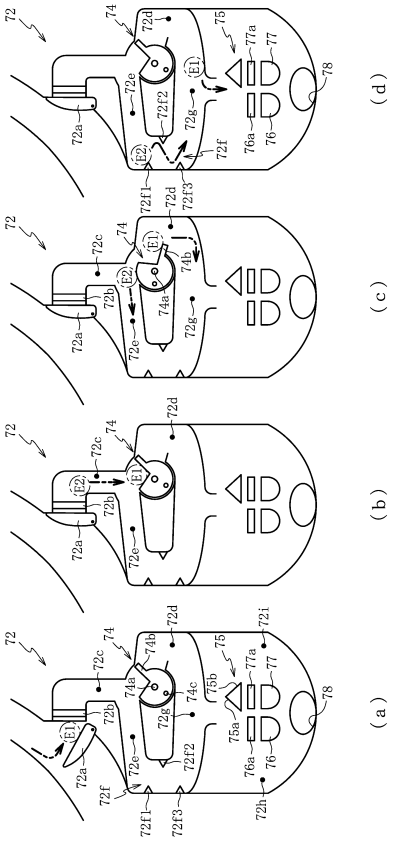
【図２４９】



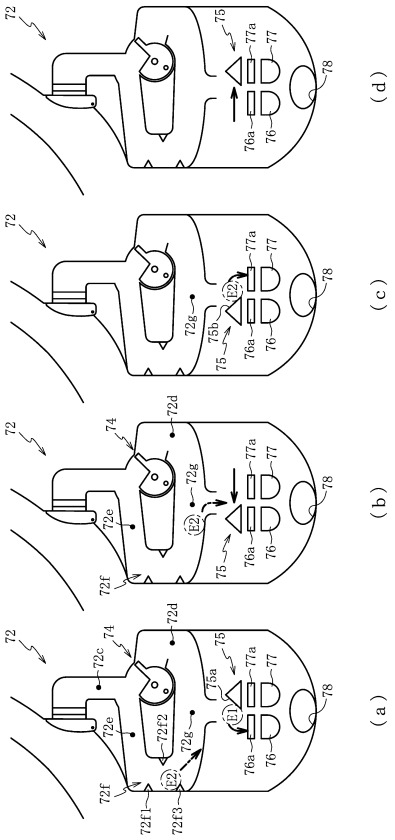
【図２５０】



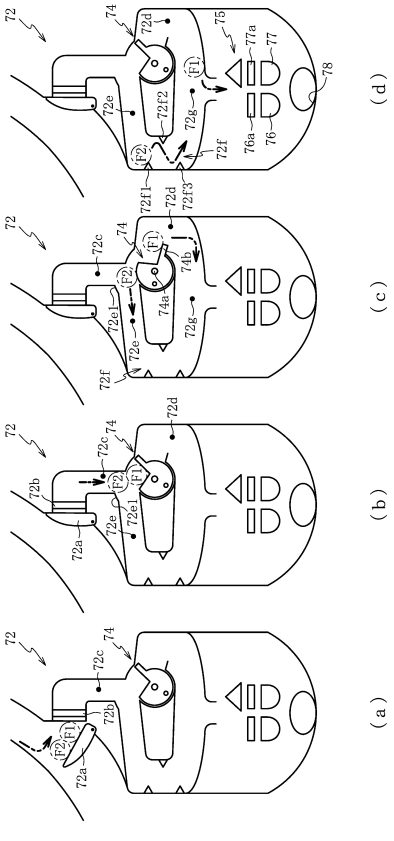
【図２５１】



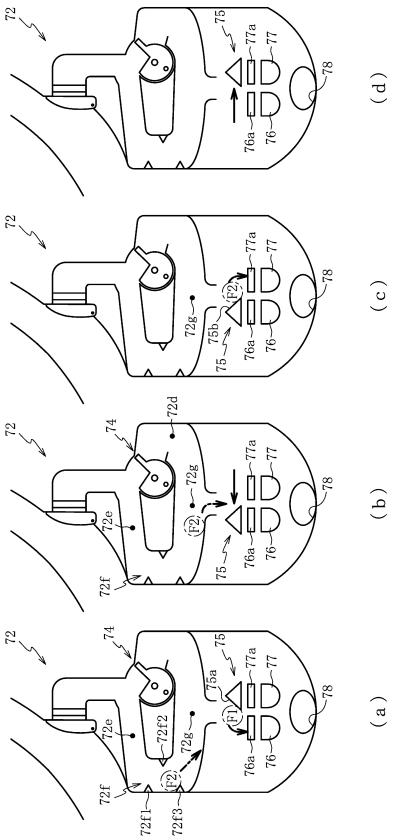
【図２５２】



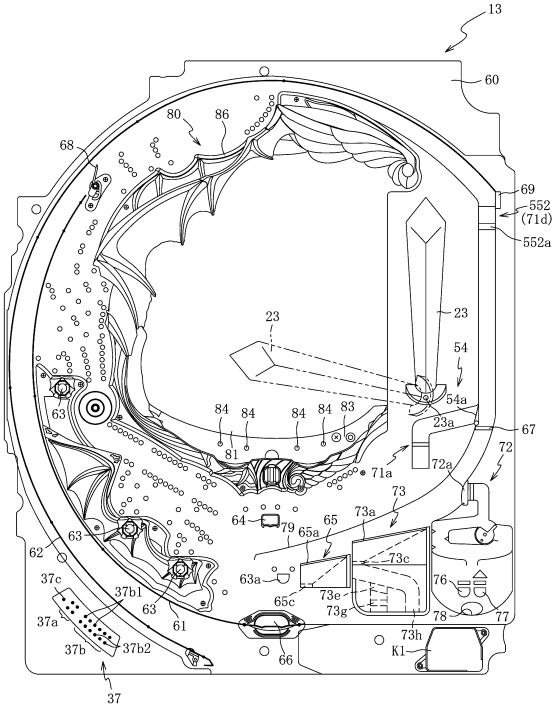
【図２５３】



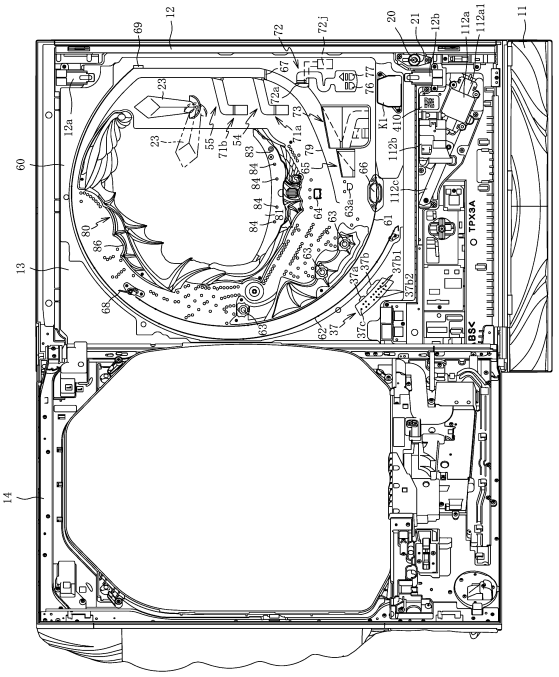
【図２５４】



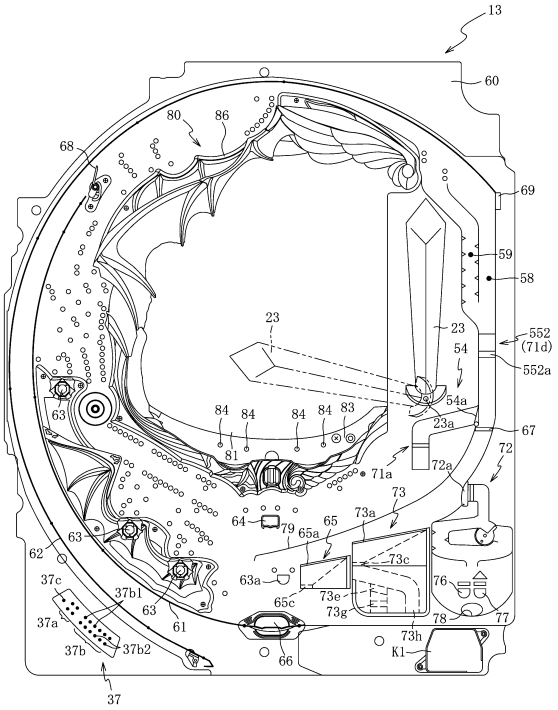
【図２５５】



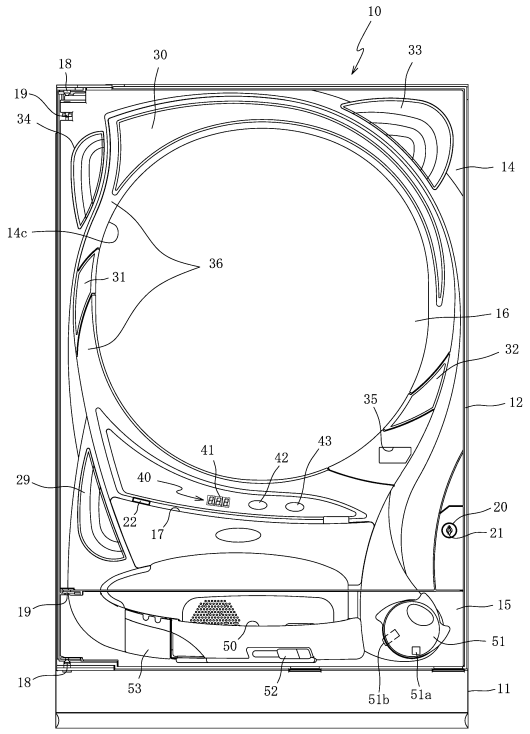
【図２５６】



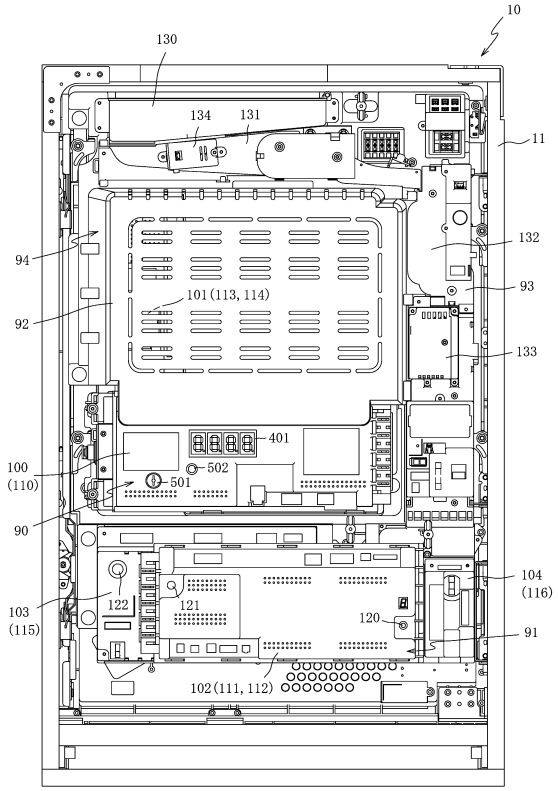
【図２５７】



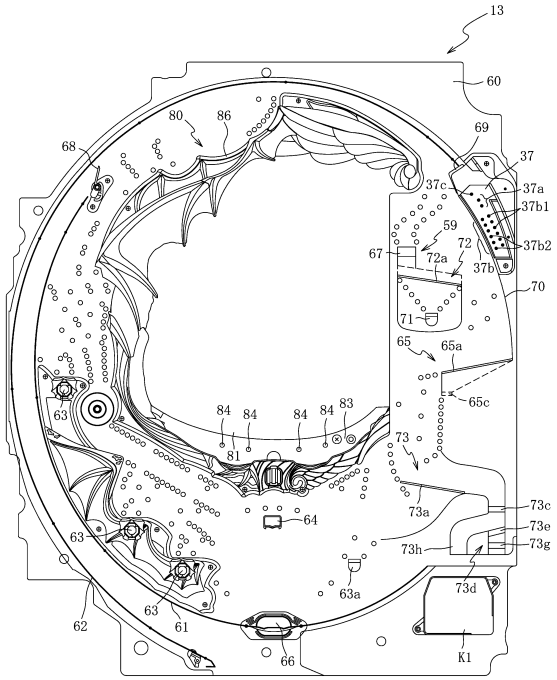
【図２５８】



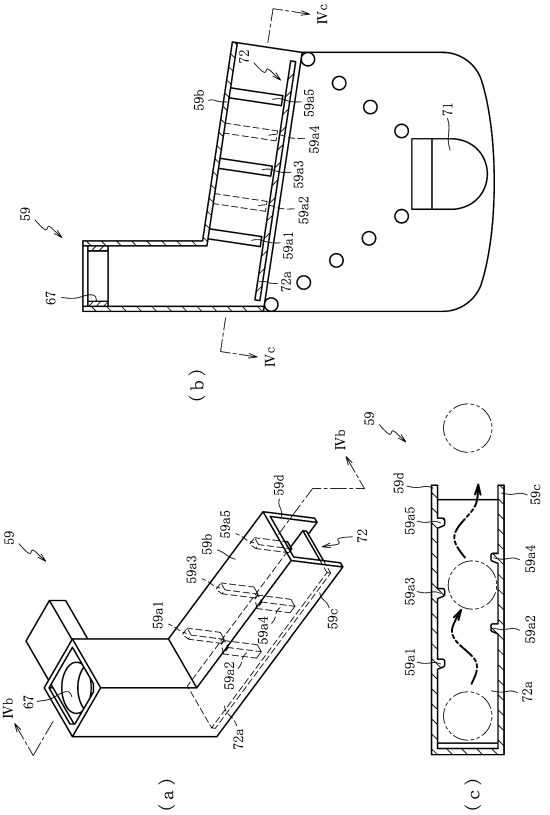
【図２５９】



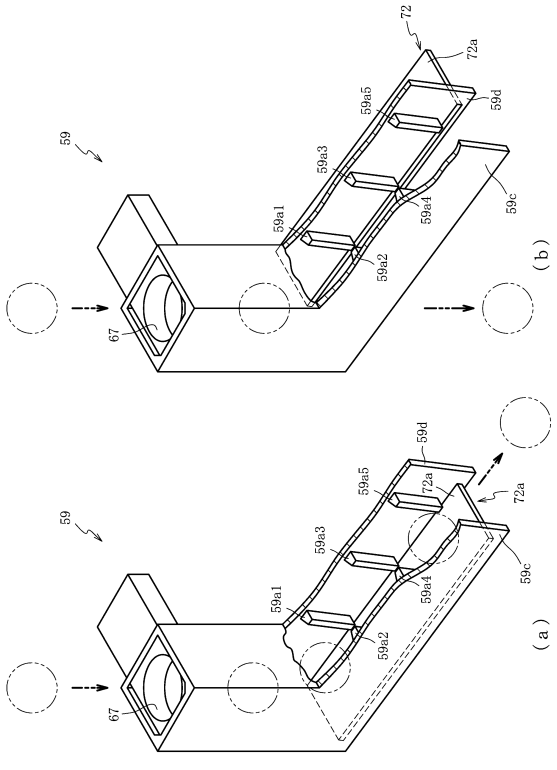
【図２６０】



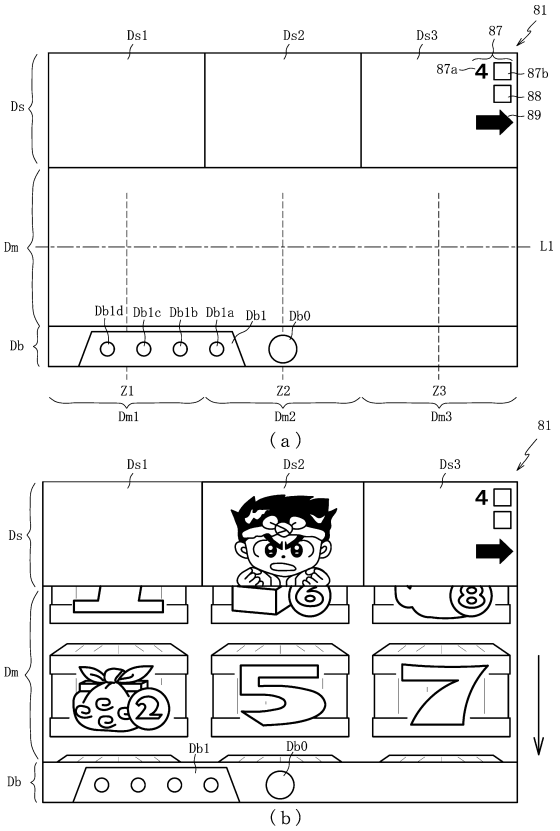
【図２６１】



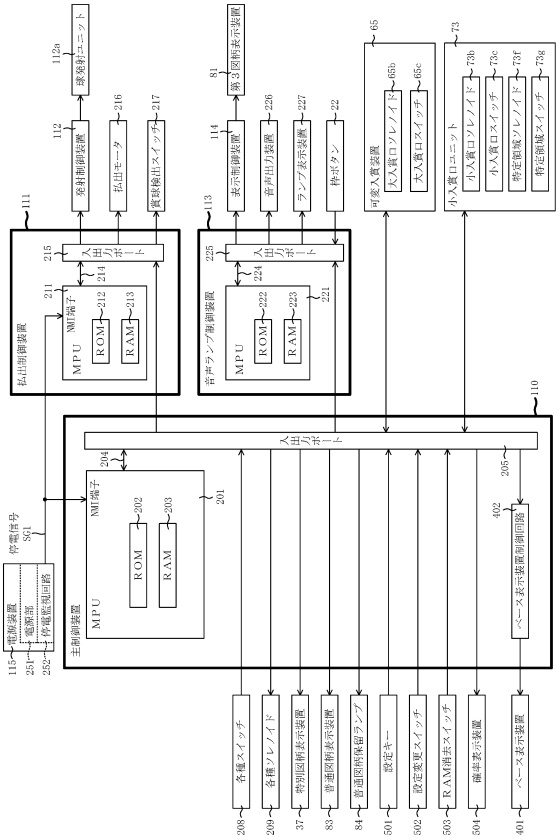
【図２６２】



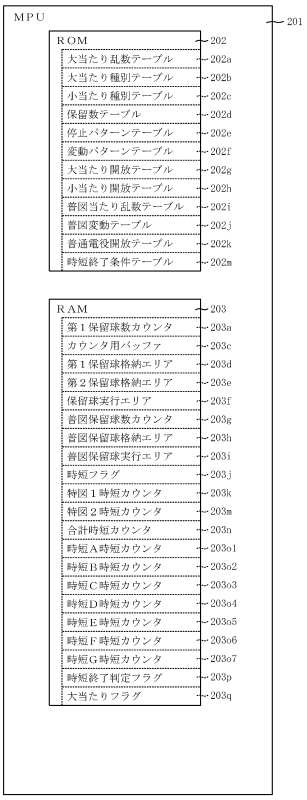
【図２６３】



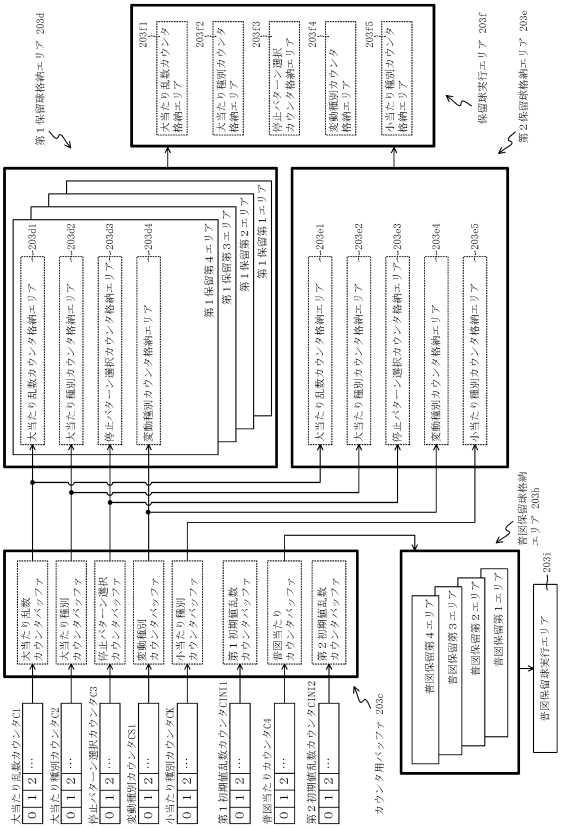
【図２６４】



【図２６５】



【図２６６】



【図２６７】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	－	0個	101～9999	9899個
2	0～102	103個	－	0個	103～9999	9897個
3	0～104	105個	－	0個	105～9999	9895個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	101～4670	4570個	4671～9999	5329個
2	0～102	103個	103～4672	4570個	4673～9999	5327個
3	0～104	105個	105～4674	4570個	4675～9999	5325個

（ｂ）

【図２６８】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～49	50%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	50～99	50%		第２時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第４時間短縮状態

（ｂ）

【図２６９】

202c

特図２小当たり種別テーブル

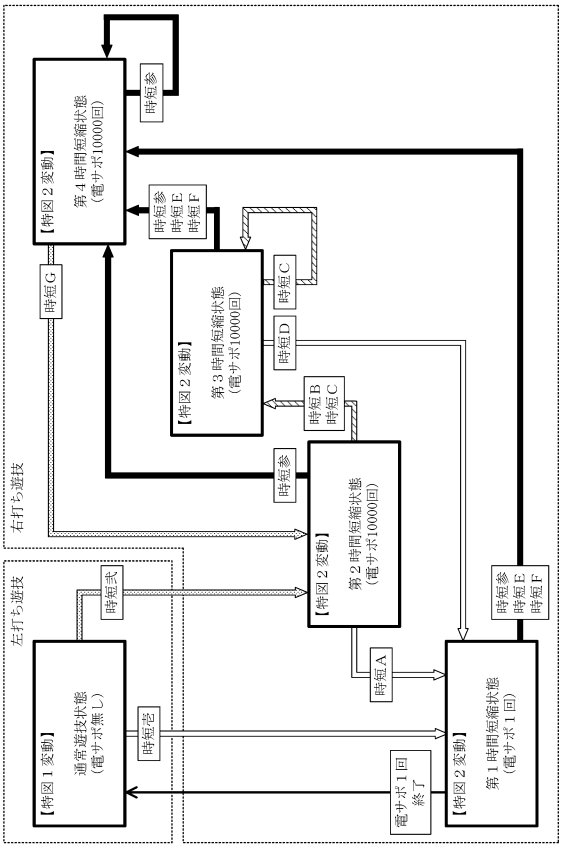
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～299	－	1R	－
時短Ａ	通過	0～44	15.0%	1+2R	第１時間短縮状態
時短Ｂ		45～89	15.0%	1+7R	第３時間短縮状態
時短Ｃ		90～99	3.3%	1+7R	第３時間短縮状態
時短Ｄ		100～119	6.7%	1+2R	第１時間短縮状態
時短Ｅ		120～189	23.3%	1+7R	第４時間短縮状態
時短Ｆ		190～199	3.3%	1+7R	第４時間短縮状態
時短Ｇ		200～299	33.3%	1+9R	第２時間短縮状態

【図２７０】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	当図確率	遊動発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特定領域通過可能な小当たり種別	備考
通常遊技状態	初期状態 電ｻﾎﾟ終了	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	－	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電ｻﾎﾟ1回）	時短壱・Ａ・Ｄ当選	高	右	特図２	2～70	70,80	時短参	時短Ｅ 時短Ｆ	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電ｻﾎﾟ10000回）	時短弐・Ｇ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｂ 時短Ｃ	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電ｻﾎﾟ10000回）	時短Ｂ・Ｃ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｃ 時短Ｄ 時短Ｅ 時短Ｆ	右打ち報知
第４時間短縮状態 （電ｻﾎﾟ10000回）	時短参・Ｅ・Ｆ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｇ	右打ち報知

【図２７１】



【図２７２】

202s

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回							
	—	時短A									
	—	時短D		7回	10秒		10秒				
	—	時短B									
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F		9回							
	—	時短G									
時間短縮状態	時短壱	—		3回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回							
	—	時短A									
	—	時短D		7回	10秒		10秒				
	—	時短B									
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F		9回							
	—	時短G									

【図２７３】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短A									・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短B									
	時短C									
	時短D									
	時短E									
	時短F									
	時短G									

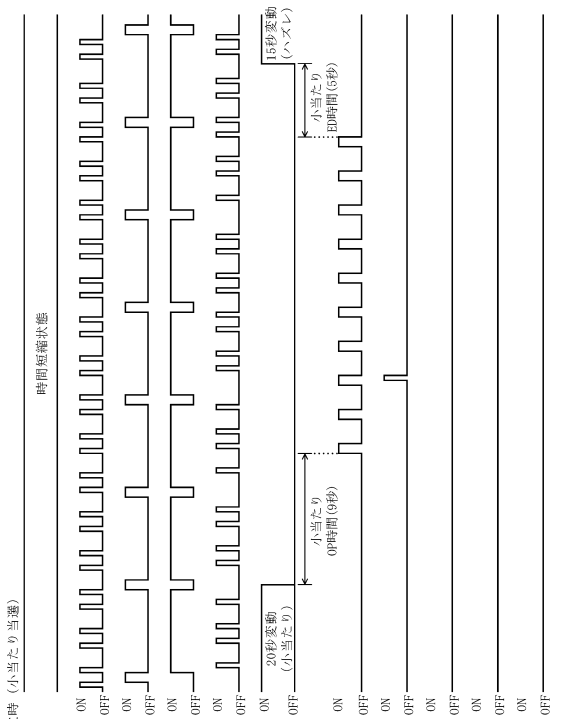
【図２７４】

202m

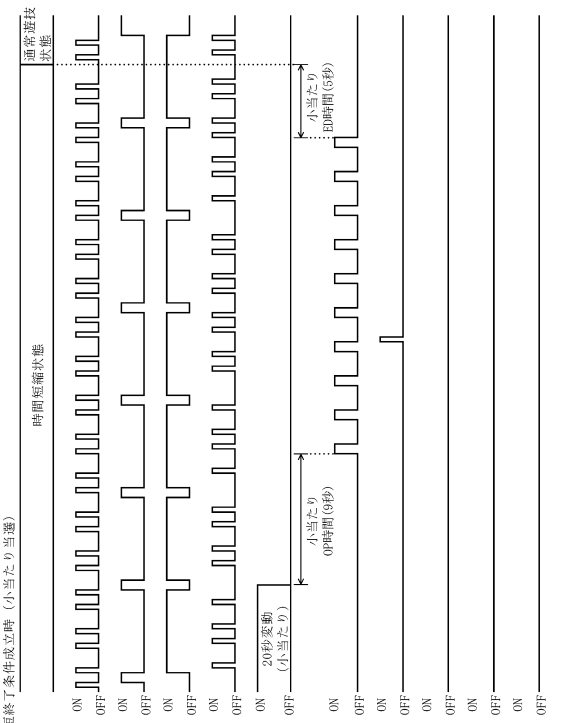
時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短F	時短G	移行先遊技状態	備考
時短壱	時短A 時短D	5回	1回	5回	—	—	—	—	1回	1回	—	第１時間短縮状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする ・小当たり当選回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
時短弐	時短G	10000回	10000回	10000回	1回	1回	1回	100回	100回	100回	100回	第２時間短縮状態	
—	時短B 時短C	10000回	10000回	10000回	100回	100回	2回	1回	1回	1回	100回	第３時間短縮状態	
時短参	時短E 時短F	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	第４時間短縮状態	

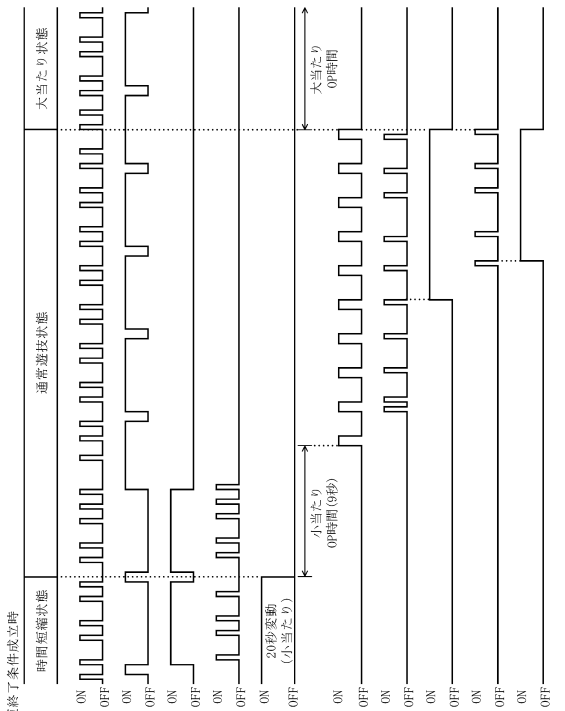
【図２７５】



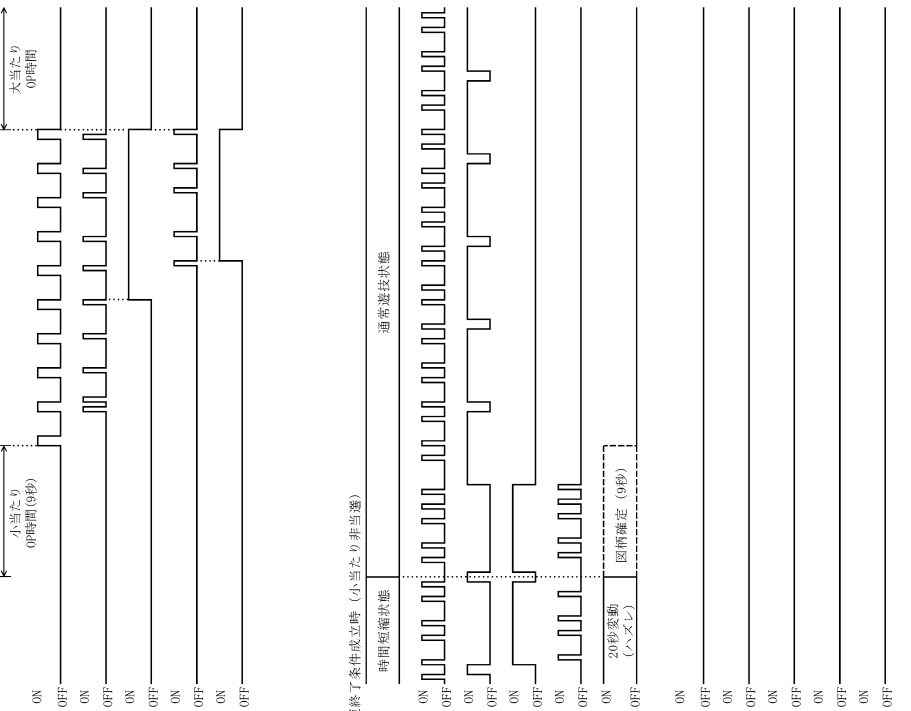
【図２７６】



【図２７７】



【図２７８】



【図２７９】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｅテーブル			

【図２８０】

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数
		保留なし
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル
第１時間短縮状態（1回転目） 第２時間短縮状態（10000回転目） 第３時間短縮状態（10000回転目） 第４時間短縮状態（10000回転目）	ハズレ 大当たり 小当たり	Ｆテーブル
第２時間短縮状態（1～9999回転目） 第３時間短縮状態（1～9999回転目） 第４時間短縮状態（1～9999回転目）	ハズレ	Ｇテーブル
	大当たり 小当たり	Ｅテーブル

【図２８１】

202e1

Ａテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動	－	－

（ａ）

202e2

Ｂテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動	－	－

（ｂ）

202e3

Ｃテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	特殊変動	－	－

（ｃ）

【図２８２】

202e4

Ｄテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

（ａ）

202e5

Ｅテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	0～99
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

（ｂ）

202e6

Ｆテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	0～99

（ｃ）

【図２８３】

Gテーブル　202e7

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～79
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	80～99
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

【図２８４】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル　202f

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル　202f2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図２８５】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ａ）

特図２大当たり用変動パターンテーブル　202f4　202f3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動	0～4	70	特殊変動
		5～9	80	特殊変動＋再変動

（ｂ）

特図２小当たり用変動パターンテーブル　202f5

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ｃ）

【図２８６】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値（普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態	－
時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	5秒
時間短縮状態	0.1秒

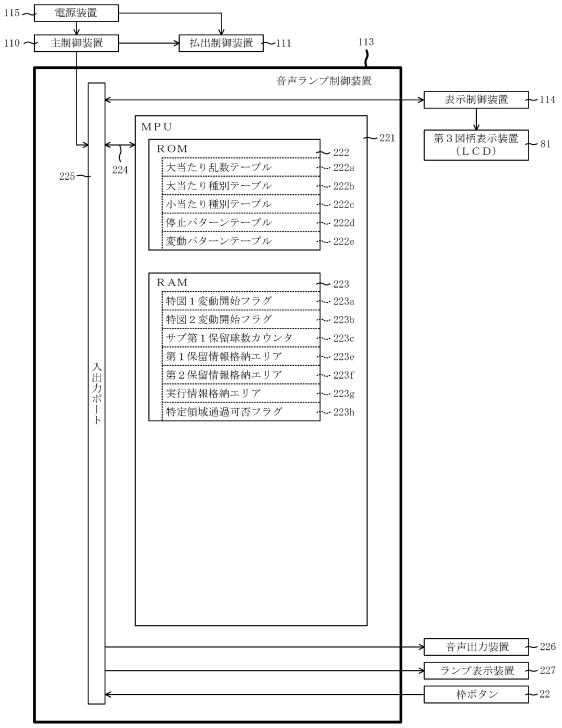
（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

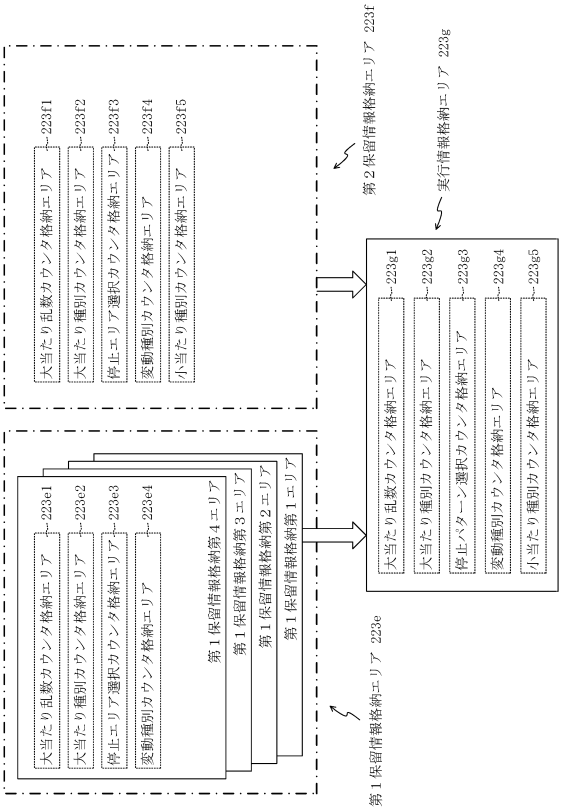
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	－	－	－
時間短縮状態	1回	5.8秒	－

（ｃ）

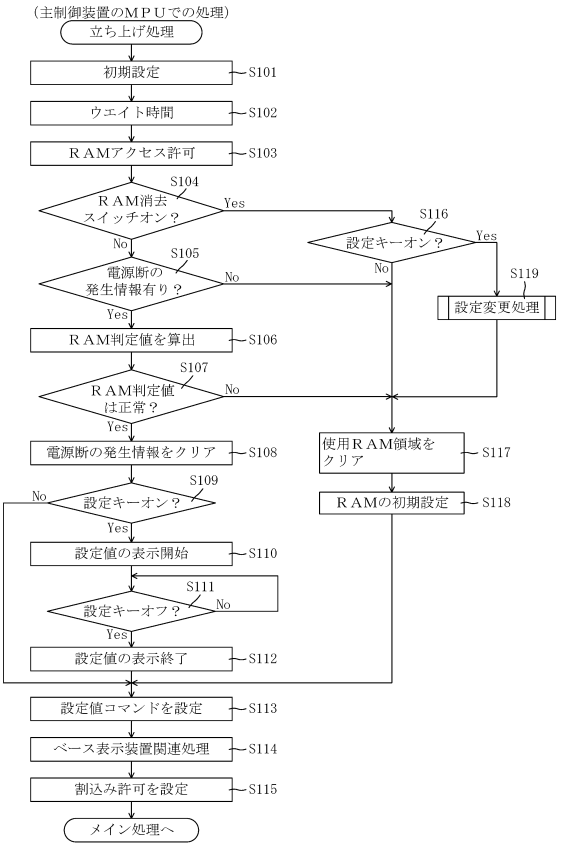
【図２８７】



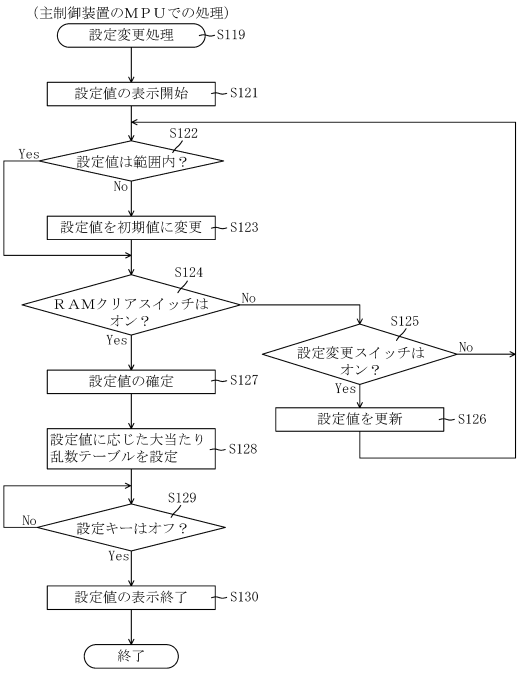
【図２８８】



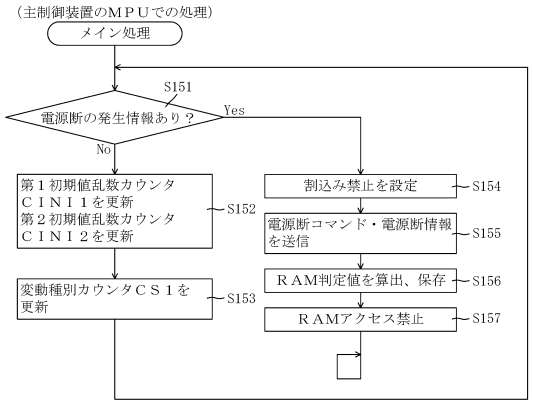
【図２８９】



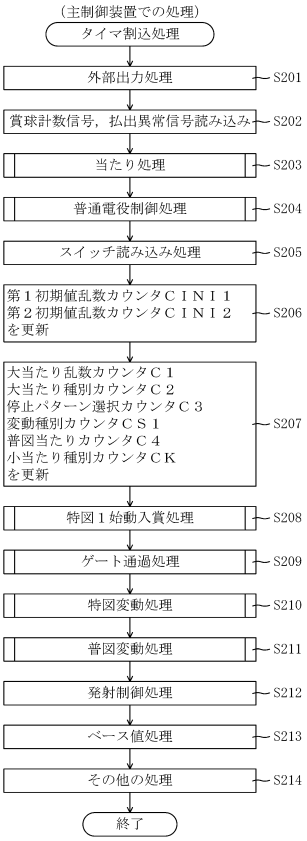
【図２９０】



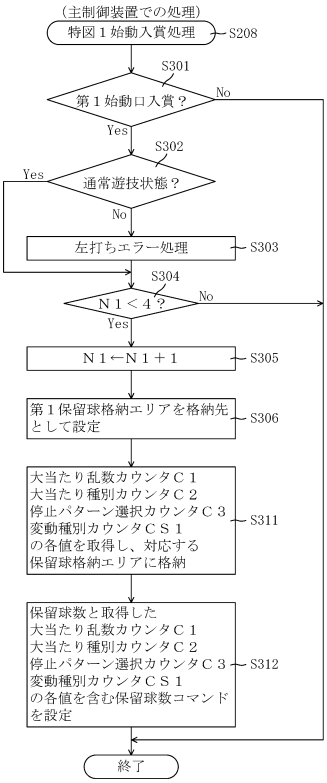
【図２９１】



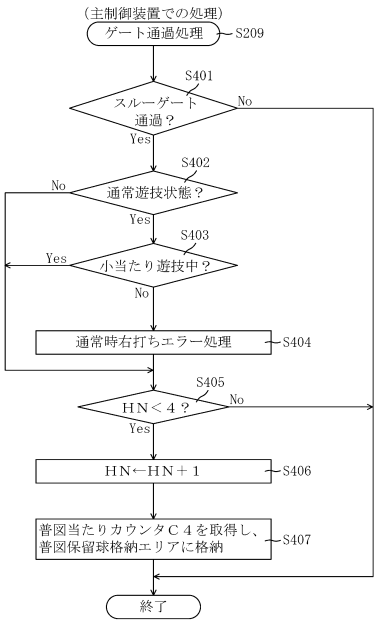
【図２９２】



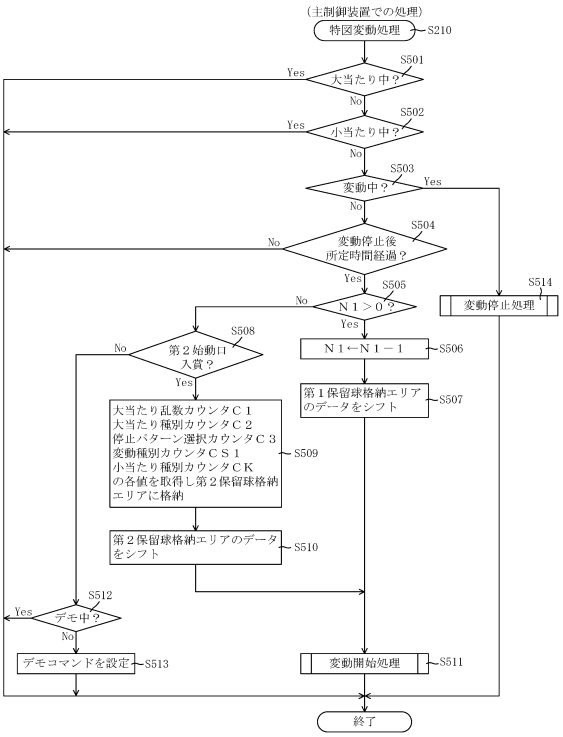
【図２９３】



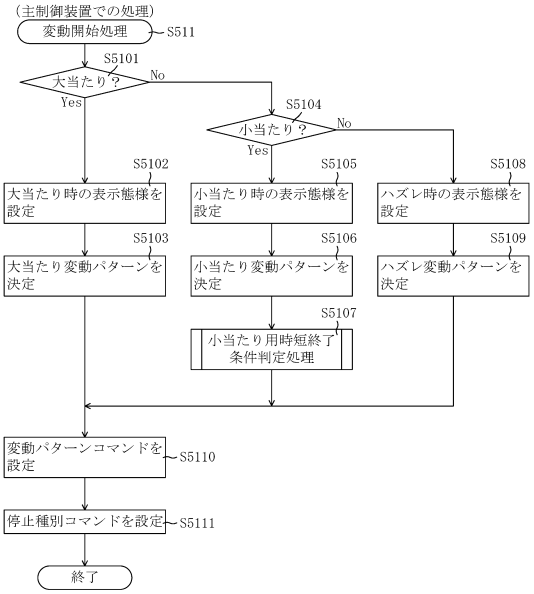
【図２９４】



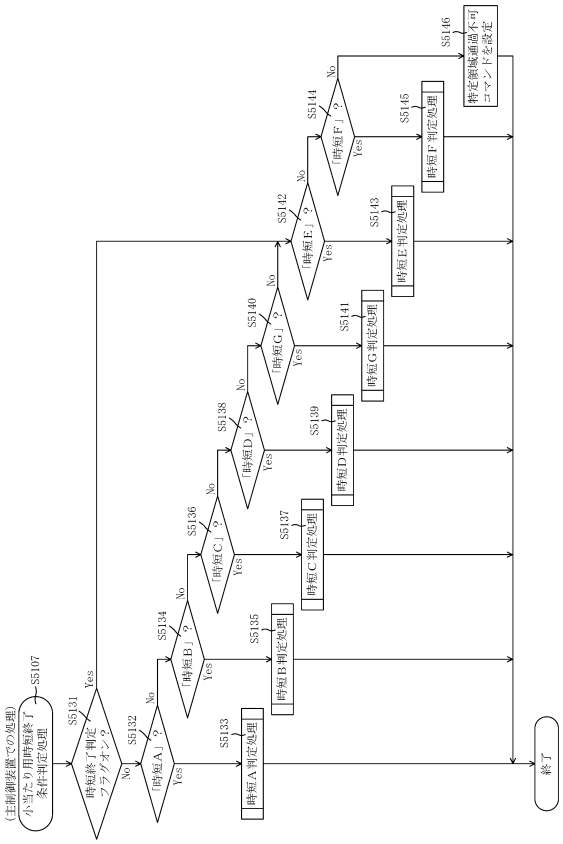
【図２９５】



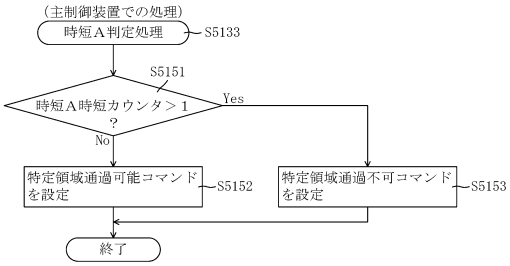
【図２９６】



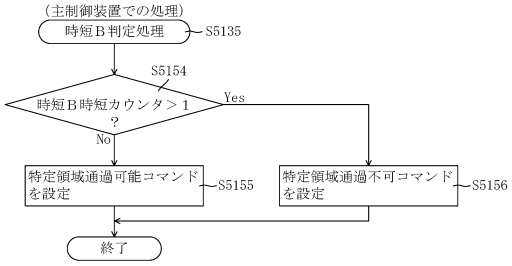
【図２９７】



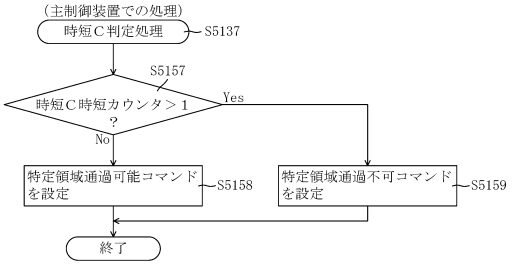
【図２９８】



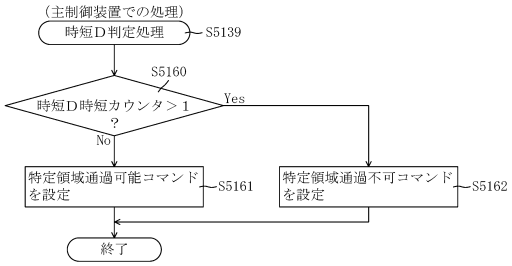
【図２９９】



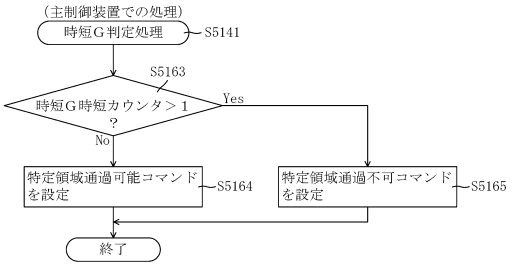
【図３００】



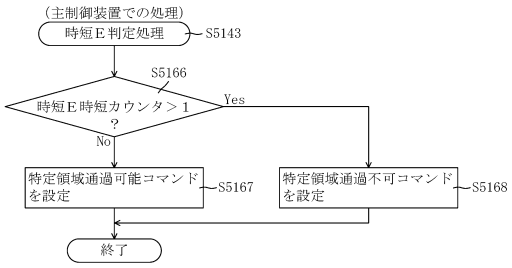
【図３０１】



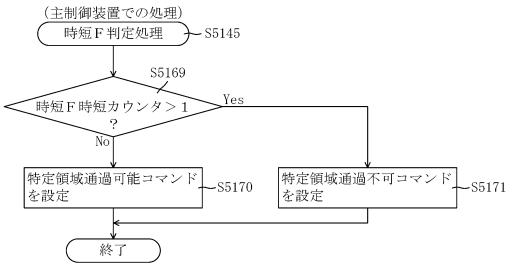
【図３０２】



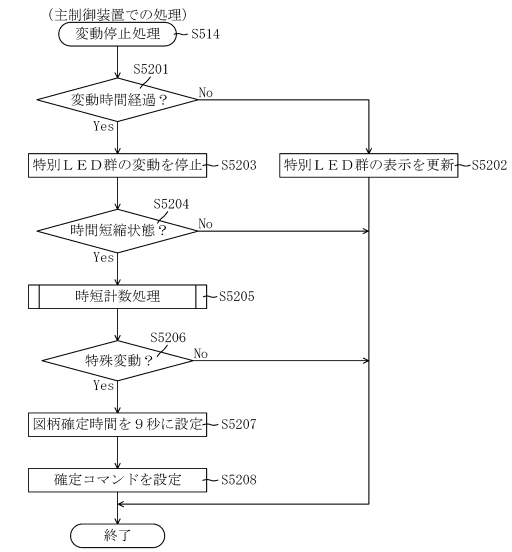
【図３０３】



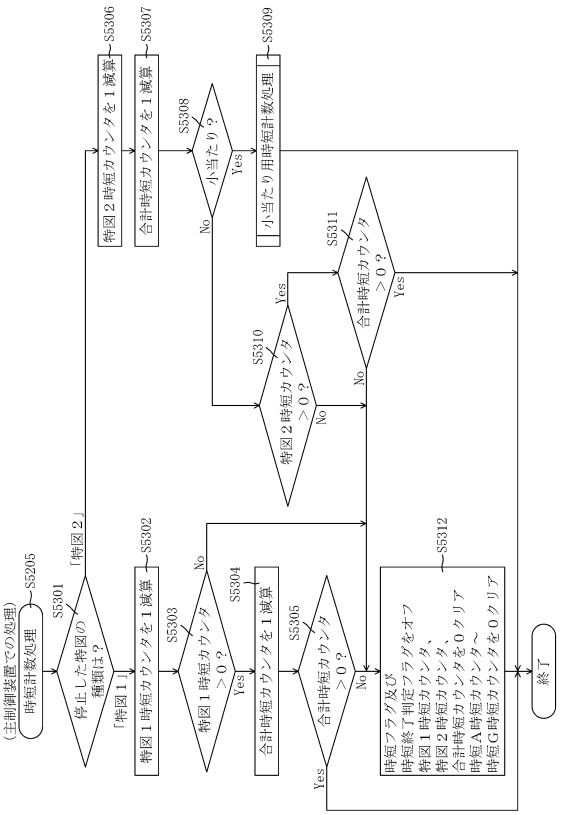
【図３０４】



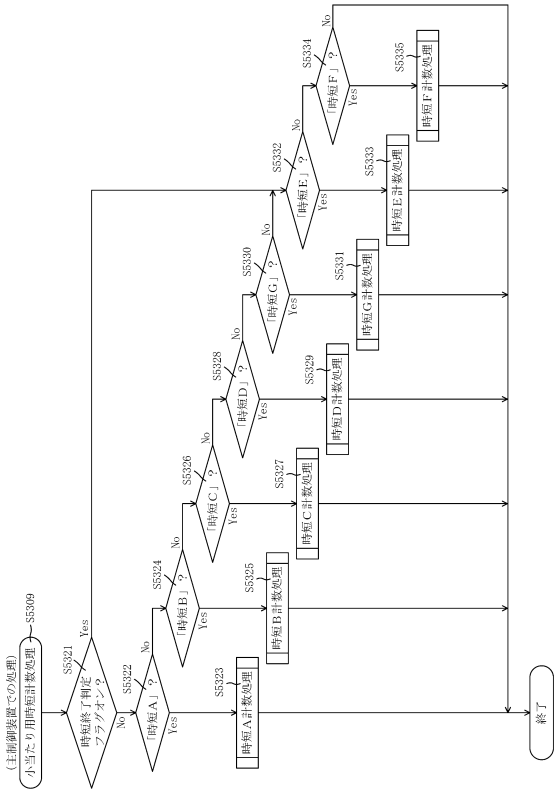
【図３０５】



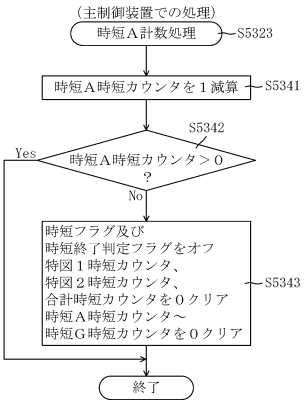
【図３０６】



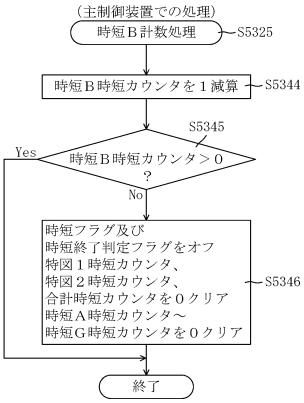
【図３０７】



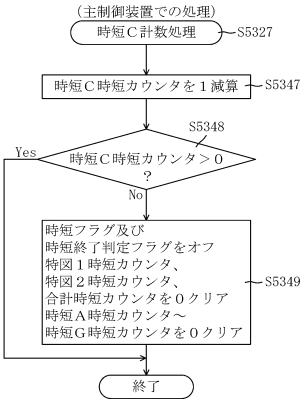
【図３０８】



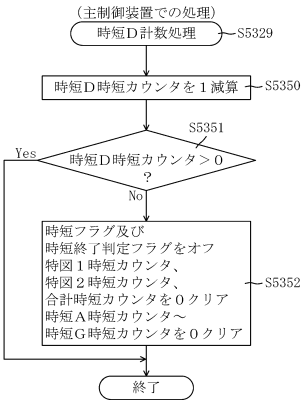
【図３０９】



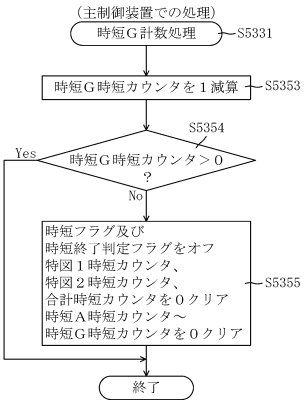
【図３１０】



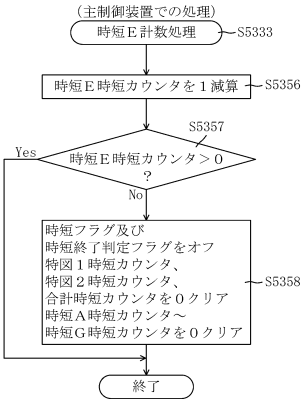
【図３１１】



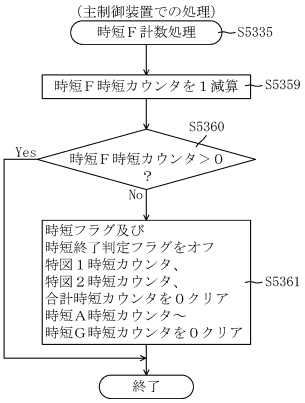
【図３１２】



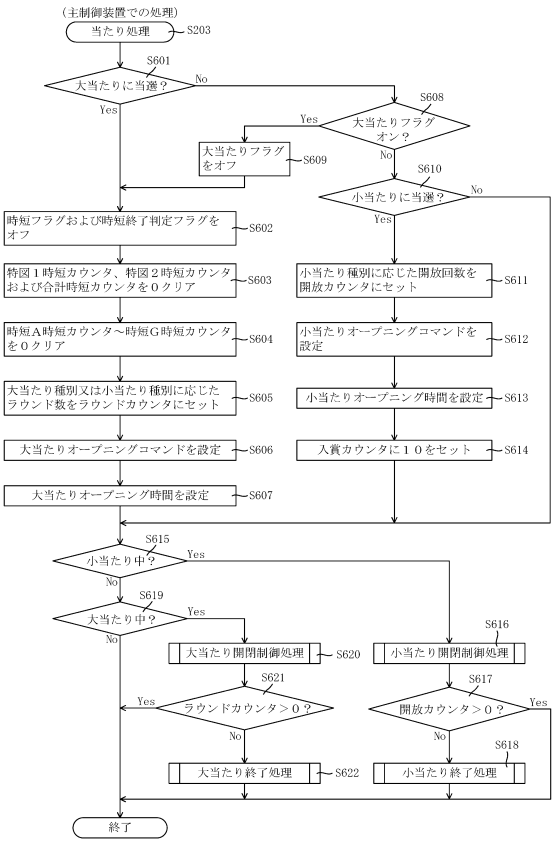
【図３１３】



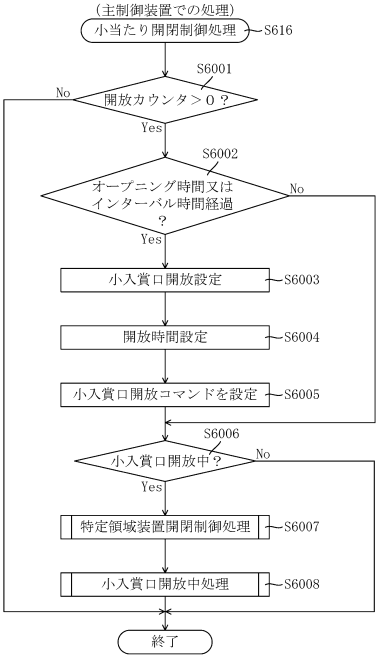
【図３１４】



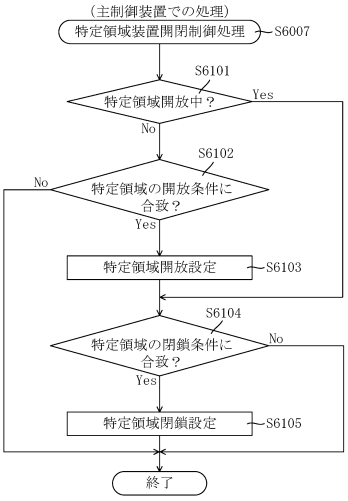
【図３１５】



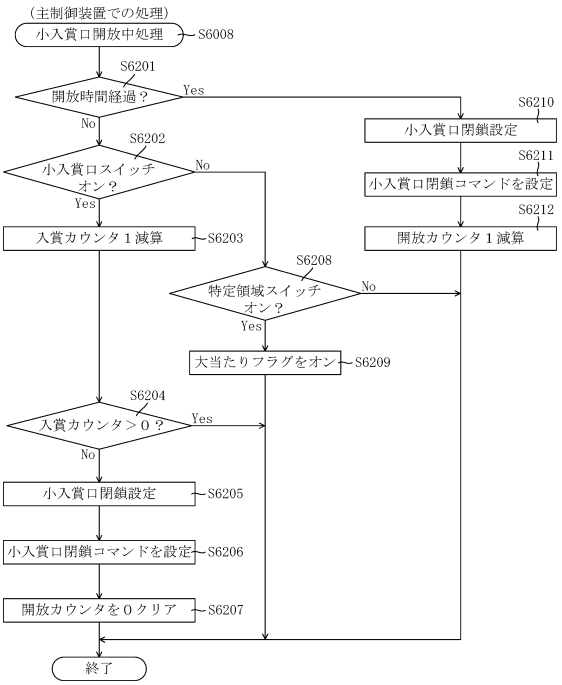
【図３１６】



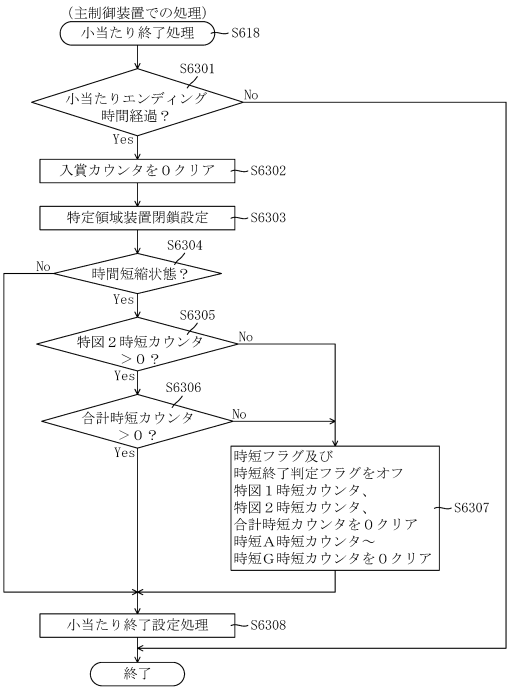
【図３１７】



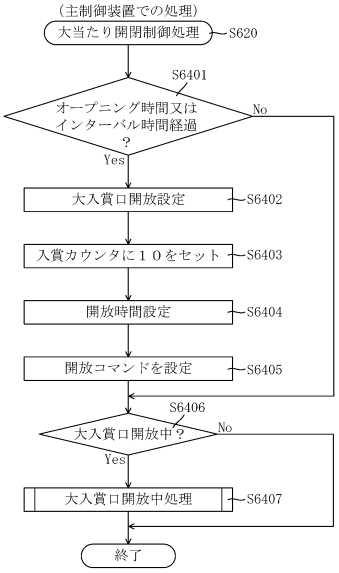
【図３１８】



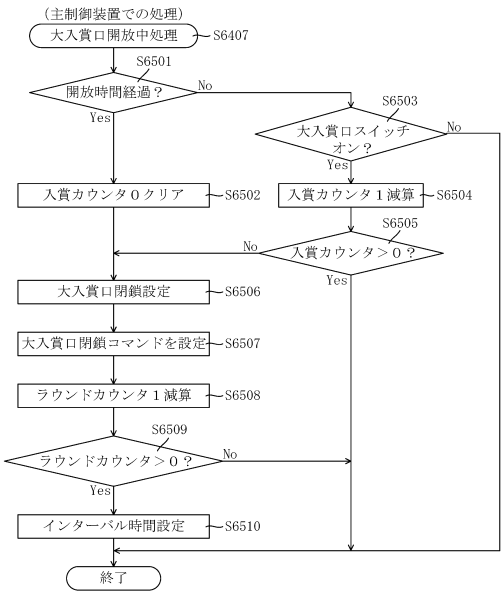
【図３１９】



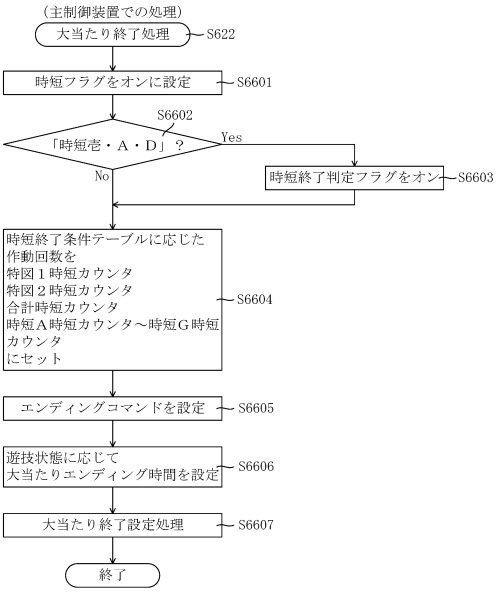
【図３２０】



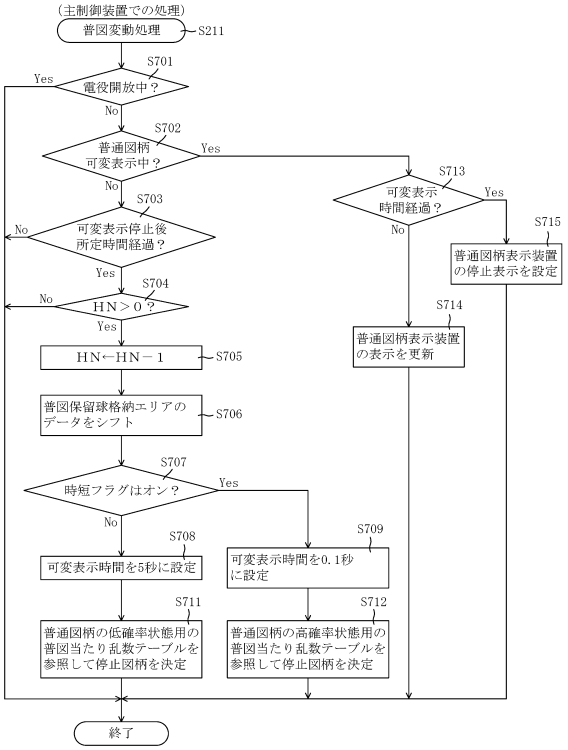
【図３２１】



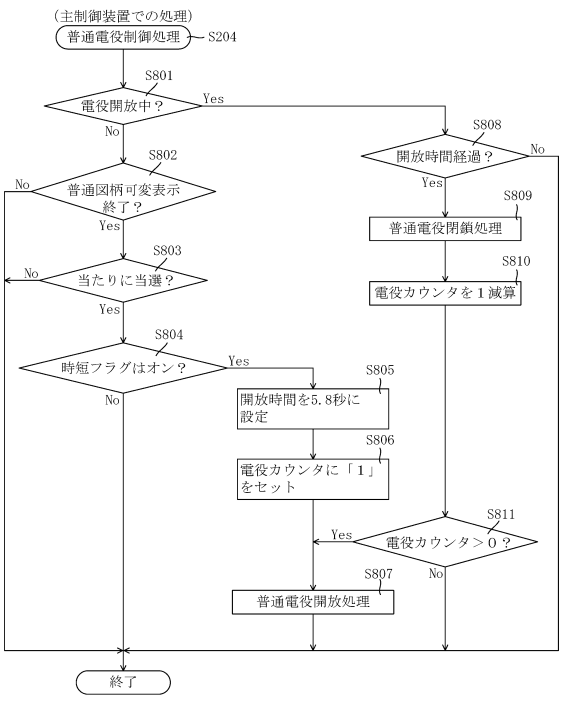
【図３２２】



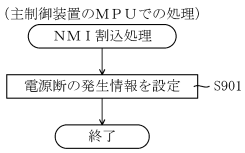
【図３２３】



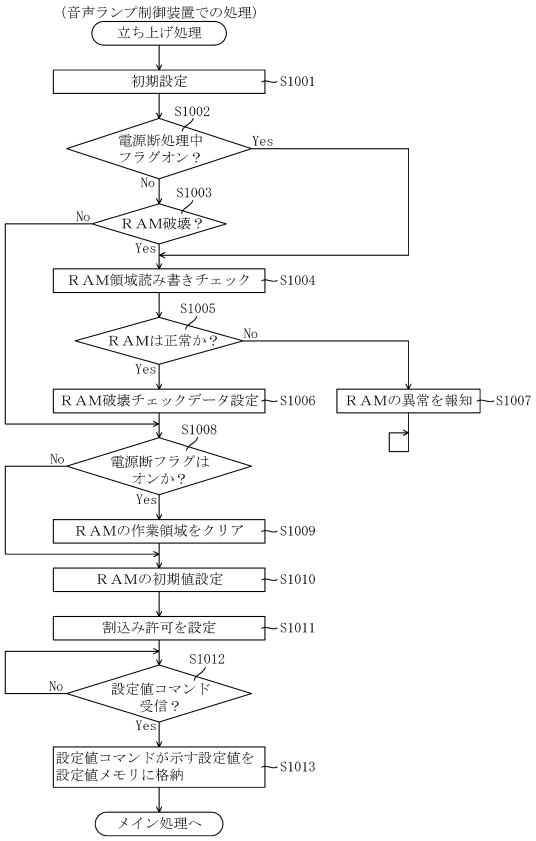
【図３２４】



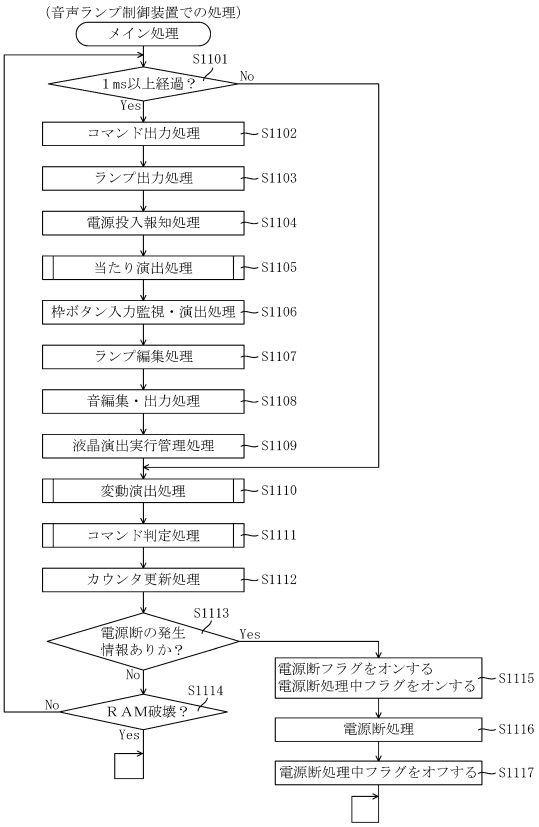
【図３２５】



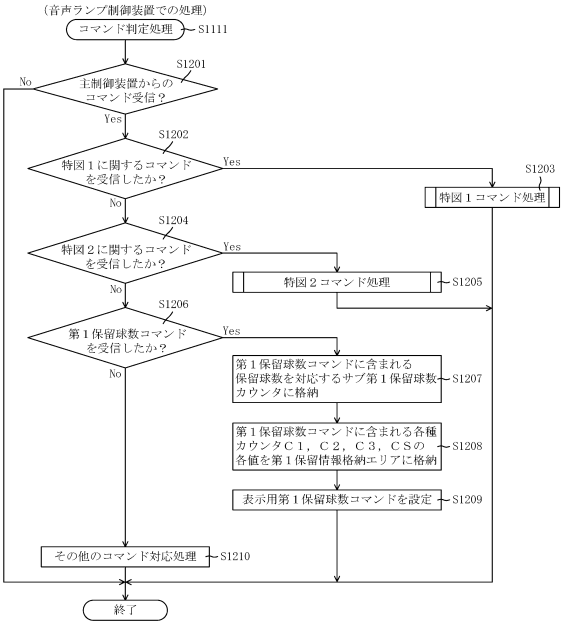
【図３２６】



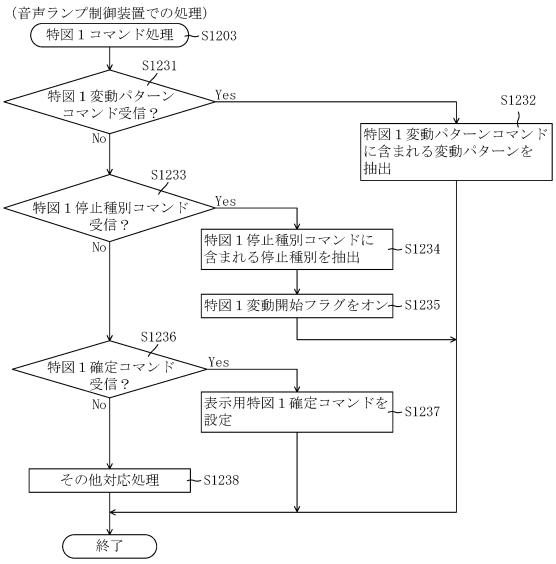
【図３２７】



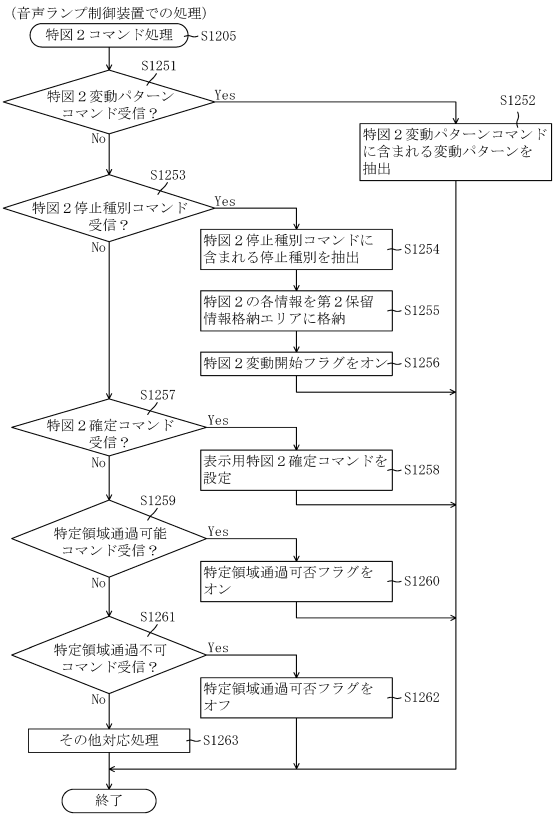
【図３２８】



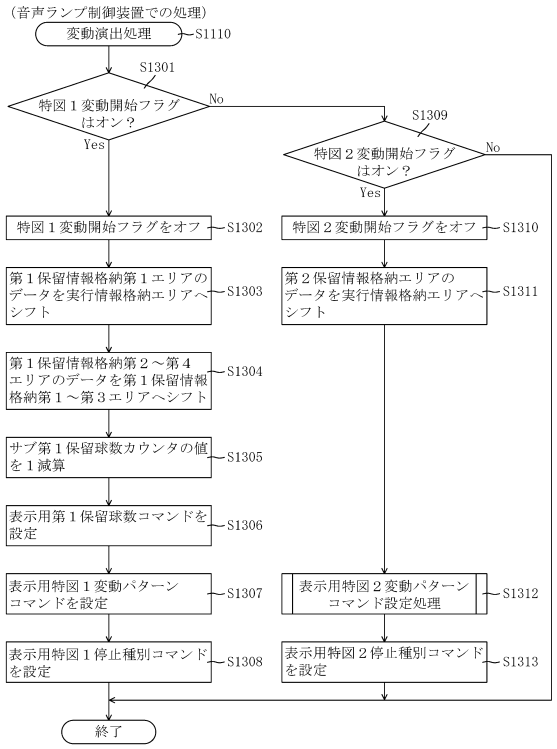
【図３２９】



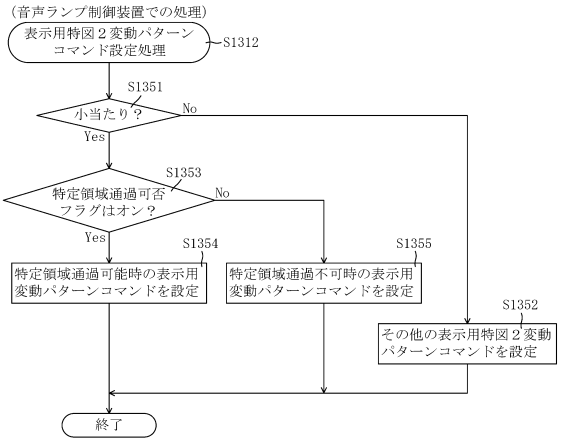
【図３３０】



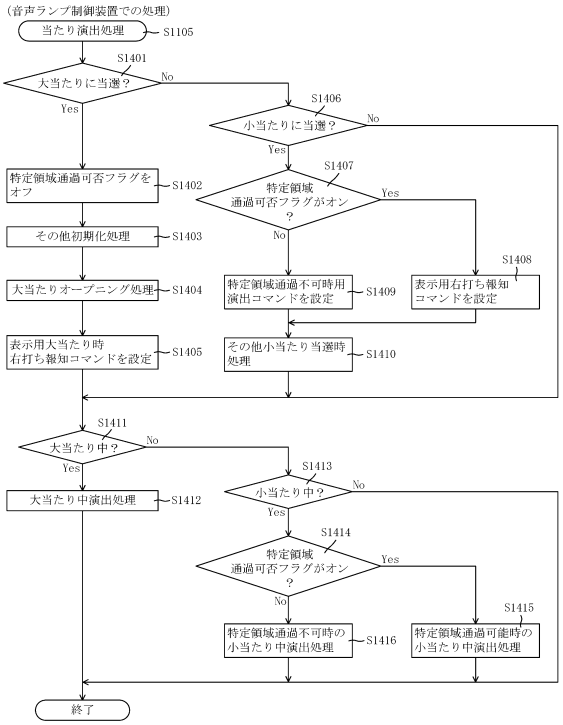
【図３３１】



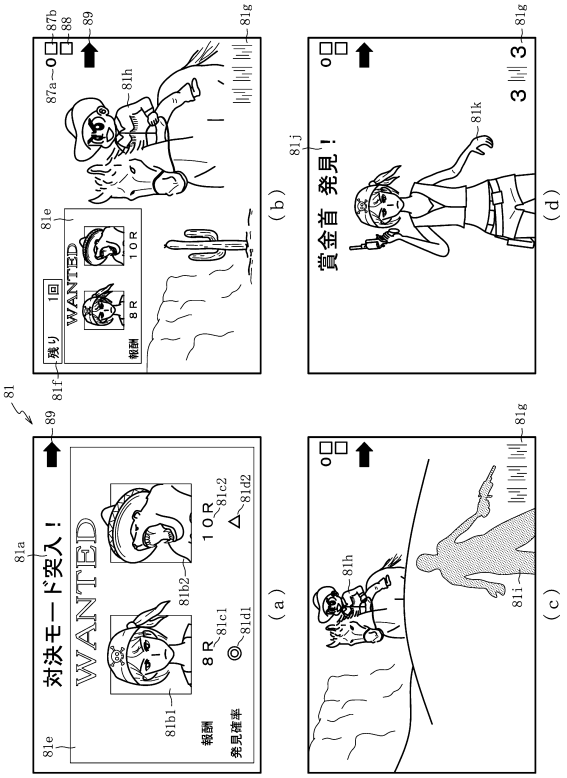
【図３３２】



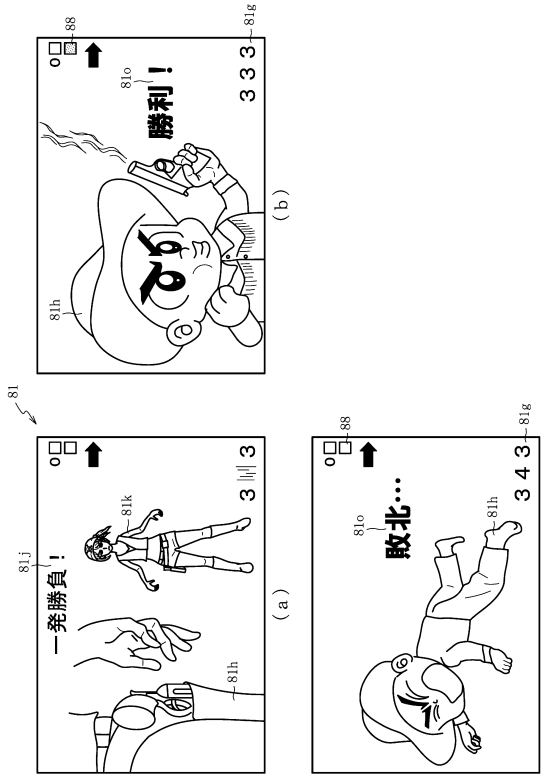
【図３３３】



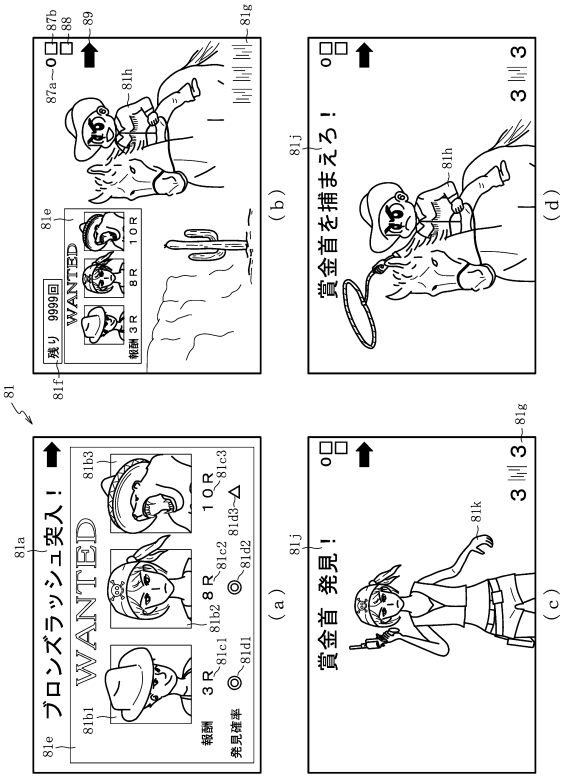
【図３３４】



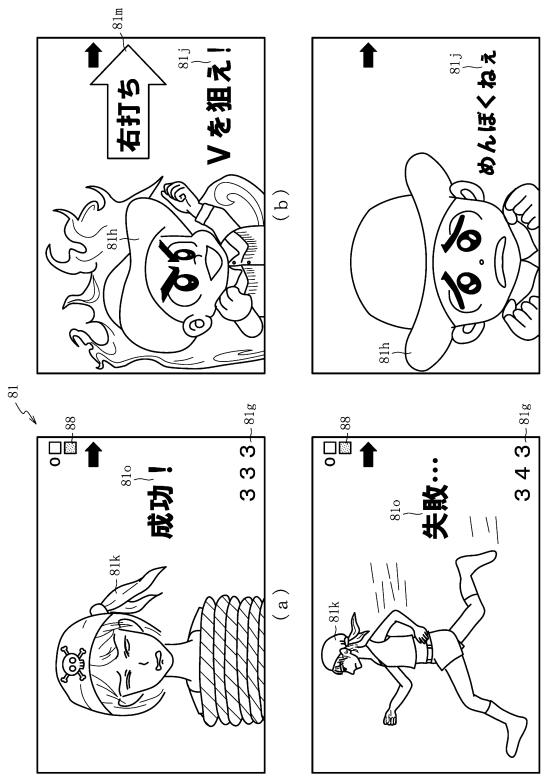
【図３３５】



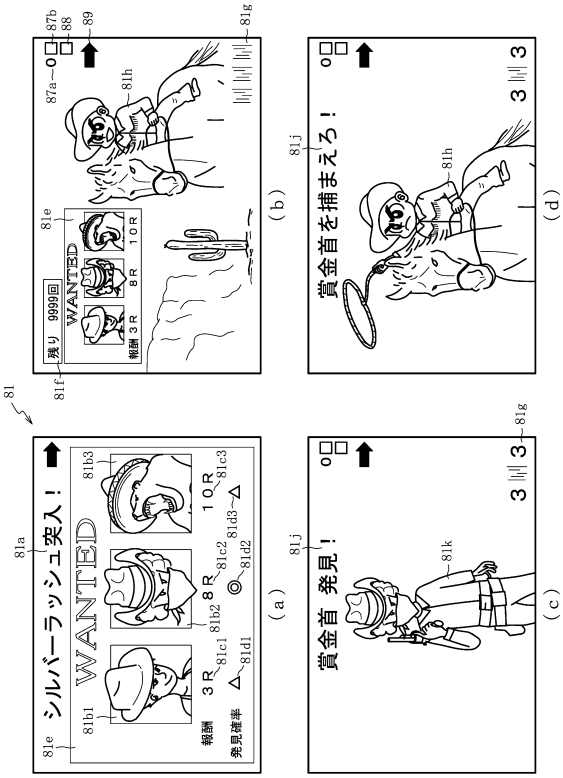
【図３３６】



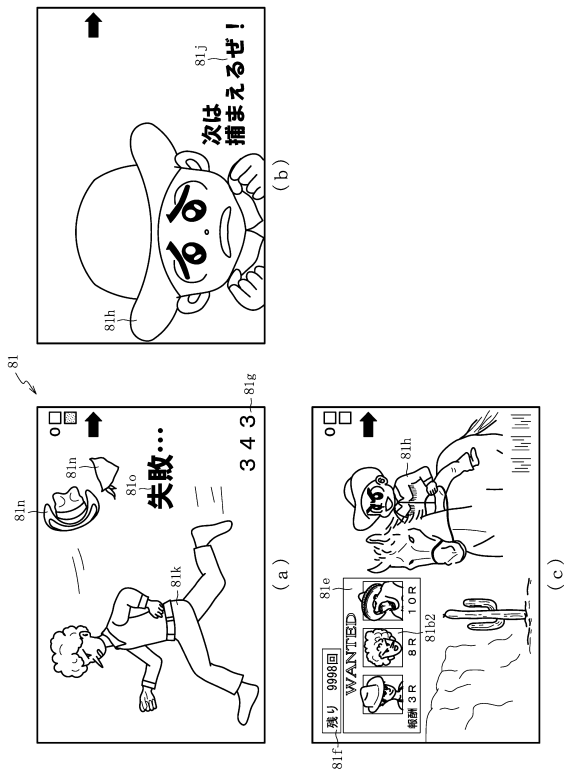
【図３３７】



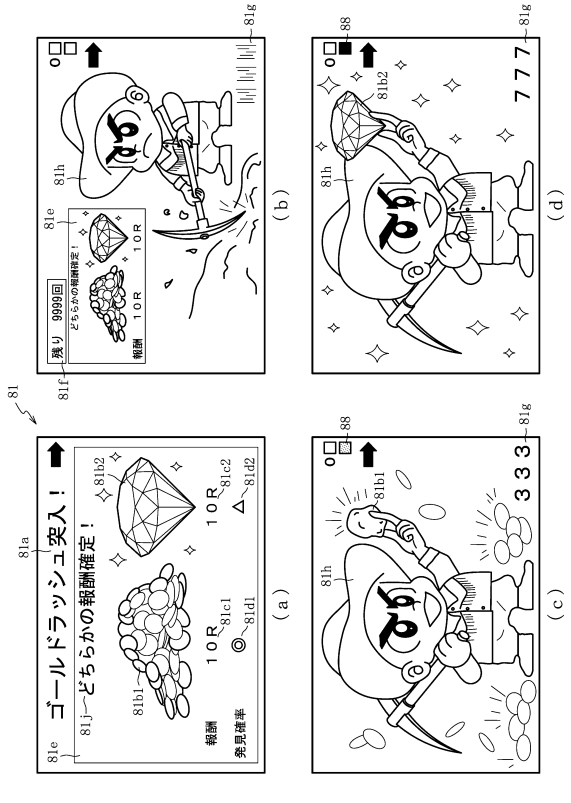
【図３３８】



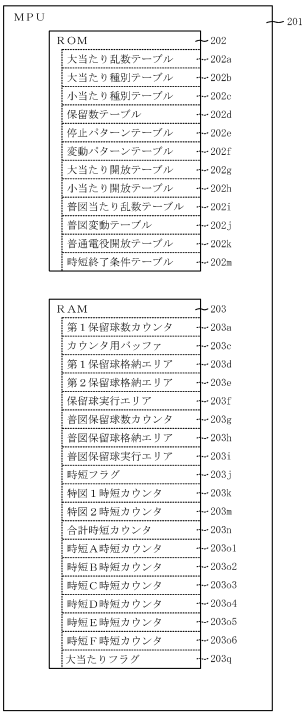
【図３３９】



【図３４０】



【図３４１】



【図３４２】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～89	90%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	90～99	10%		第４時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第４時間短縮状態

（ｂ）

【図３４３】

202c

特図２小当たり種別テーブル

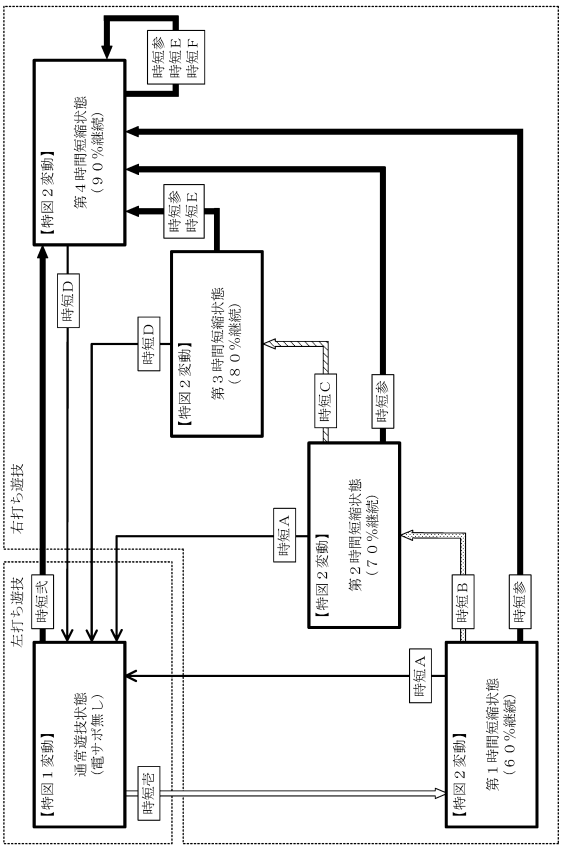
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりA	非通過	0～299	—	1R	—
時短A	通過	0～43	14.7%	1+2R	通常遊技状態
時短B		44～104	20.3%	1+9R	第２時間短縮状態
時短C		105～202	32.7%	1+9R	第３時間短縮状態
時短D		203～212	3.3%	1+2R	通常遊技状態
時短E		213～246	11.3%	1+9R	第４時間短縮状態
時短F		247～299	17.7%	1+9R	第４時間短縮状態

【図３４４】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	発射強さ/釘模様	主要入賞先	特図1変動時間（秒）	特図2変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	10R割合	備考
通常遊技状態	初期状態 時短A・D当選	低	左	特図1	5～190	15～190	時短定 時短玄	—	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短C当選	高	右	特図2	2～70	15～70	時短参	時短A 時短B	約66%	約60%	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短B当選	高	右	特図2	2～70	15～70	時短参	時短A 時短C	約70%	約70%	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短C当選	高	右	特図2	2～70	15～70	時短参	時短D 時短E	約80%	約80%	右打ち報知
第４時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短玄・参・E・F 当選	高	右	特図2	2～70	2～30	時短参	時短D 時短E 時短F	約90%	約90%	右打ち報知

【図３４５】



【図３４６】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回	10秒		10秒				
	—	時短A		9回							
	—	時短D									
	—	時短B			5秒		5秒				
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F									
時間短縮状態	時短壱	—		3回	10秒		10秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回	5秒		5秒				
	時短参	—		2回	10秒	1秒	10秒				
	—	時短A		9回							
	—	時短D									
	—	時短B			5秒		5秒				
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F									

【図３４７】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過） ・特定領域を1球が通過で大当たり ・小入賞口に5個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短A									
	時短B									
	時短C									
	時短D									
	時短E									
	時短F									

【図３４８】

202m

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数			小当たり当選回数						移行先遊技状態	備考
		特図1時短回数	特図2時短回数	合計時短回数	時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短F		
	時短A 時短D	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	—	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、当当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする ・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、当当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
時短壱	—	10000回	10000回	10000回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	第1時間短縮状態	
—	時短B	10000回	10000回	10000回	1回	100回	1回	100回	100回	100回	第2時間短縮状態	
—	時短C	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	1回	1回	1回	第3時間短縮状態	
時短弐 時短参	時短E 時短F	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	1回	1回	1回	第4時間短縮状態	

【図３４９】

202d1

特図1用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図1保留球数			
		1個	2個	3個	4個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル			
	大当たり	Eテーブル			

（a）

202d2

特図2用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図2保留球数
		保留なし
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル
	大当たり 小当たり	Cテーブル
第1時間短縮状態 第2時間短縮状態 第3時間短縮状態	ハズレ	Gテーブル
	大当たり 小当たり	Eテーブル
第4時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル
	大当たり 小当たり	Hテーブル

（b）

【図３５０】

202e8

Hテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～99
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

【図３５１】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

202F4
202F3

（ａ）

特図２大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動	0～4	70	特殊変動
		5～9	80	特殊変動＋再変動

（ｂ）

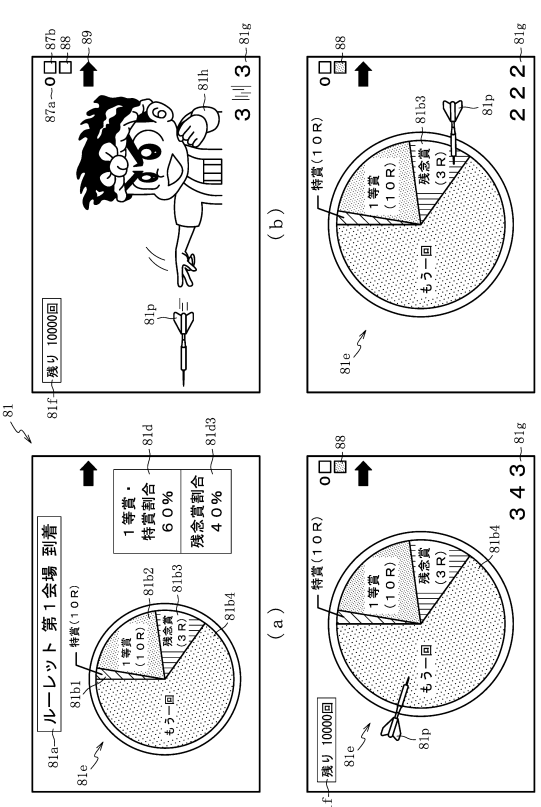
202F5

特図２小当たり用変動パターンテーブル

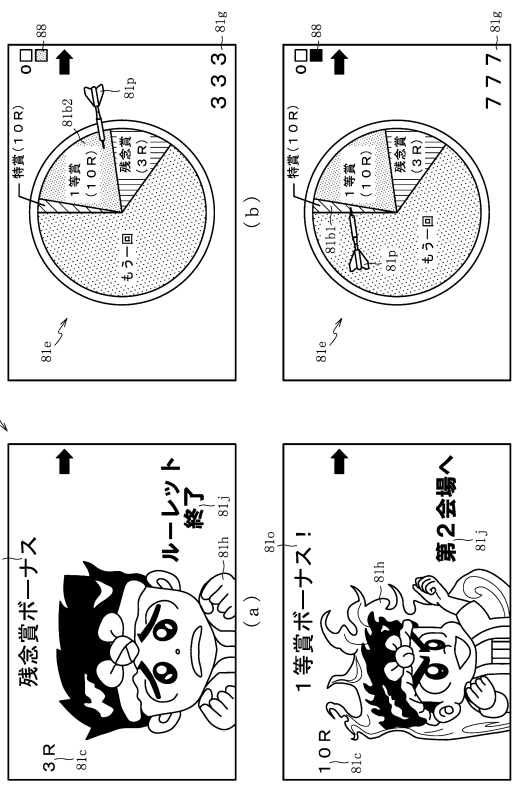
種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ｃ）

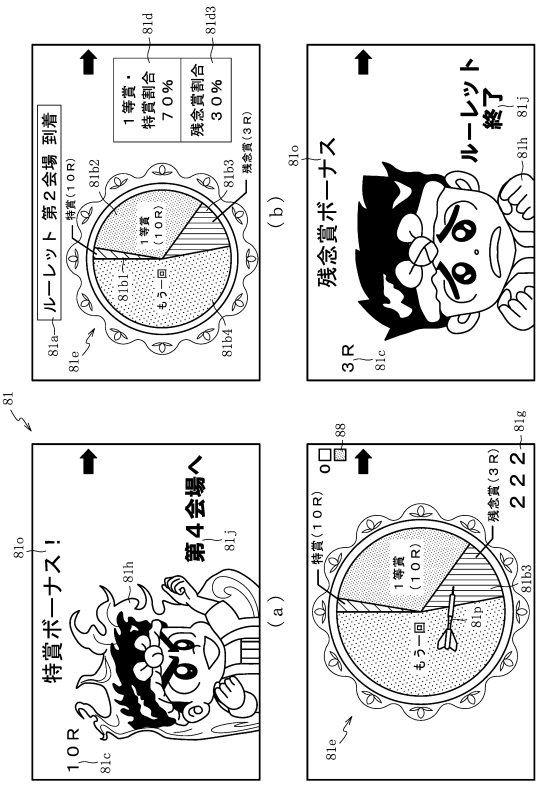
【図３５２】



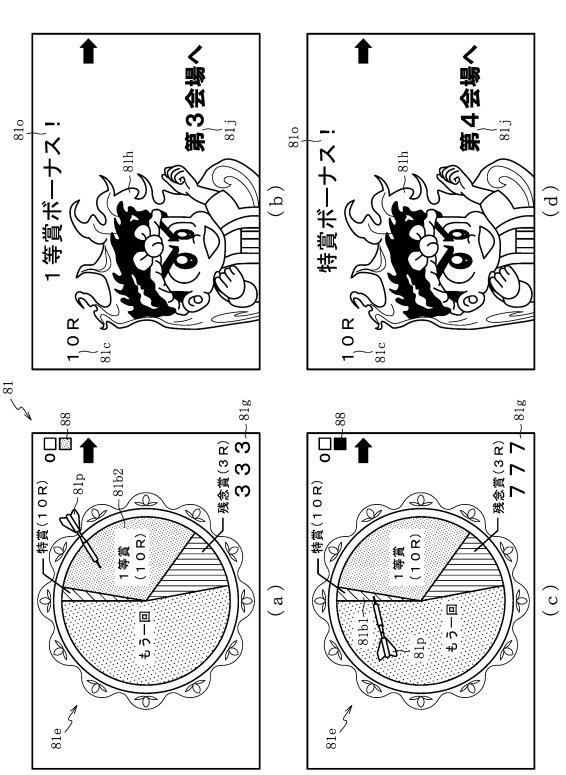
【図３５３】



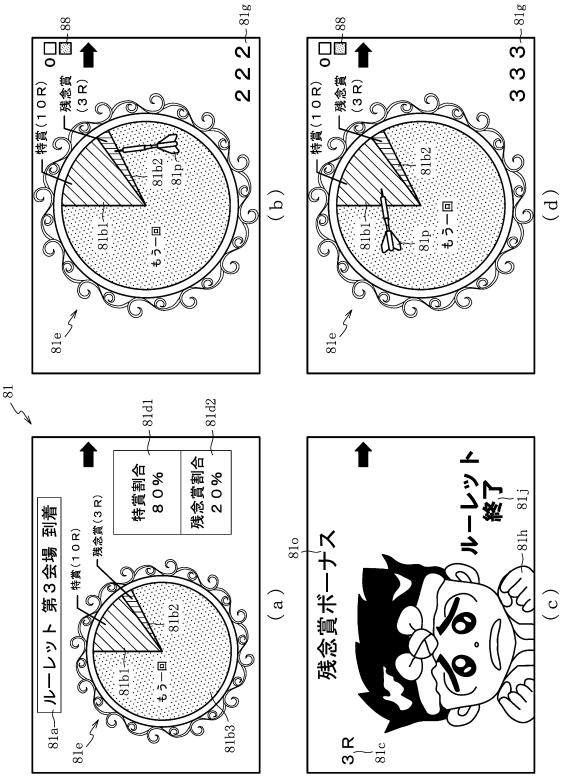
【図３５４】



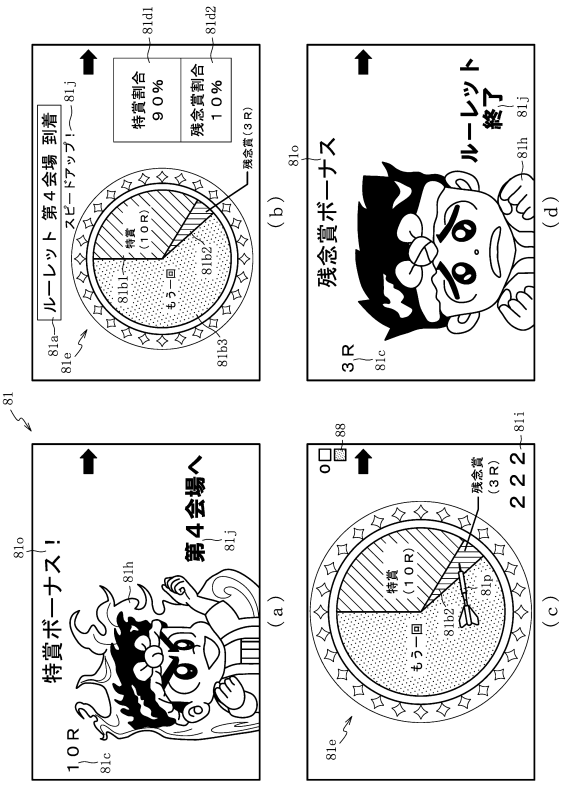
【図３５５】



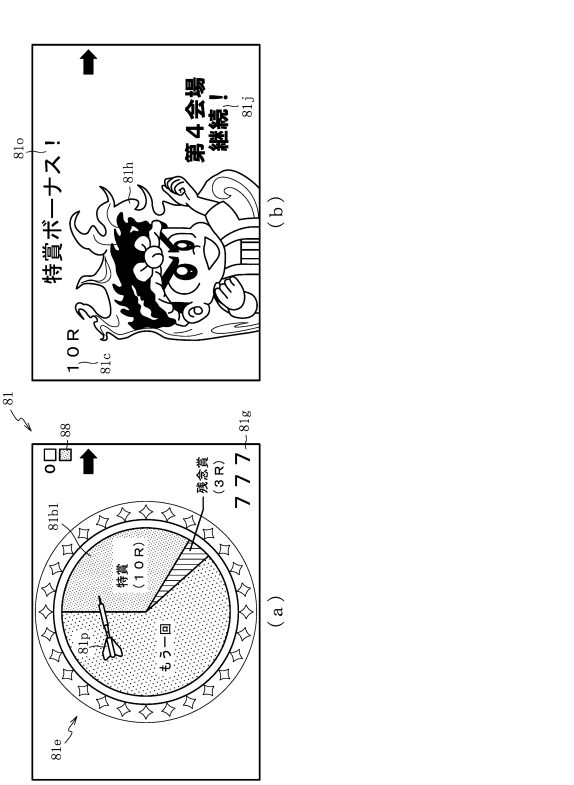
【図３５６】



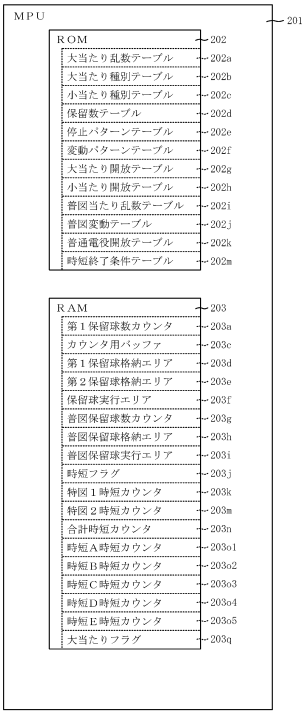
【図３５７】



【図３５８】



【図３５９】



【図３６０】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～89	90%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	90～99	10%		第３時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第３時間短縮状態

（ｂ）

【図３６１】

202c

特図２小当たり種別テーブル

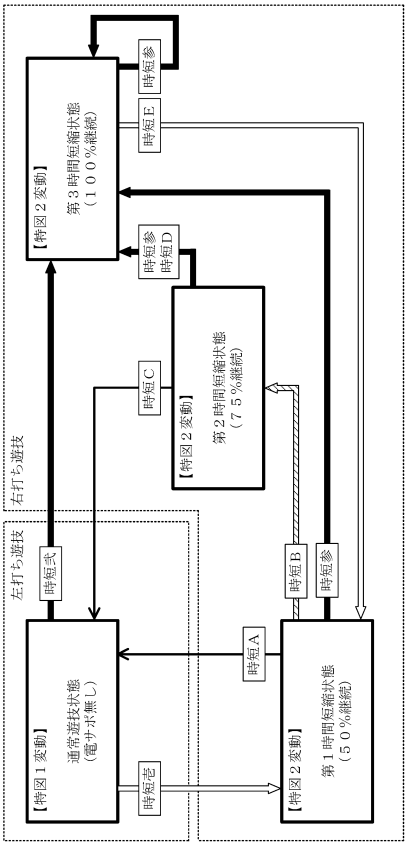
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～299	—	1R	—
時短Ａ	通過	0～52	17.7%	1+4R	通常遊技状態
時短Ｂ		53～99	15.7%	1+4R	第２時間短縮状態
時短Ｃ		100～125	8.7%	1+6R	通常遊技状態
時短Ｄ		126～199	24.7%	1+6R	第３時間短縮状態
時短Ｅ		200～299	33.3%	1+9R	第３時間短縮状態

【図３６２】

遊技状態別遊技付帯

遊技状態	移行契機	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別開域通過可能な小当たり種別	継続率	特定開域通過時ﾗｳﾝﾄﾞ数	備考
通常遊技状態	初期状態 時短Ａ・Ｃ当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	—	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電ｻﾎﾟ10000回）	時短壱・Ｅ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｂ	約50%	5R	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電ｻﾎﾟ10000回）	時短Ｂ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｃ 時短Ｄ	約75%	7R	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電ｻﾎﾟ10000回）	時短弐・参・Ｄ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｅ	100%	10R	右打ち報知

【図３６３】



【図３６４】

202s

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		4回	10秒		10秒				
	—	時短A									
	—	時短B		6回							
	—	時短C									
	—	時短D		9回							
	—	時短E									
時間短縮状態	時短壱	—		3回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		4回							
	—	時短A									
	—	時短B		6回							
	—	時短C									
	—	時短D		9回							
	—	時短E									

【図３６５】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短A									・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短B									
	時短C									
	時短D									
	時短E									

【図３６６】

202m

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	移行先遊技状態	備考
—	時短A 時短C	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする
時短壱	時短E	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態	
—	時短B	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	1回	100回	第２時間短縮状態	・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
時短弐 時短参	時短D	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	1回	第３時間短縮状態	

【図３６７】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル			
	大当たり	Eテーブル			

（ａ）

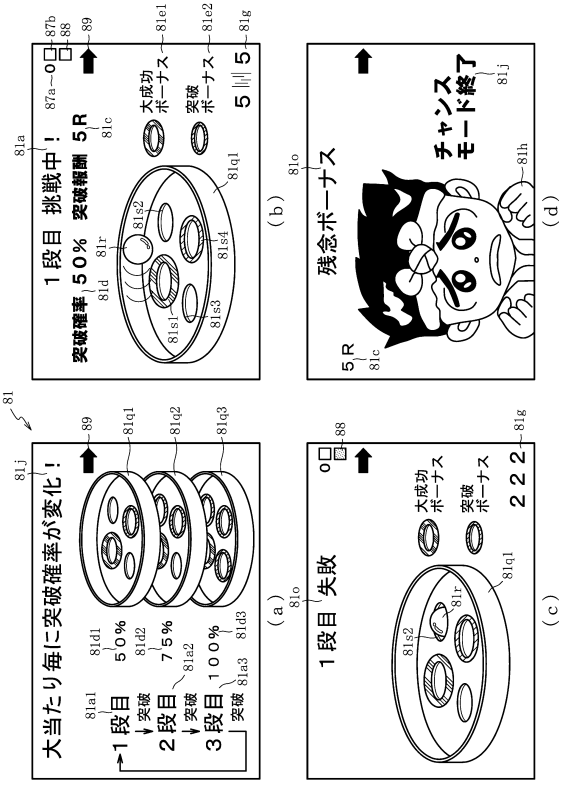
202d2

特図２用保留数テーブル

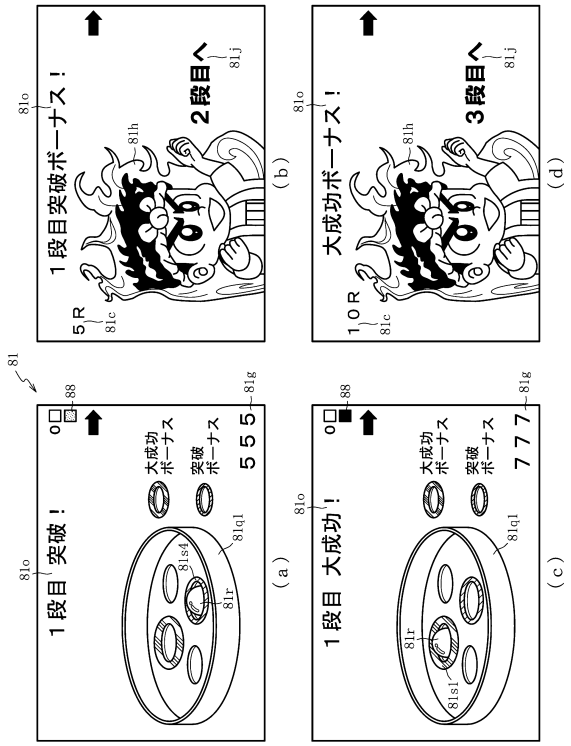
遊技状態	当否	特図２保留球数
		保留なし
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル
	大当たり 小当たり	Cテーブル
時間短縮状態	ハズレ	Gテーブル
	大当たり 小当たり	Eテーブル

（ｂ）

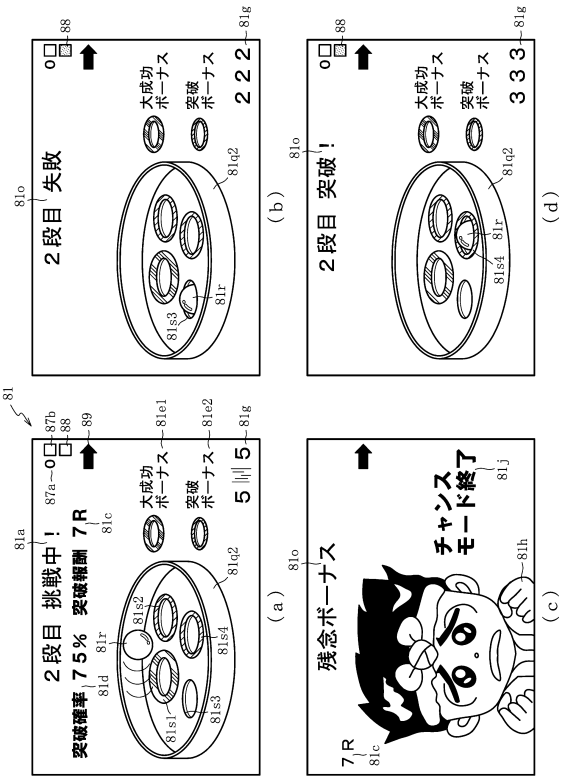
【図３６８】



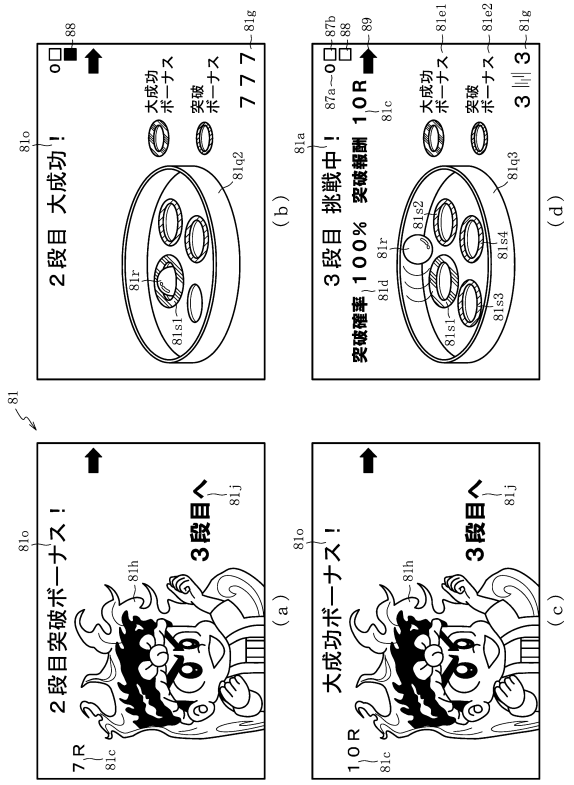
【図３６９】



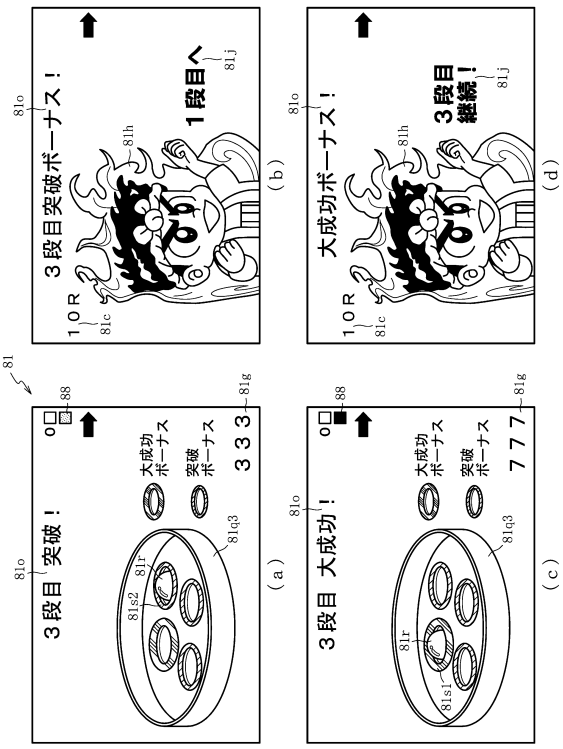
【図３７０】



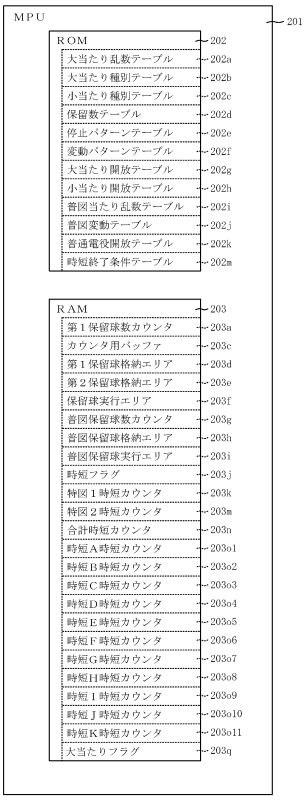
【図３７１】



【図３７２】



【図３７３】



【図３７４】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～49	50%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	50～99	50%		第６時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第５時間短縮状態

（ｂ）

【図３７５】

202c

特図２小当たり種別テーブル

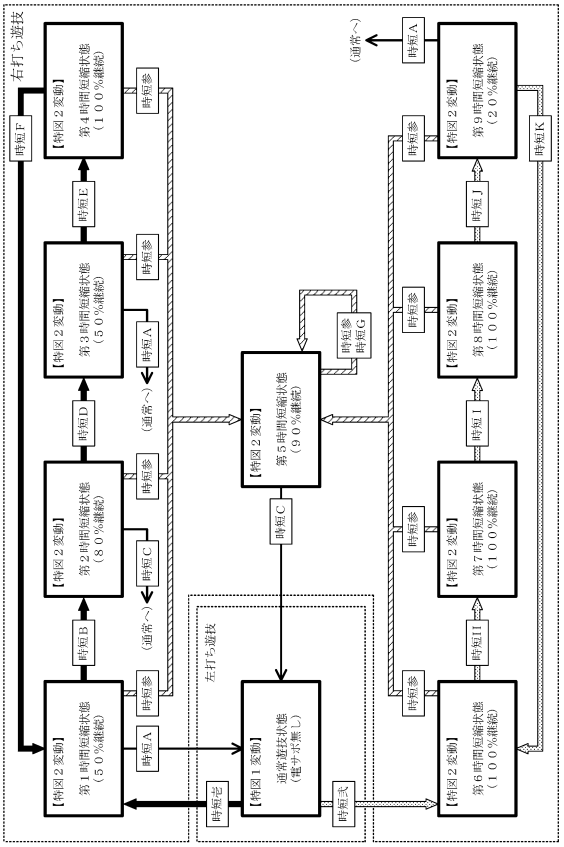
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別カウント2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりA	非通過	0～299	—	1R	—
時短A	通過	0～32	11.0%	1+2R	通常遊技状態
時短B		33～59	9.0%	1+9R	第２時間短縮状態
時短C		60～67	2.7%	1+2R	通常遊技状態
時短D		68～93	8.7%	1+9R	第３時間短縮状態
時短E		94～120	9.0%	1+9R	第４時間短縮状態
時短F		121～124	1.3%	1+9R	第１時間短縮状態
時短G		125～189	21.7%	1+9R	第５時間短縮状態
時短H		190～225	12.0%	1+9R	第７時間短縮状態
時短I		226～261	12.0%	1+9R	第８時間短縮状態
時短J		262～297	12.0%	1+9R	第９時間短縮状態
時短K		298～299	0.7%	1+9R	第６時間短縮状態

【図３７６】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	現物発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	備考
通常遊技状態	初期状態 時短A・C当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短壱・F当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短B	約50%	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短B当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短C 時短D	約80%	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短D当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短E	約50%	右打ち報知
第４時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短E当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短F	100%	右打ち報知
第５時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短参・G当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短C 時短G	約90%	右打ち報知
第６時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短弐・K当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短H	100%	右打ち報知
第７時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短H当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短I	100%	右打ち報知
第８時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短I当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短J	100%	右打ち報知
第９時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短J当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短K	約20%	右打ち報知

【図３７７】



【図３７８】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回	10秒		10秒				
		時短A		9回							
		時短C									
		時短B									
		時短D									
		時短E									
		時短F									
		時短G									
		時短H									
		時短I									
		時短J									
		時短K									
時間短縮状態	時短壱	—	大入賞口	3回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回							
		時短A		9回							
		時短C									
		時短B									
		時短D									
		時短E									
		時短F									
		時短G									
		時短H									
		時短I									
		時短J									
		時短K									

【図３７９】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
										（特定領域非通過）
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短A									
	時短B									
	時短C									
	時短D									
	時短E									
	時短F									
	時短G									
	時短H									
	時短I									
	時短J									
	時短K									

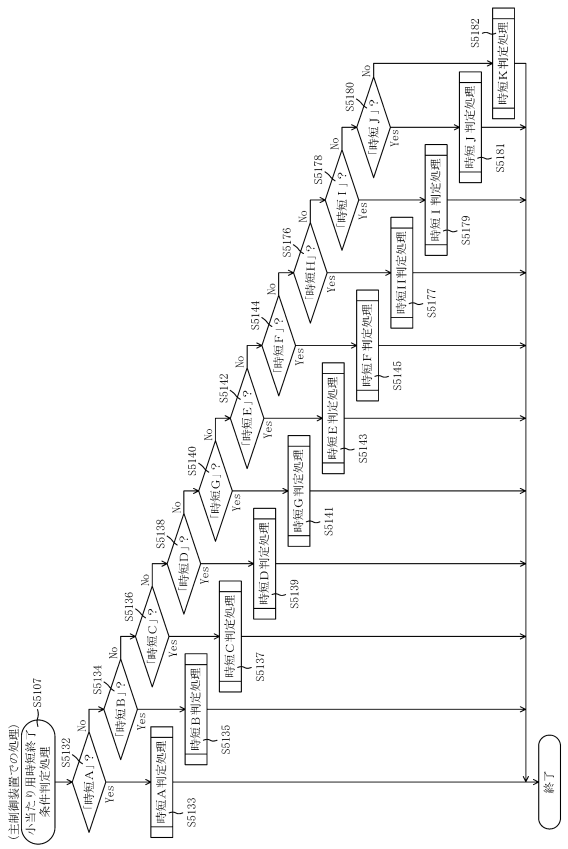
【図３８０】

202m

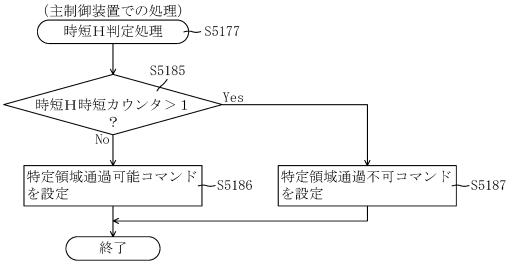
時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数			小当たり当選回数										移行先遊技状態
		特図1時短回数	特図2時短回数	合計時短回数	時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短F	時短G	時短H	時短I	時短J	時短K	
	時短A 時短C	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	通常遊技状態
時短壱	時短F	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態
—	時短B	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第２時間短縮状態
—	時短D	10000回	10000回	10000回	1回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第３時間短縮状態
—	時短E	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	第４時間短縮状態
時短参	時短G	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	100回	第５時間短縮状態
時短弐	時短K	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	第６時間短縮状態
—	時短H	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	第７時間短縮状態
—	時短I	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	第８時間短縮状態
—	時短J	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	第９時間短縮状態

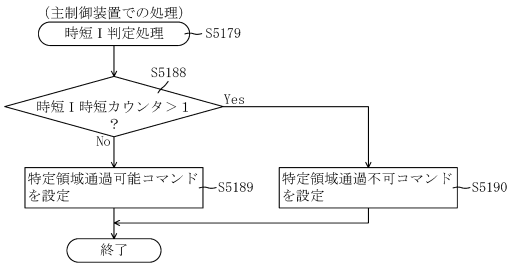
【図３８１】



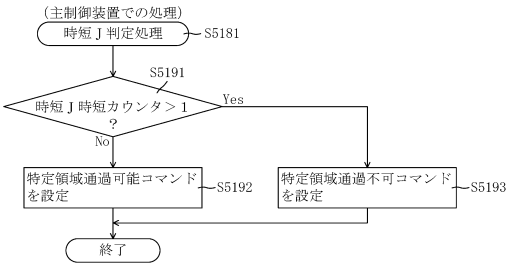
【図３８２】



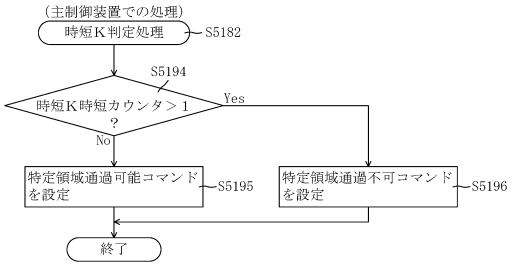
【図３８３】



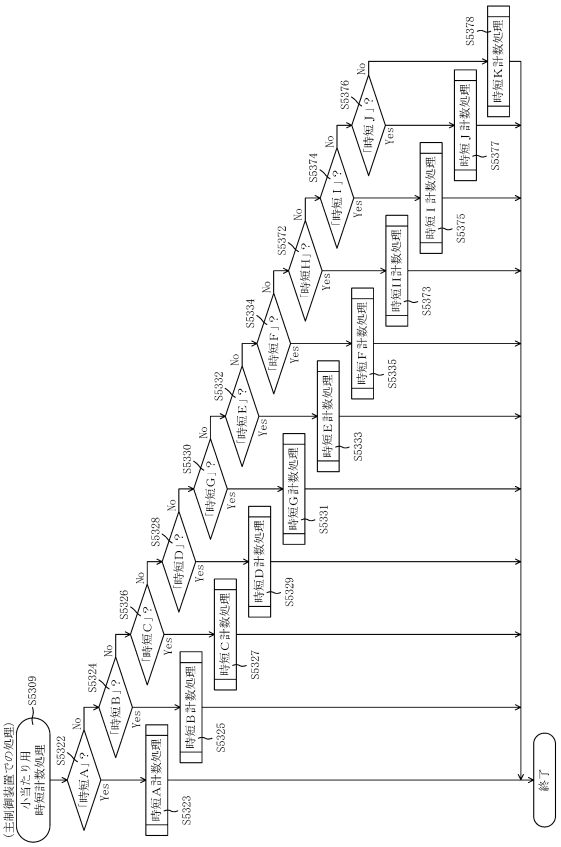
【図３８４】



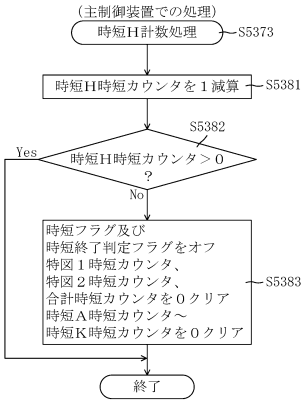
【図３８５】



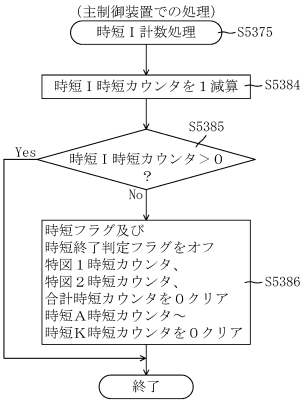
【図３８６】



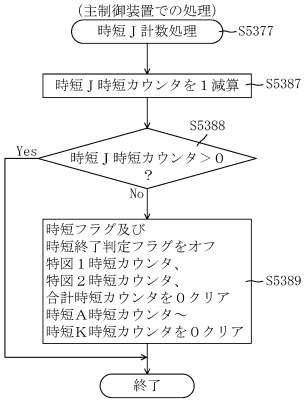
【図３８７】



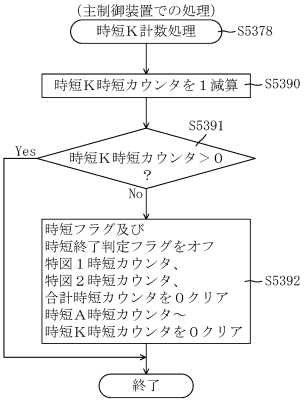
【図３８８】



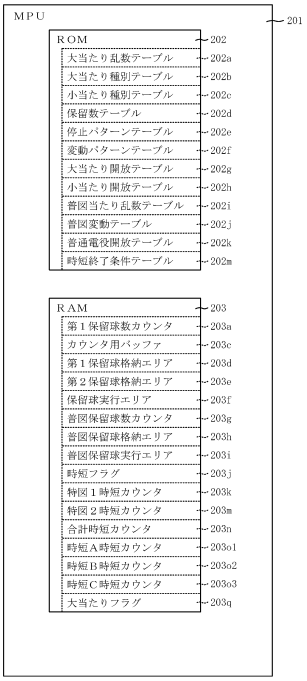
【図３８９】



【図３９０】



【図３９１】



【図３９２】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～32	33%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	33～65	33%		第２時間短縮状態
時短参	66～99	34%		第３時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短四	0～99	100%	10R	第３時間短縮状態

（ｂ）

【図３９３】

202c

特図２小当たり種別テーブル

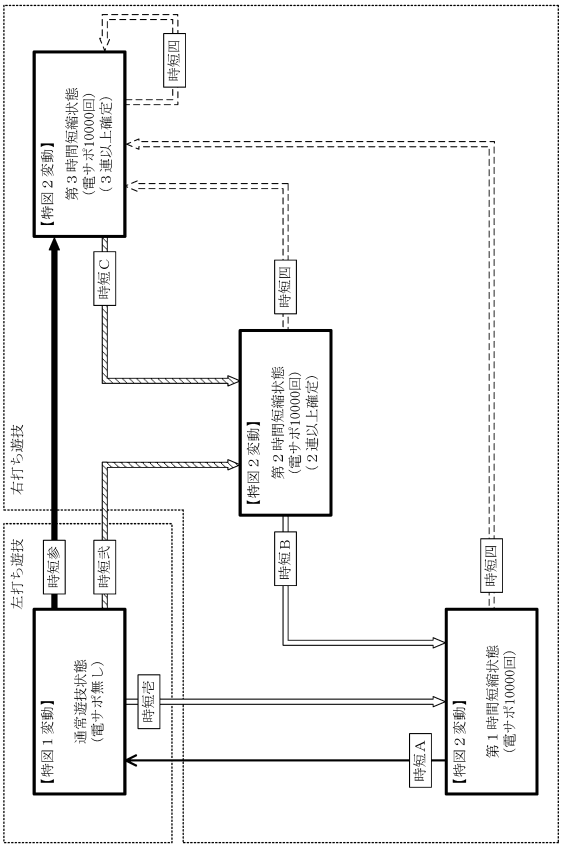
小当たり種別		特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ		非通過	0～299	—	1R	—
時短Ａ		通過	0～99	33.3%	1+9R	通常遊技状態
時短Ｂ			100～199	33.3%	1+9R	第１時間短縮状態
時短Ｃ			200～299	33.3%	1+9R	第２時間短縮状態

【図３９４】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	装飾発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	備考
通常遊技状態	初期状態 時短Ａ当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐 時短参	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態（電サポ10000回）	時短壱・Ｂ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短四	時短Ａ	6%	右打ち報知
第２時間短縮状態（電サポ10000回）	時短弐・Ｃ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短四	時短Ｂ	100%	右打ち報知
第３時間短縮状態（電サポ10000回）	時短参・四当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短四	時短Ｃ	100%	右打ち報知

【図３９５】



【図３９６】

大当たり開放テーブル

202g

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		9回	10秒		10秒				
	時短四	—									
	—	時短A									
	—	時短B									
	—	時短C									
時間短縮状態	時短壱	—		3回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—									
	時短参	—		9回							
	時短四	—		10回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	
	—	時短A									
	—	時短B		9回							
	—	時短C									

【図３９７】

小当たり開放テーブル

202h

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短A									・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短B									
	時短C									

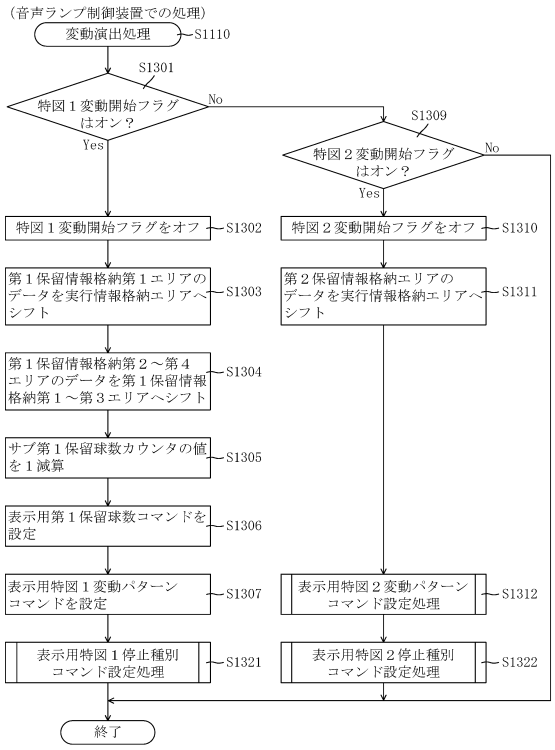
【図３９８】

時短終了条件テーブル

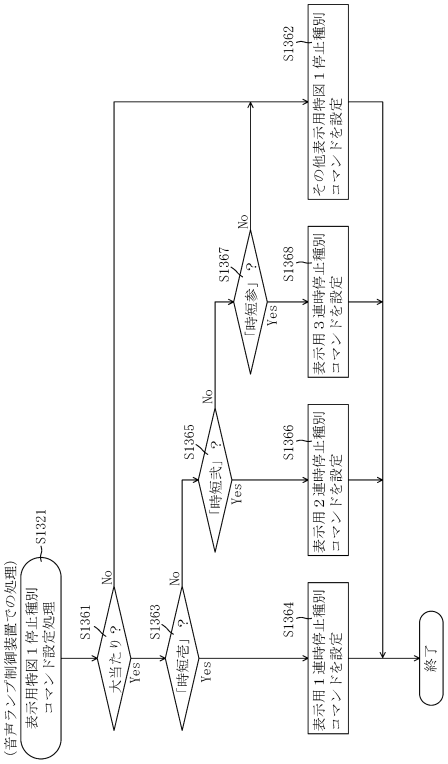
202m

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	小当たり当選回数 時短B	小当たり当選回数 時短C	移行先遊技状態	備考
—	時短A	0回	0回	0回	—	—	—	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする
時短壱	時短B	10000回	10000回	10000回	1回	100回	100回	第１時間短縮状態	
時短弐	時短C	10000回	10000回	10000回	100回	1回	100回	第２時間短縮状態	・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
時短参 時短四	—	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	第３時間短縮状態	

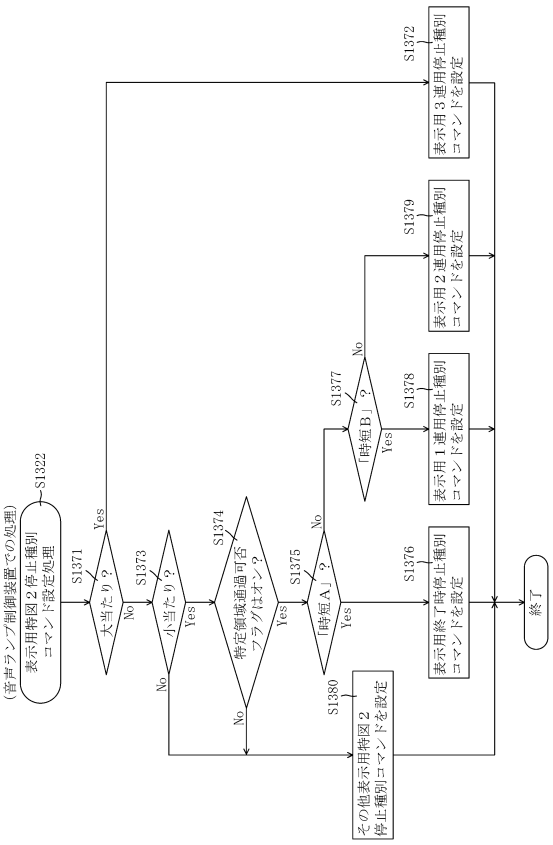
【図３９９】



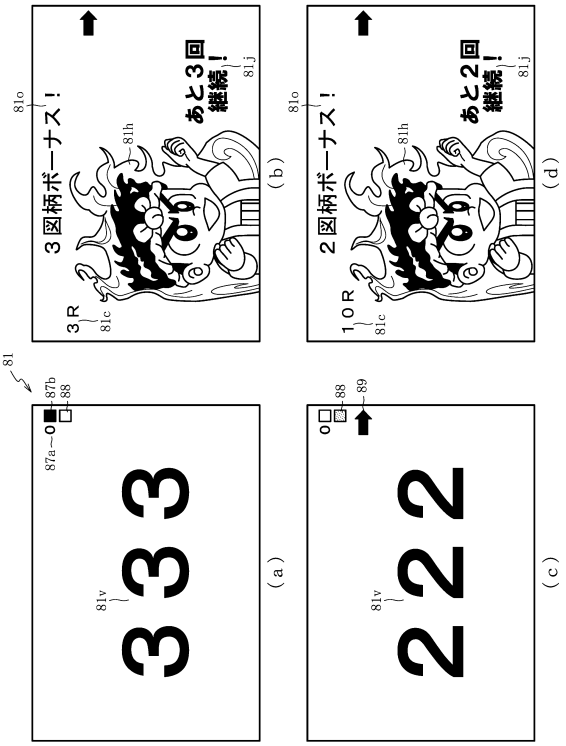
【図４００】



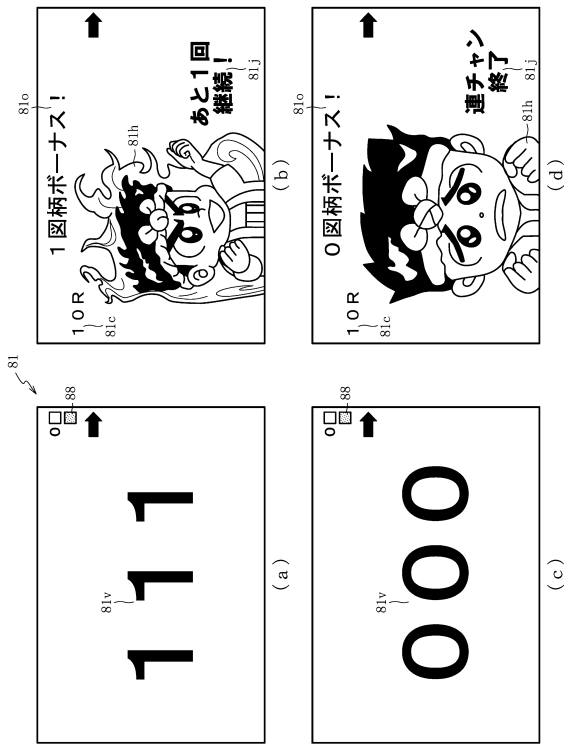
【図４０１】



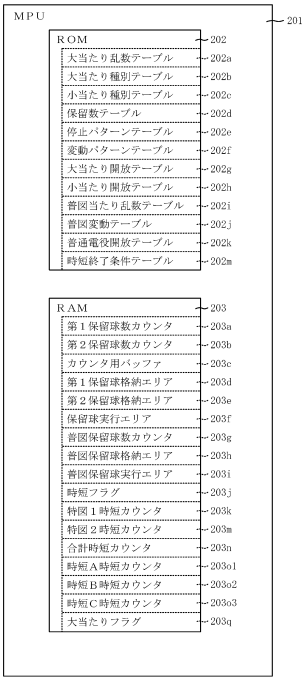
【図４０２】



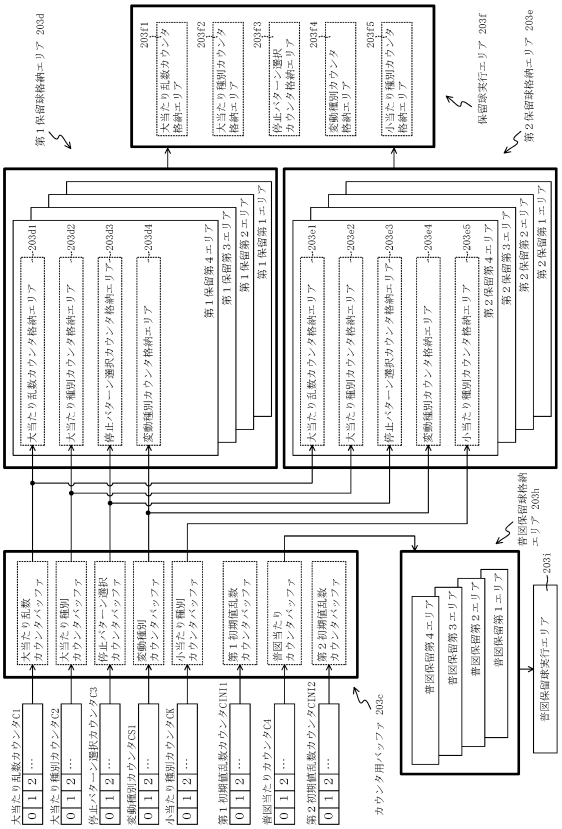
【図４０３】



【図４０４】



【図４０５】



【図４０６】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～31	32個	-	0個	32～9999	9968個
2	0～33	34個	-	0個	34～9999	9966個
3	0～35	36個	-	0個	36～9999	9964個

（a）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～31	32個	32～301	270個	302～9999	9698個
2	0～33	34個	34～303	270個	304～9999	9696個
3	0～35	36個	36～305	270個	306～9999	9694個

（b）

【図４０７】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～29	30%	10R	第１時間短縮状態
時短弐	30～99	70%		第２時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第２時間短縮状態

（ｂ）

【図４０８】

202c

特図２小当たり種別テーブル

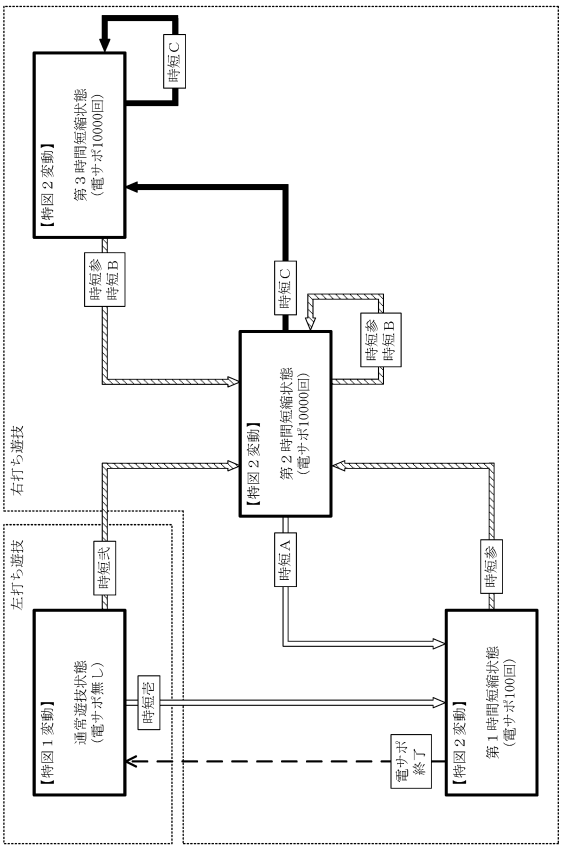
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりA	非通過	0～299	—	1R	—
時短A	通過	0～99	33.3%	1+9R	第１時間短縮状態
時短B		100～265	55.3%	1+9R	第２時間短縮状態
時短C		266～299	11.3%	1+9R	第３時間短縮状態

【図４０９】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	突破発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	次回大当たり確定割合	備考
通常遊技状態	初期状態 時間短縮状態 終了	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	—	約70%	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態（電サポ100回）	時短壱・Ａ当選	高	右	特図２	15～190	5～190	時短参	—	100%	右打ち報知
第２時間短縮状態（電サポ10000回）	時短弐・参・Ｂ当選	高	右	特図２	15～190	5～190	時短参	時短Ａ 時短Ｂ 時短Ｃ	約70%	右打ち報知
第３時間短縮状態（電サポ10000回）	時短Ｃ当選	高	右	特図２	15～190	5～190	時短参	時短Ｂ 時短Ｃ	100%	右打ち報知

【図４１０】



【図４１１】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—									
	時短参	—		9回	10秒		10秒				OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	時短A									
	—	時短B									
	—	時短C									
時間短縮状態	時短壱	—		10回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—									
	時短参	—		9回							OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	時短A									
	—	時短B									
	—	時短C									

【図４１２】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過） ・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短A									
	時短B									
	時短C									

【図４１３】

202m

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図1時短回数	時短回数 特図2時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	小当たり当選回数 時短B	小当たり当選回数 時短C	移行先遊技状態	備考
時短壱	時短A	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確プラグをオフにする ・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確プラグをオフにする
時短弐 時短参	時短B	10000回	10000回	10000回	1回	1回	1回	第２時間短縮状態	
—	時短C	10000回	10000回	10000回	100回	1回	1回	第３時間短縮状態	

【図４１４】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Aテーブル			
	大当たり	Cテーブル			

（ａ）

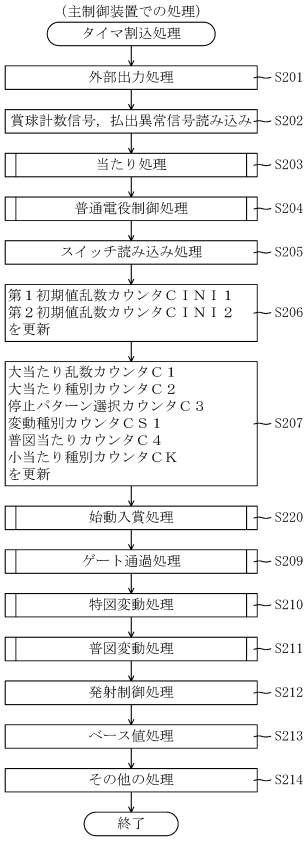
202d2

特図２用保留数テーブル

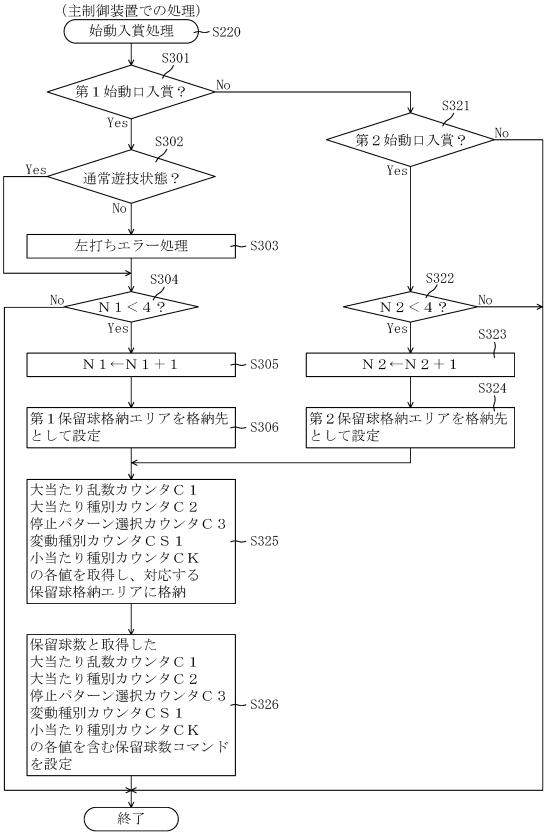
遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり 小当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Aテーブル	Bテーブル		
	大当たり 小当たり	Cテーブル			

（ｂ）

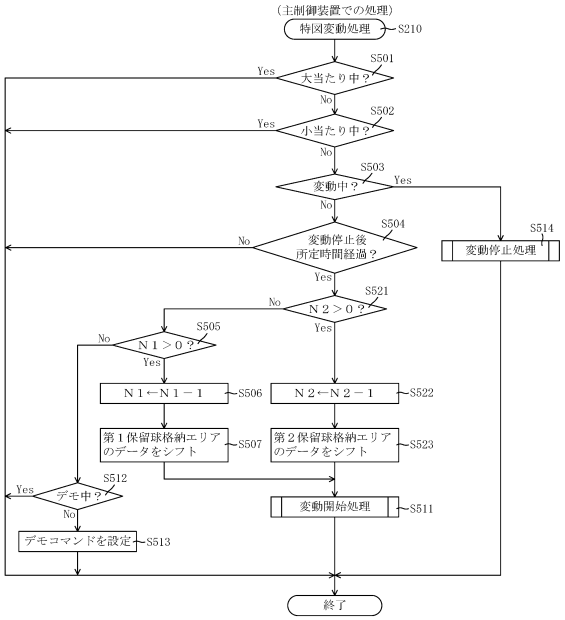
【図４１５】



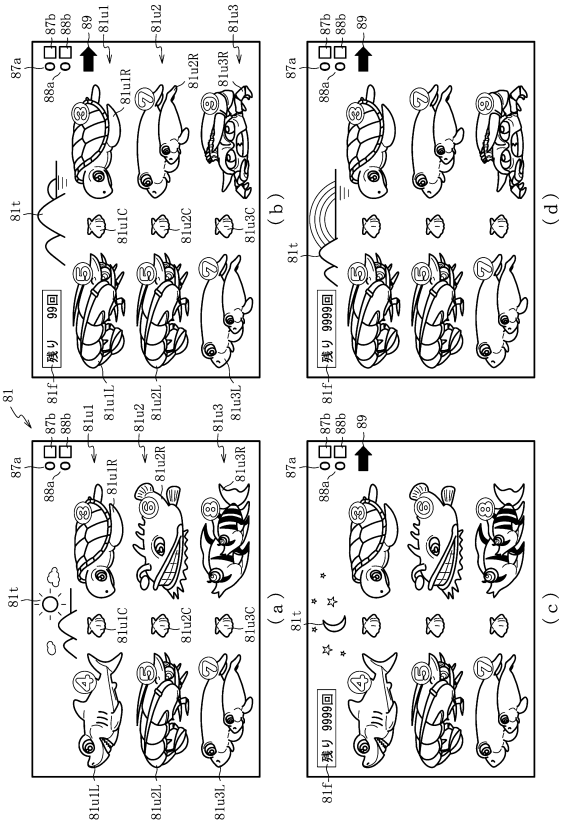
【図４１６】



【図４１７】



【図４１８】

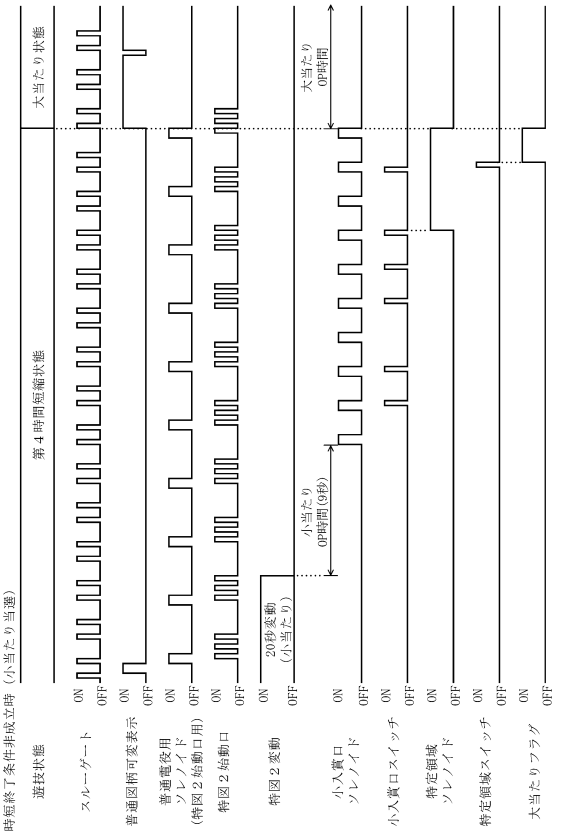


【図４１９】

普通電役開放テーブル　202k

大当たり種別	小当たり種別	遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
－	－	通常遊技状態	－	－	－
時短壱 時短弐 時短参	時短Ａ 時短Ｂ 時短Ｃ 時短Ｄ	第１時間短縮状態 第２時間短縮状態 第３時間短縮状態	1回	5.8秒	－
－	時短Ｅ	第４時間短縮状態	10回	0.5秒	3.0秒

【図４２０】

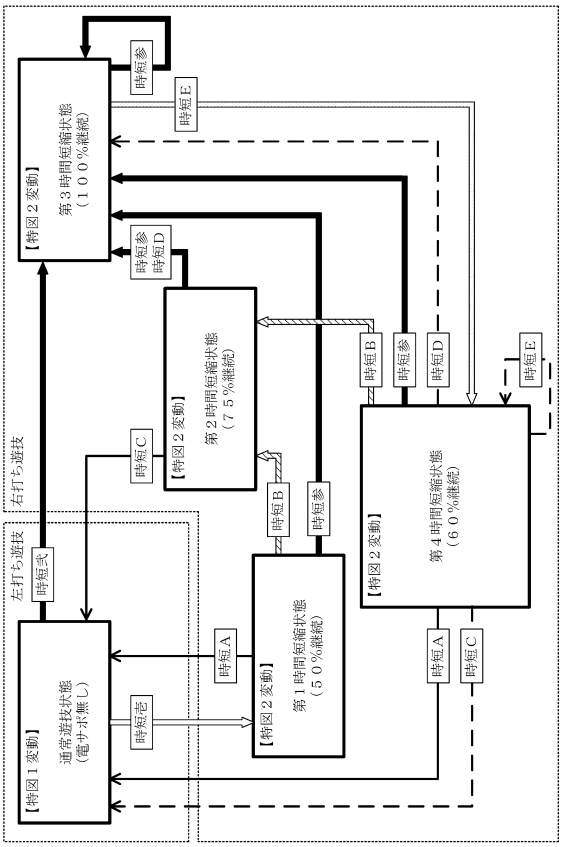


【図４２１】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	発射強弱指定	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過時小当たり種別	継続率	特定領域通過時カウント数	備考
通常遊技状態	初期状態 時短Ａ・Ｃ当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	－	－	－	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態（電サポ10000回）	時短壱当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｂ	約50%	5R	右打ち報知
第２時間短縮状態（電サポ10000回）	時短Ｂ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｃ 時短Ｄ	約75%	7R	右打ち報知
第３時間短縮状態（電サポ10000回）	時短弐・参・Ｄ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｅ	100%	10R	右打ち報知
第４時間短縮状態（電サポ10000回）	時短Ｅ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｂ （時短Ｃ） （時短Ｄ） （時短Ｅ）	約60%	5～10R	右打ち報知

【図４２２】

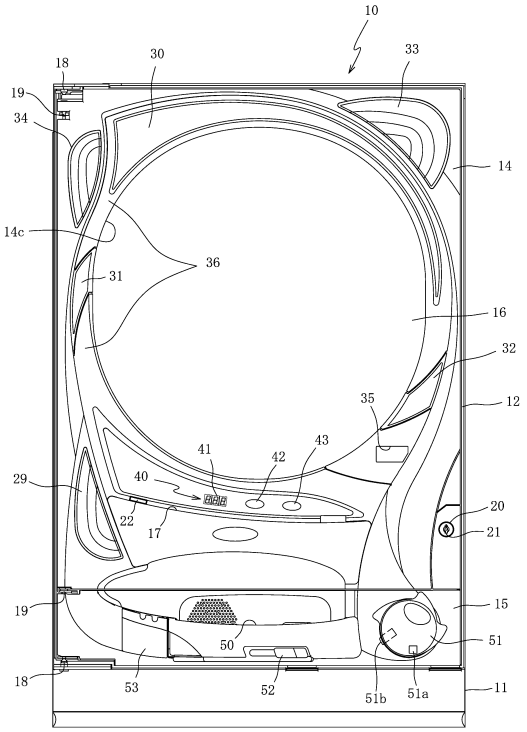


【図４２３】

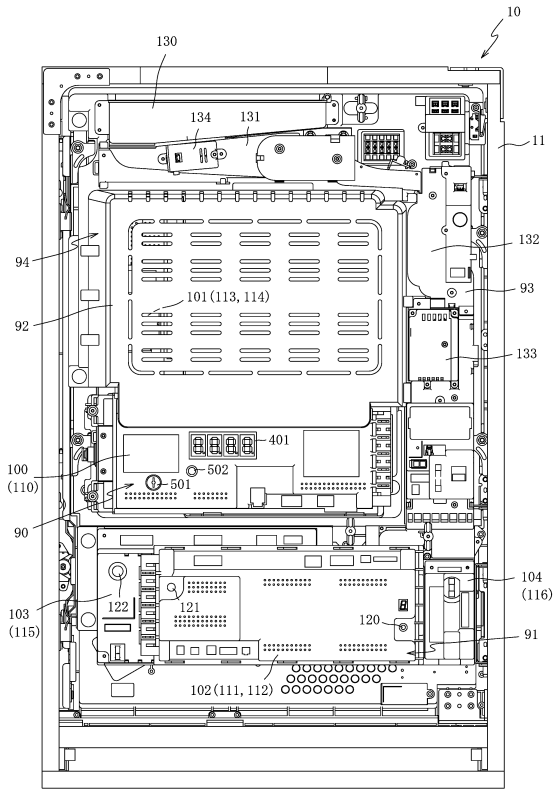
時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	小当たり当選回数 時短B	小当たり当選回数 時短C	小当たり当選回数 時短D	小当たり当選回数 時短E	移行先遊技状態	備考
	時短A 時短C	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする
時短壱		10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態	
—	時短B	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	1回	100回	第２時間短縮状態	
時短式時短参	時短D	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	1回	第３時間短縮状態	・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
	時短E	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	第４時間短縮状態	

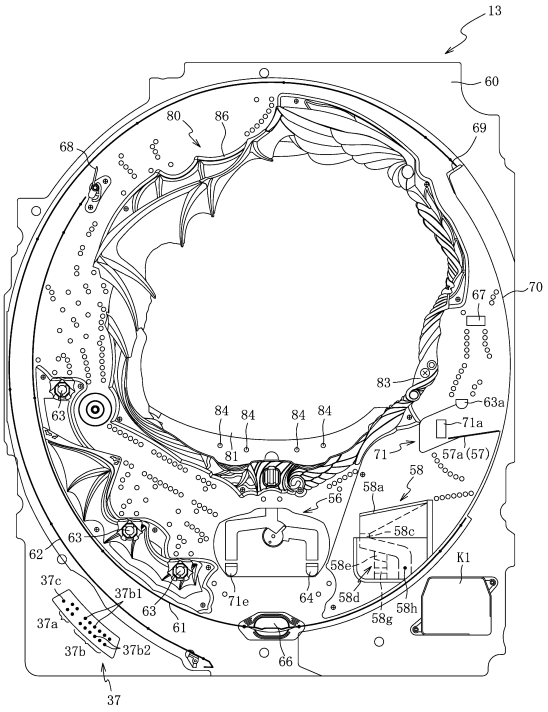
【図４２４】



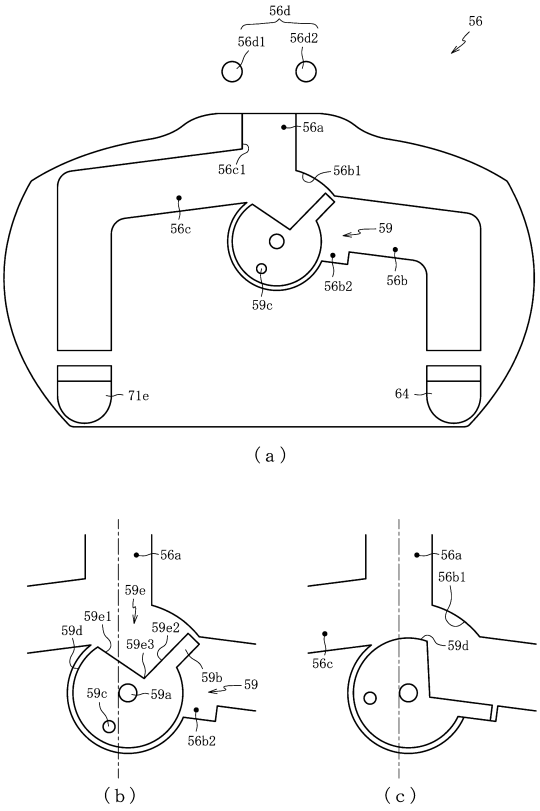
【図４２５】



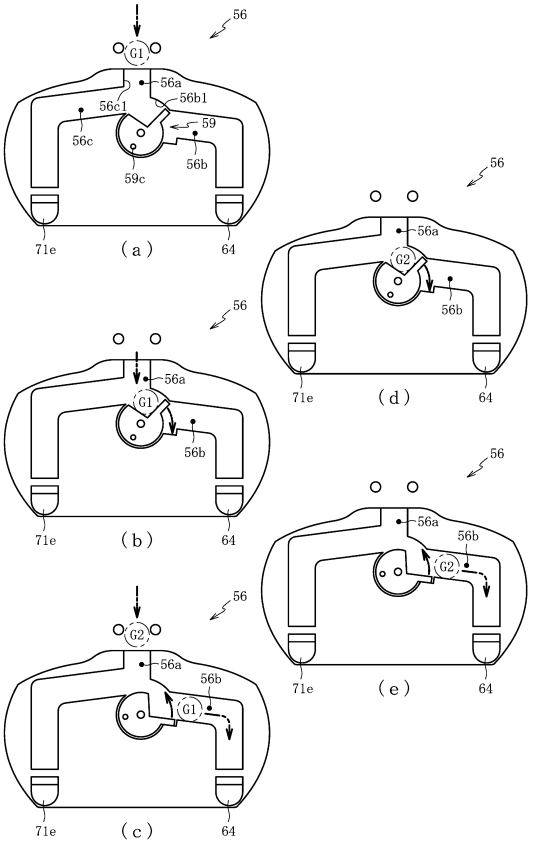
【図４２６】



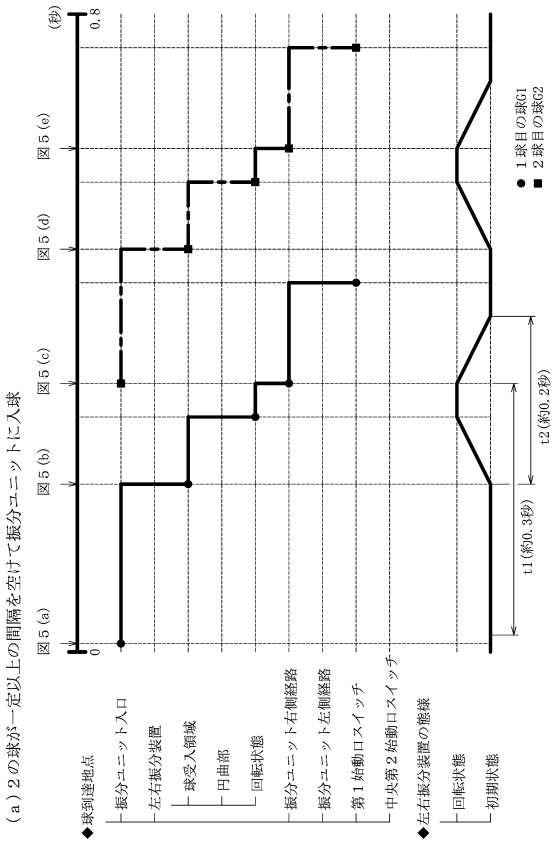
【図４２７】



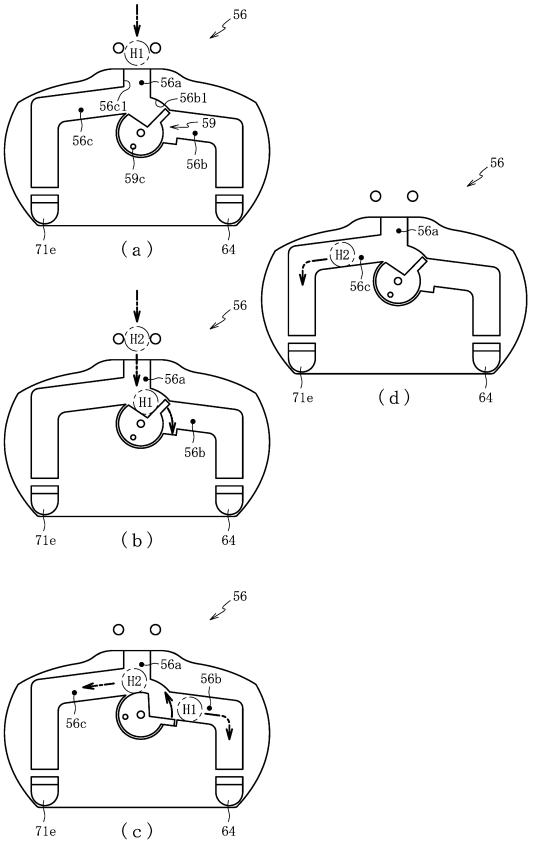
【図４２８】



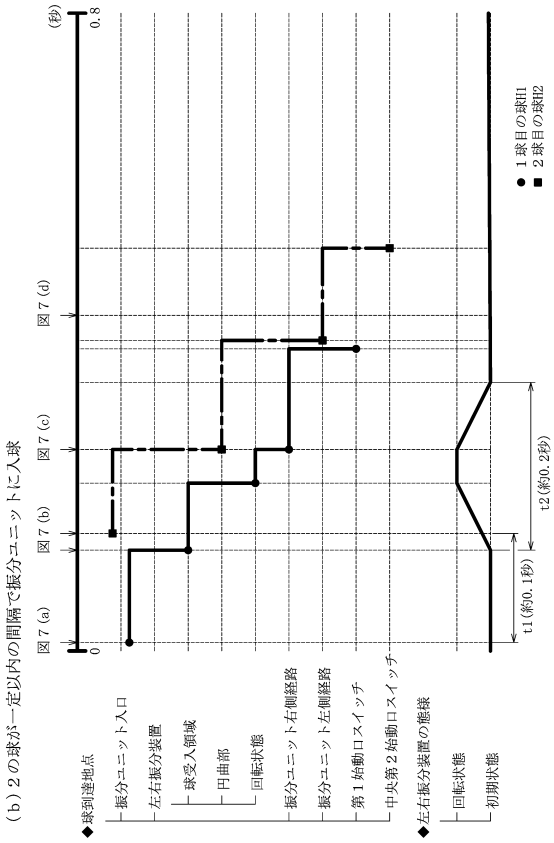
【図４２９】



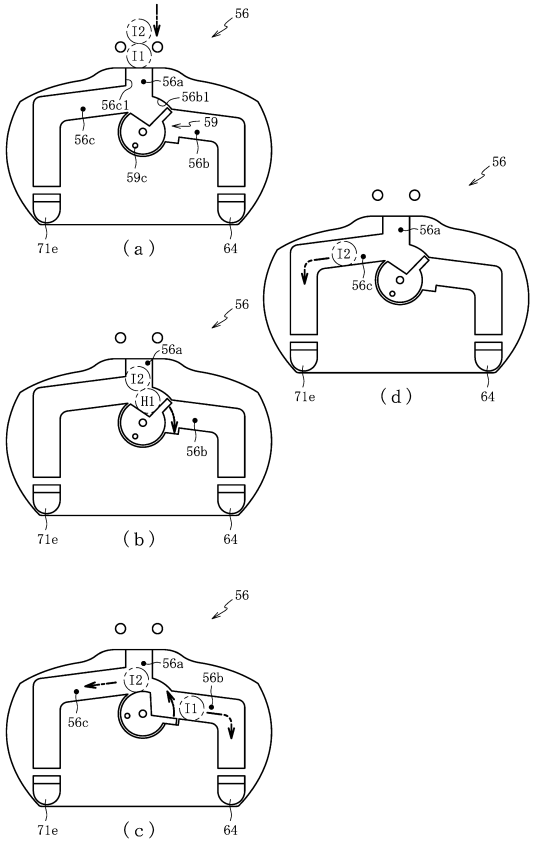
【図４３０】



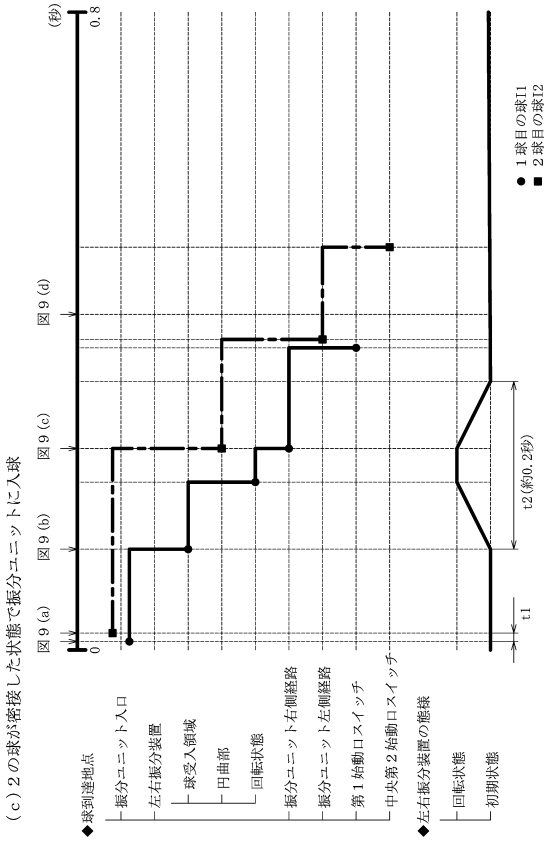
【図４３１】



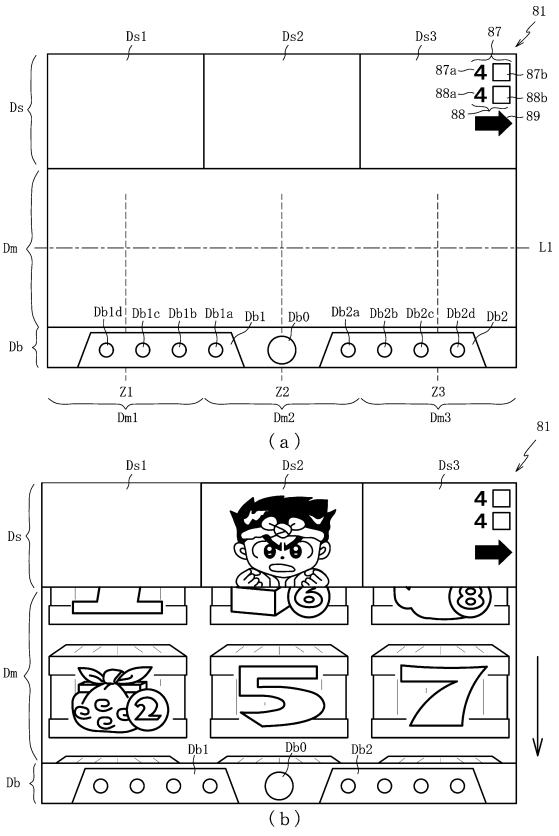
【図４３２】



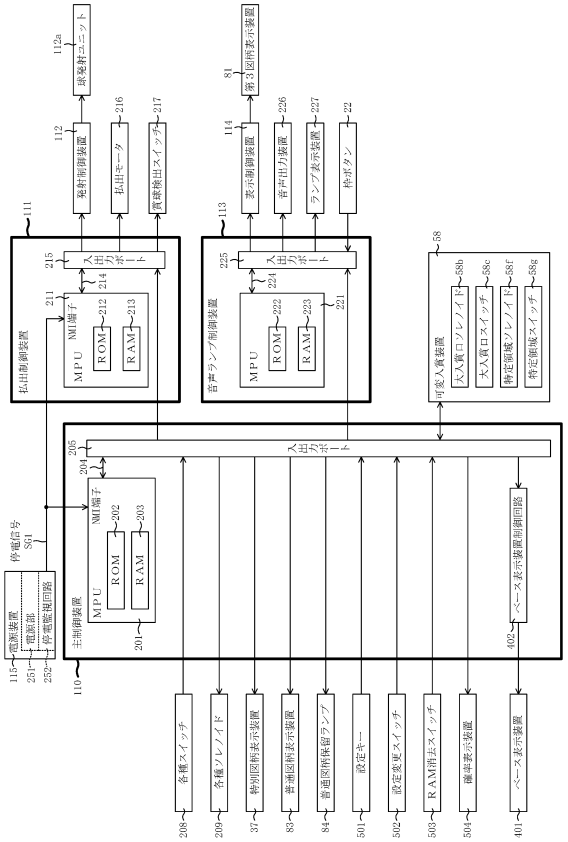
【図４３３】



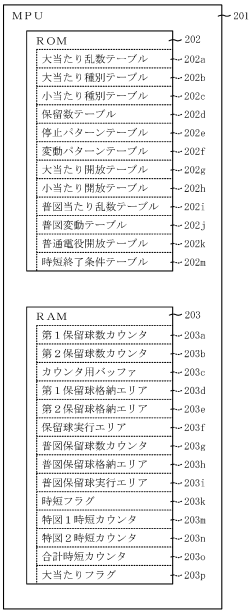
【図４３４】



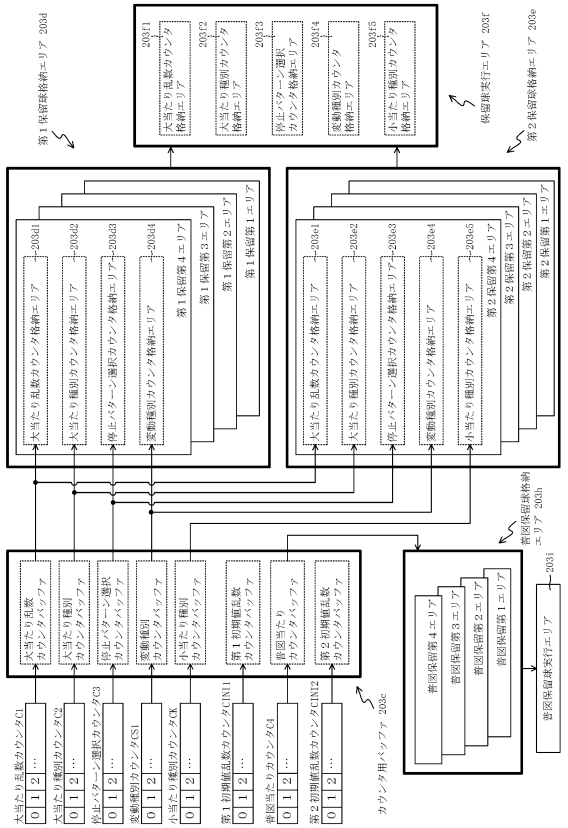
【図４３５】



【図４３６】



【図４３７】



【図４３８】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	-	0個	33～9999	9967個
2	0～33	34個	-	0個	34～9999	9966個
3	0～34	35個	-	0個	35～9999	9965個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	33～3032	3000個	3033～9999	6967個
2	0～33	34個	34～3033	3000個	3034～9999	6966個
3	0～34	35個	35～3034	3000個	3035～9999	6965個

（ｂ）

【図４３９】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常Ａ	0～49	50%	10R	通常遊技状態
時短Ａ	50～99	50%		時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短Ｂ	0～99	100%	10R	時間短縮状態

（ｂ）

【図４４０】

202c

特図２小当たり種別テーブル

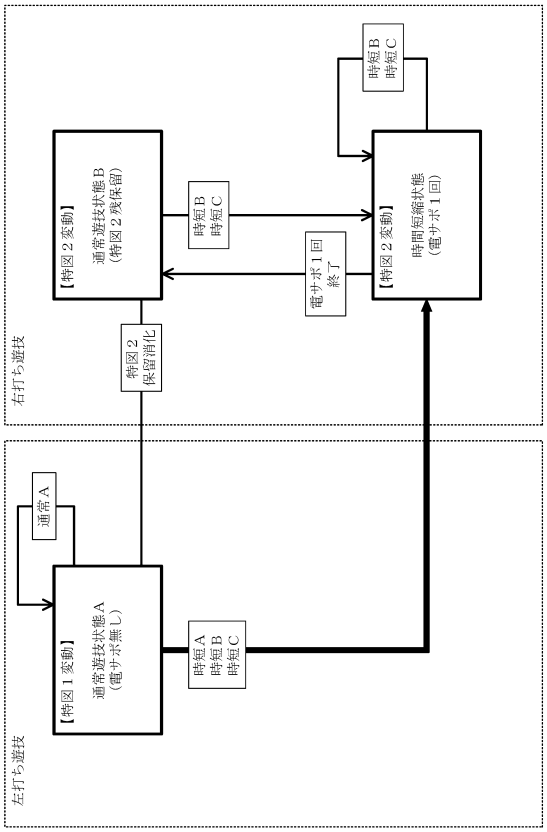
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～99	100%	1R	－
時短Ｃ	通過	0～99	100%	1+9R	時間短縮状態

【図４４１】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	普図発動態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ 通常遊技状態Ｂ（特図２残保留）	初期状態 通常Ａ当選 通常遊技状態Ｂ　終了	低	左	特図１	5～190	60～190	右打ち禁止報知
時間短縮状態（電サポ1回）	時短Ａ・Ｂ・Ｃ当選	高	右	特図２	1,30	30	右打ち報知
通常遊技状態Ｂ（特図２残保留）	電サポ１回終了	低	（右）	－	1,30	30	遊技結果待ち

【図４４２】



【図４４３】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｅテーブル			

（ａ）

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ｆテーブル			
	大当たり 小当たり				
時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｅテーブル			
	大当たり 小当たり				

（ｂ）

【図４４４】

202e1

Ａテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動	－	－

（ａ）

202e2

Ｂテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動	－	－

（ｂ）

202e3

Ｃテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	特殊変動	－	－

（ｃ）

【図４４５】

202e4

Ｄテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

（ａ）

202e5

Ｅテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	0～99

（ｂ）

202e6

Ｆテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	0～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	特殊変動	－	－

（ｃ）

【図４４６】

202F1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

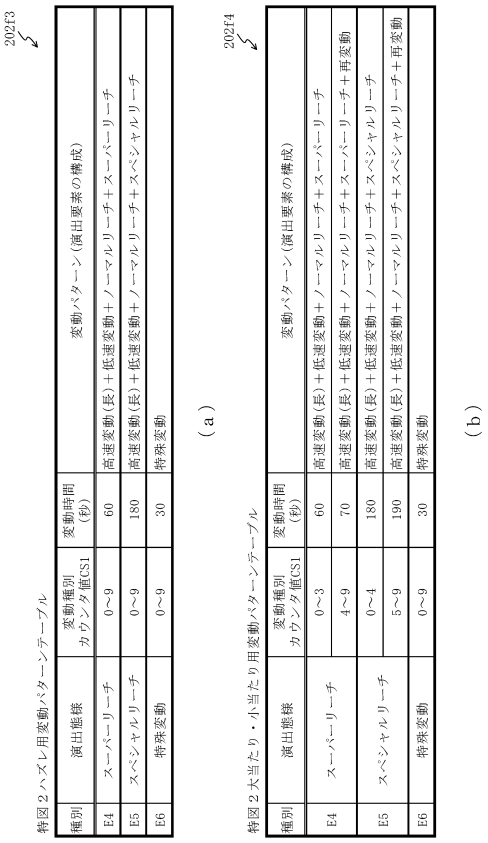
202F2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動	0～9	30	特殊変動

（ｂ）

【図４４７】



202f3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	30	特殊変動

（ａ）

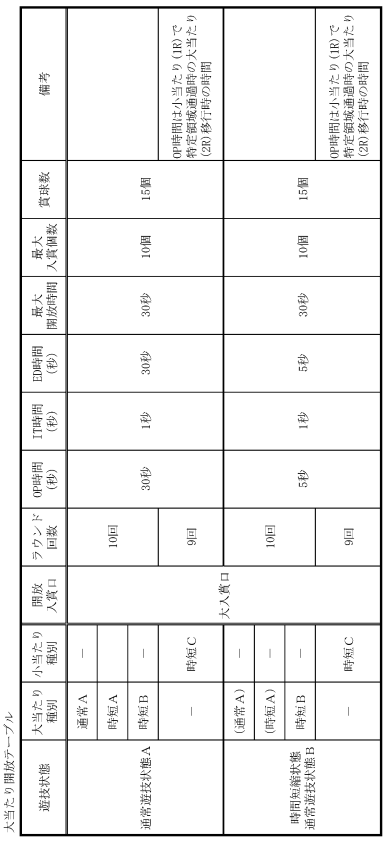
202f4

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動	0～9	30	特殊変動

（ｂ）

【図４４８】

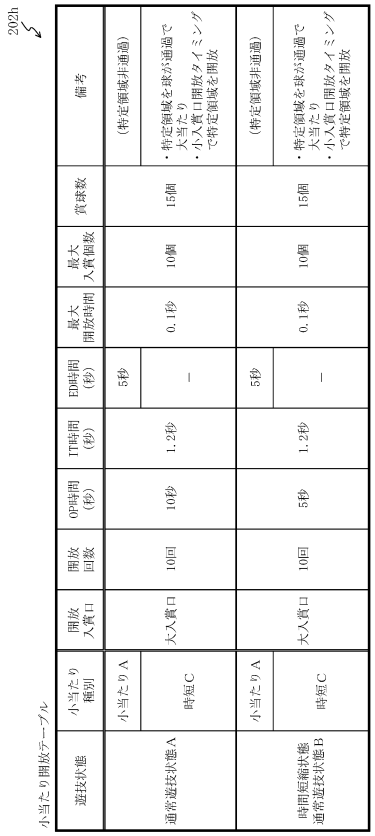


202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態Ａ	通常Ａ	－	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	15個	
	時短Ａ										OP時間は小当たり（IR）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短Ｂ	－									
	－	時短Ｃ		9回							
時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	（通常Ａ）	－	大入賞口	10回	5秒	1秒	5秒	30秒	10個	15個	
	（時短Ａ）	－									OP時間は小当たり（IR）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短Ｂ	－									
	－	時短Ｃ		9回							

【図４４９】



202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態Ａ	小当たりＡ	大入賞口	10回	10秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過） ・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放
	時短Ｃ					－				
時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	小当たりＡ	大入賞口	10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過） ・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放
	時短Ｃ					－				

【図４５０】

202m

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数			移行先遊技状態
		特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
通常Ａ	－	0回	0回	0回	通常遊技状態Ａ
時短Ａ 時短Ｂ	時短Ｃ	5回	1回	6回	時間短縮状態

【図４５１】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態	－
時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

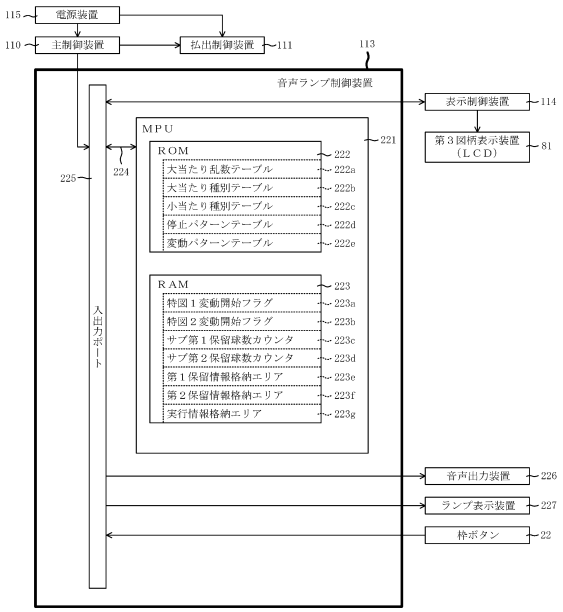
（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

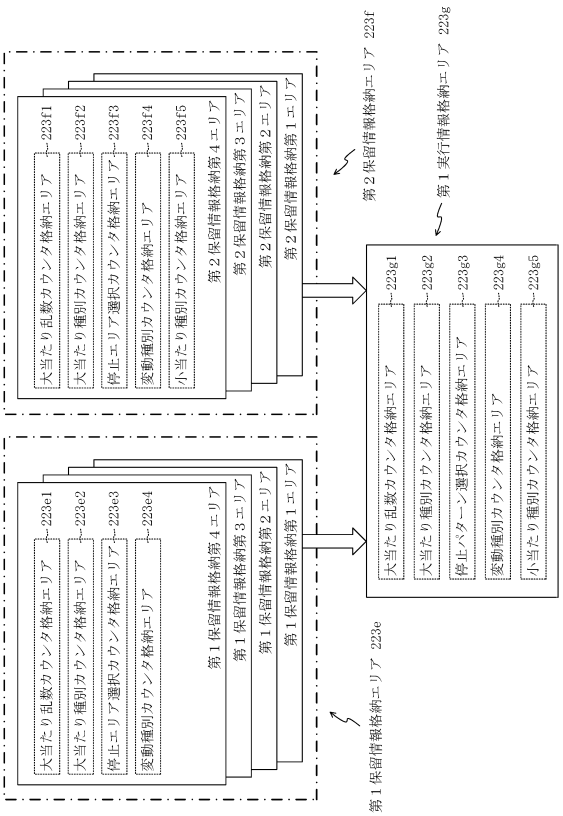
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数
通常遊技状態	－	－	－	－
時間短縮状態	5回	1秒	1秒	10個

（ｃ）

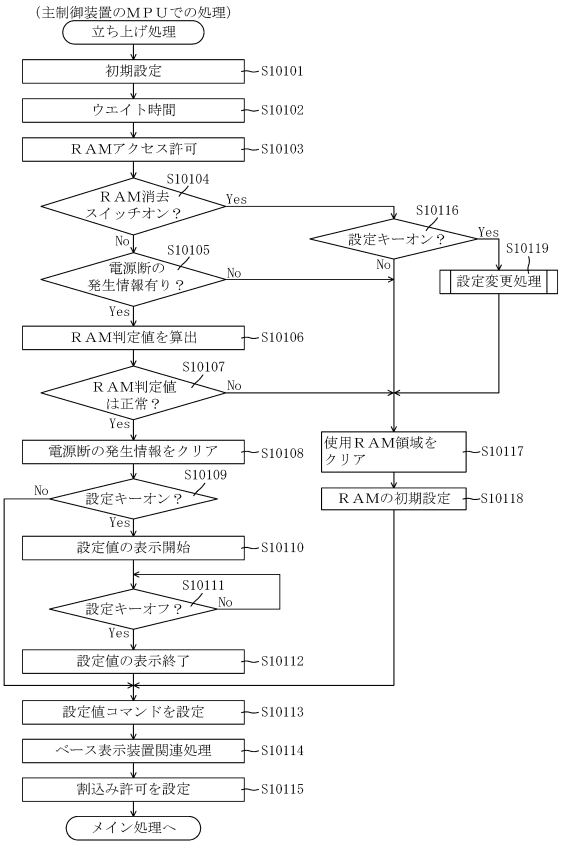
【図４５２】



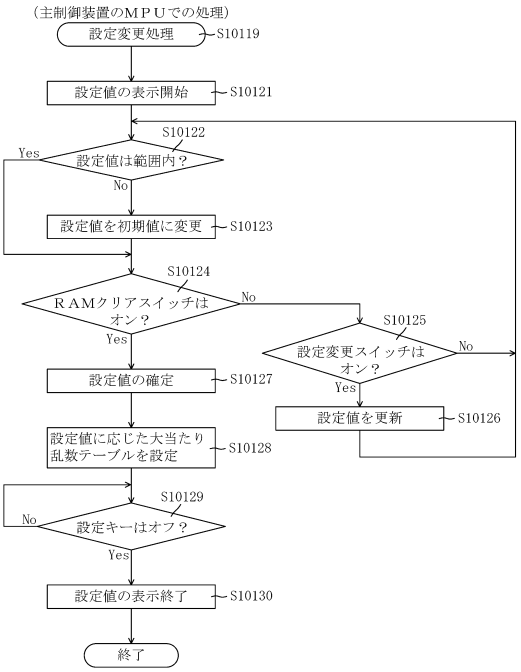
【図４５３】



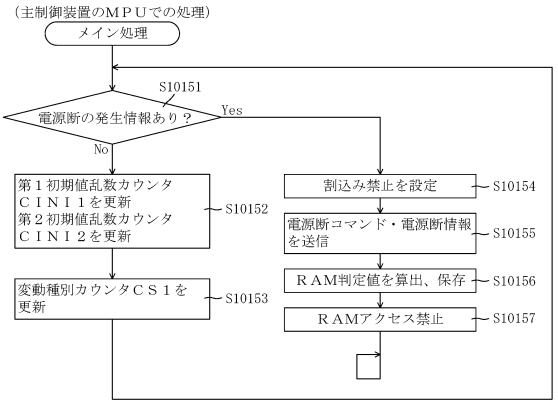
【図４５４】



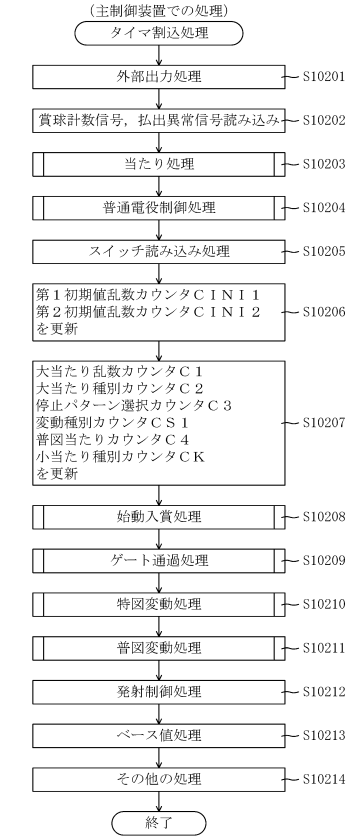
【図４５５】



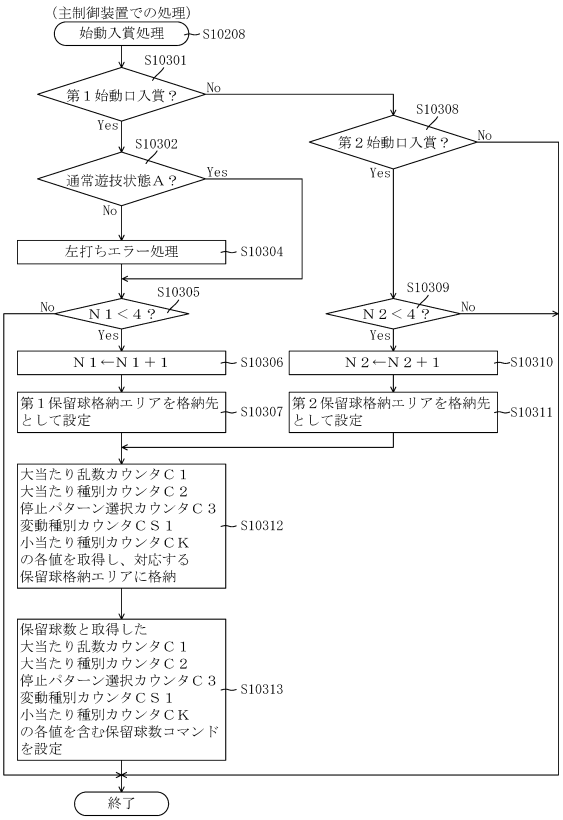
【図４５６】



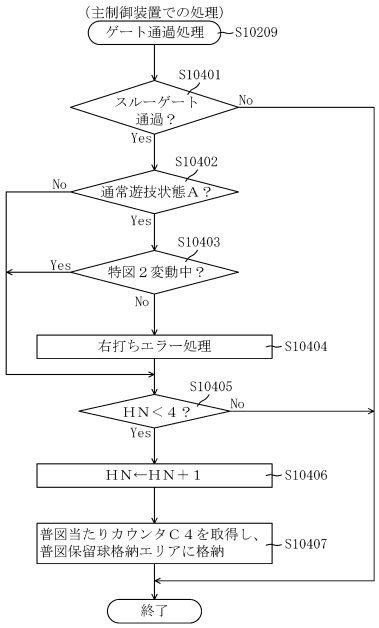
【図４５７】



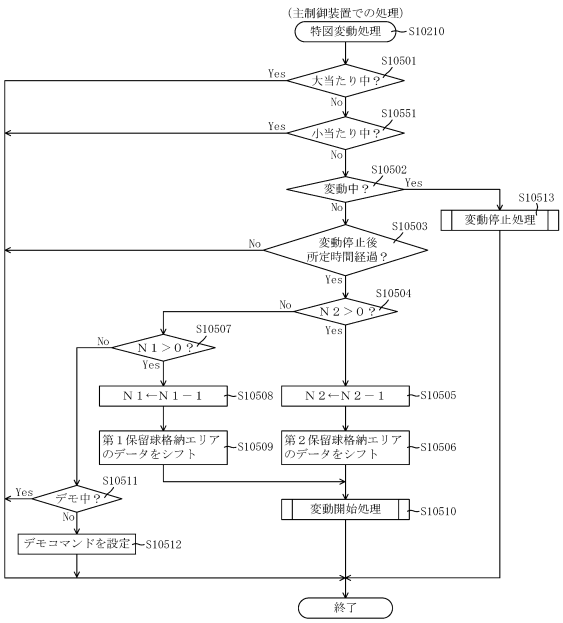
【図４５８】



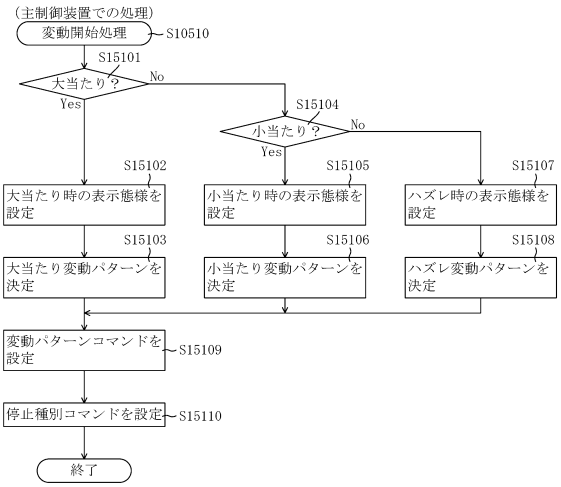
【図４５９】



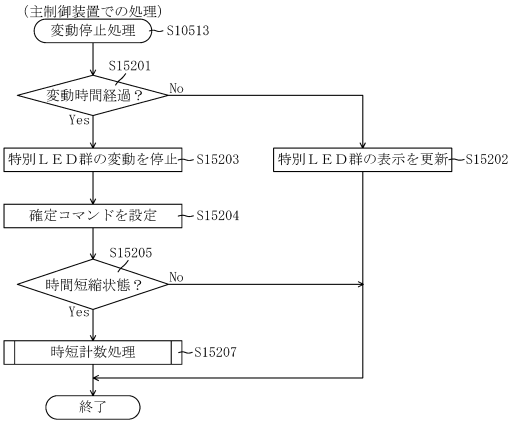
【図４６０】



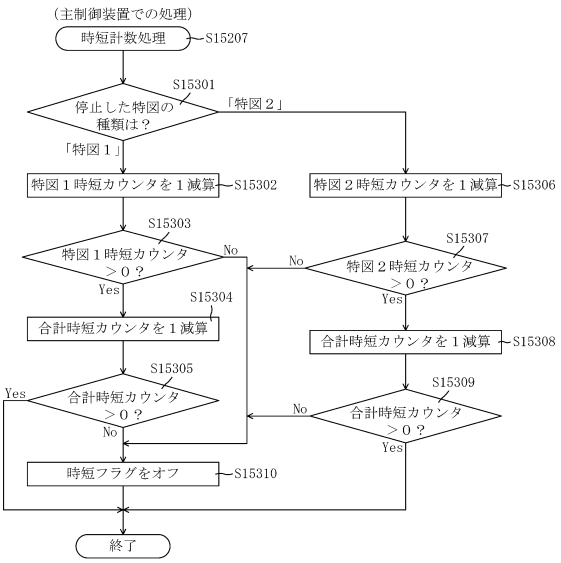
【図４６１】



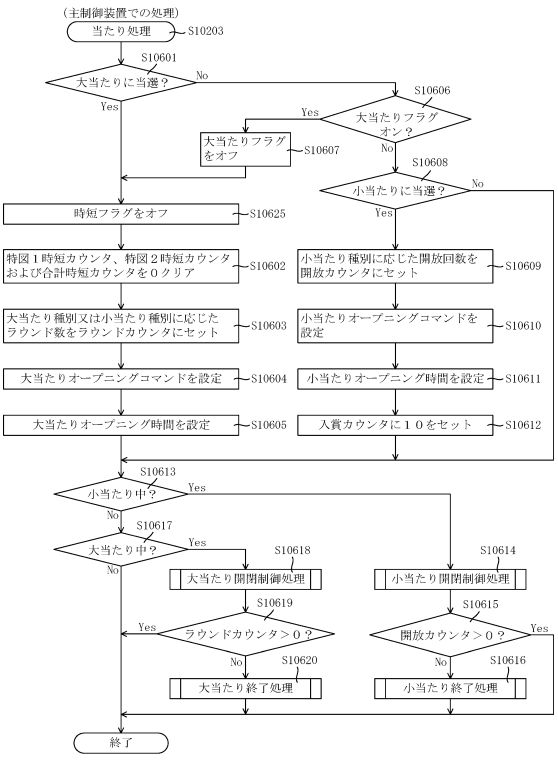
【図４６２】



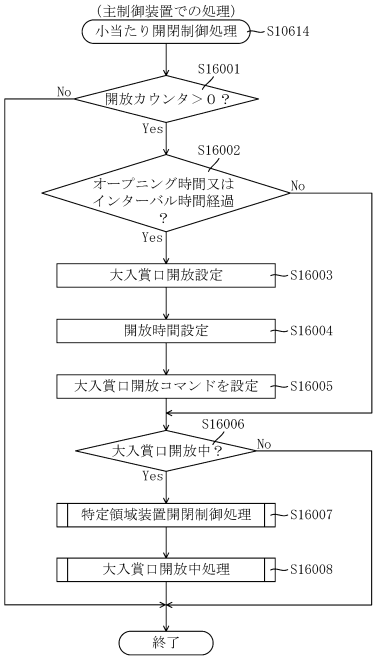
【図４６３】



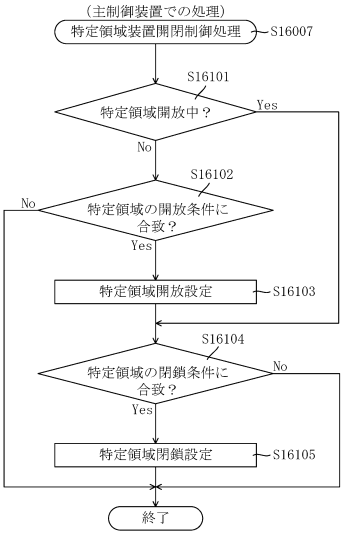
【図４６４】



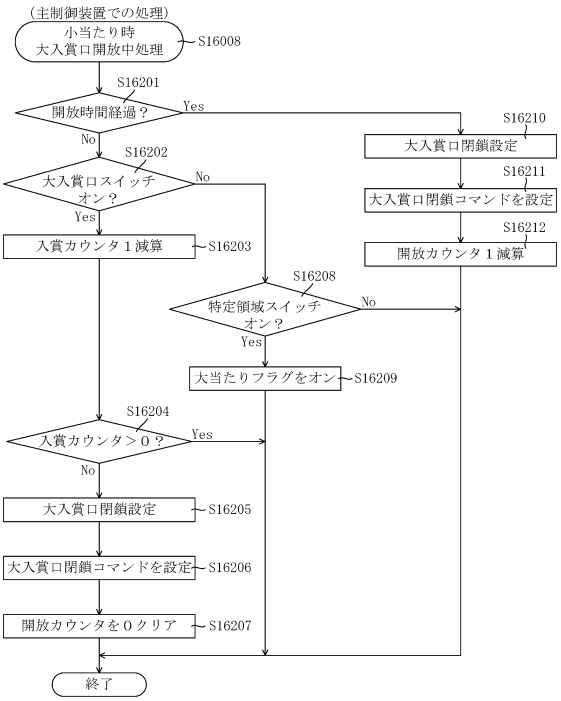
【図４６５】



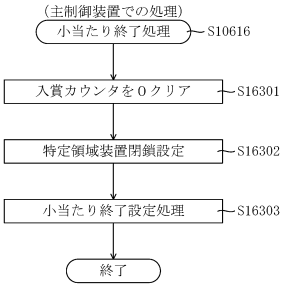
【図４６６】



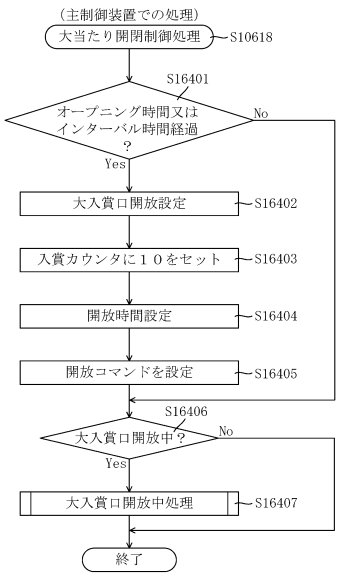
【図４６７】



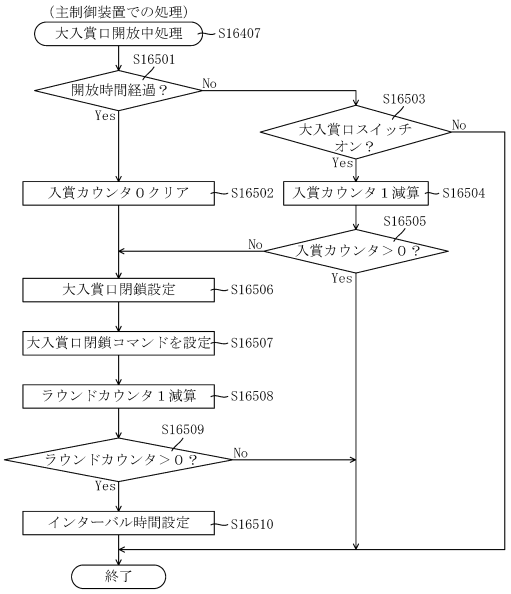
【図４６８】



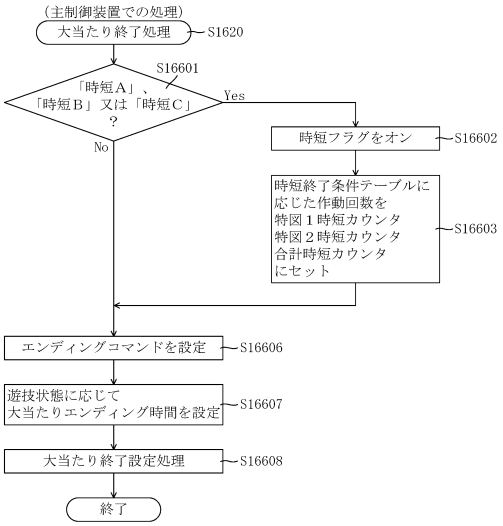
【図４６９】



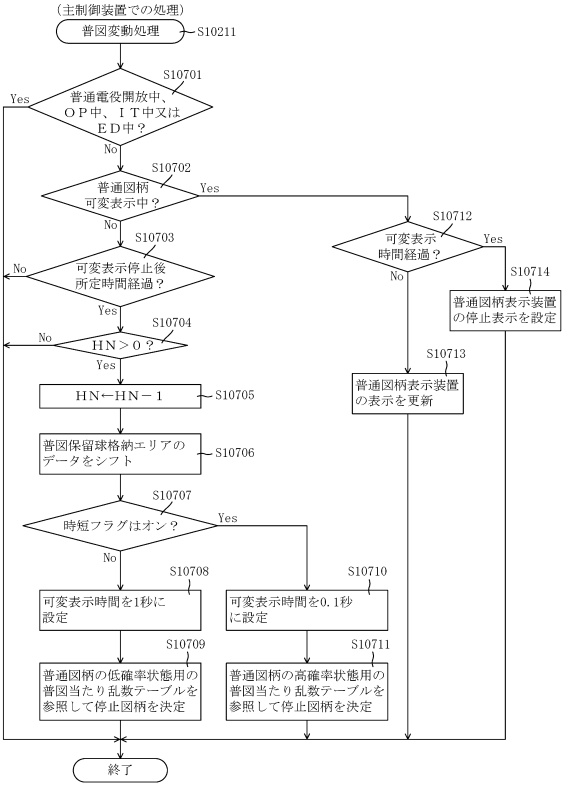
【図４７０】



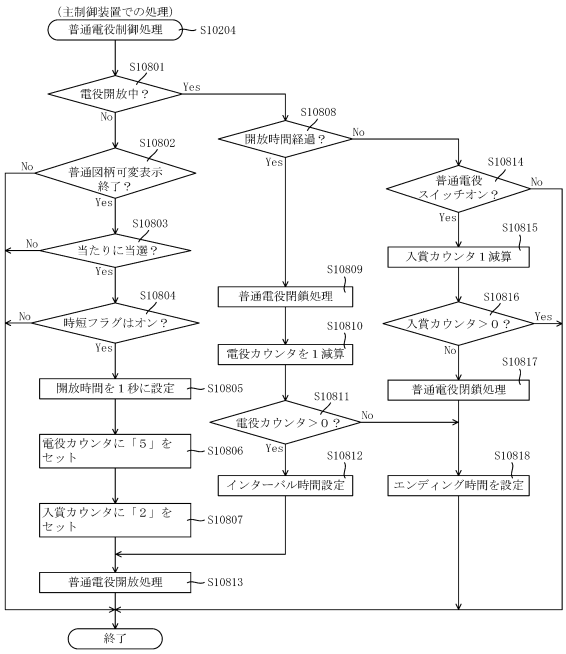
【図４７１】



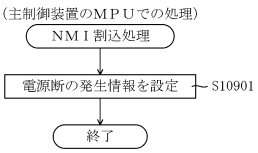
【図４７２】



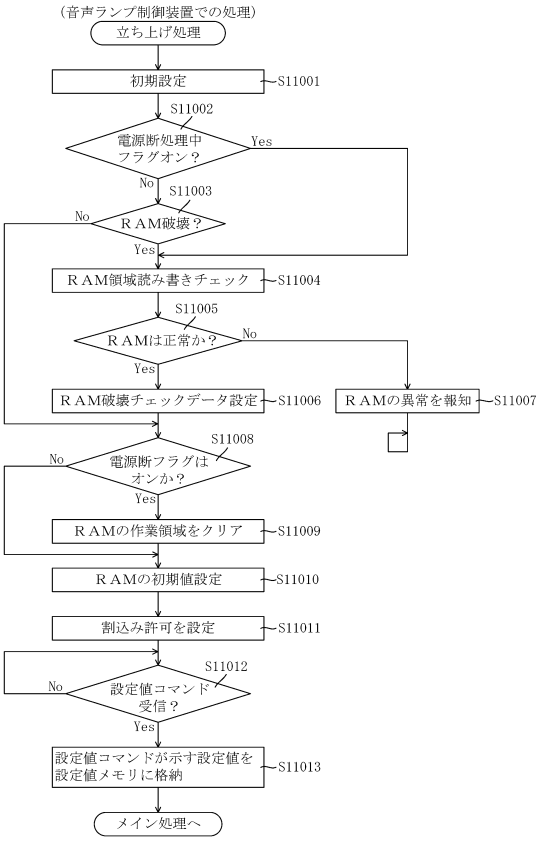
【図４７３】



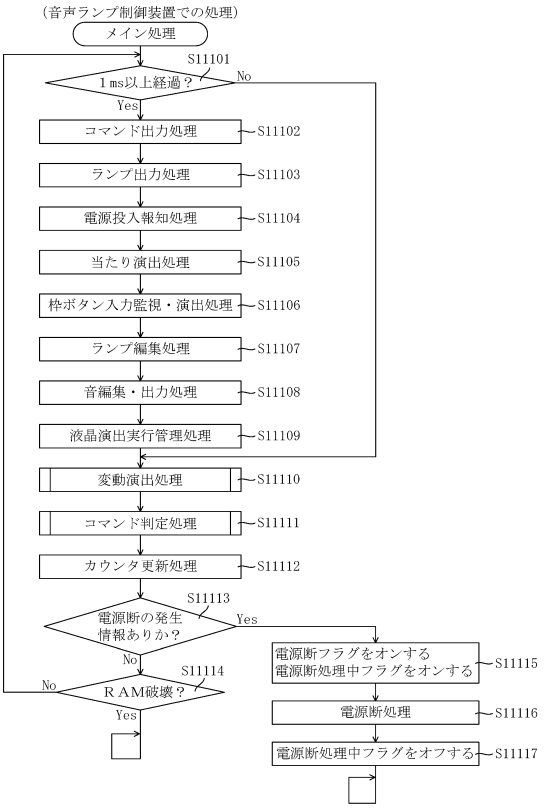
【図４７４】



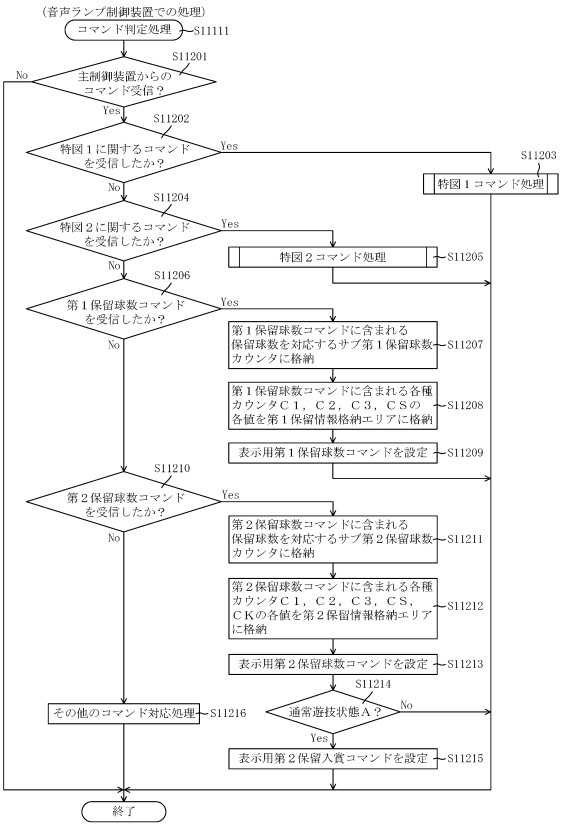
【図４７５】



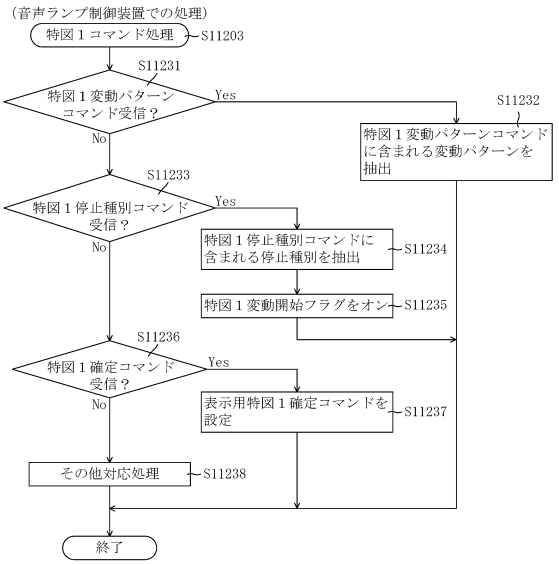
【図４７６】



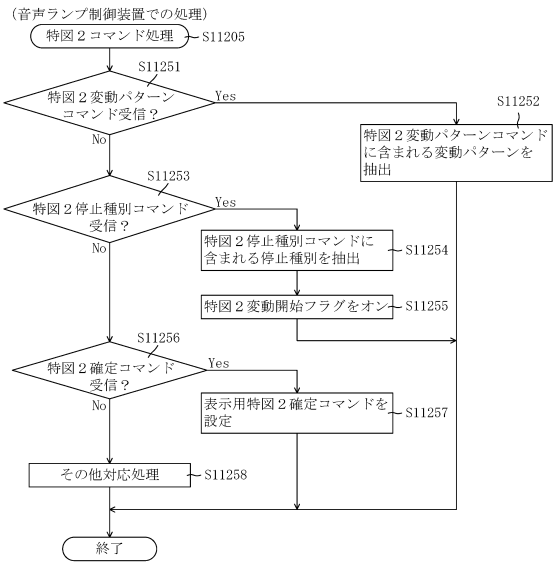
【図４７７】



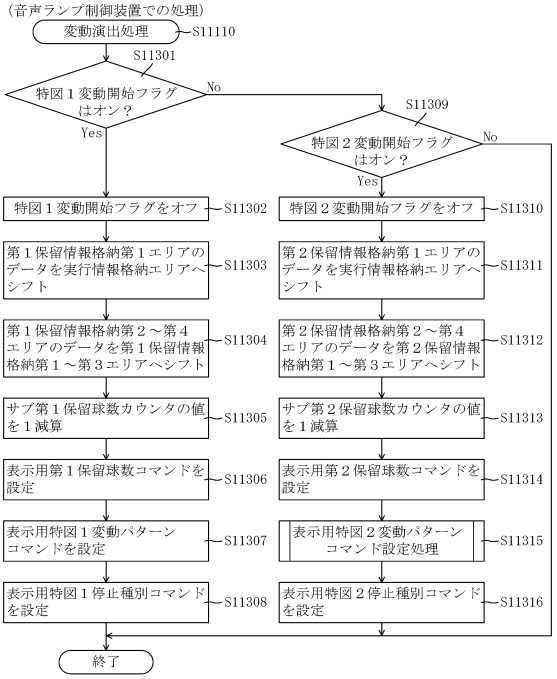
【図４７８】



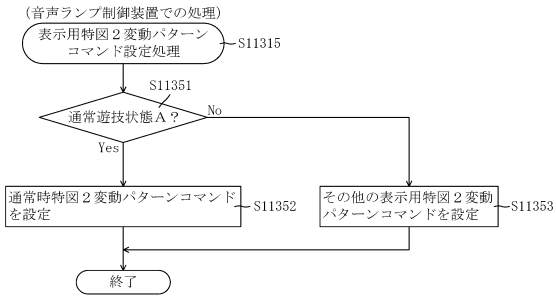
【図４７９】



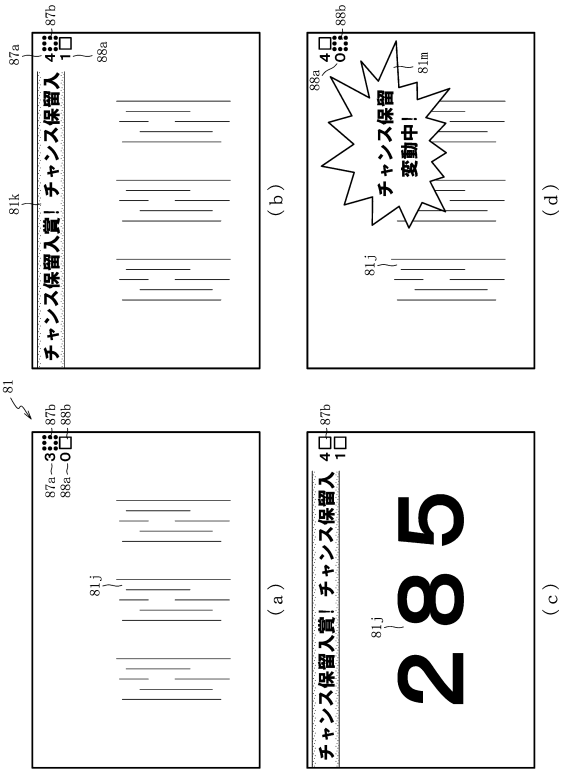
【図４８０】



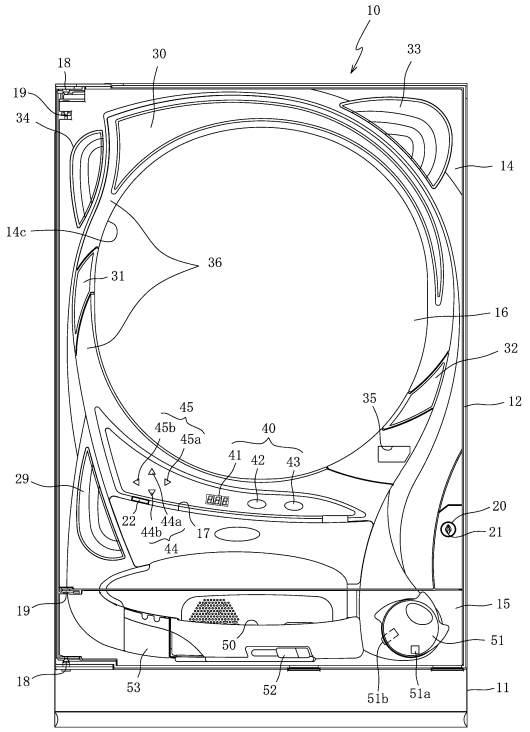
【図４８１】



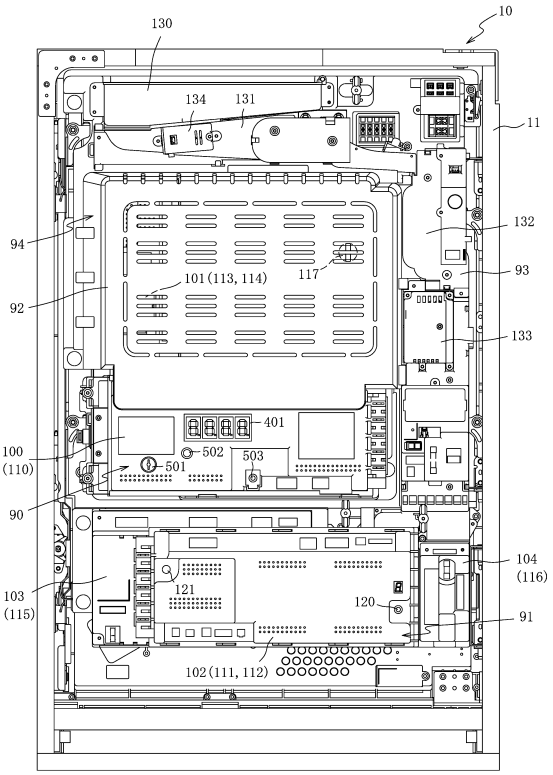
【図４８２】



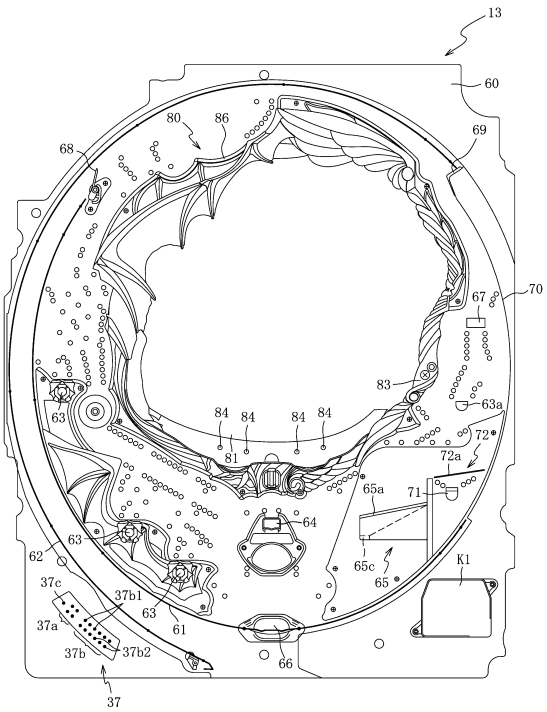
【図４８３】



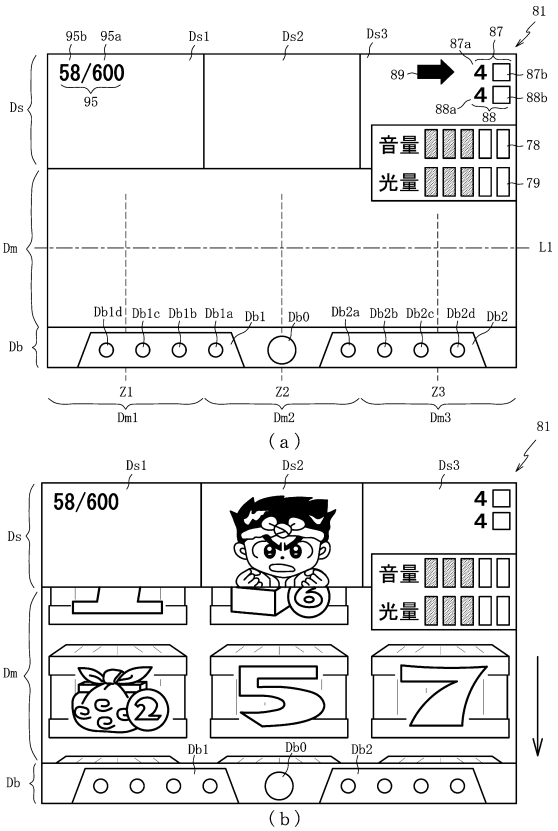
【図４８４】



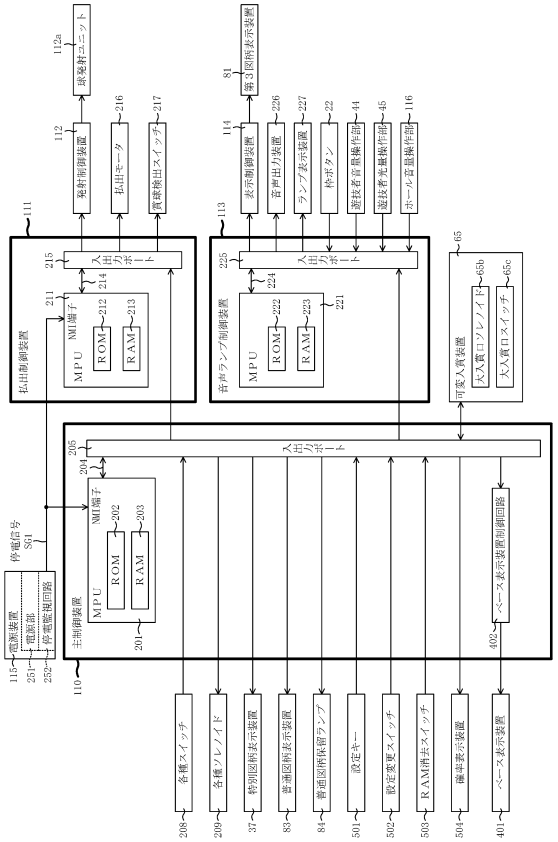
【図４８５】



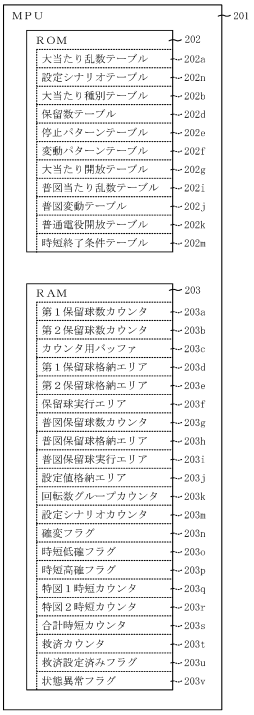
【図４８６】



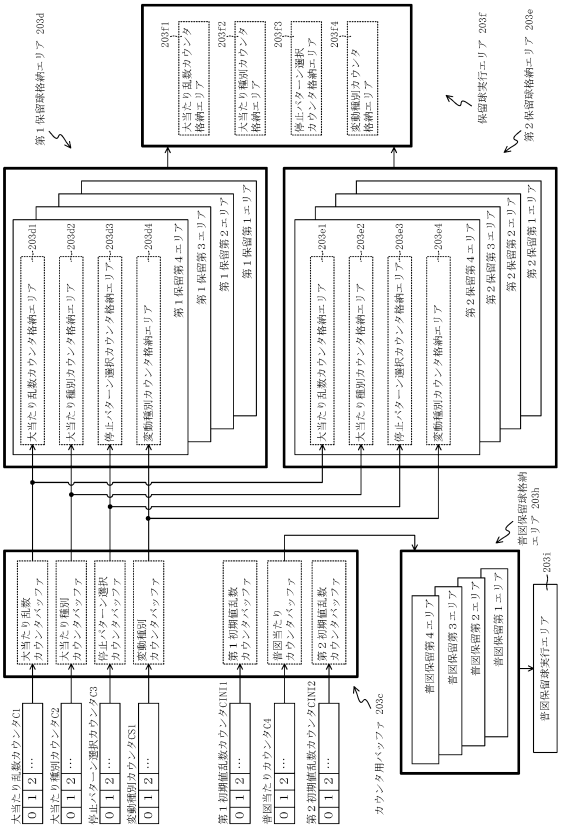
【図４８７】



【図４８８】



【図４８９】



【図４９０】

202a

大当たり乱数テーブル（特図１・特図２共通）

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0～32	33個	33～9999	9967個
	高確	0～164	165個	165～9999	9835個
2	低確	0～39	40個	40～9999	9960個
	高確	0～199	200個	200～9999	9800個
3	低確	0～49	50個	50～9999	9950個
	高確	0～249	250個	250～9999	9750個

【図４９１】

202n

設定シナリオテーブル

設定シナリオ番号	回転数グループ					
	特図回転数					
	0～450	451～1000	1001～1550	1551～2000	2001～	
	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	
1–	1	1	1	1	1	
2–	2	2	2	2	2	
3–	3	3	3	3	3	
2A	1	2	1	1	2	
2b	2	2	2	1	1	
3A	2	3	1	3	2	
3b	1	3	3	2	3	

【図４９２】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0～29	時短Ａ	30%	5R	時間短縮状態
30～99	確変Ａ	70%		確率変動状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0～29	時短Ｂ	30%	10R	時間短縮状態
30～99	確変Ｂ	70%		確率変動状態

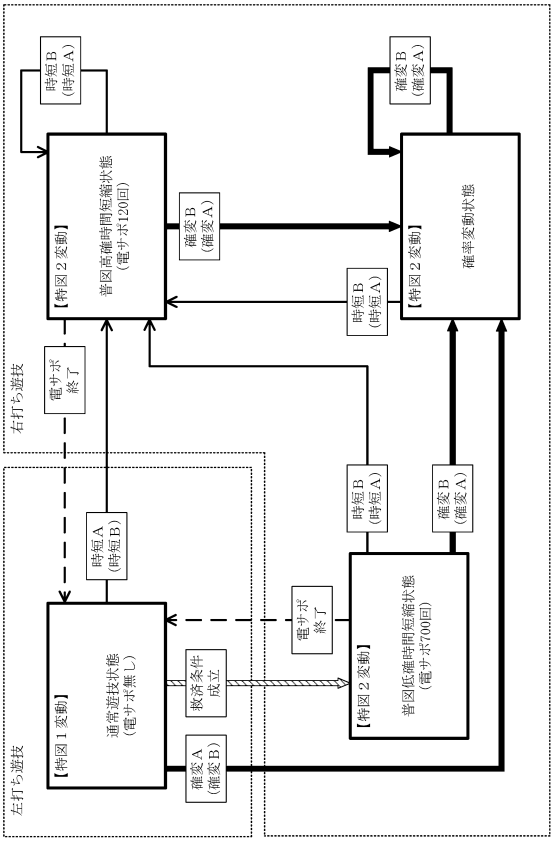
（ｂ）

【図４９３】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	変動発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 時間短縮状態 終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態（電サポ120回）	時短Ａ・Ｂ当選	低	高	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知
確率変動状態	確変Ａ・Ｂ当選	高	高	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態（電サポ700回）	救済条件成立 （特図低確率状態で600回転）	低	低	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知

【図４９４】



【図４９５】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態 確率変動状態	ハズレ	Aテーブル			
	大当たり	Cテーブル			

（ａ）

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル	Bテーブル		
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態 確率変動状態	ハズレ	Aテーブル	Dテーブル		
	大当たり	Cテーブル			

（ｂ）

【図４９６】

Aテーブル　202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ａ）

Bテーブル　202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｂ）

Cテーブル　202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99

（ｃ）

Dテーブル　202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｄ）

【図４９７】

202f1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202f2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図４９８】

202f3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202f4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図４９９】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数
通常遊技状態	時短A	大入賞口	5回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	15個
	確変A								
時間短縮状態 確率変動状態	時短B		10回	5秒	1秒	5秒	30秒	10個	15個
	確変B								

【図５００】

202m

時短終了条件テーブル

遊技状態	大当たり種別	時短回数			移行先遊技状態
		特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
通常遊技状態 時間短縮状態 確率変動状態	時短A 時短B	100回	120回	120回	普図高確時間短縮状態
	確変A 確変B	次回まで	次回まで	次回まで	確率変動状態
通常遊技状態 （救済条件成立）	—	700回	700回	700回	普図低確時間短縮状態

【図５０１】

202i

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	1～99

（ａ）

202j

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

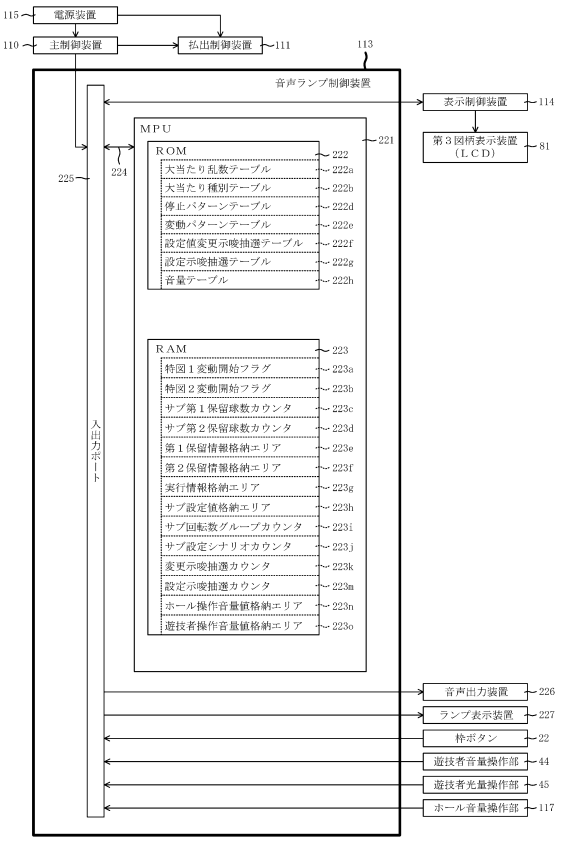
202k

普通電役開放テーブル

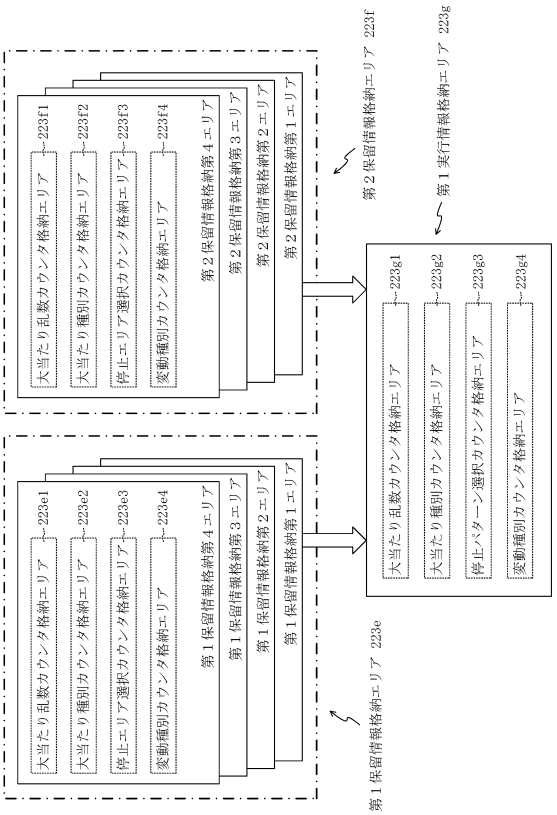
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数
通常遊技状態	1回	0.1秒	－	10個
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	5回	1秒	1秒	10個

（ｃ）

【図５０２】



【図５０３】



【図５０４】

222f

設定値変更示唆抽選テーブル

現在設定値	次変動設定値	変更示唆抽選カウンタ値	割合	予告演出内容	
1	1	0～49	50%	No.1	予告なし
		50～79	30%	No.2	「設定値変更なし！？」
		80～99	20%	No.3	「設定値変更あり！？」
		－	0%	No.4	「設定値変更！！」
	2	0～39	40%	No.1	予告なし
		40～49	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		50～79	30%	No.3	「設定値変更あり！？」
		80～99	20%	No.4	「設定値変更！！」
	3	0～19	20%	No.1	予告なし
		20～29	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		30～69	40%	No.3	「設定値変更あり！？」
		70～99	30%	No.4	「設定値変更！！」
2	1	0～39	40%	No.1	予告なし
		40～49	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		50～79	30%	No.3	「設定値変更あり！？」
		80～99	20%	No.4	「設定値変更！！」
	2	0～49	50%	No.1	予告なし
		50～79	30%	No.2	「設定値変更なし！？」
		80～99	20%	No.3	「設定値変更あり！？」
		－	0%	No.4	「設定値変更！！」
	3	0～39	40%	No.1	予告なし
		40～49	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		50～79	30%	No.3	「設定値変更あり！？」
		80～99	20%	No.4	「設定値変更！！」
3	1	0～19	20%	No.1	予告なし
		20～29	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		30～69	40%	No.3	「設定値変更あり！？」
		70～99	30%	No.4	「設定値変更！！」
	2	0～39	40%	No.1	予告なし
		40～49	10%	No.2	「設定値変更なし！？」
		50～79	30%	No.3	「設定値変更あり！？」
		80～99	20%	No.4	「設定値変更！！」
	3	0～49	50%	No.1	予告なし
		50～79	30%	No.2	「設定値変更なし！？」
		80～99	20%	No.3	「設定値変更あり！？」
		－	0%	No.4	「設定値変更！！」

【図５０５】

222g

設定示唆抽選テーブル

現在設定値	設定示唆抽選カウンタ値	割合	予告演出内容	
1	0～82	83%	No.1	予告なし
	83～92	10%	No.2	「奇数設定！？」
	93～96	4%	No.3	「偶数設定！？」
	97,98	2%	No.4	「中間設定以上！？」
	99	1%	No.5	「高設定！？」
	－	0%	No.6	「高設定確定！！」
2	0～81	82%	No.1	予告なし
	82～85	4%	No.2	「奇数設定！？」
	86～93	8%	No.3	「偶数設定！？」
	94～97	4%	No.4	「中間設定以上！？」
	98,99	2%	No.5	「高設定！？」
	－	0%	No.6	「高設定確定！！」
3	0～80	81%	No.1	予告なし
	81～88	8%	No.2	「奇数設定！？」
	89～92	4%	No.3	「偶数設定！？」
	93,94	2%	No.4	「中間設定以上！？」
	95～98	4%	No.5	「高設定！？」
	99	1%	No.6	「高設定確定！！」

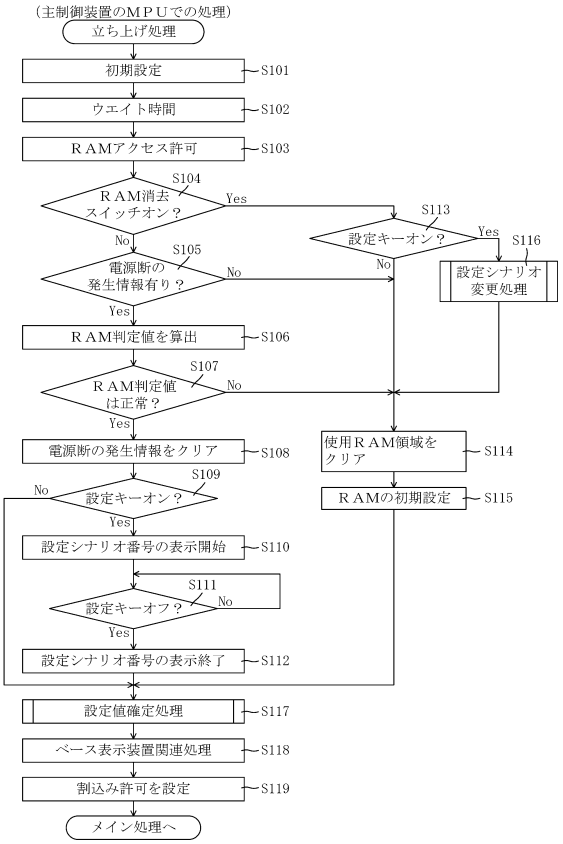
【図５０６】

222h

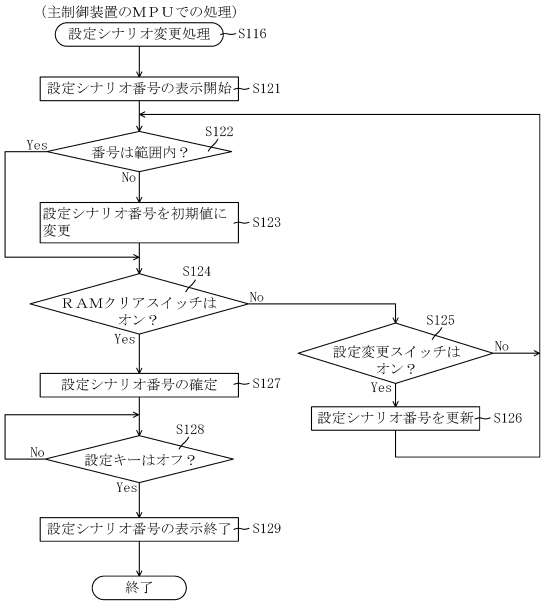
音量テーブル

ホール操作音量値	遊技者操作音量値				
	1	2	3	4	5
1	2	4	6	8	10
2	12	14	16	18	20
3	22	24	26	28	30
4	32	34	36	38	40
5	42	44	46	48	50
6	52	54	56	58	60
7	62	64	66	68	70
8	72	74	76	78	80
－	100	100	100	100	100

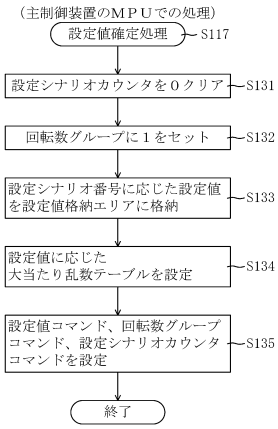
【図５０７】



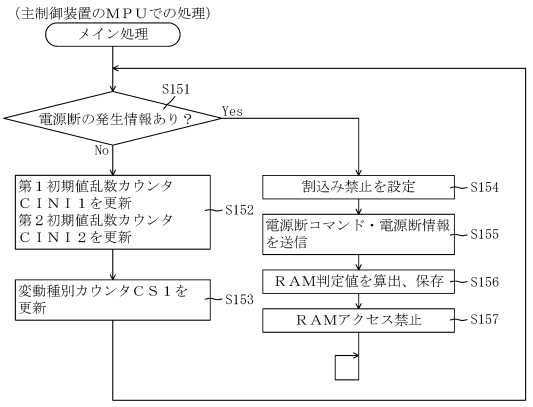
【図５０８】



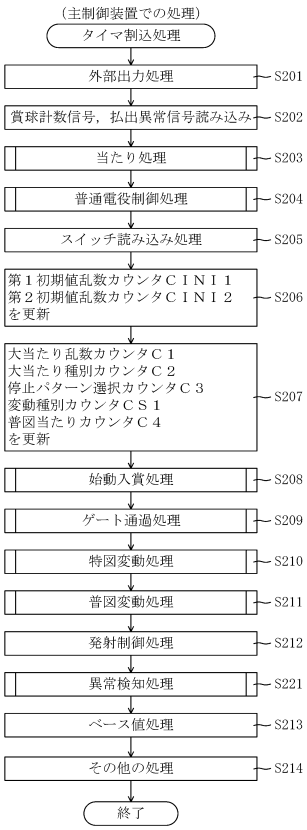
【図５０９】



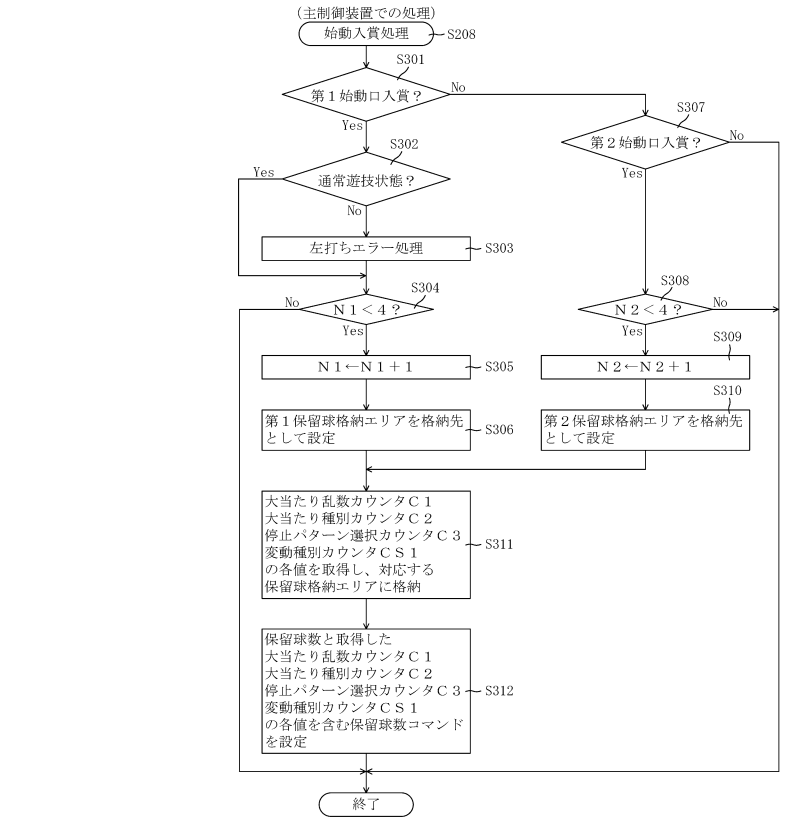
【図５１０】



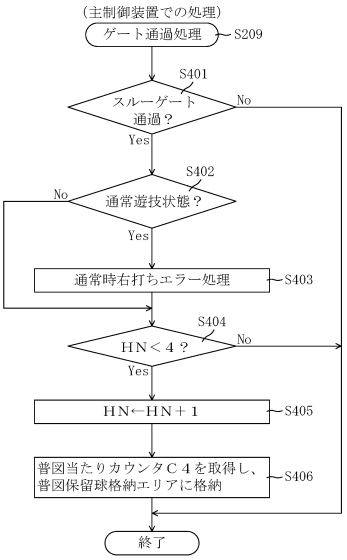
【図５１１】



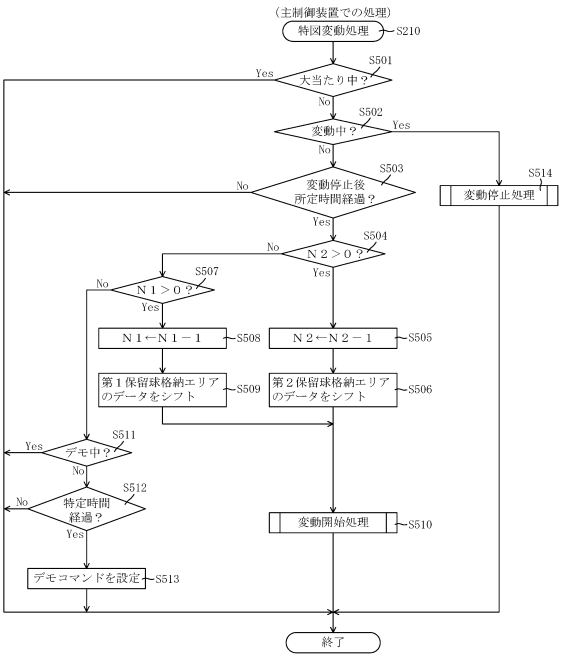
【図５１２】



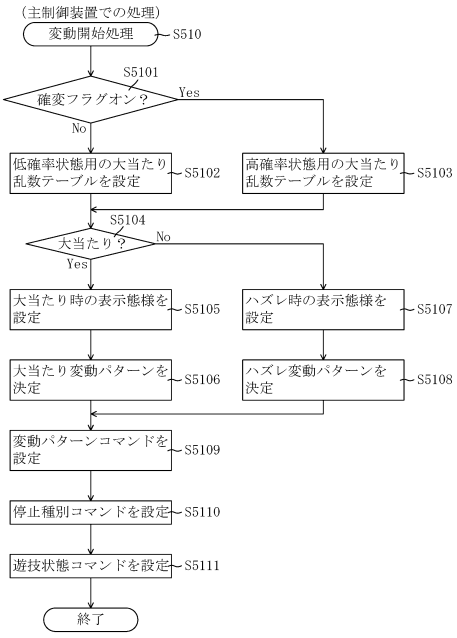
【図５１３】



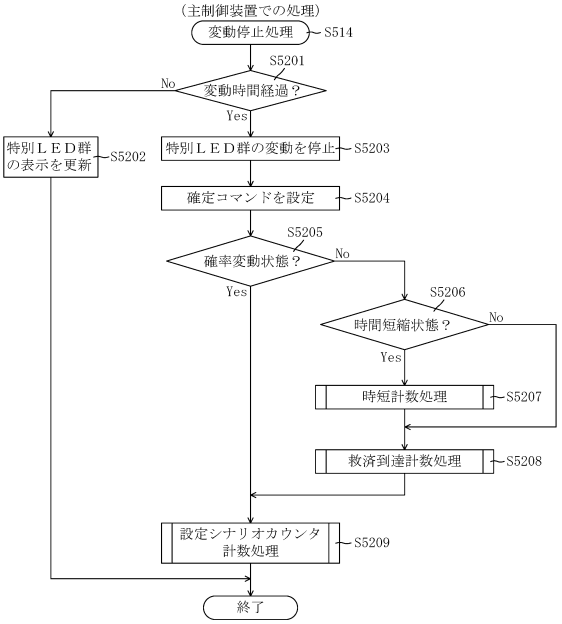
【図５１４】



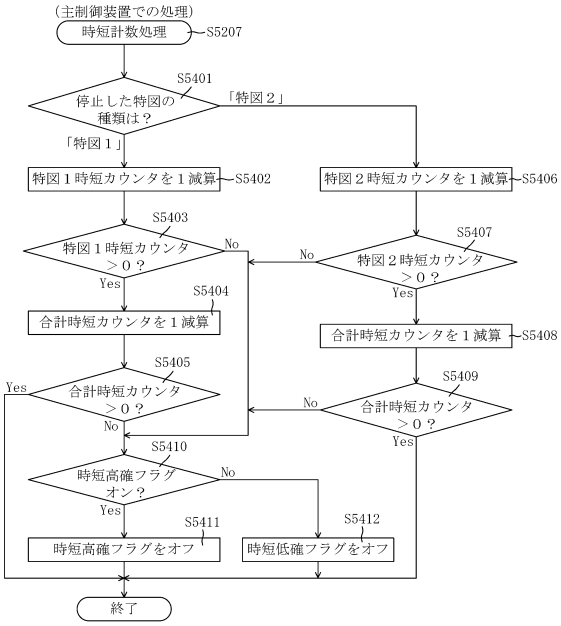
【図５１５】



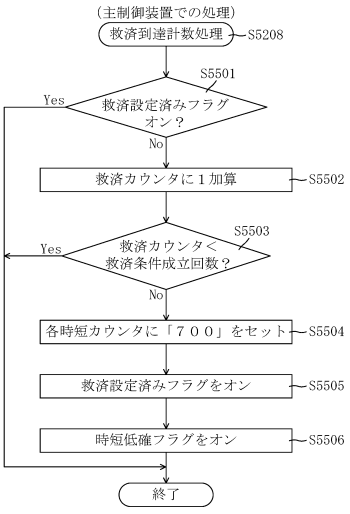
【図５１６】



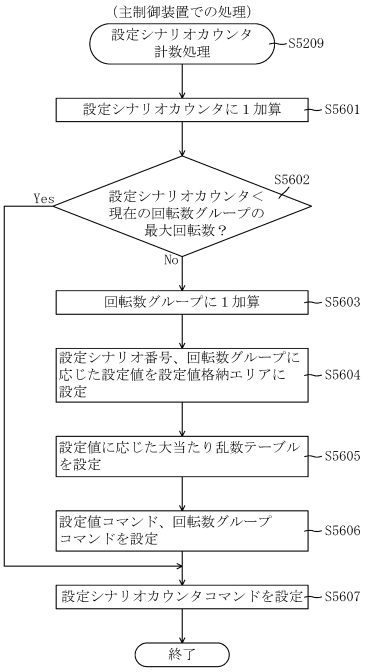
【図５１７】



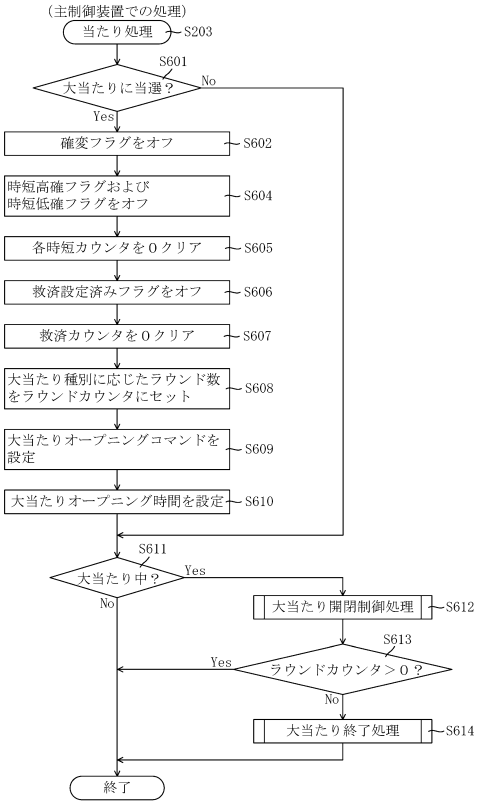
【図５１８】



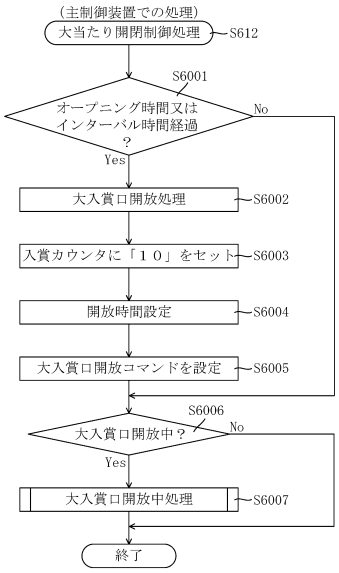
【図５１９】



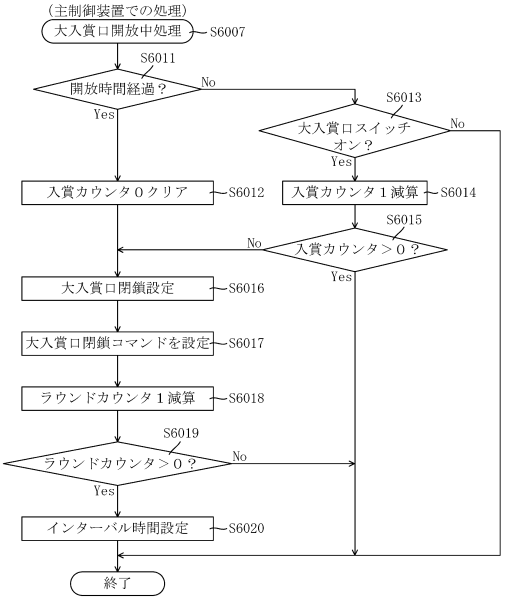
【図５２０】



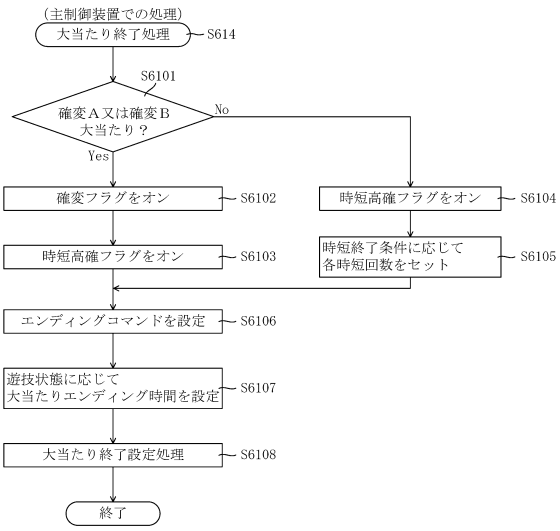
【図５２１】



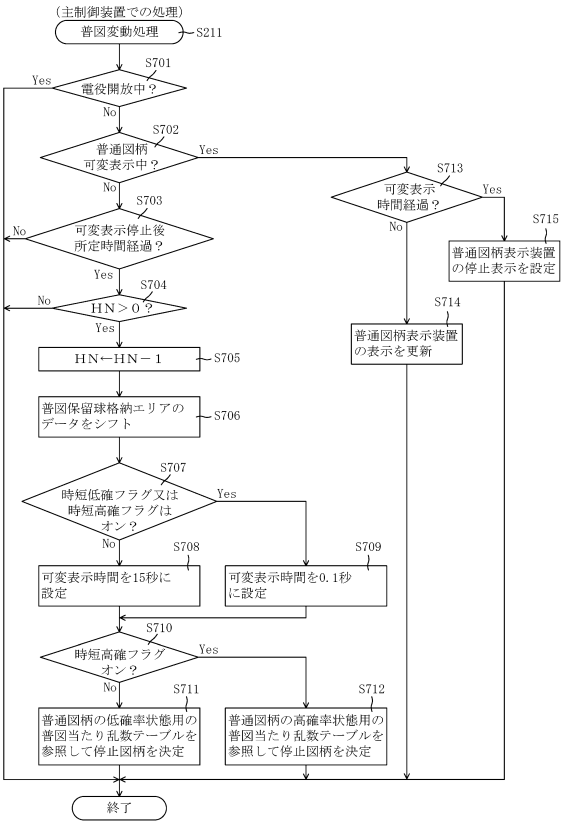
【図５２２】



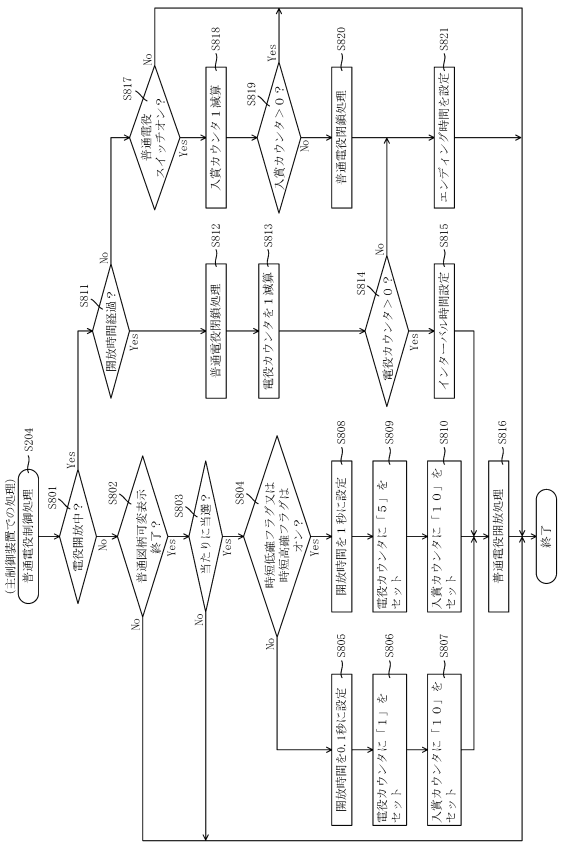
【図５２３】



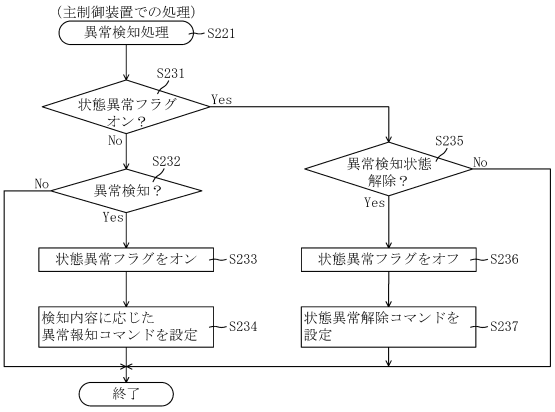
【図５２４】



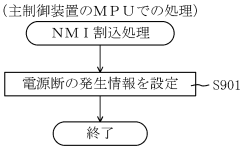
【図５２５】



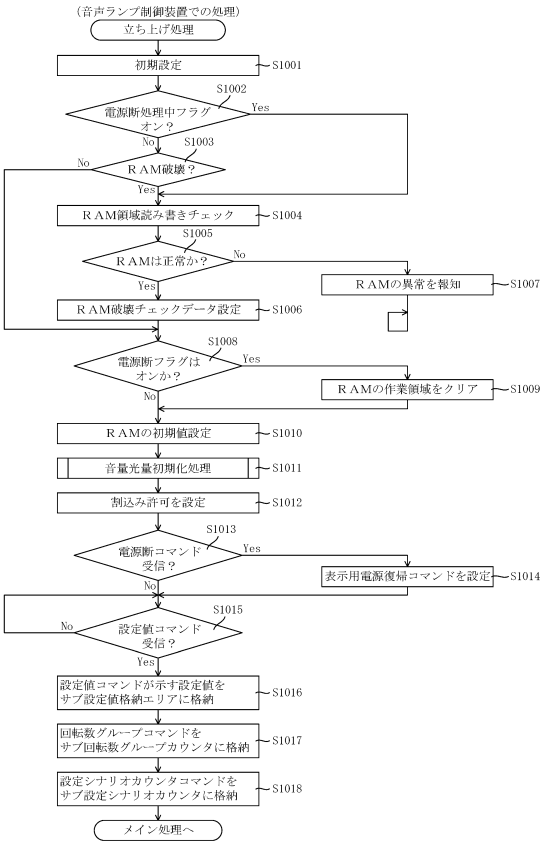
【図５２６】



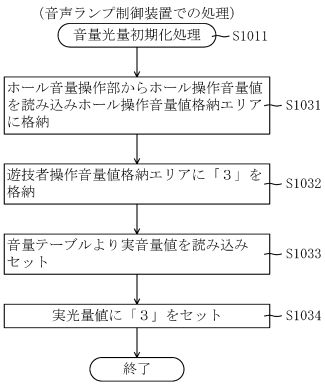
【図５２７】



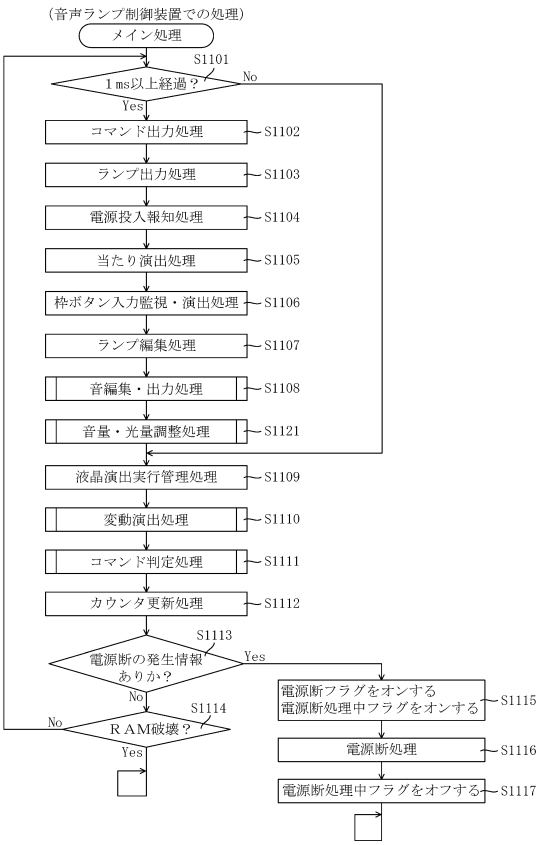
【図５２８】



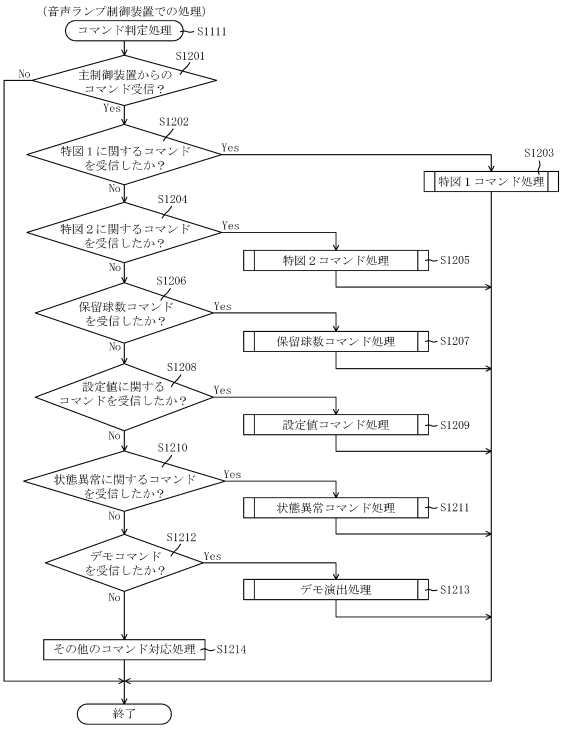
【図５２９】



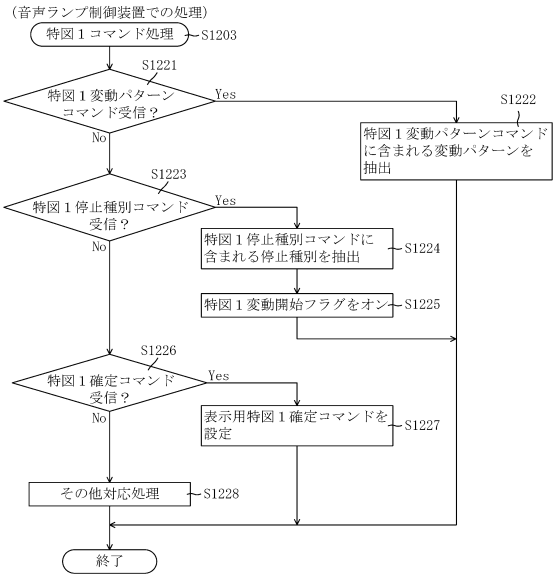
【図５３０】



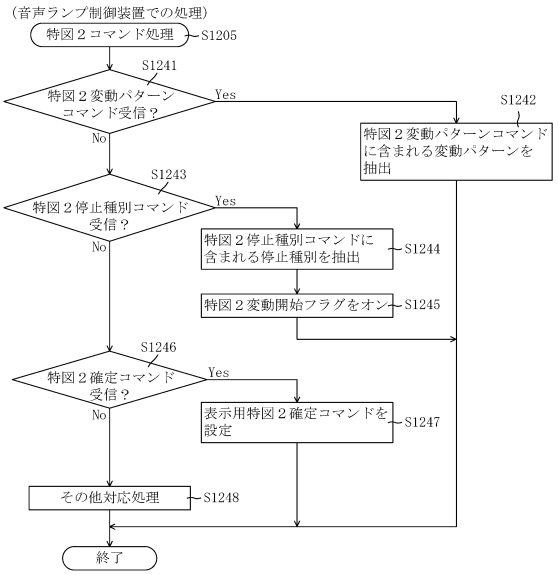
【図５３１】



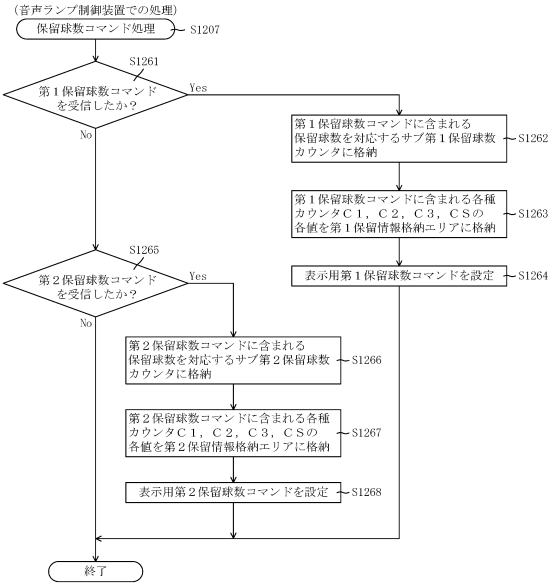
【図５３２】



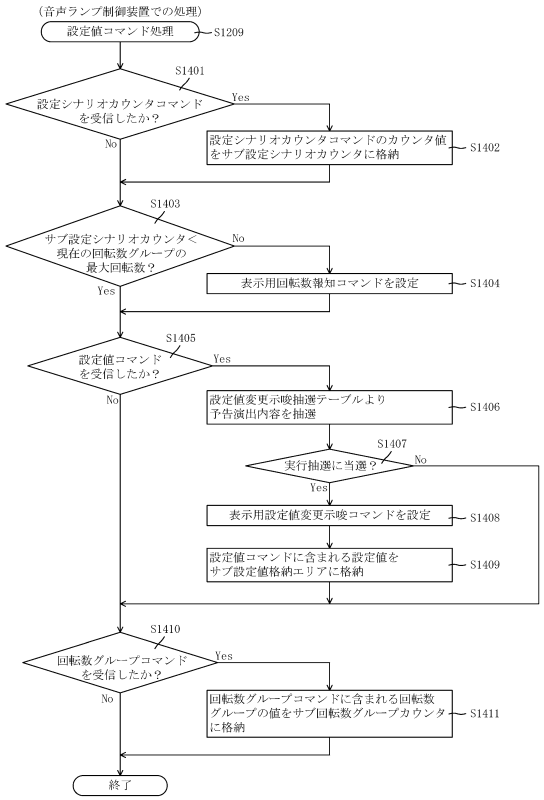
【図５３３】



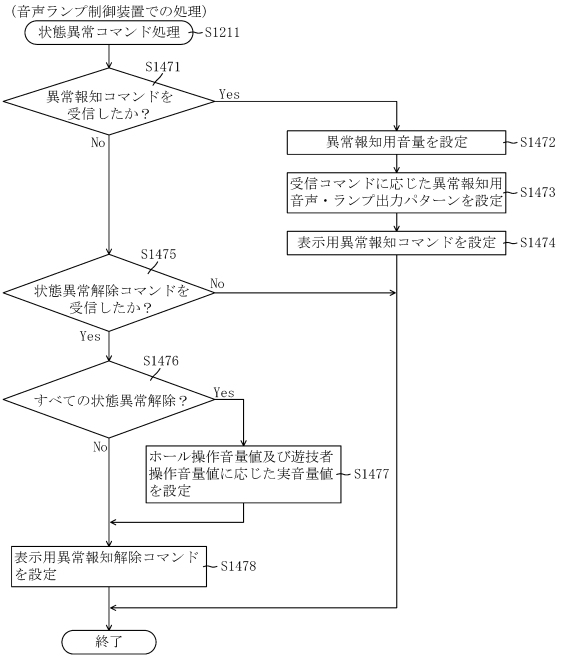
【図５３４】



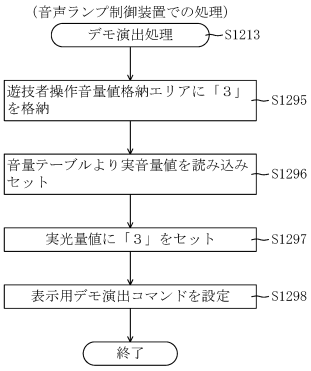
【図５３５】



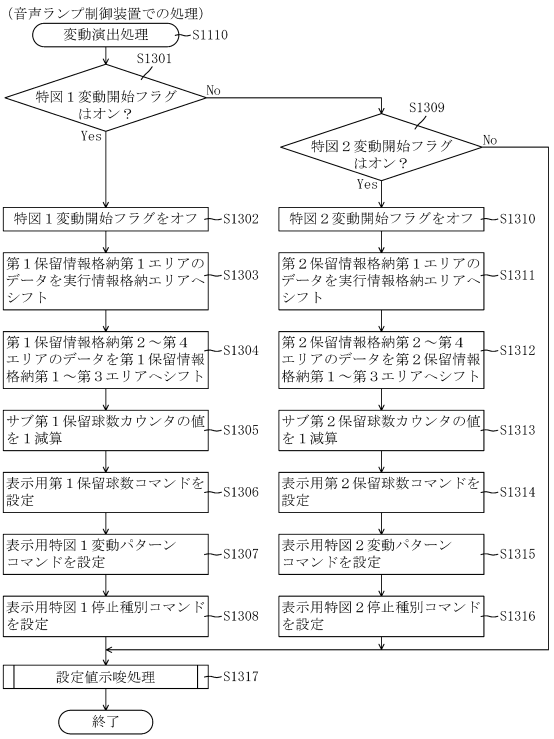
【図５３６】



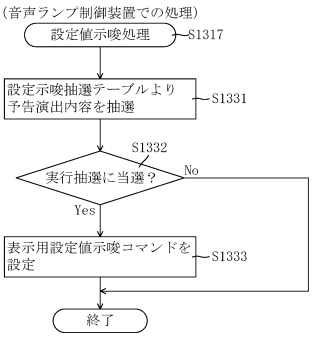
【図５３７】



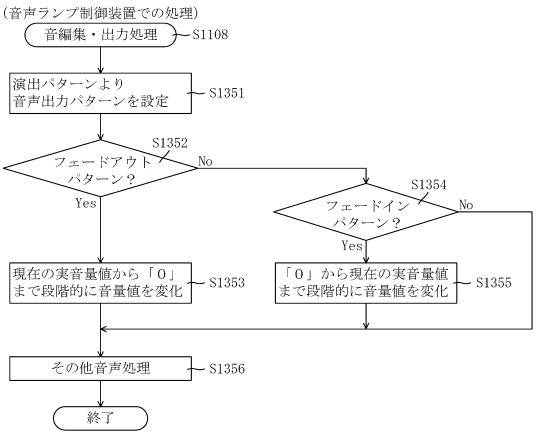
【図５３８】



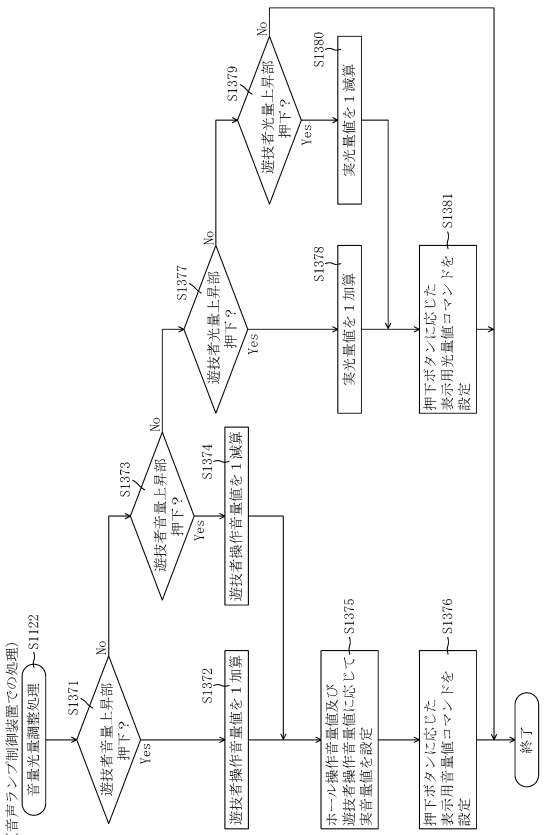
【図５３９】



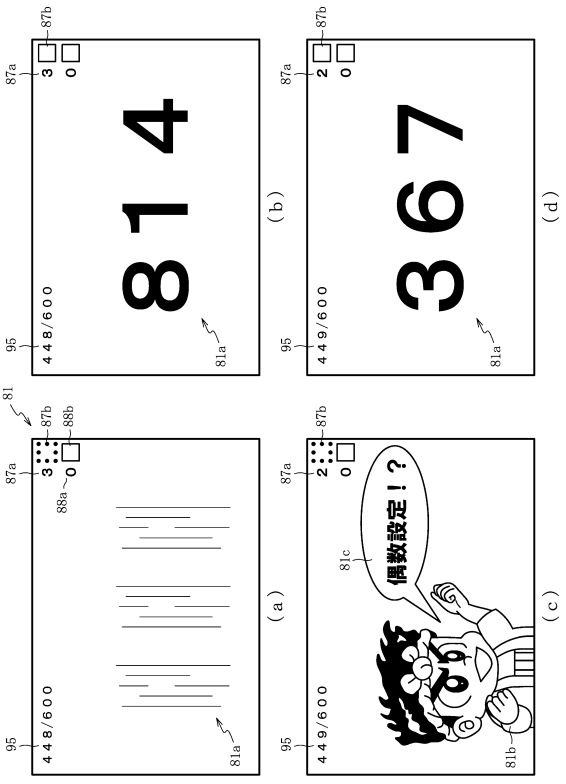
【図５４０】



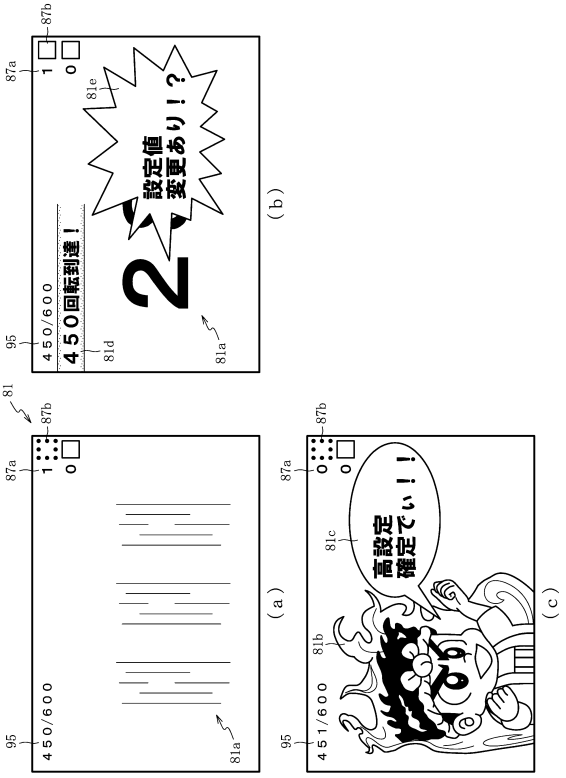
【図５４１】



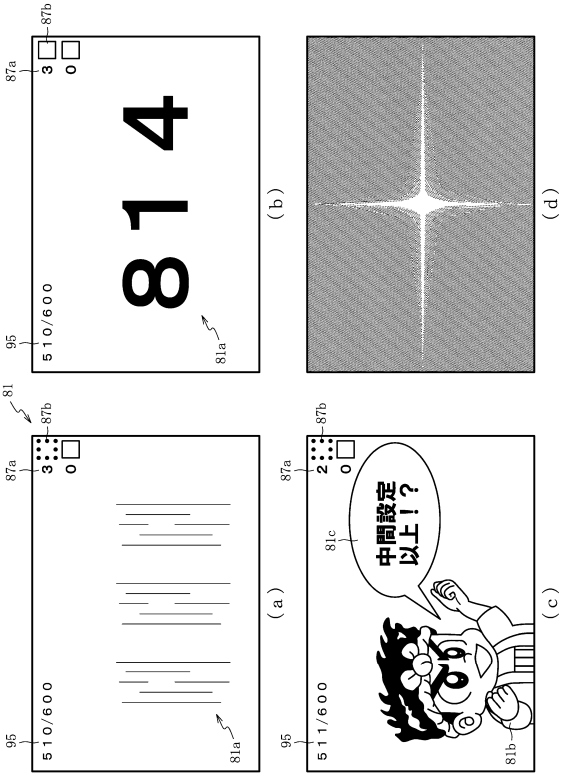
【図５４２】



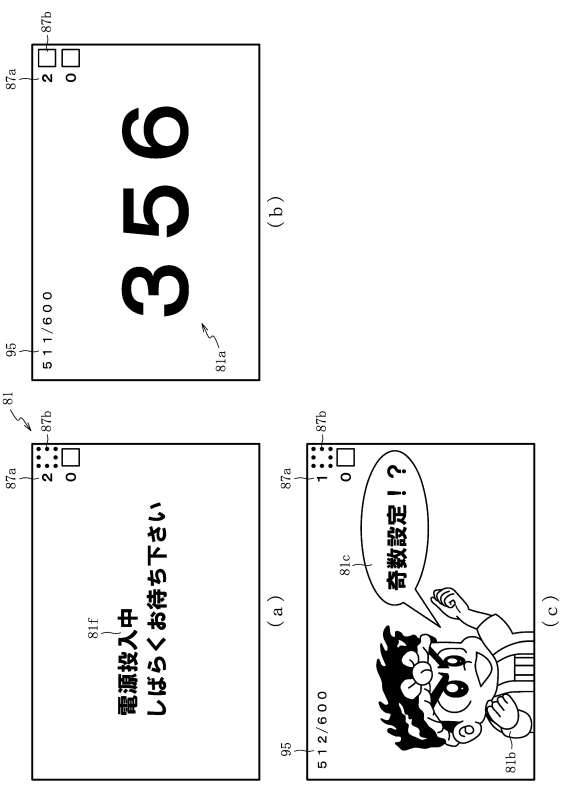
【図５４３】



【図５４４】



【図５４５】

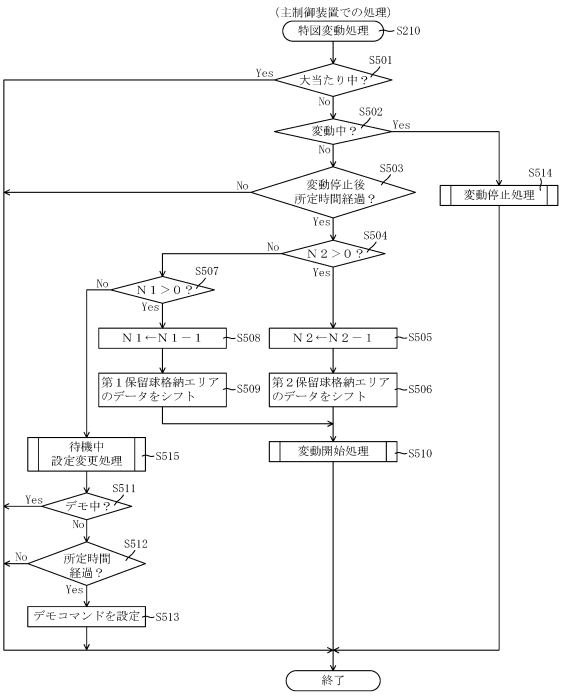


【図５４６】

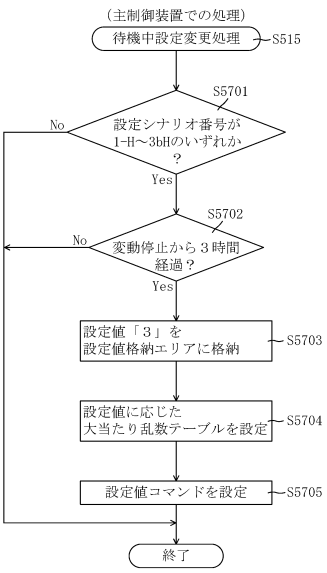
設定シナリオテーブル 202n

設定シナリオ番号	回転数グループ 特図回転数 0～450	No.1 451～1000	No.2 1001～1550	No.3 1551～2000	No.4 2001～	No.5	備考
1–		1	1	1	1	1	
2–		2	2	2	2	2	
3–		3	3	3	3	3	
2A		1	2	1	1	2	
2b		2	2	2	1	1	
3A		2	3	1	3	2	
3b		1	3	3	2	3	
1-H		1	1	1	1	1	
2-H		2	2	2	2	2	
3-H		3	3	3	3	3	無変動状態が３時間継続した場合に設定値を「３」に変更
2AH		1	2	1	1	2	
2bH		2	2	2	1	1	
3AH		2	3	1	3	2	
3bH		1	3	3	2	3	

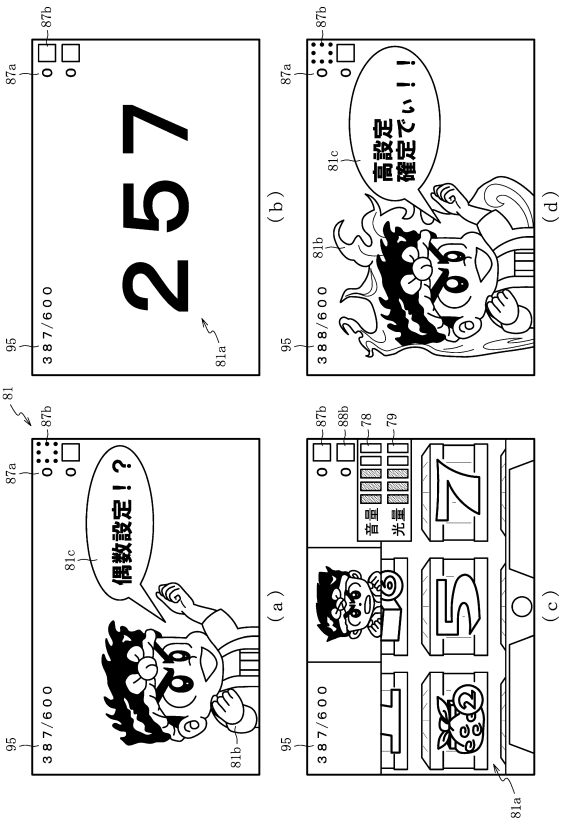
【図５４７】



【図５４８】



【図５４９】



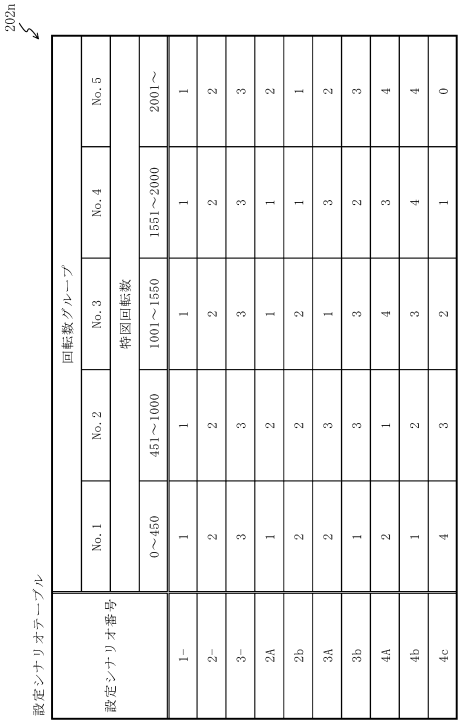
【図５５０】

大当たり乱数テーブル（特図１・特図２共通）

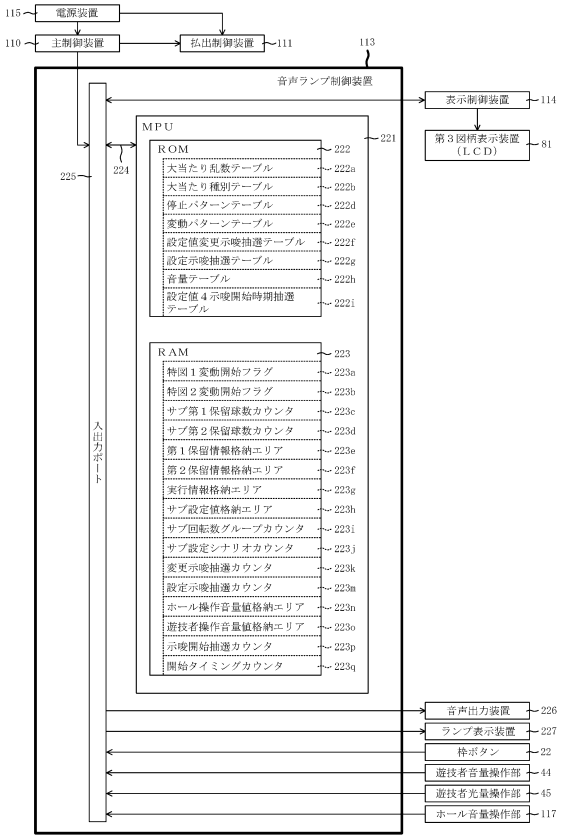
202a

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
0	低確	0～24	25個	25～9999	9975個
	高確	0～124	125個	125～9999	9875個
1	低確	0～32	33個	33～9999	9967個
	高確	0～164	165個	165～9999	9835個
2	低確	0～39	40個	40～9999	9960個
	高確	0～199	200個	200～9999	9800個
3	低確	0～49	50個	50～9999	9950個
	高確	0～249	250個	250～9999	9750個
4	低確	0～99	100個	100～9999	9900個
	高確	0～499	500個	500～9999	9500個

【図５５１】



【図５５２】



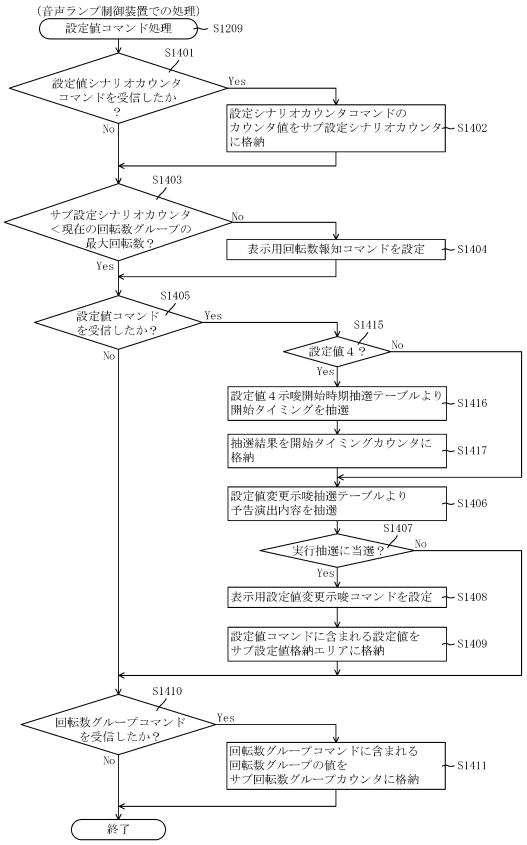
【図５５３】

222i

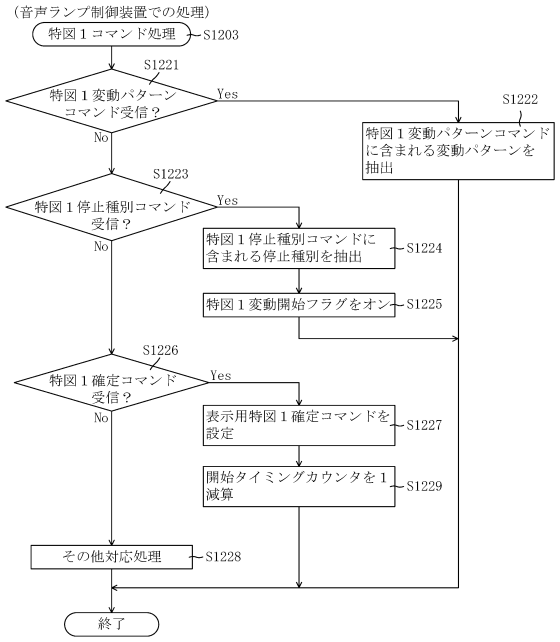
設定値４示唆開始時期抽選テーブル

示唆開始カウンタ値	割合	開始タイミング	
0～19	20%	No.1	1回転後
20～34	15%	No.2	10回転後
35～49	15%	No.3	25回転後
50～64	15%	No.4	50回転後
65～79	15%	No.5	75回転後
80～99	20%	No.6	100回転後

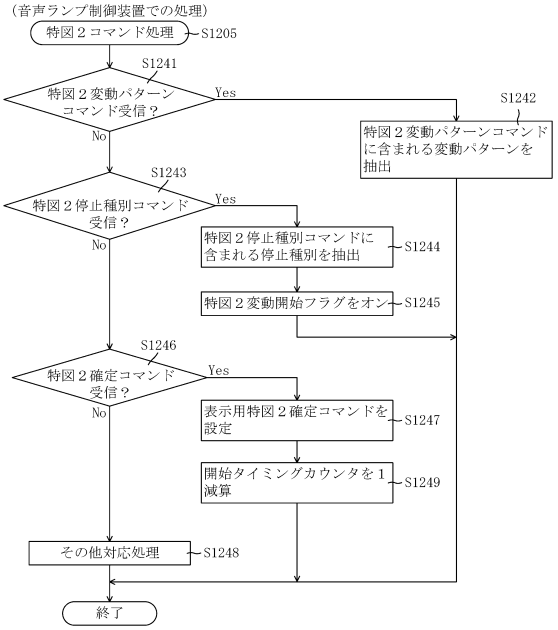
【図５５４】



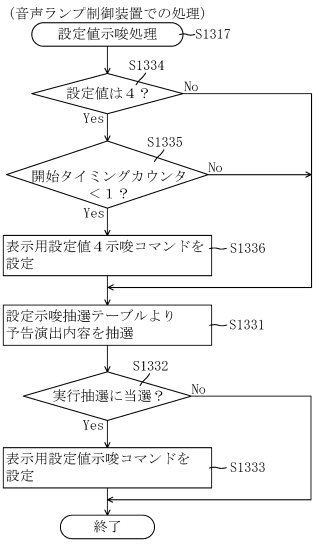
【図５５５】



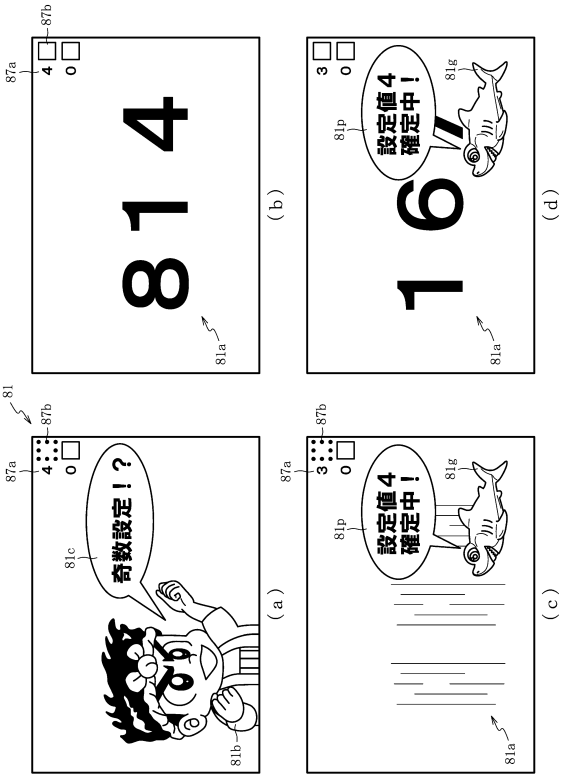
【図５５６】



【図５５７】

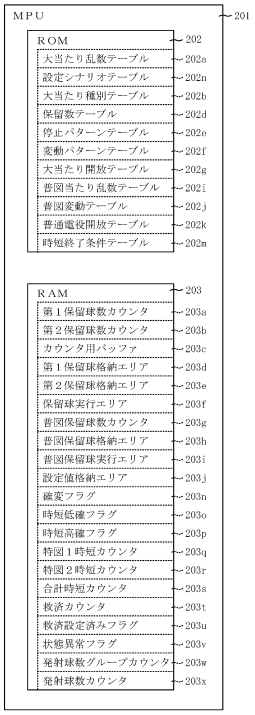


【図５５８】

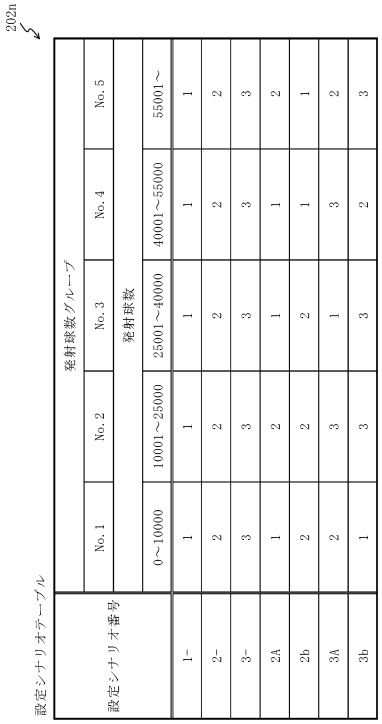


50

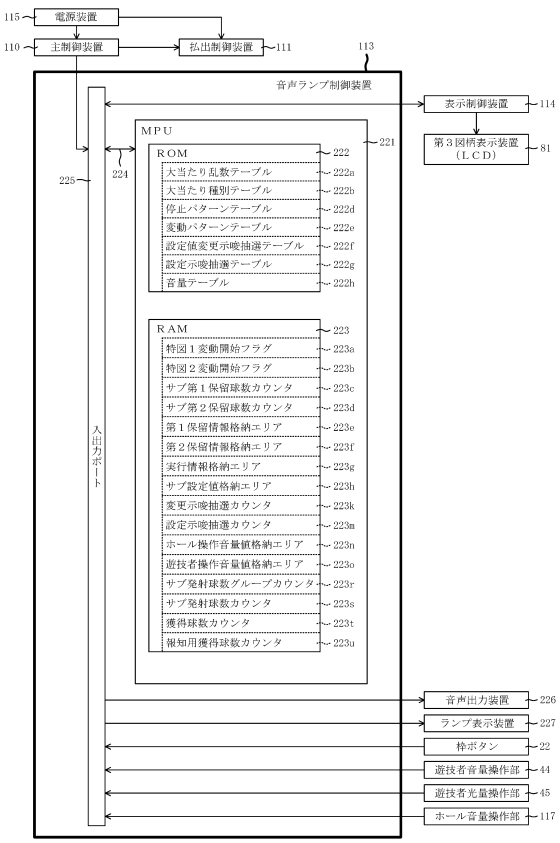
【図５５９】



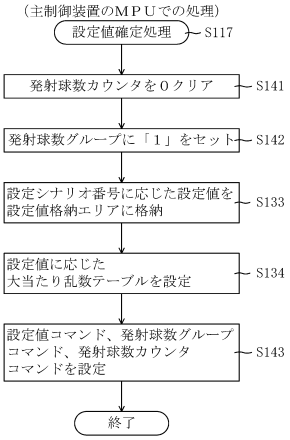
【図５６０】



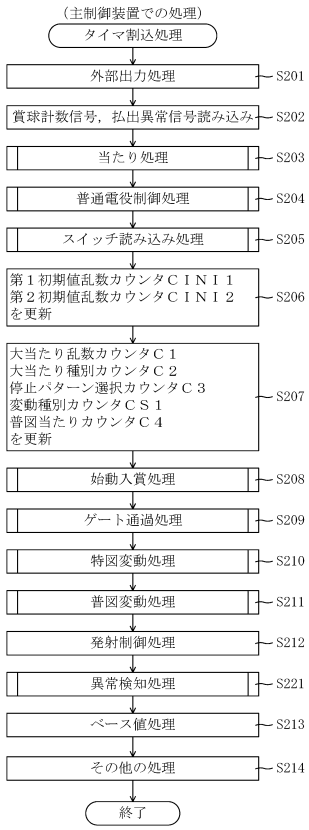
【図５６１】



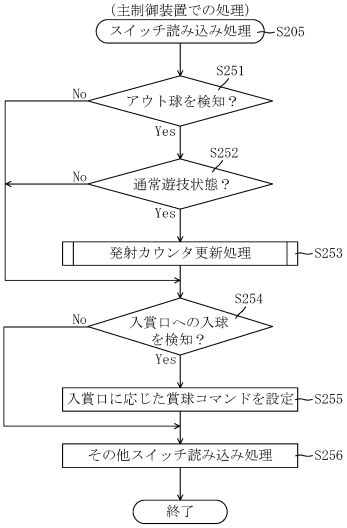
【図５６２】



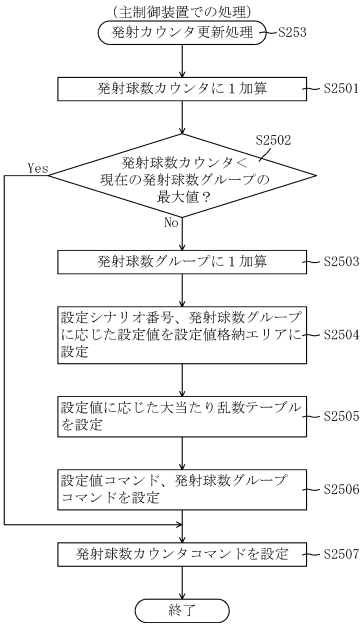
【図５６３】



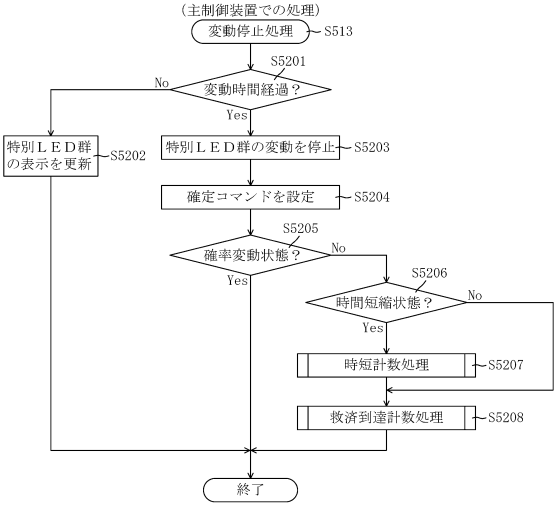
【図５６４】



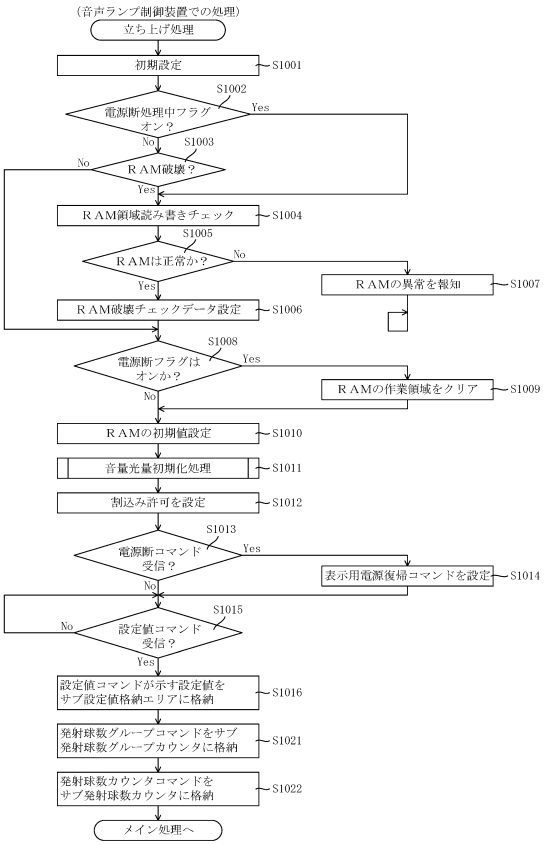
【図５６５】



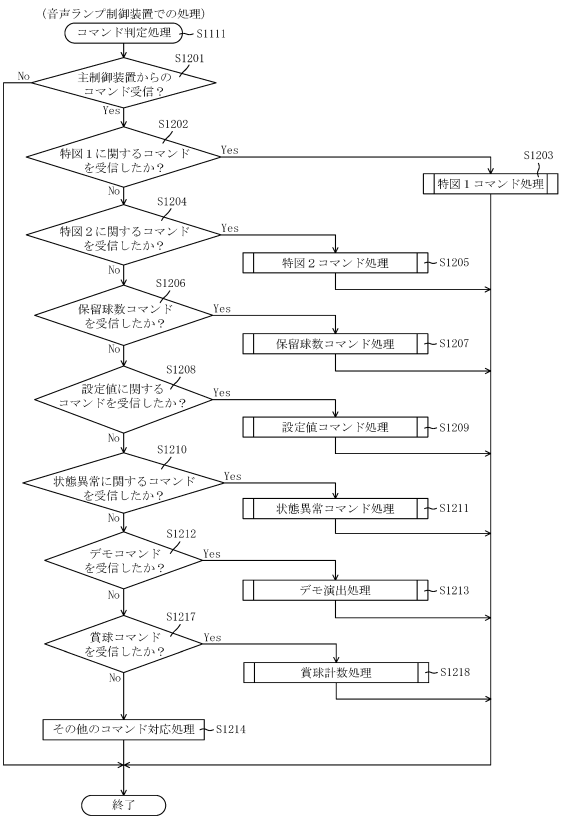
【図５６６】



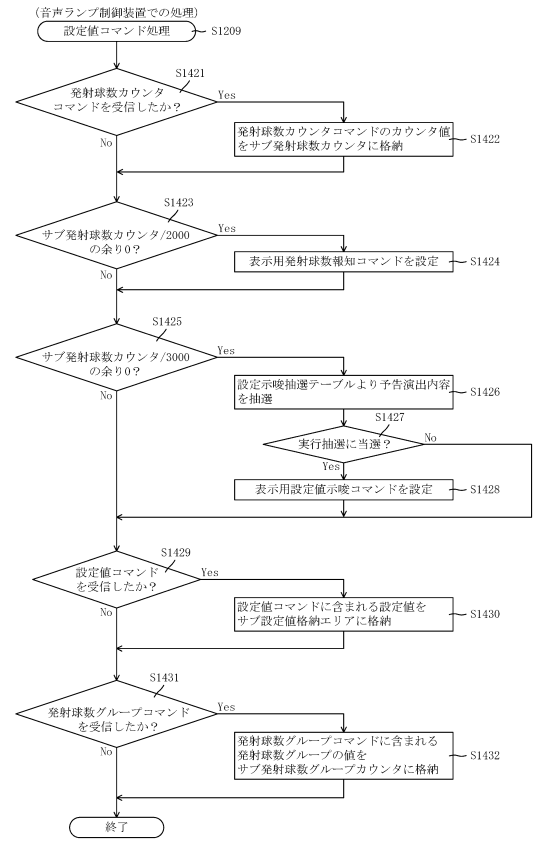
【図５６７】



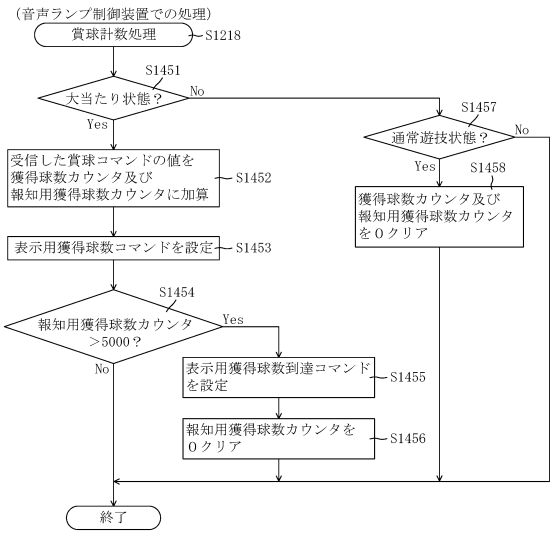
【図５６８】



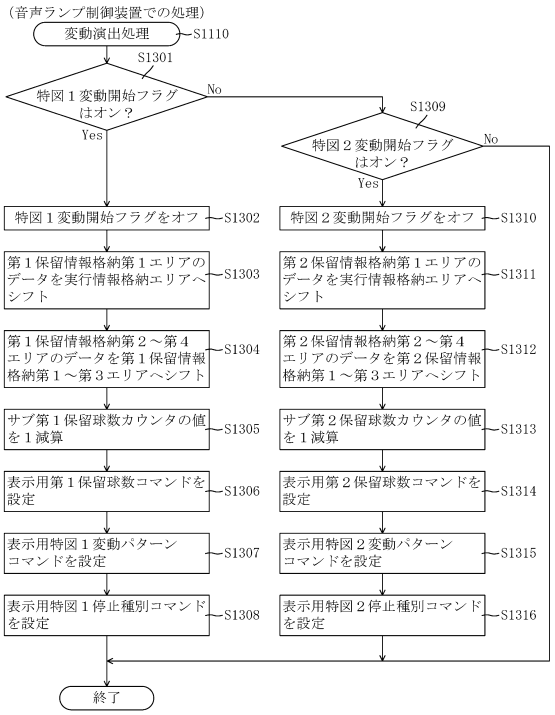
【図５６９】



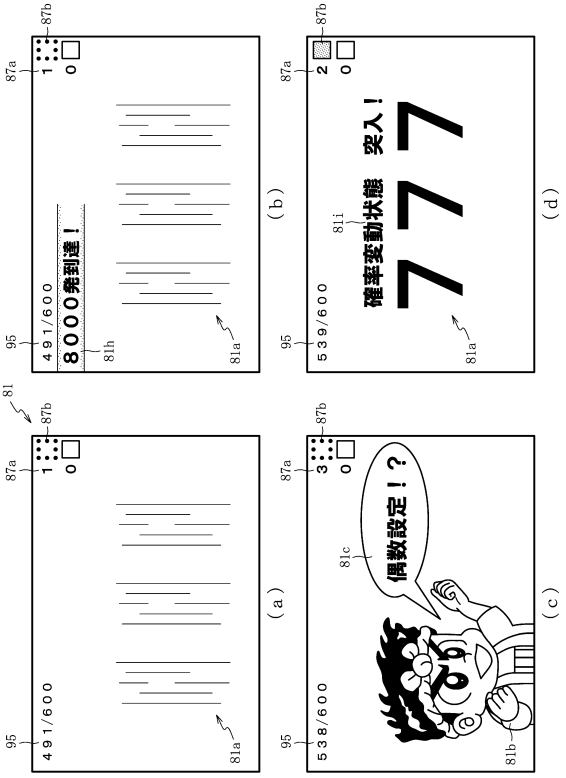
【図５７０】



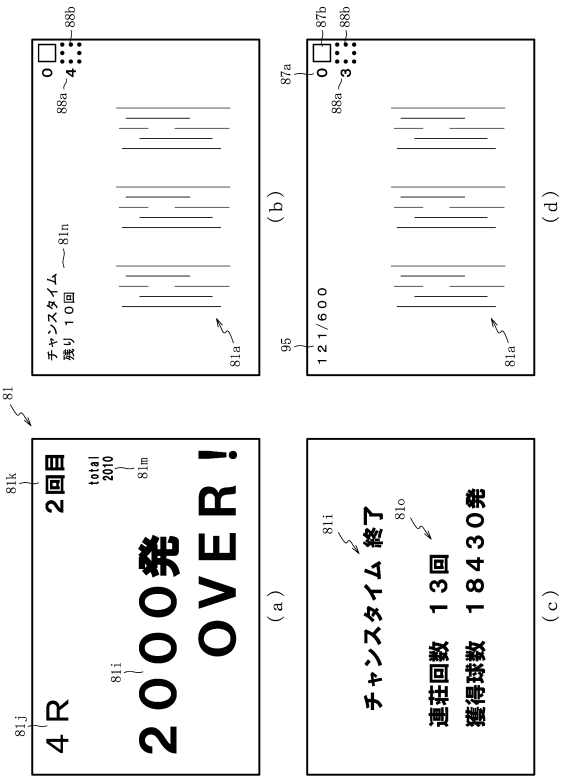
【図５７１】



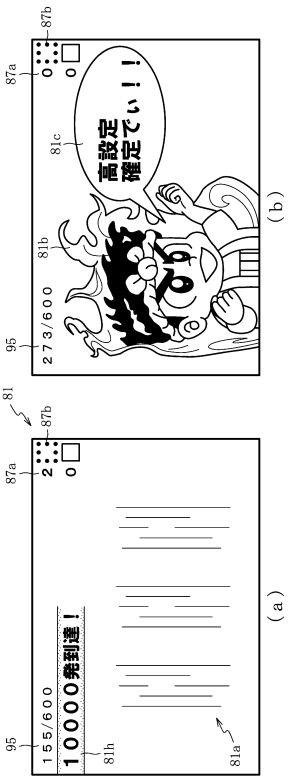
【図５７２】



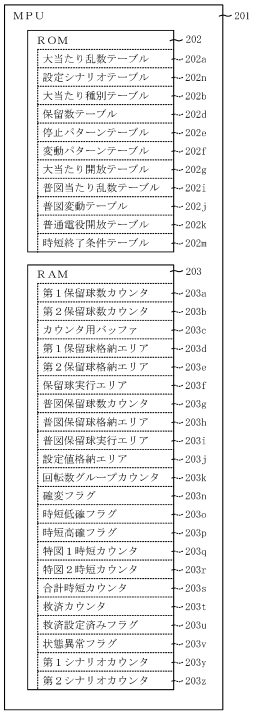
【図５７３】



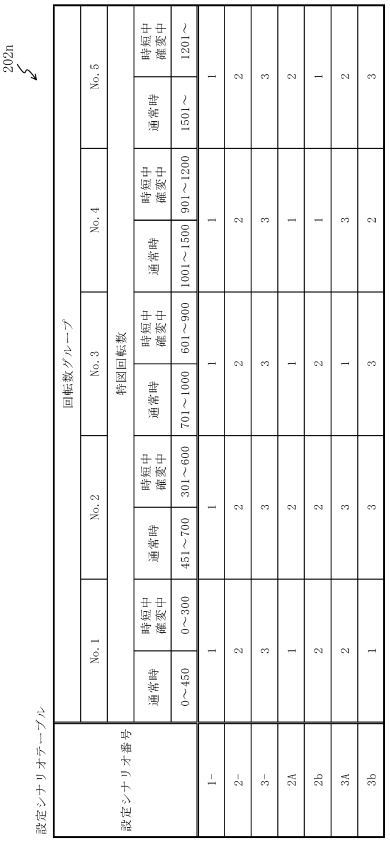
【図５７４】



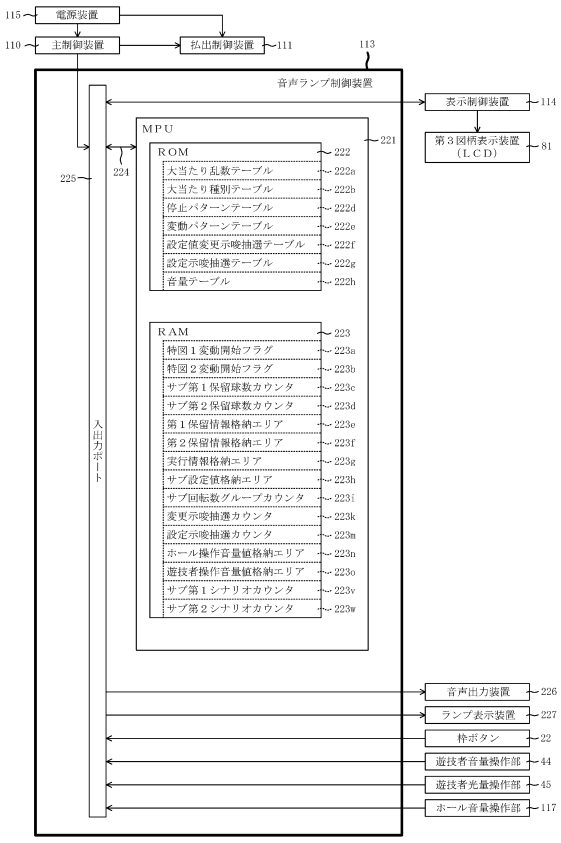
【図５７５】



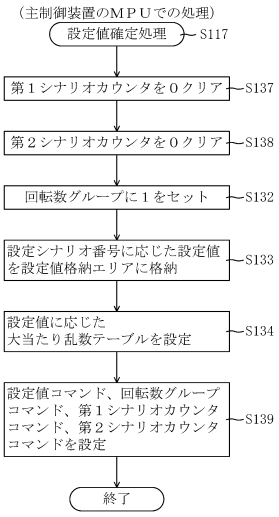
【図５７６】



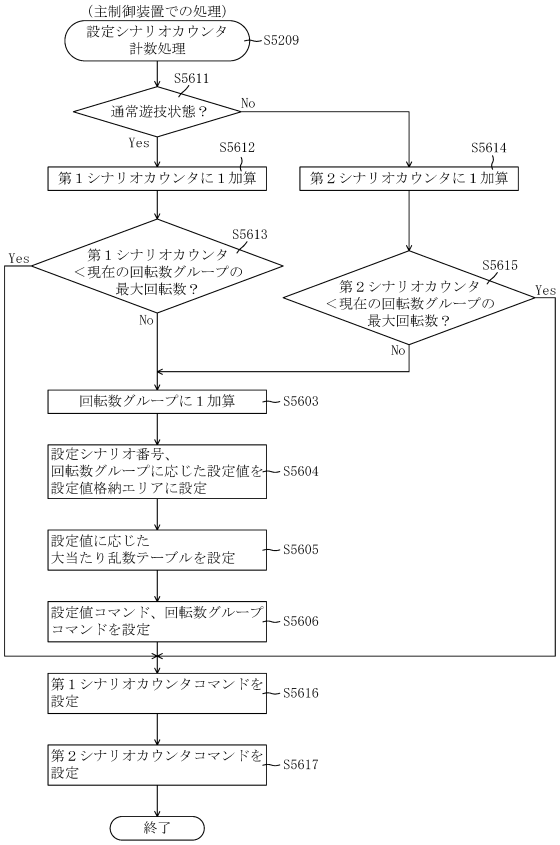
【図５７７】



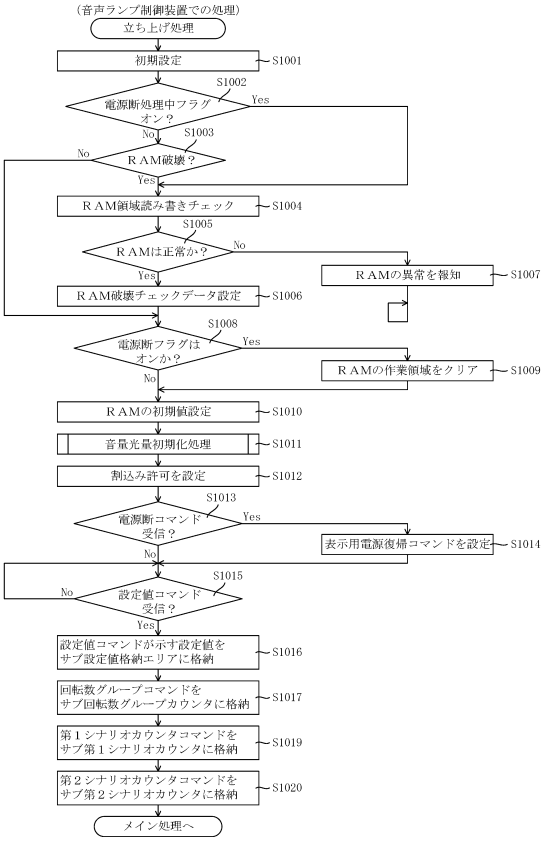
【図５７８】



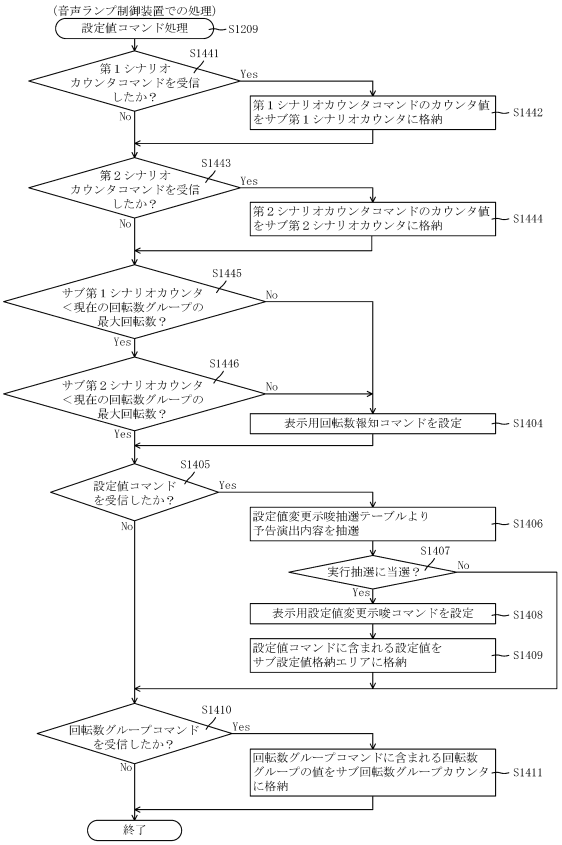
【図５７９】



【図５８０】



【図５８１】



【図５８２】

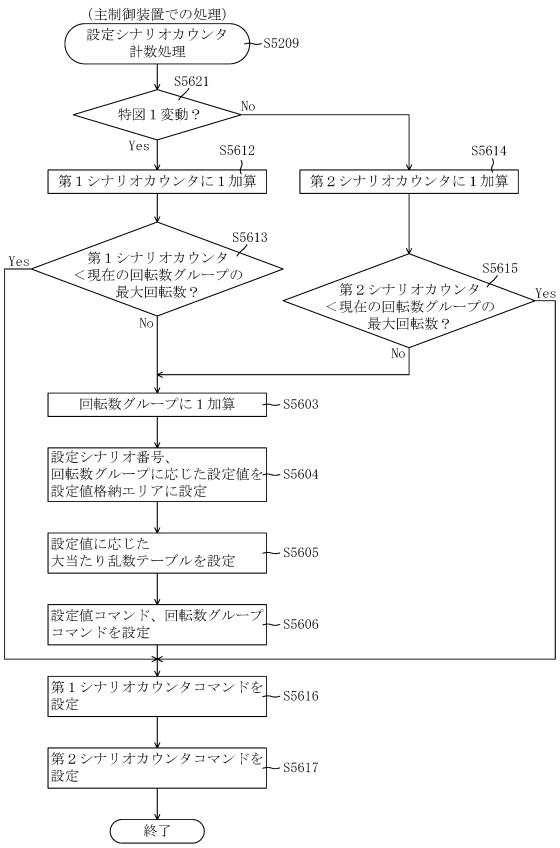
202n

設定シナリオテーブル

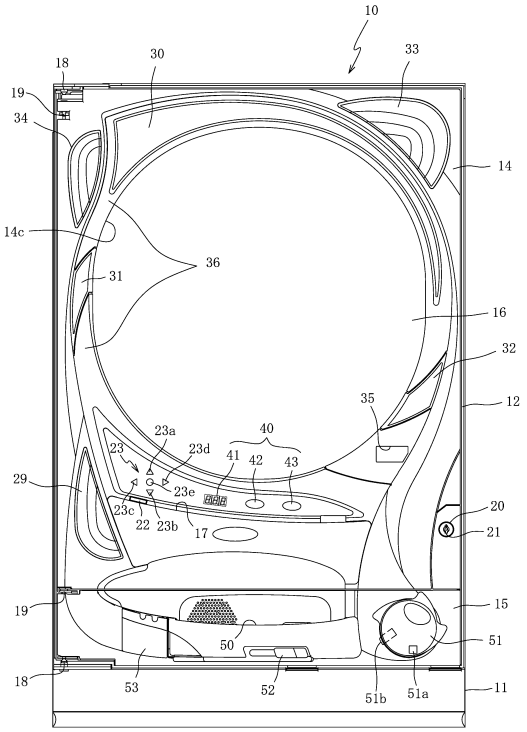
設定シナリオ番号	回転数グループ	特図回転数									
	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	特図１	特図２	特図１	特図２	特図１	特図２
						0～450	0～300	451～700	301～600	701～1000	691～900
1–	1	1	1	1	1						
2–	2	2	2	2	2						
3–	3	3	3	3	3						
2A	1	2	1	1	2						
2b	2	2	2	1	1						
3A	2	3	1	3	2						
3b	1	3	3	2	3						

設定シナリオ番号	回転数グループ	特図回転数									
	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	特図２	特図１	特図２	特図１	特図２	特図１
						1201～	1501～	901～1200	1001～1500	691～900	701～1000
1–	1	1	1	1	1						
2–	2	2	2	2	2						
3–	3	3	3	3	3						
2A	1	2	1	1	2						
2b	2	2	2	1	1						
3A	2	3	1	3	2						
3b	1	3	3	2	3						

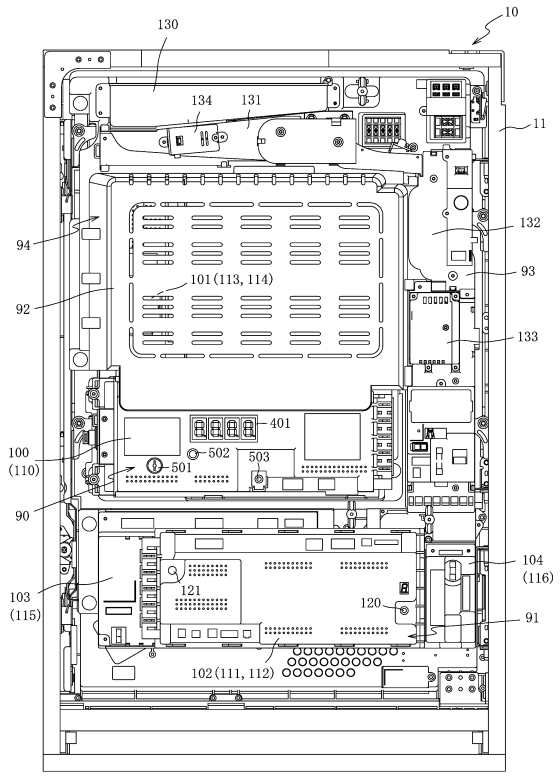
【図５８３】



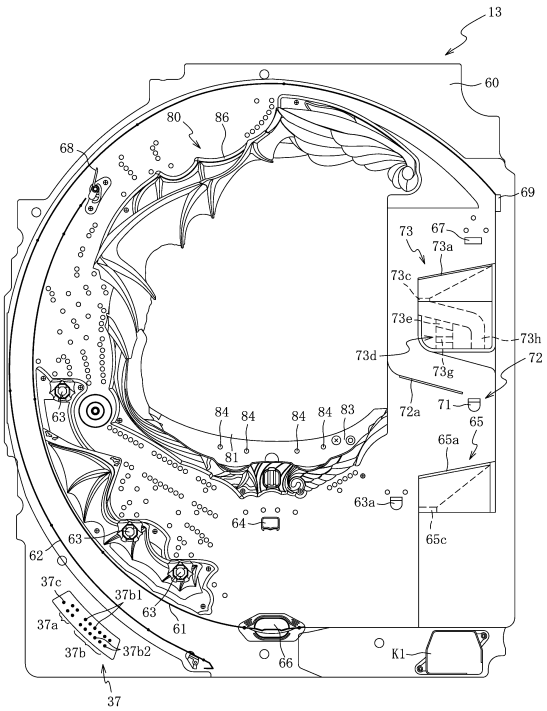
【図５８４】



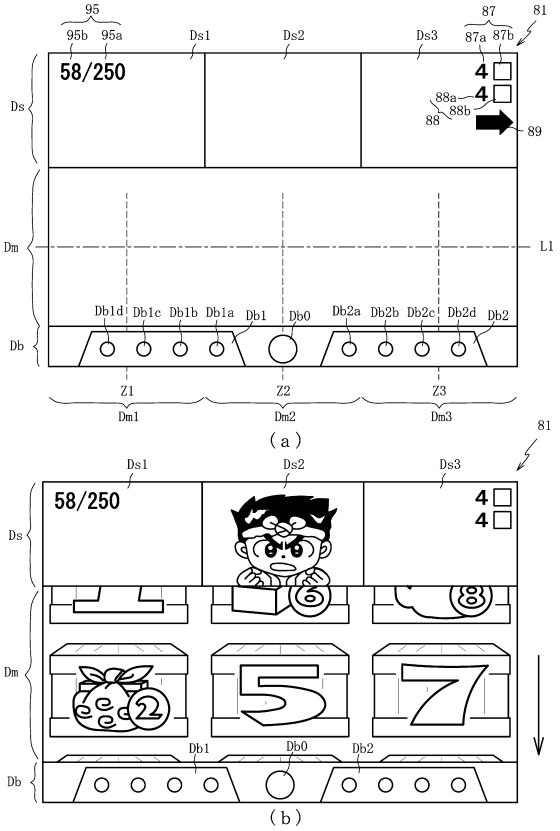
【図５８５】



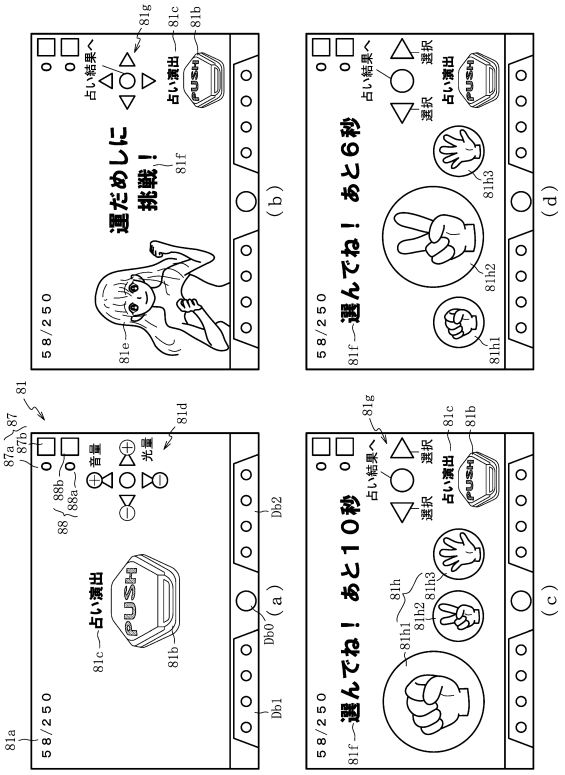
【図５８６】



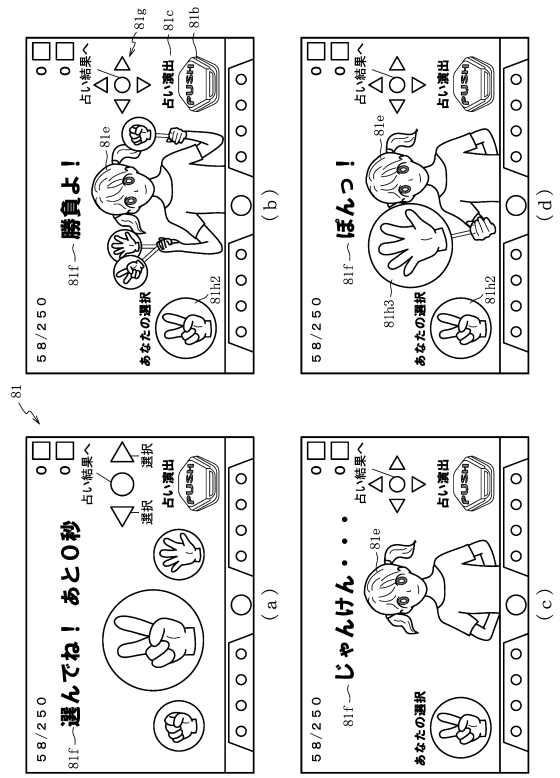
【図５８７】



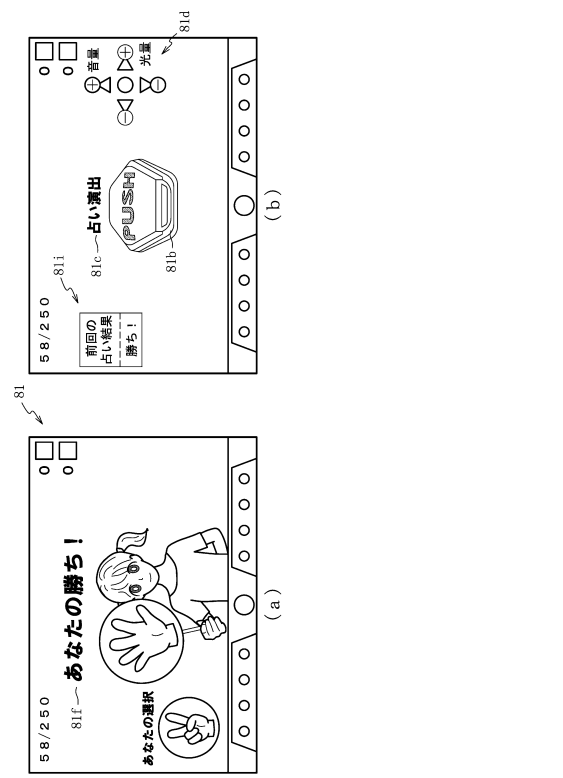
【図５８８】



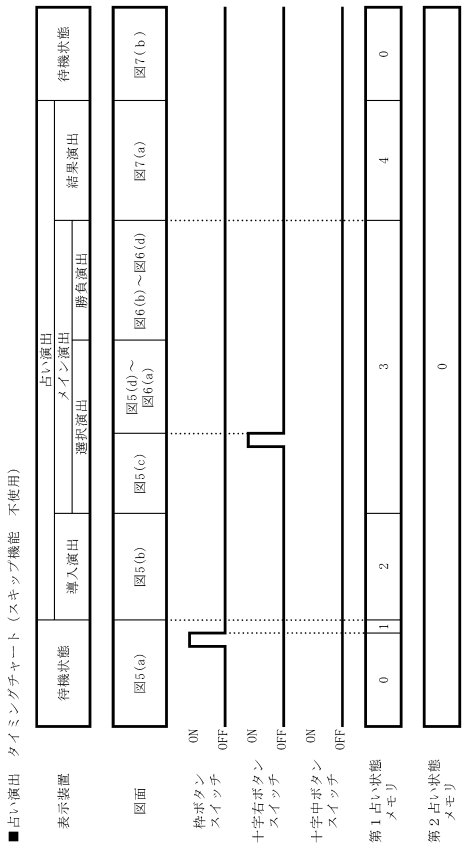
【図５８９】



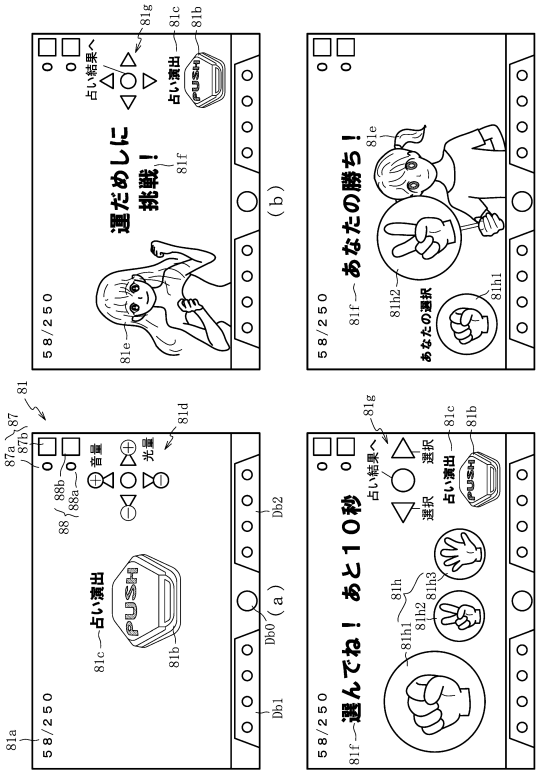
【図５９０】



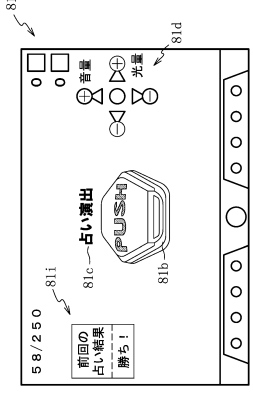
【図５９１】



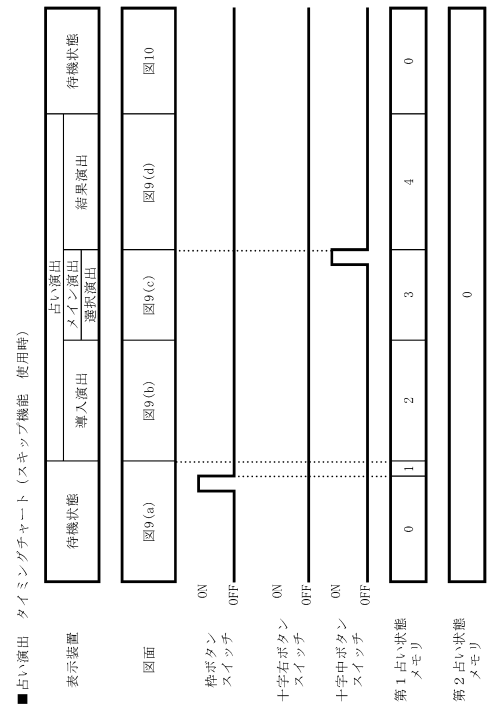
【図５９２】



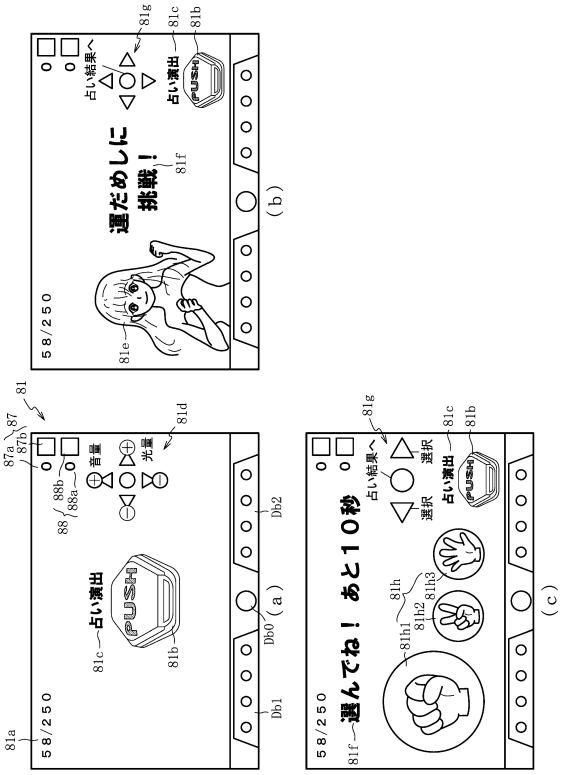
【図５９３】



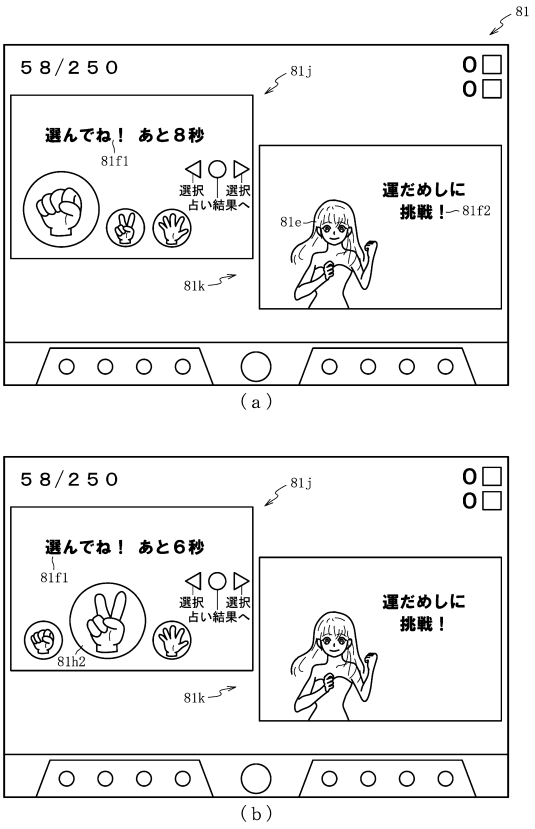
【図５９４】



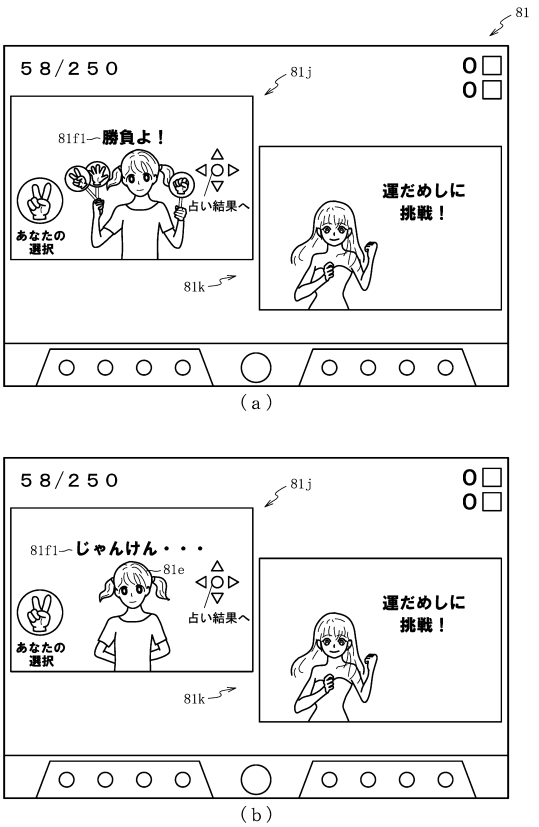
【図５９５】



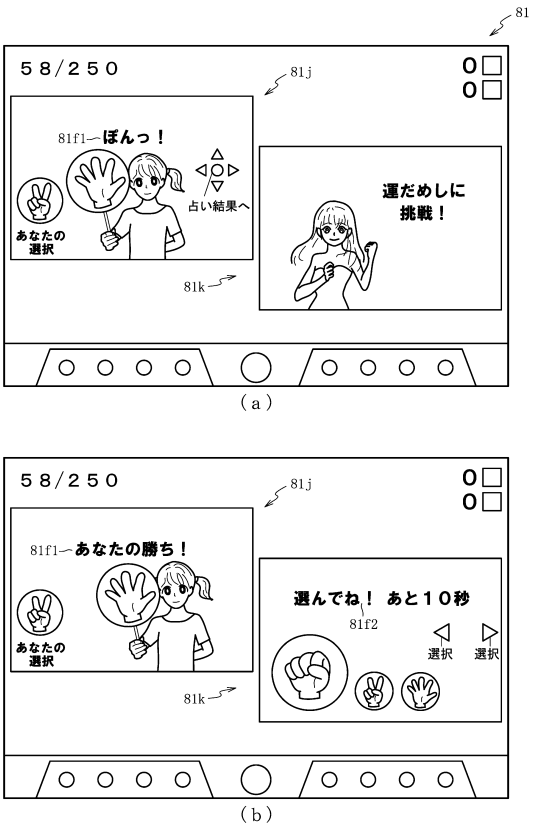
【図５９６】



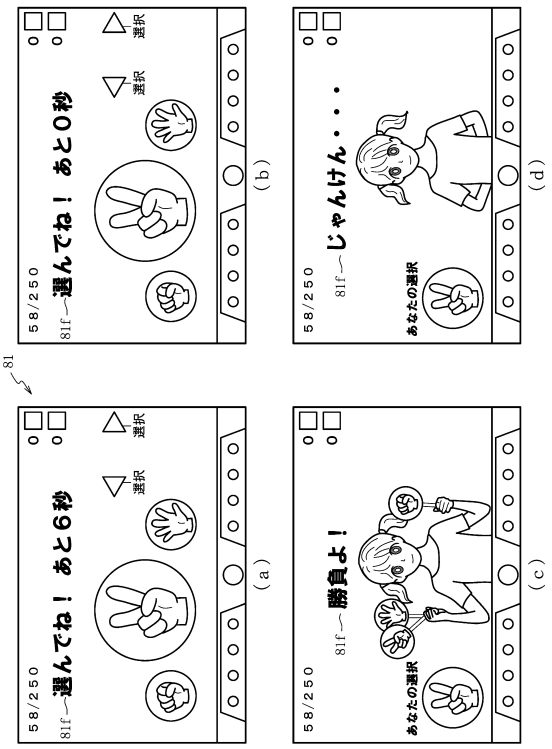
【図５９７】



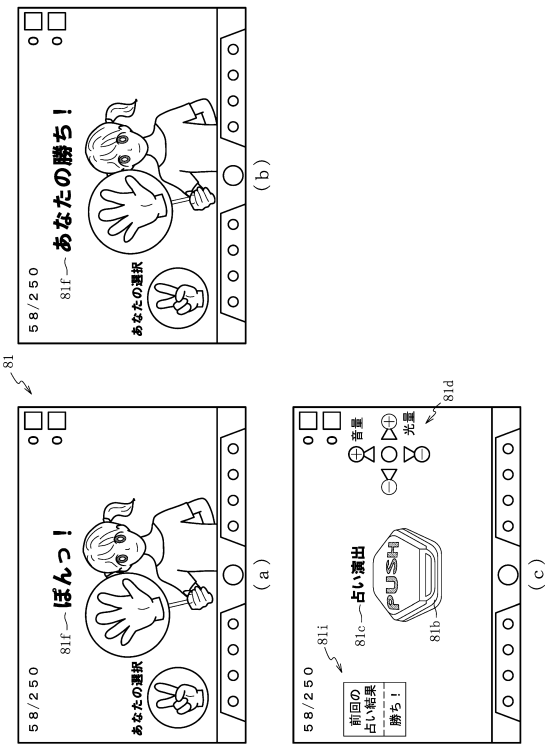
【図５９８】



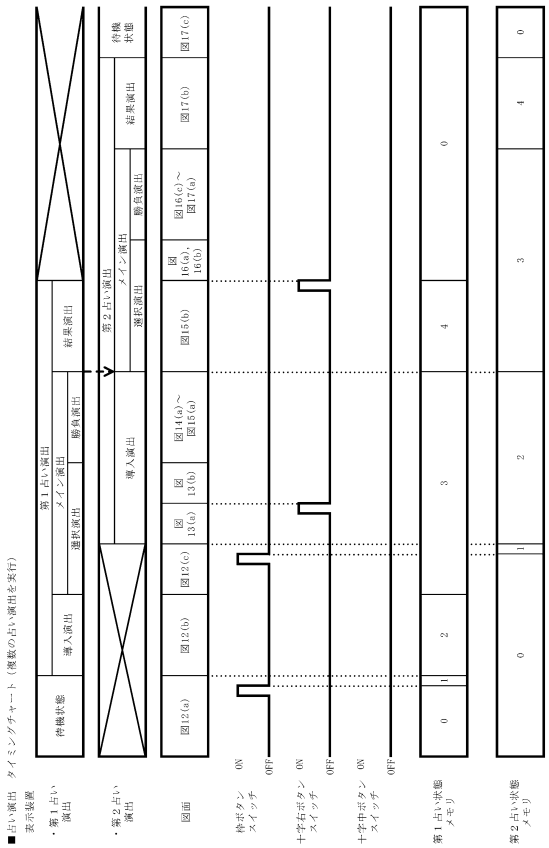
【図５９９】



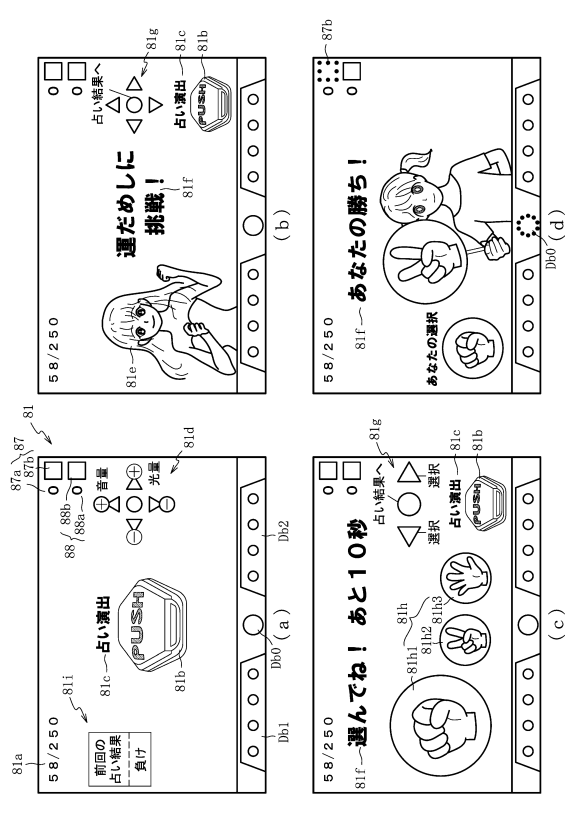
【図６００】



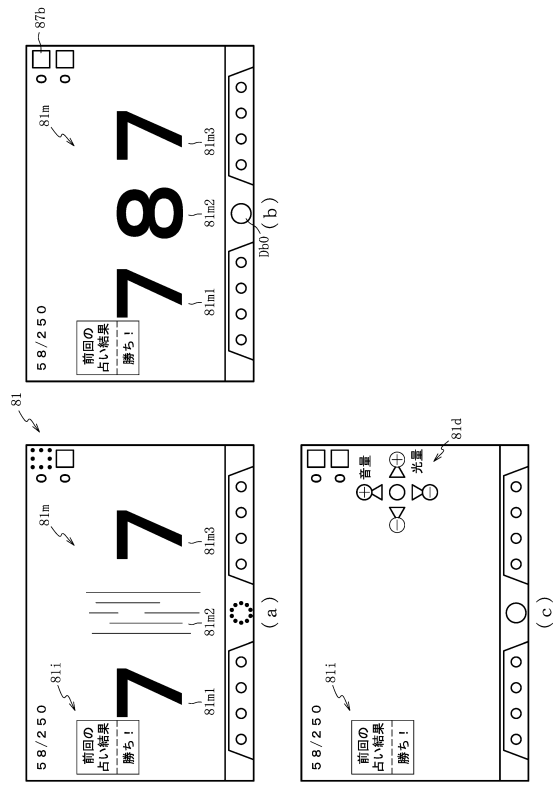
【図６０１】



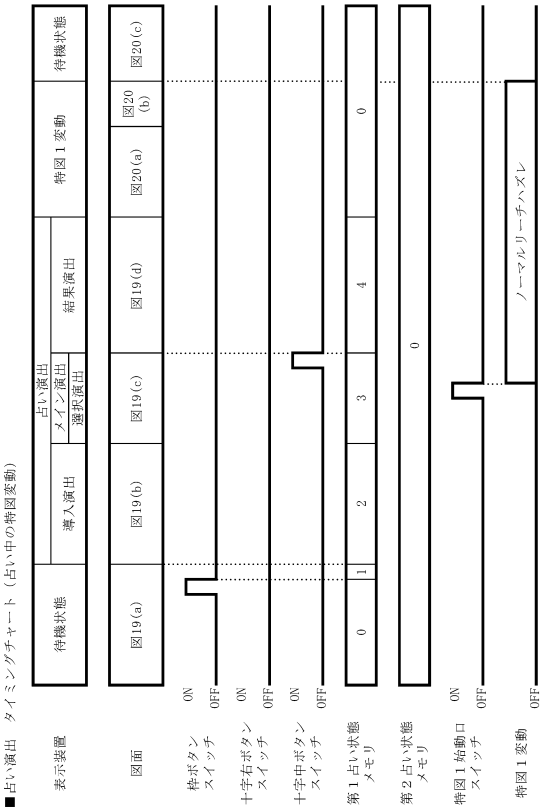
【図６０２】



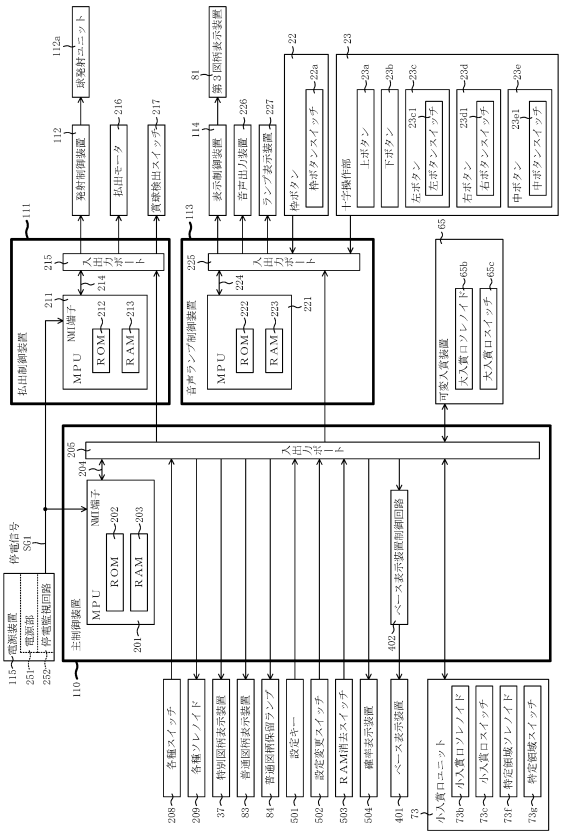
【図６０３】



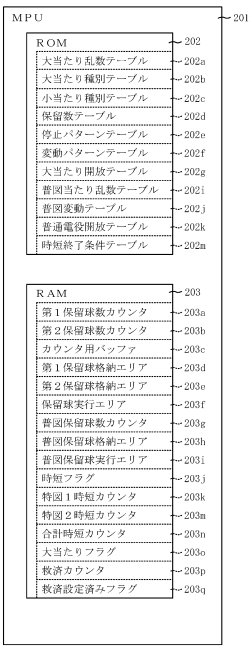
【図６０４】



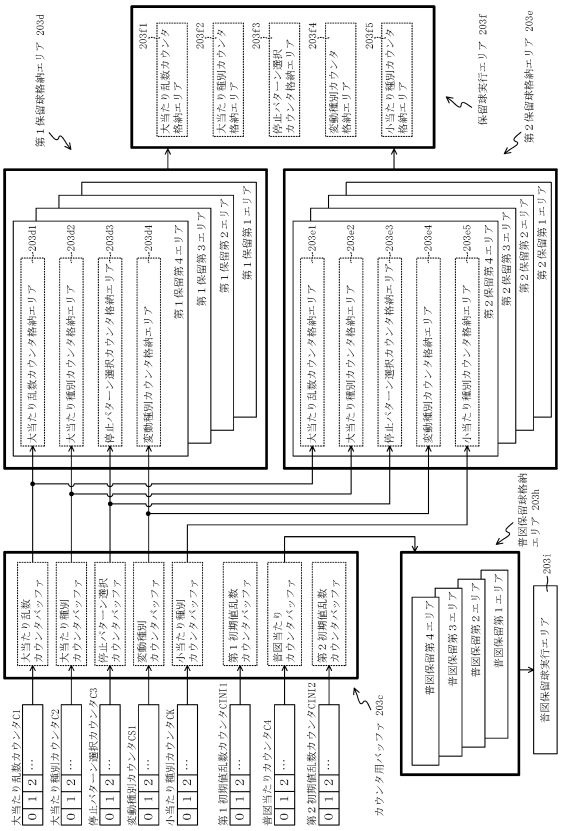
【図６０５】



【図６０６】



【図６０７】



【図６０８】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～99	100個	－	0個	100～9999	9900個
2	0～101	102個	－	0個	102～9999	9898個
3	0～103	104個	－	0個	104～9999	9896個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～99	100個	100～263	164個	264～9999	9736個
2	0～101	102個	102～265	164個	266～9999	9734個
3	0～103	104個	104～267	164個	268～9999	9732個

（ｂ）

【図６０９】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0～29	通常Ａ	30%	5R	通常遊技状態
30～99	時短Ａ	70%		第１時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0～99	時短Ｂ	100%	10R	第２時間短縮状態

（ｂ）

【図６１０】

202c

特図２小当たり種別テーブル

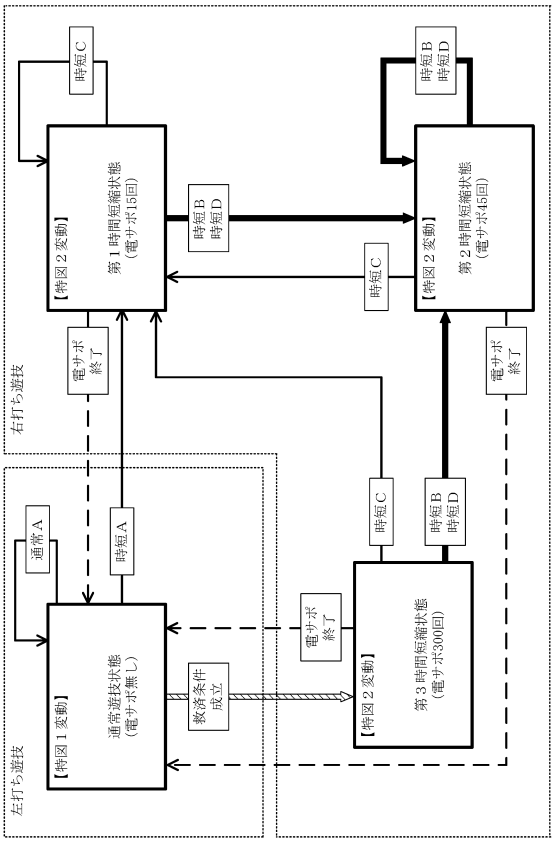
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～99	100%	1R	－
時短Ｃ	通過	0～29	30%	1+9R	第１時間短縮状態
時短Ｄ		30～99	70%		第２時間短縮状態

【図６１１】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	変動前態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 通常Ａ当選 時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ15回）	時短Ａ・Ｃ当選	低	低	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ45回）	時短Ｂ・Ｄ当選	低	低	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ300回）	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知

【図６１２】



【図６１３】

特図１用保留数テーブル　202d1

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

（ａ）

特図２用保留数テーブル　202d2

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			

（ｂ）

【図６１４】

Ａテーブル　202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98，99

（ａ）

Ｂテーブル　202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98，99

（ｂ）

Ｃテーブル　202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0～4
E4	スーパーリーチ	-	5～39
E5	スペシャルリーチ	-	40～99

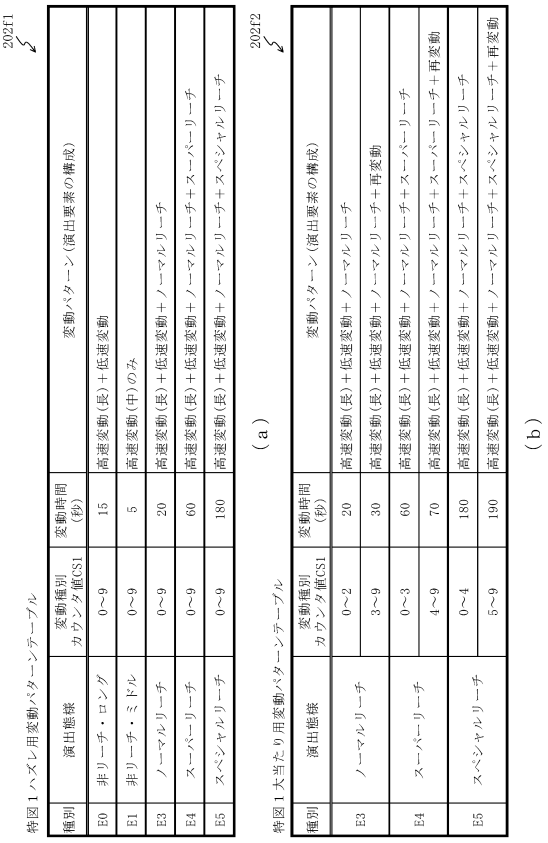
（ｃ）

Ｄテーブル　202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98，99

（ｄ）

【図６１５】



202f1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

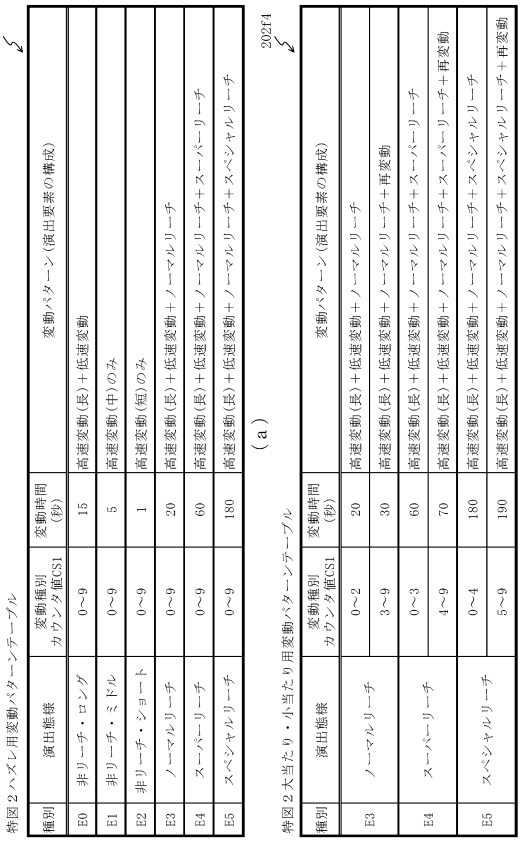
202f2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図６１６】



202f3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

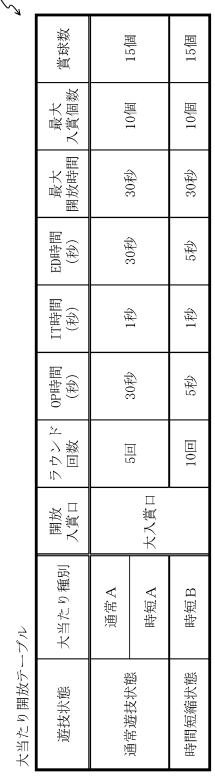
202f4

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図６１７】

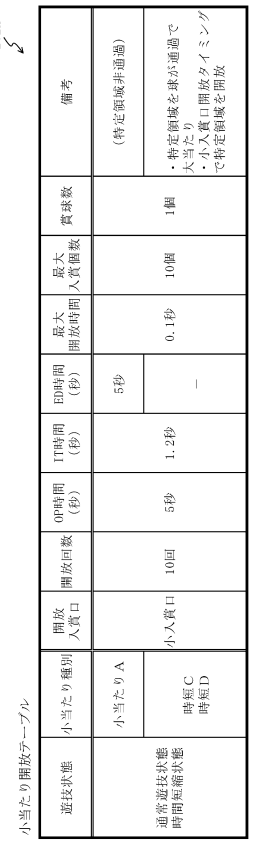


202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数
通常遊技状態	通常A	大入賞口	5回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	15個
	時短A								
時間短縮状態	時短B		10回	5秒	1秒	5秒	30秒	10個	15個

【図６１８】



202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短C 時短D					—				・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放

【図６１９】

202m

時短終了条件テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	時短回数			移行先遊技状態
			特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
通常遊技状態 時間短縮状態	時短Ａ	時短Ｃ	15回	15回	15回	第１時間短縮状態
	時短Ｂ	時短Ｄ	45回	45回	45回	第２時間短縮状態
	－		300回	300回	300回	第３時間短縮状態
通常遊技状態 （救済条件成立）						

【図６２０】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

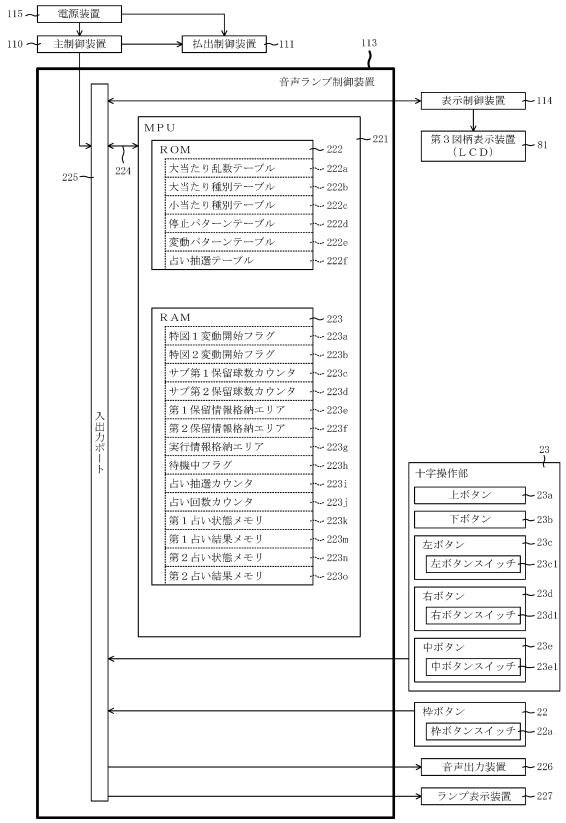
（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

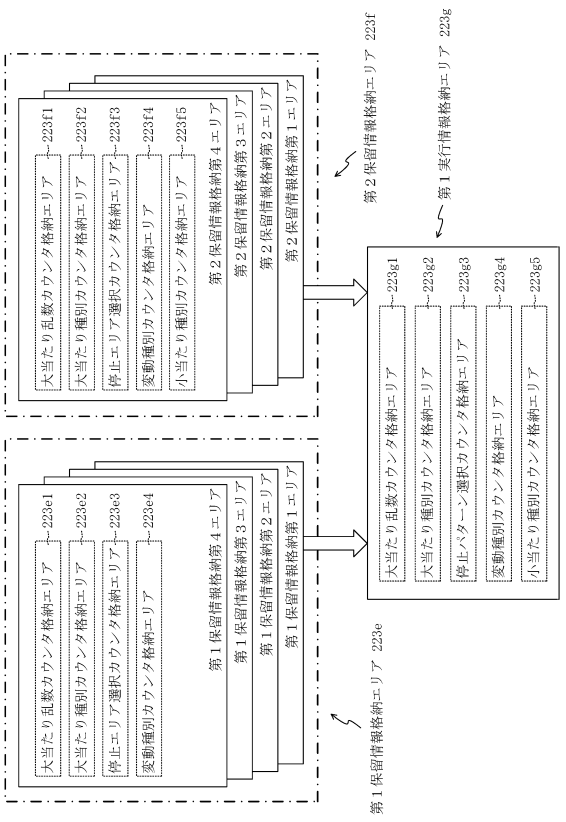
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数	備考
通常遊技状態	1回	0.1秒	－	10個	
時間短縮状態	1回	5.8秒	－	10個	

（ｃ）

【図６２１】



【図６２２】



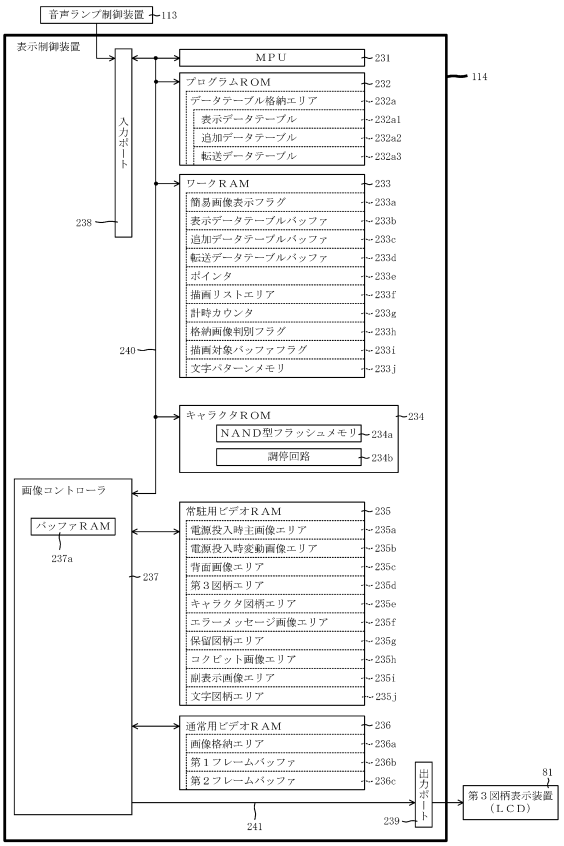
【図６２３】

222f

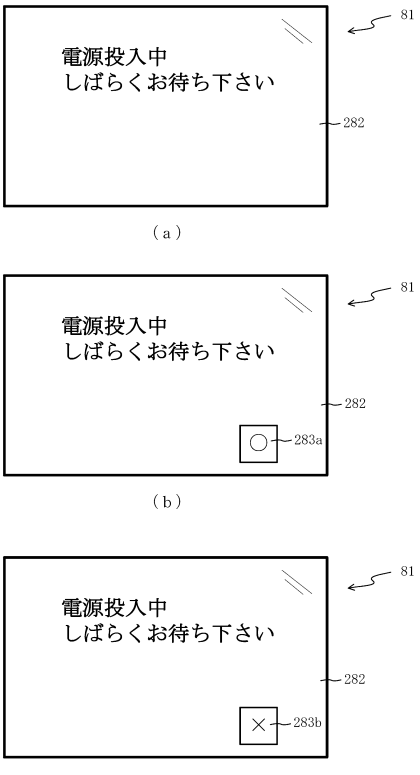
占い抽選テーブル

占い抽選 カウンタ値	割合	占い結果	
0～19	20%	No.1	負け
20～69	50%	No.2	引き分け
70～99	30%	No.3	勝ち

【図６２４】



【図６２５】

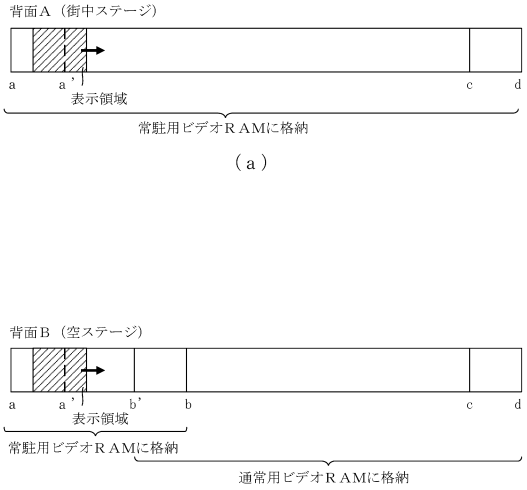


（ａ）

（ｂ）

（ｃ）

【図６２６】



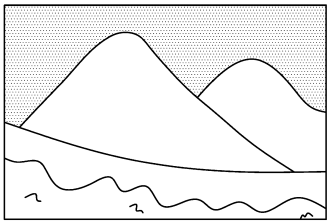
（ａ）

（ｂ）

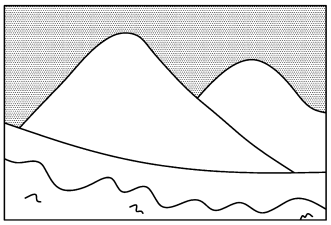
【図６２７】

背面Ｃ（島ステージ）

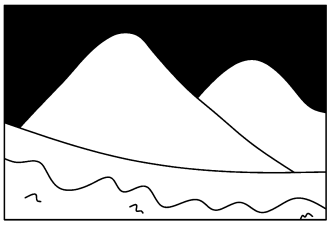
（ａ）



（ｂ）



（ｃ）



【図６２８】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：　背面種別 コクピット画像　：　コクピット種別 図柄１　：　図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：　・・・ ⋮ キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２　：　・・・ ⋮ 文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 文字図柄２　：　・・・ ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図６２９】

追加データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Null
⋮	⋮
01F4H	キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
	文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
01F5H	⋮
⋮	⋮
02EDH	⋮
02EEH	⋮
02EFH	End

【図６３０】

転送データテーブル

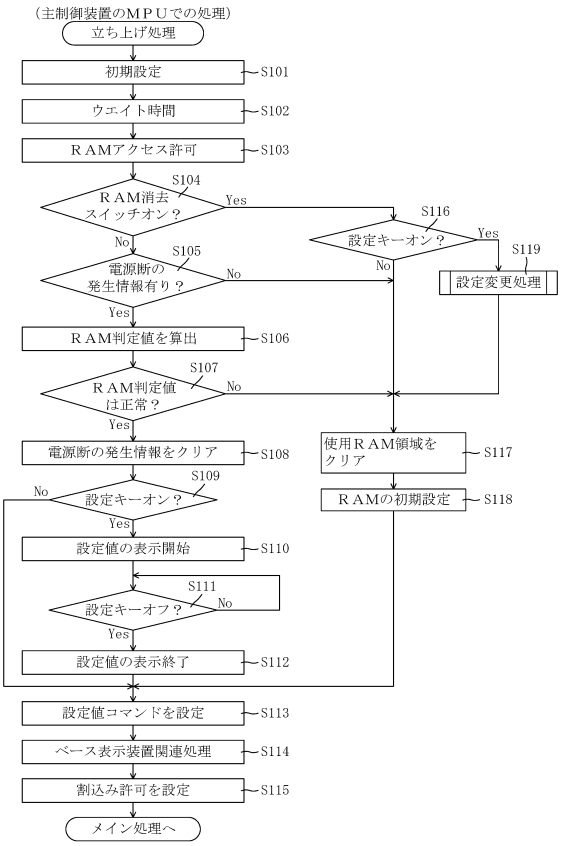
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	Null
⋮	⋮
01F4H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02EFH	End

【図６３１】

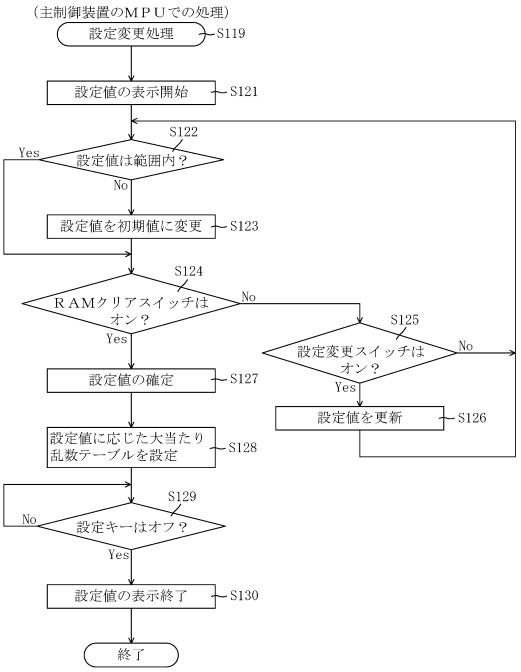
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	ＲＯＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	：
図柄２	：
・・・	：
エフェクト１	：
エフェクト２	：
・・・	：
キャラクタ１	：
キャラクタ２	：
・・・	：
実行図柄	：
・・・	：
文字図柄１	：
・・・	：
占い演出データ	：
コクピット画像	：
保留図柄１	：
保留図柄２	：
エラー図柄	：
転送データ	転送対象画像データのＲＯＭアドレス ＲＡＭアドレス

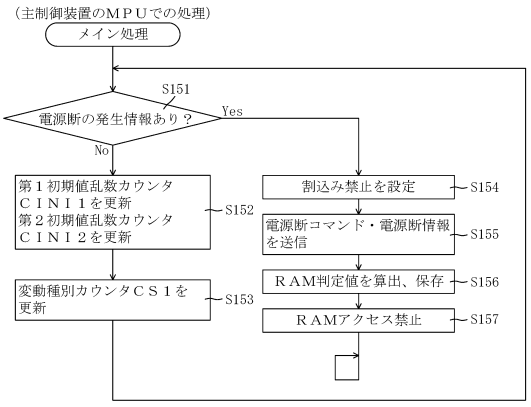
【図６３２】



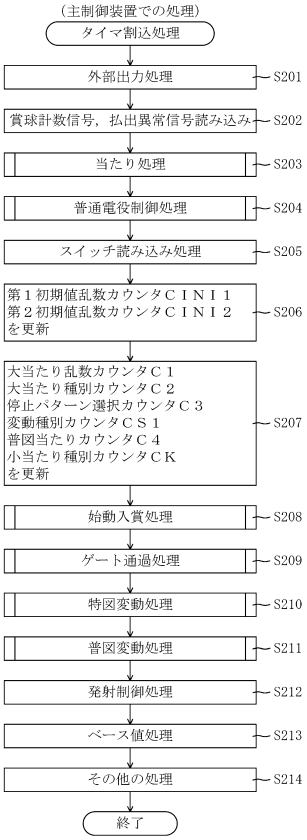
【図６３３】



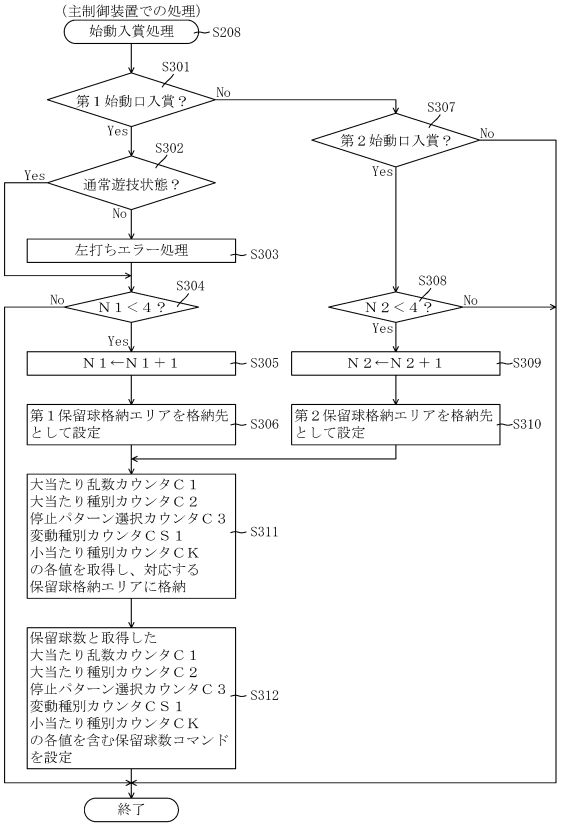
【図６３４】



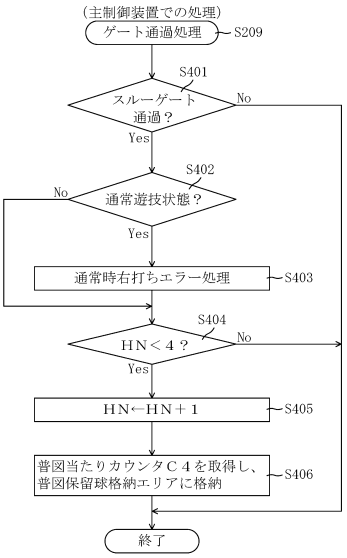
【図６３５】



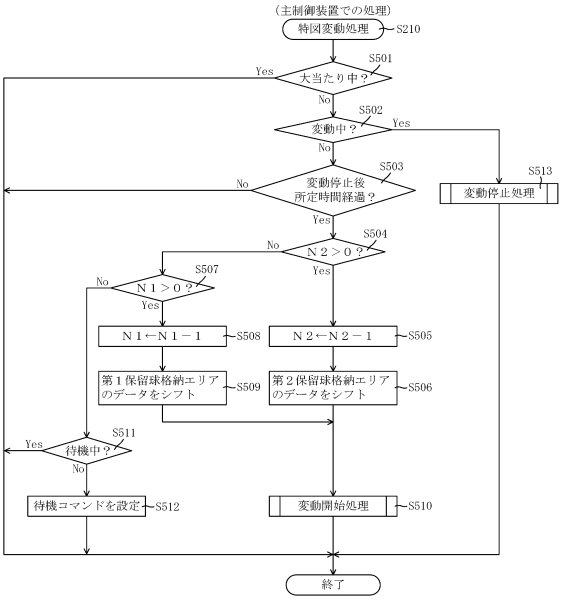
【図６３６】



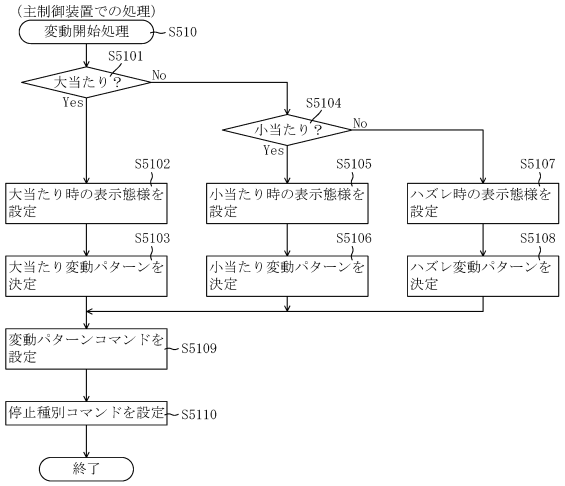
【図６３７】



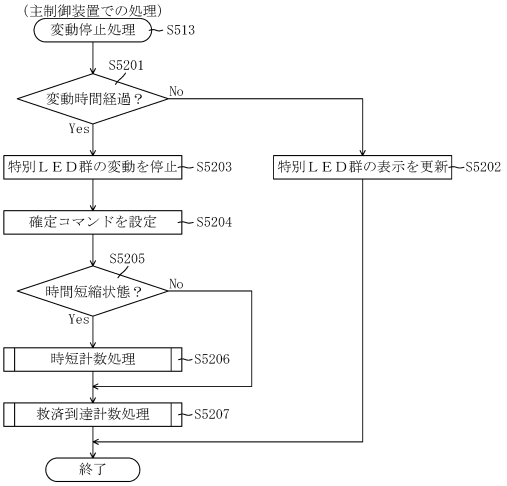
【図６３８】



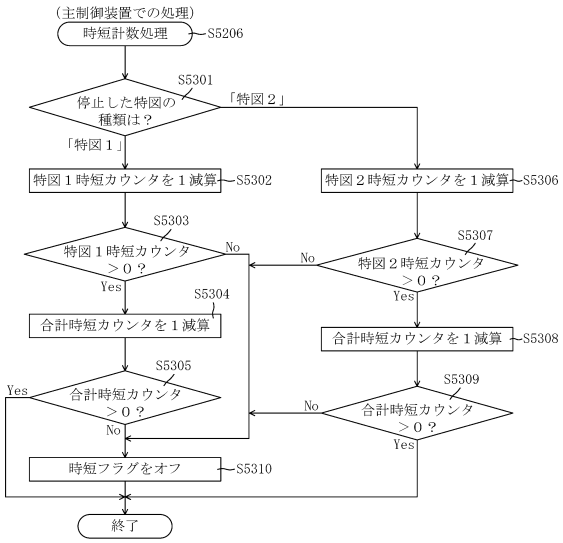
【図６３９】



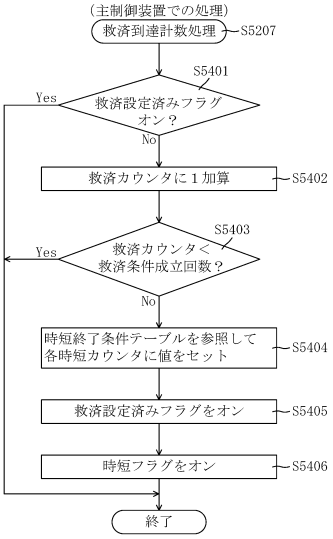
【図６４０】



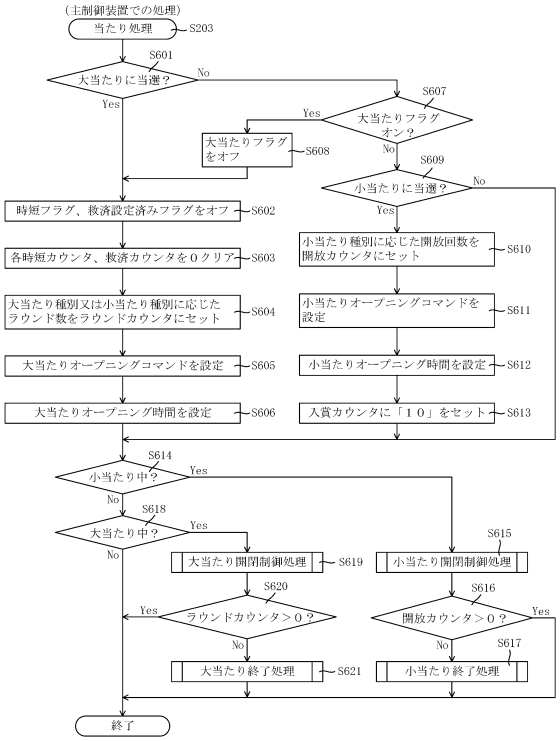
【図６４１】



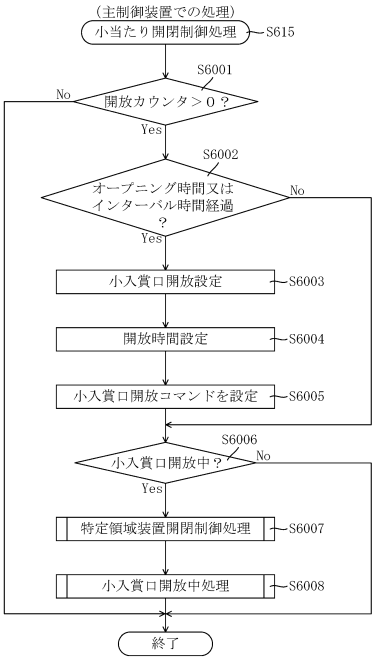
【図６４２】



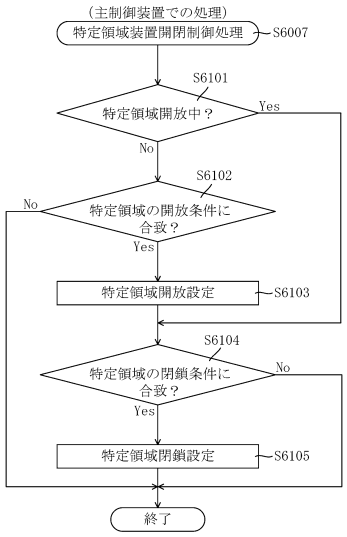
【図６４３】



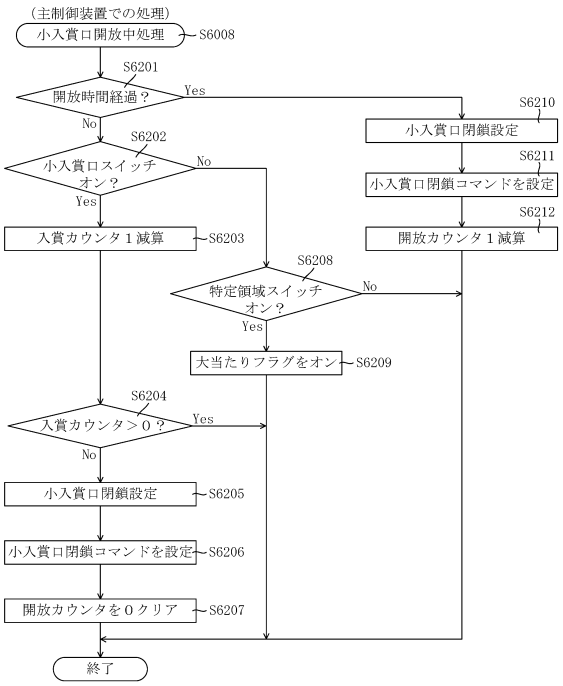
【図６４４】



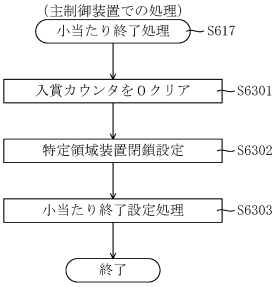
【図６４５】



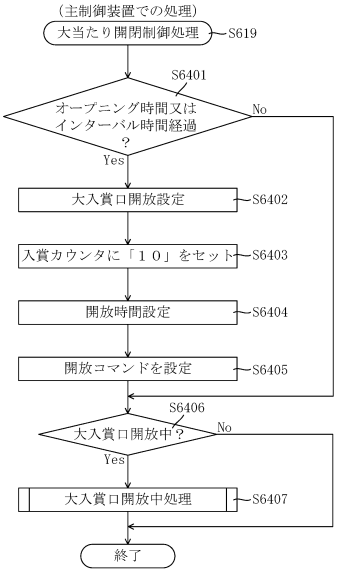
【図６４６】



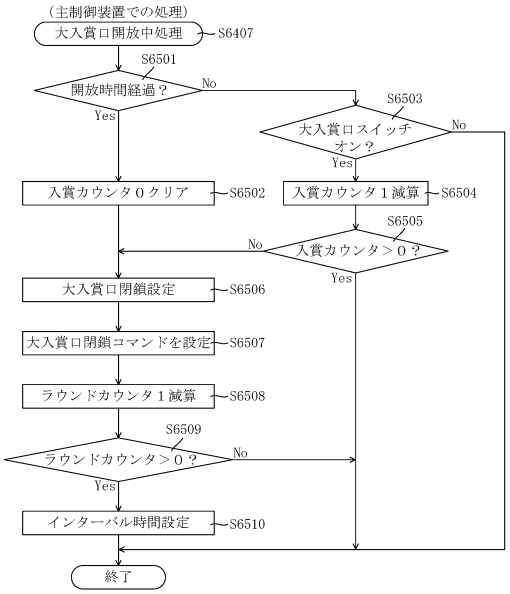
【図６４７】



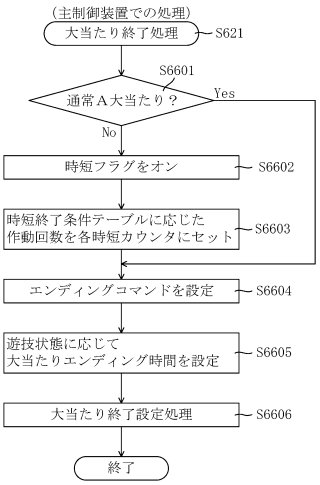
【図６４８】



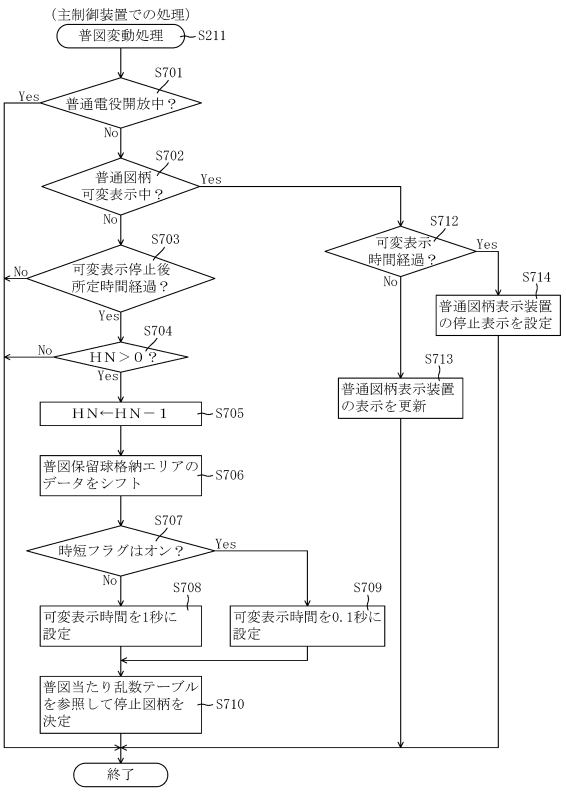
【図６４９】



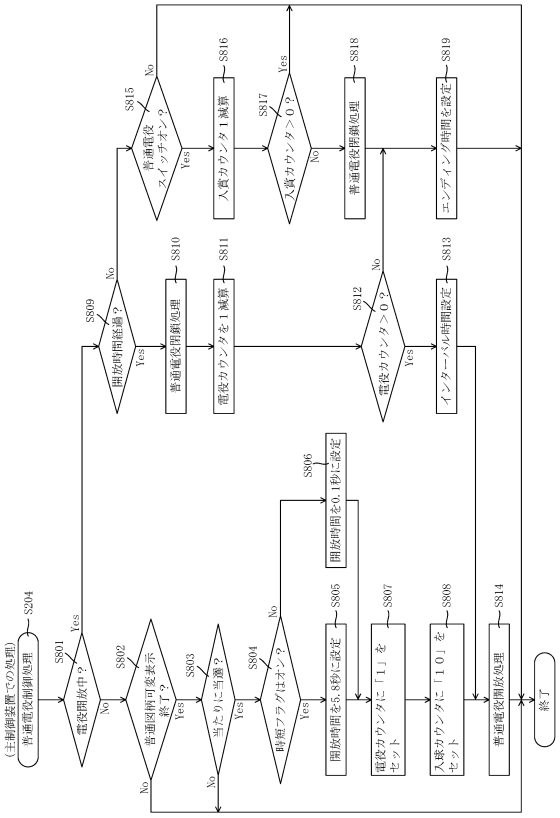
【図６５０】



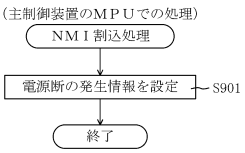
【図６５１】



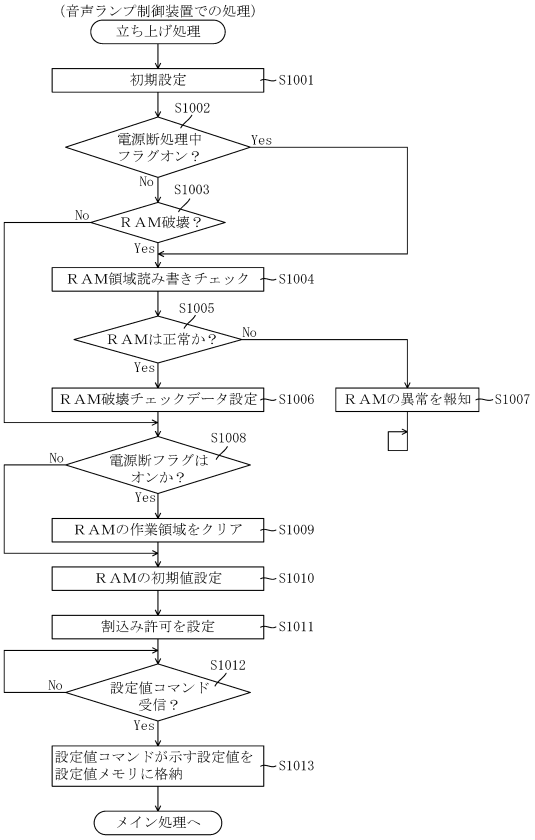
【図６５２】



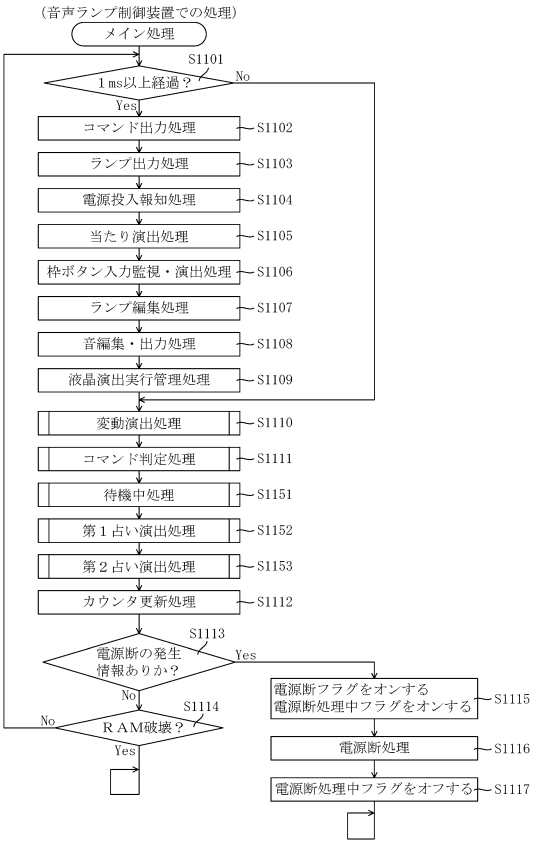
【図６５３】



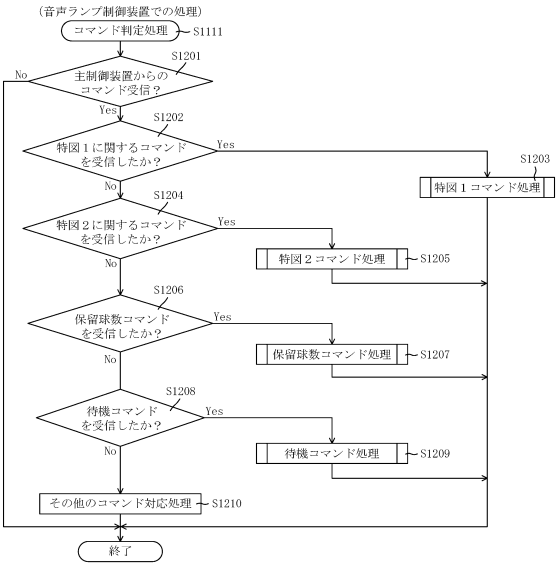
【図６５４】



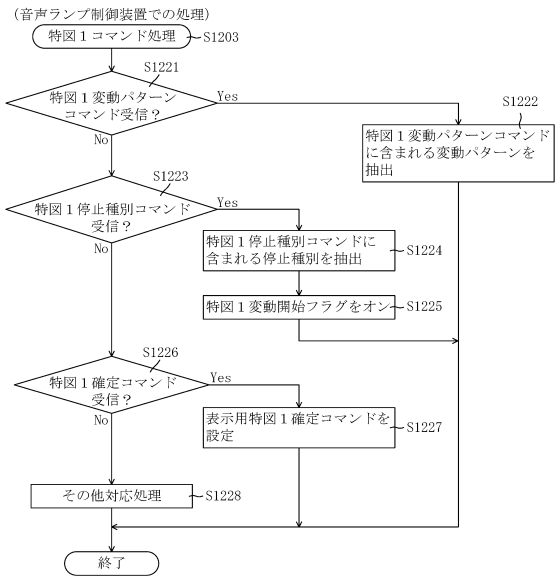
【図６５５】



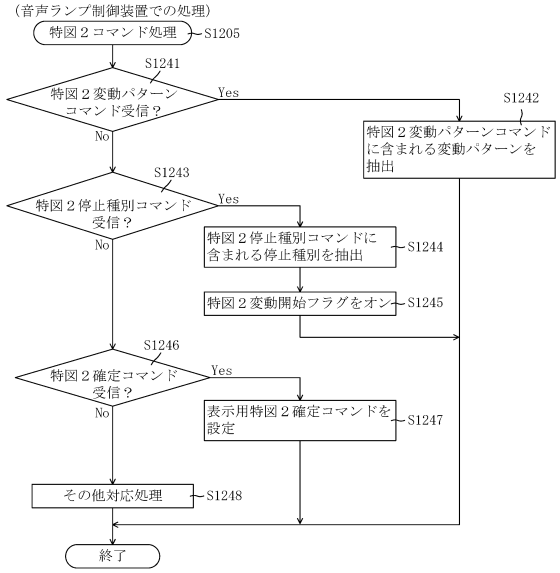
【図６５６】



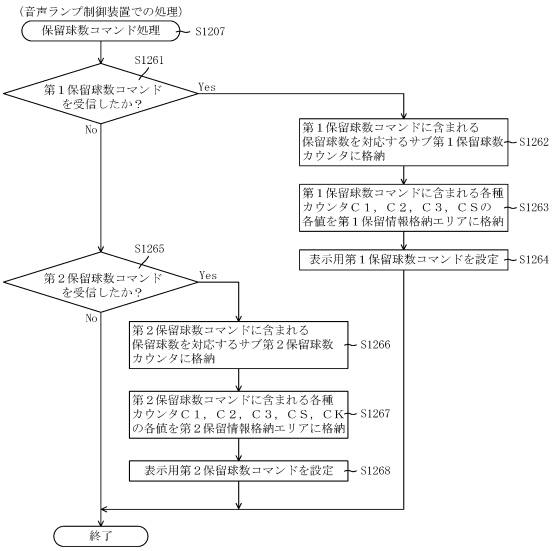
【図６５７】



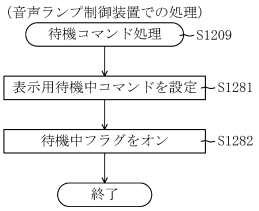
【図６５８】



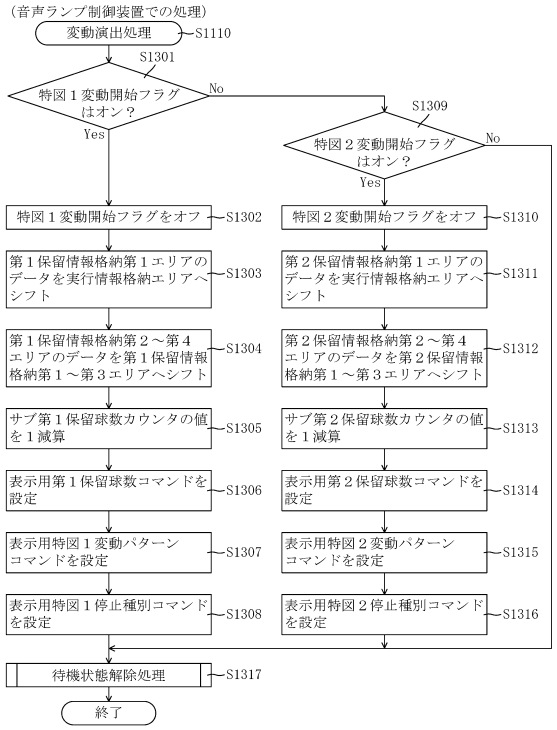
【図６５９】



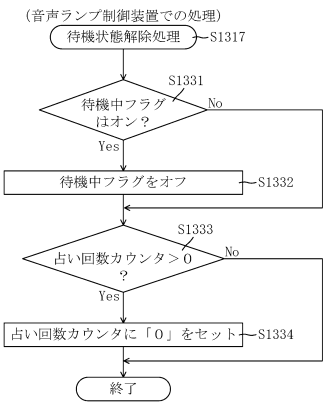
【図６６０】



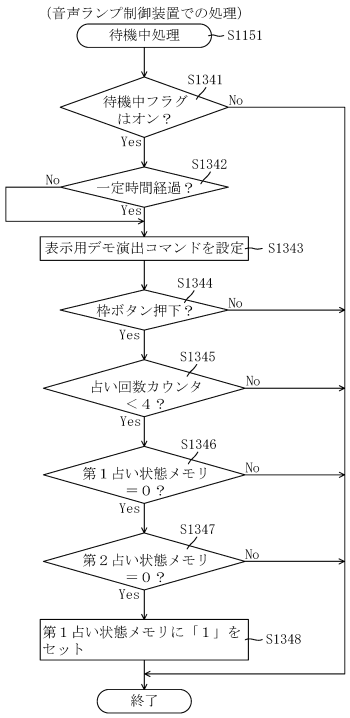
【図６６１】



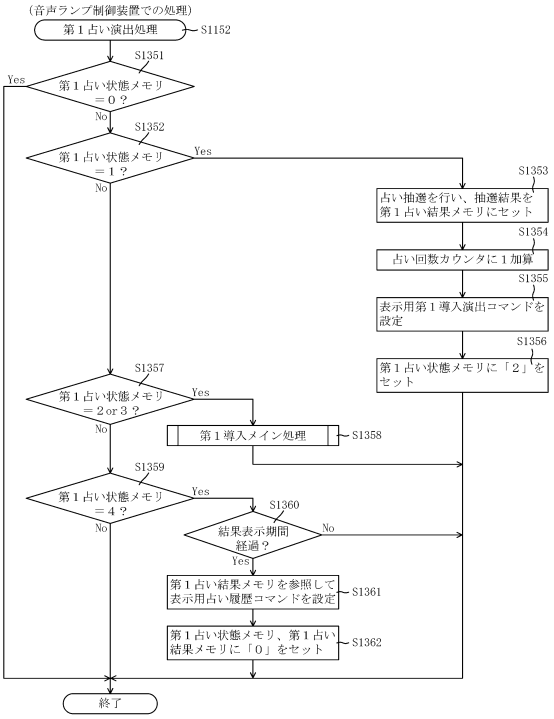
【図６６２】



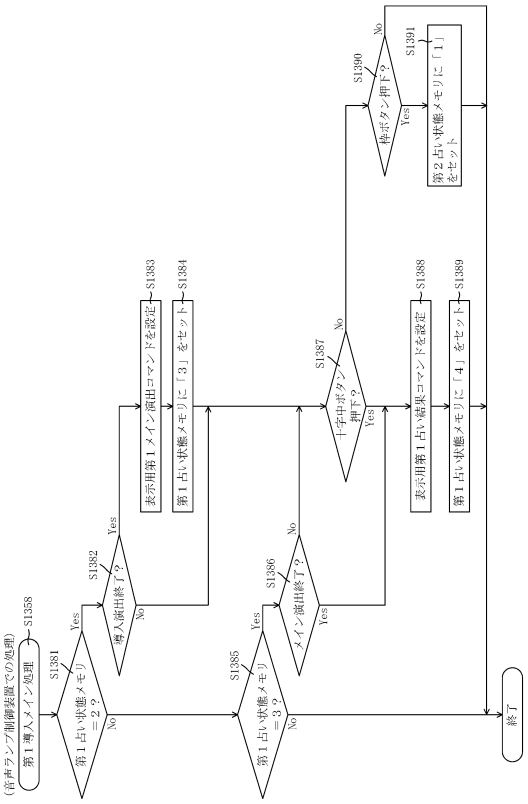
【図６６３】



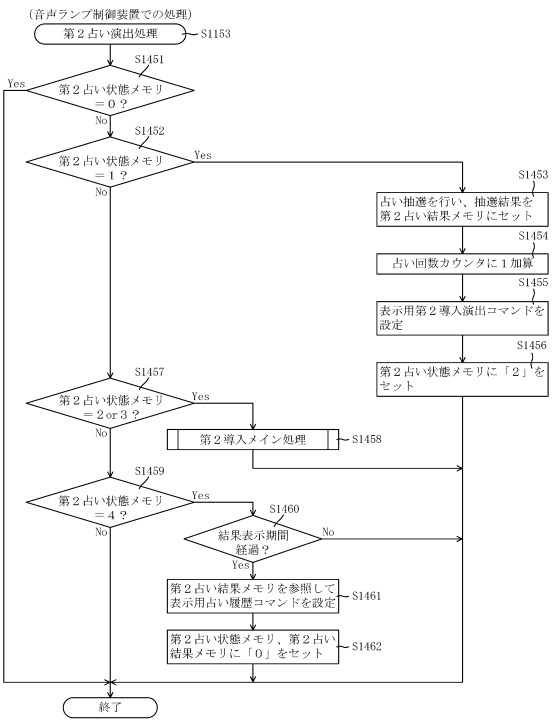
【図６６４】



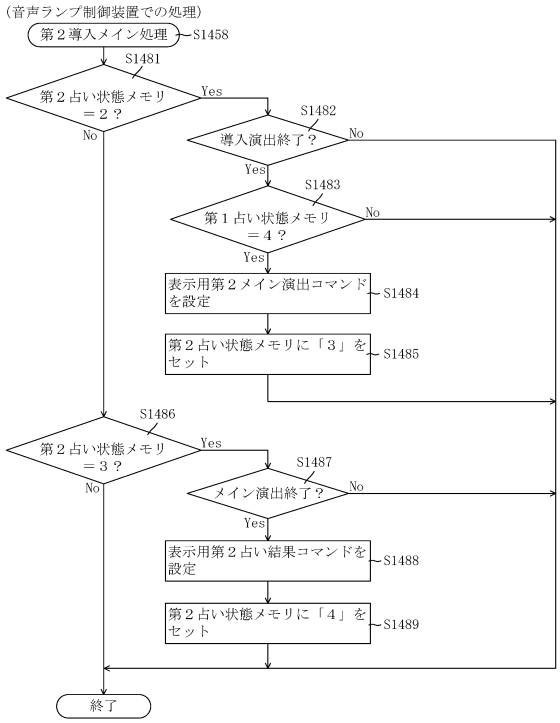
【図６６５】



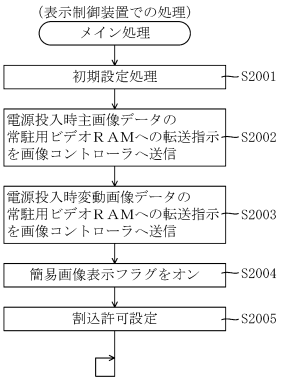
【図６６６】



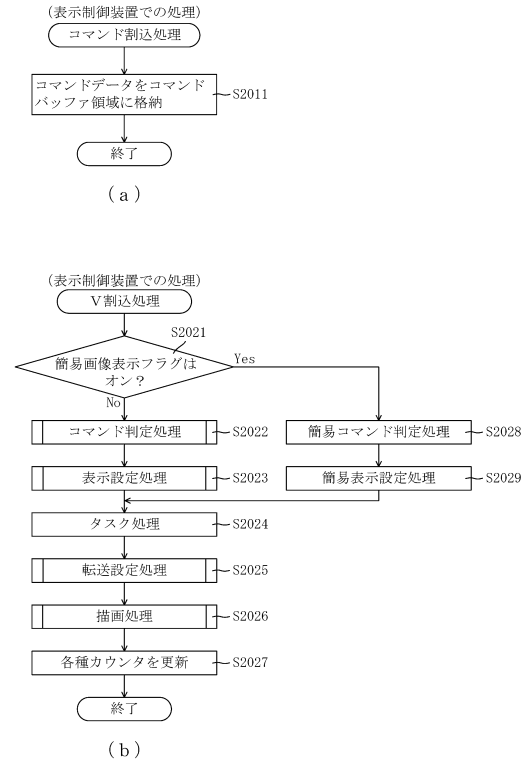
【図６６７】



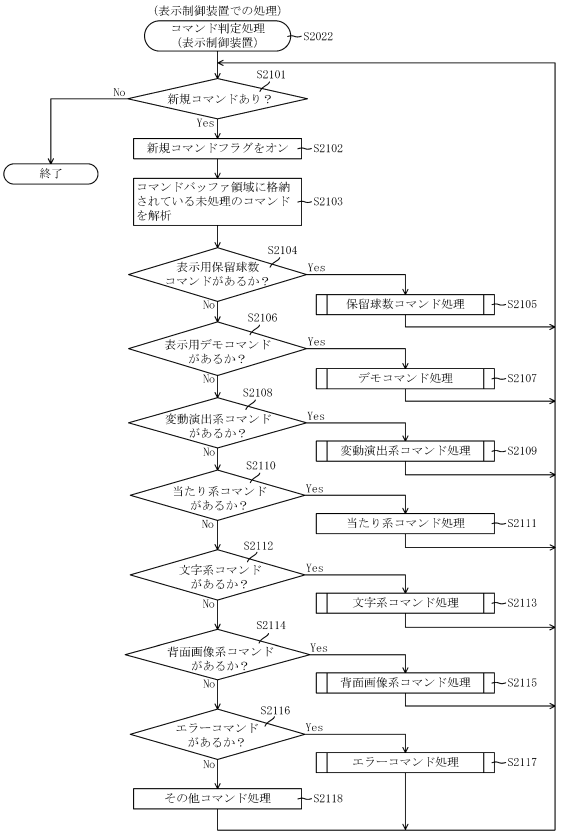
【図６６８】



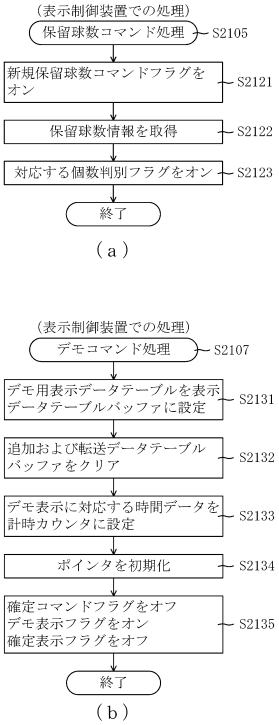
【図６６９】



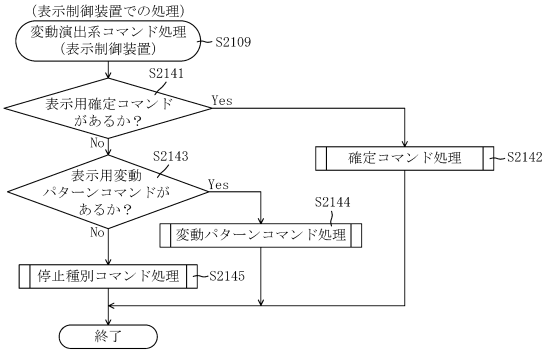
【図６７０】



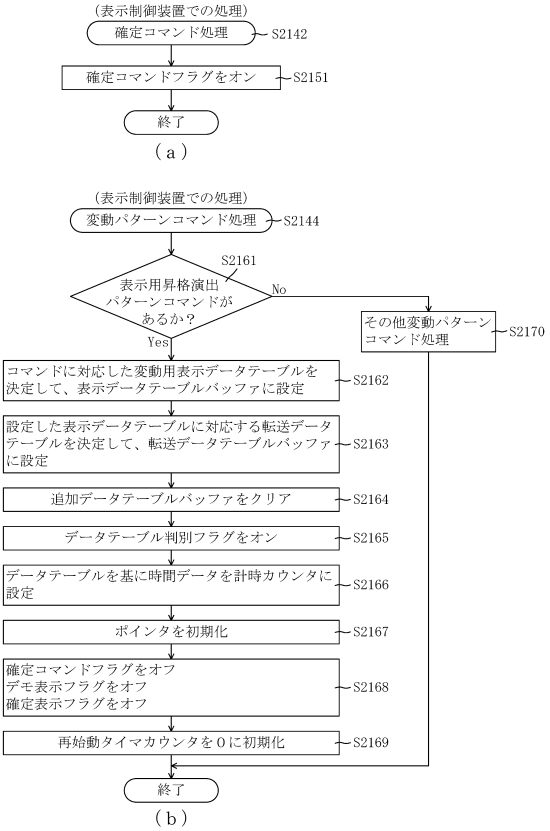
【図６７１】



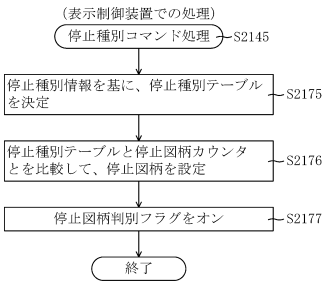
【図６７２】



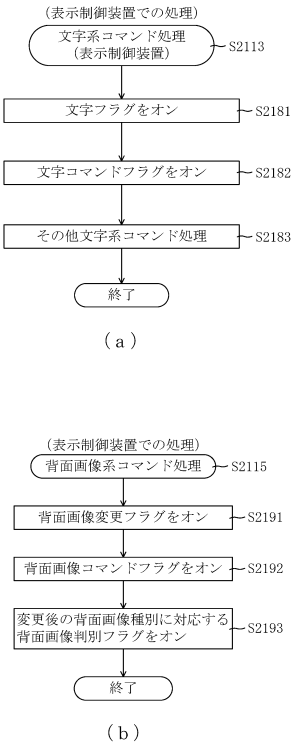
【図６７３】



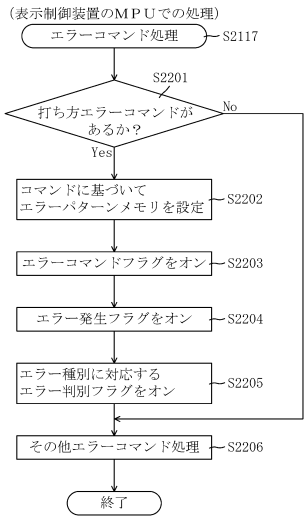
【図６７４】



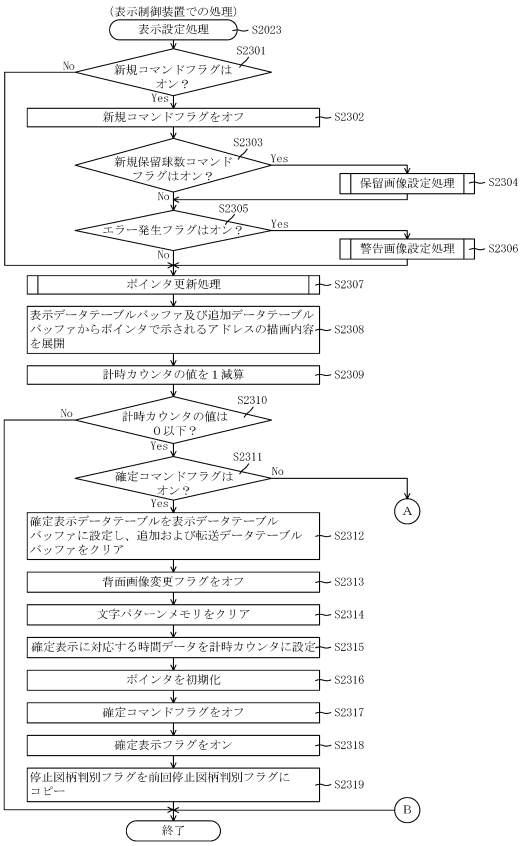
【図６７５】



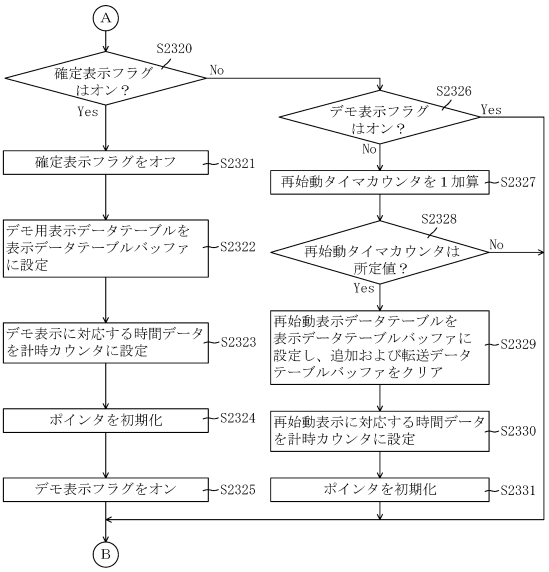
【図６７６】



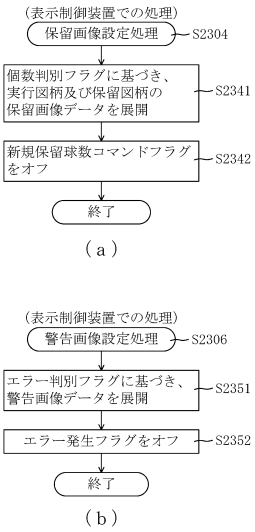
【図６７７】



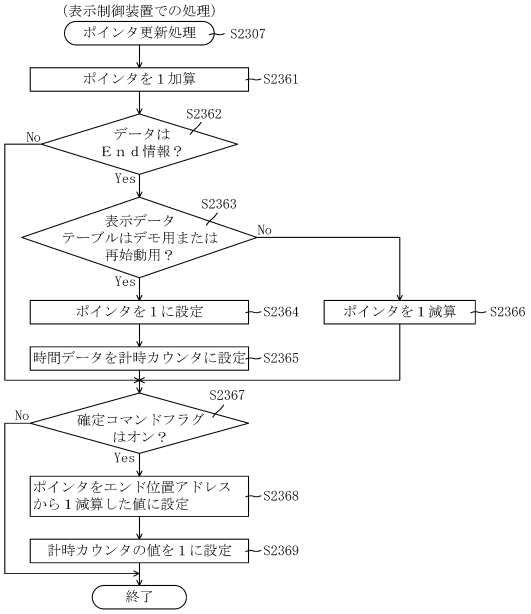
【図６７８】



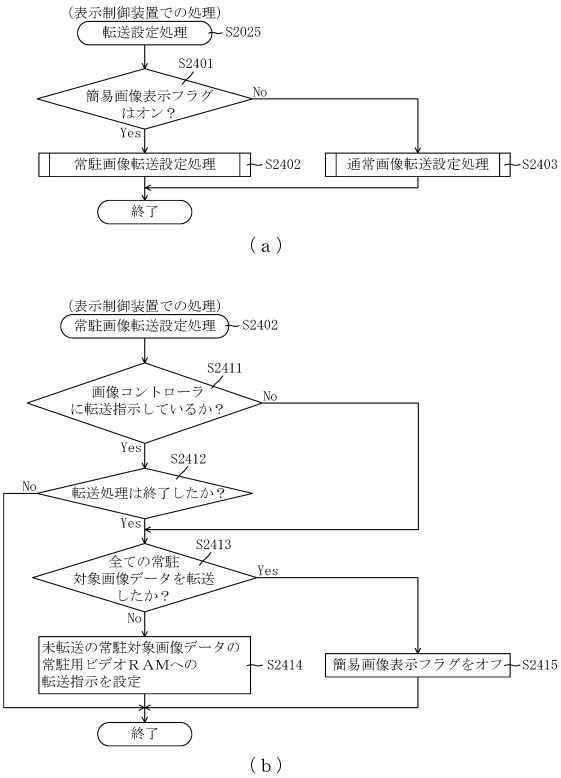
【図６７９】



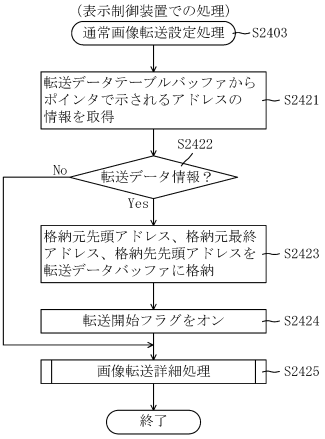
【図６８０】



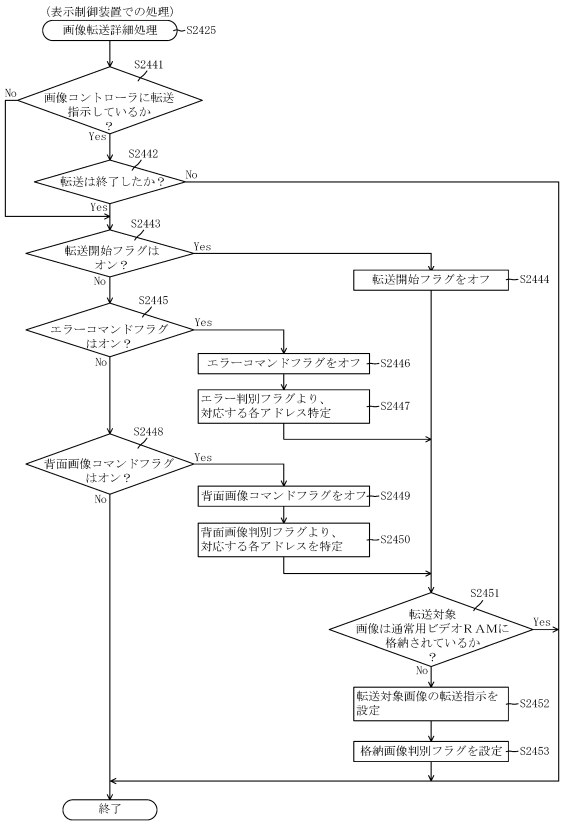
【図６８１】



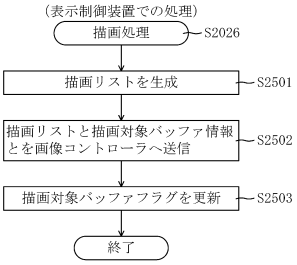
【図６８２】



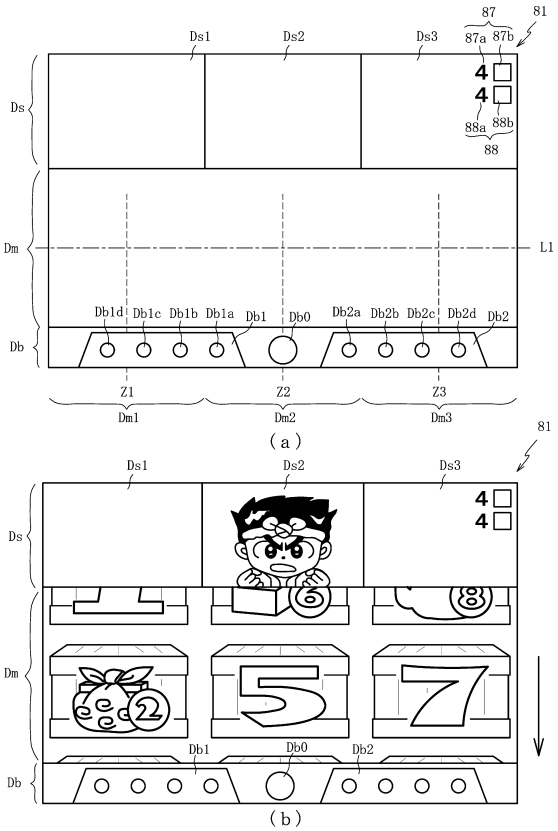
【図６８３】



【図６８４】



【図６８５】

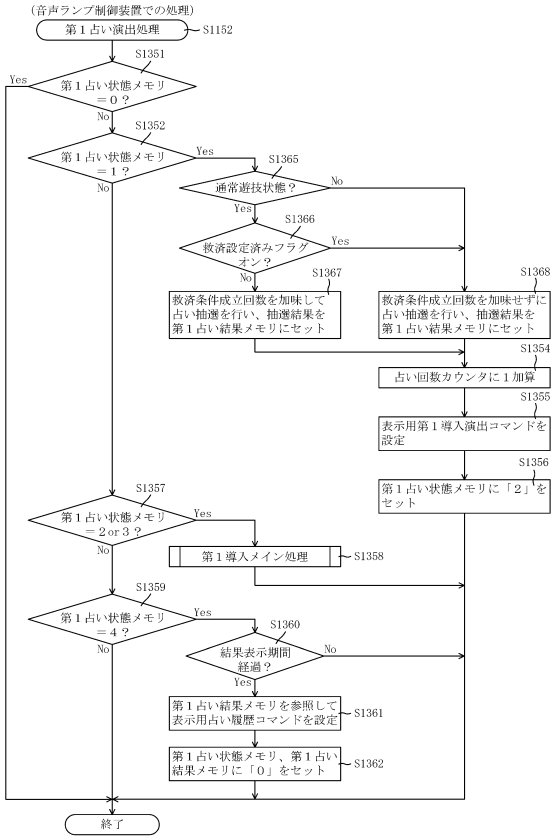


【図６８６】

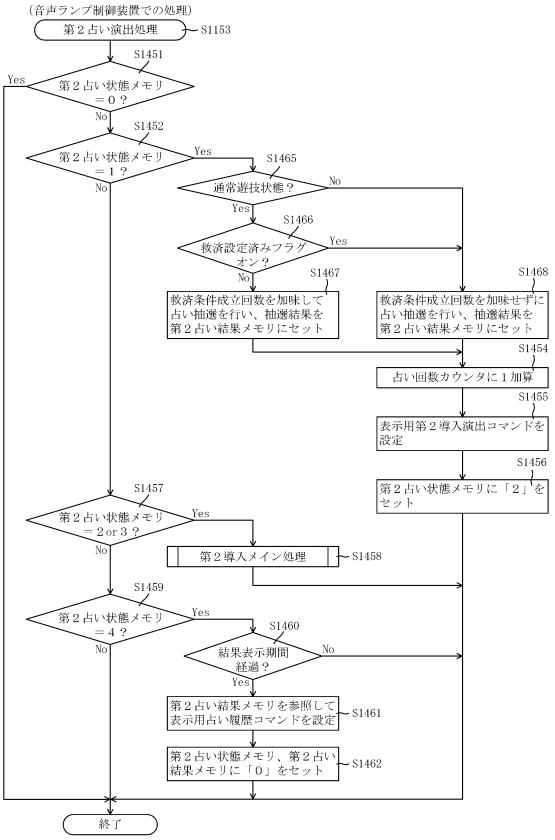
占い抽選テーブル　222f

救済条件成立までの回転数	占い抽選カウンタ値	割合	占い結果	
1～50	0～14	15%	No. 1	負け
	15～39	25%	No. 2	引き分け
	40～99	60%	No. 3	勝ち
51～150	0～24	25%	No. 1	負け
	25～84	60%	No. 2	引き分け
	85～99	15%	No. 3	勝ち
151～250	0～59	60%	No. 1	負け
	60～84	25%	No. 2	引き分け
	85～99	15%	No. 3	勝ち
－	0～33	34%	No. 1	負け
	34～66	33%	No. 2	引き分け
	67～99	33%	No. 3	勝ち

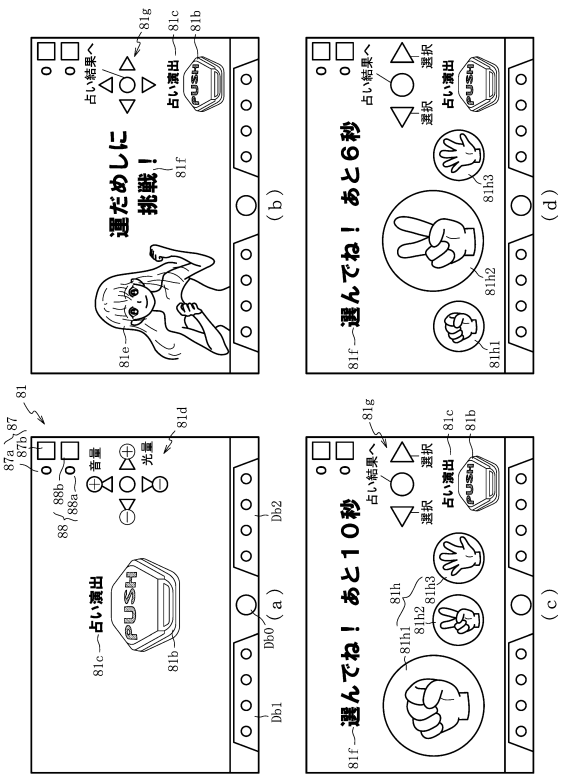
【図６８７】



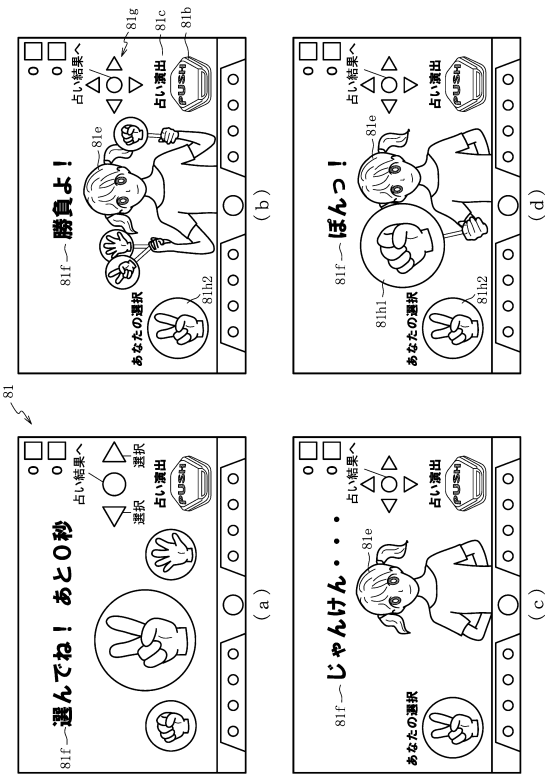
【図６８８】



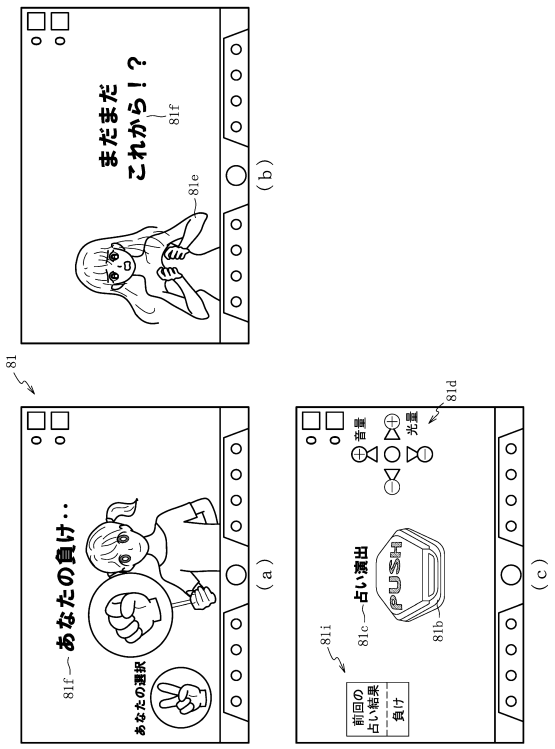
【図６８９】



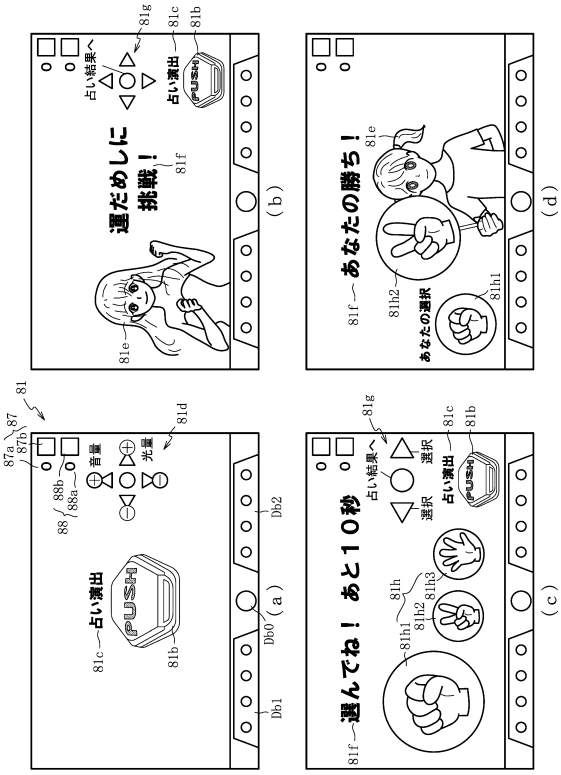
【図６９０】



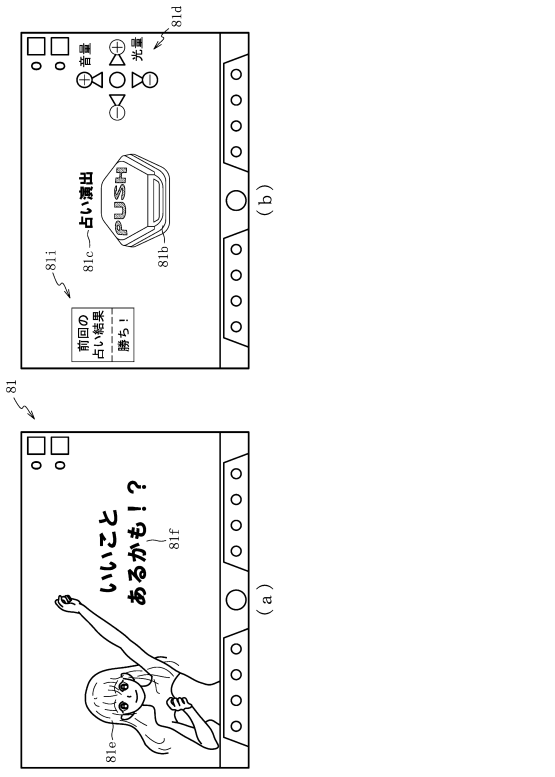
【図６９１】



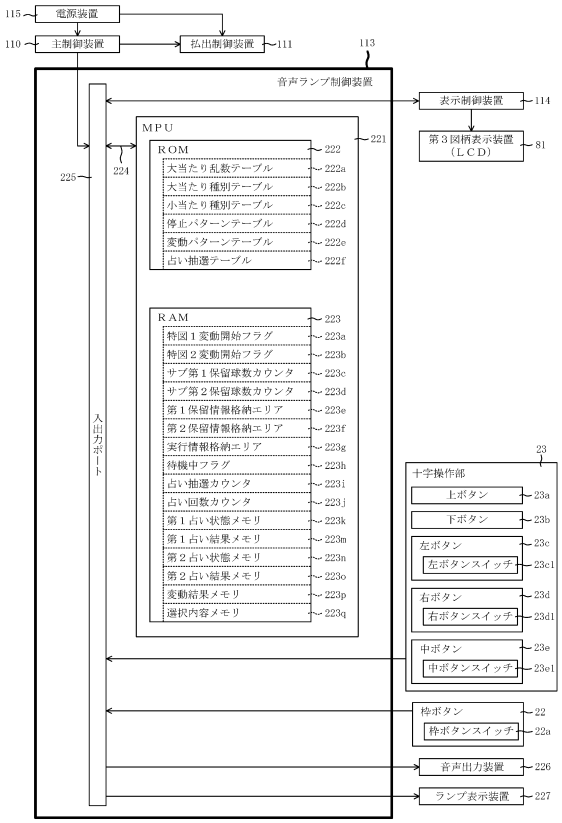
【図６９２】



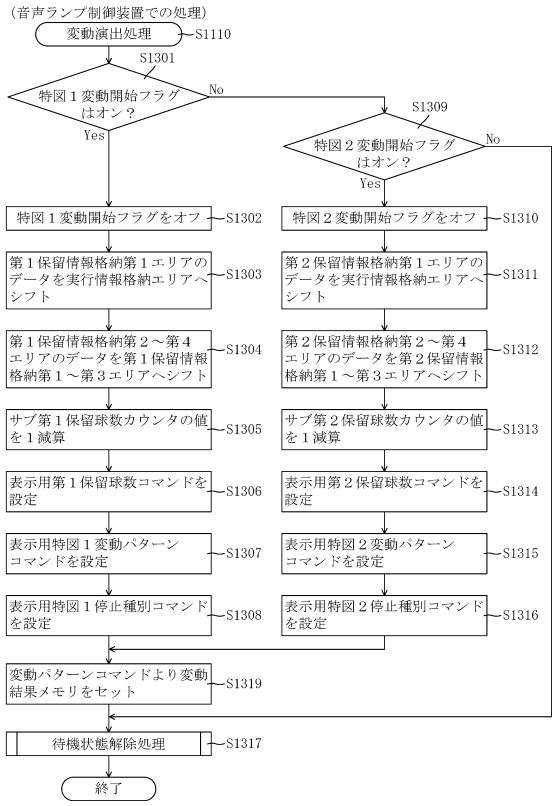
【図６９３】



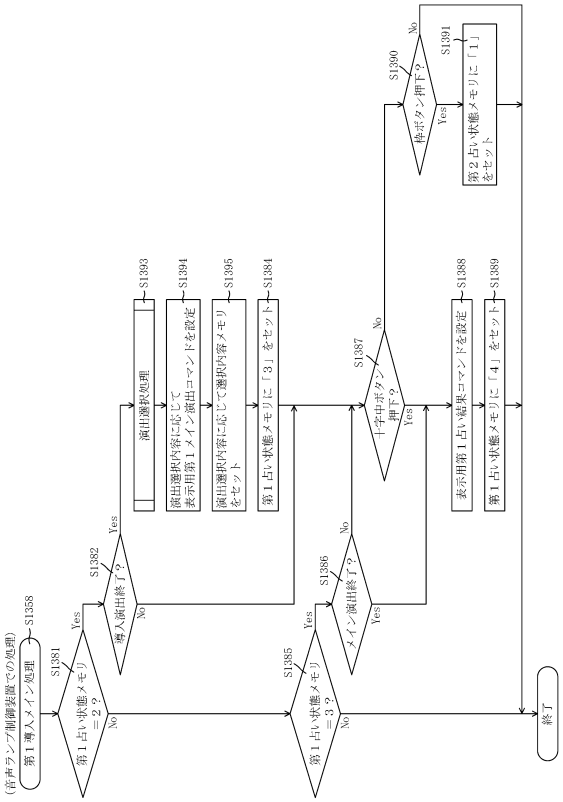
【図６９４】



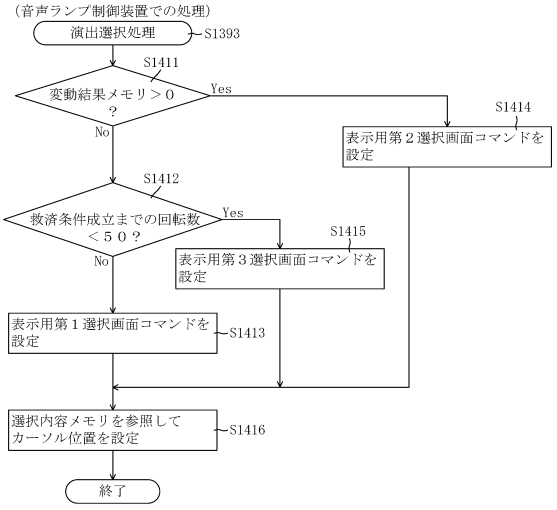
【図６９５】



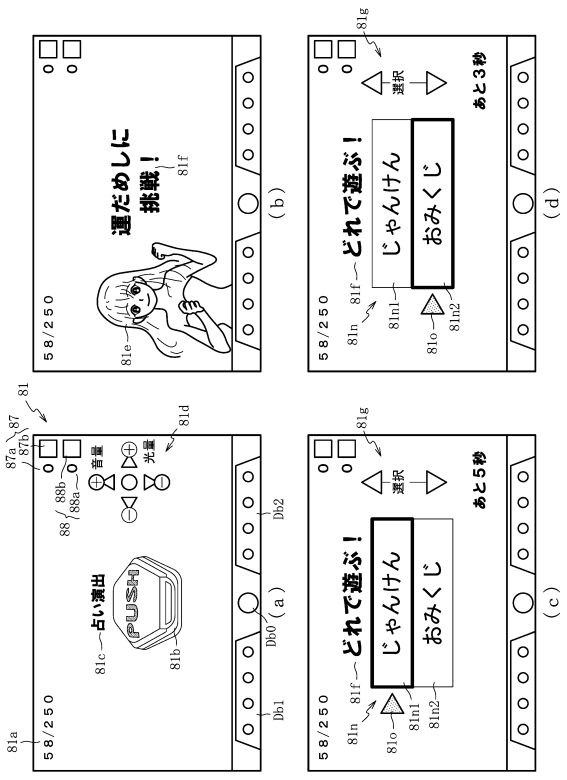
【図６９６】



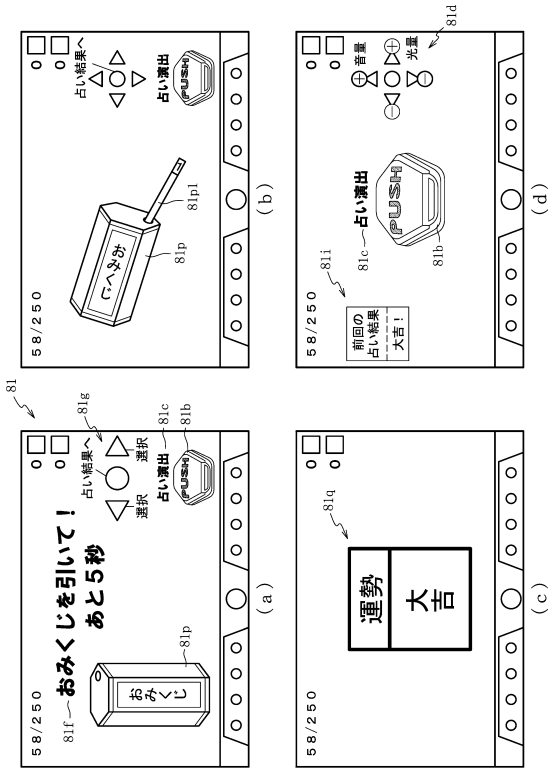
【図６９７】



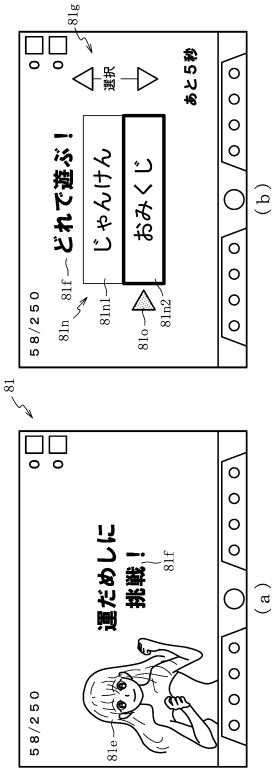
【図６９８】



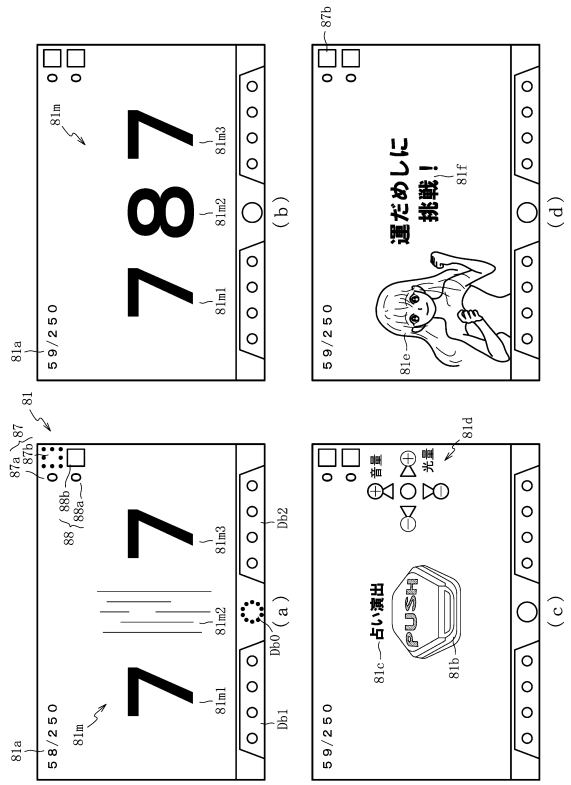
【図６９９】



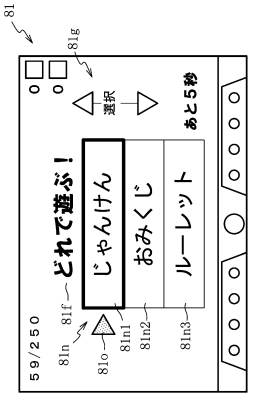
【図７００】



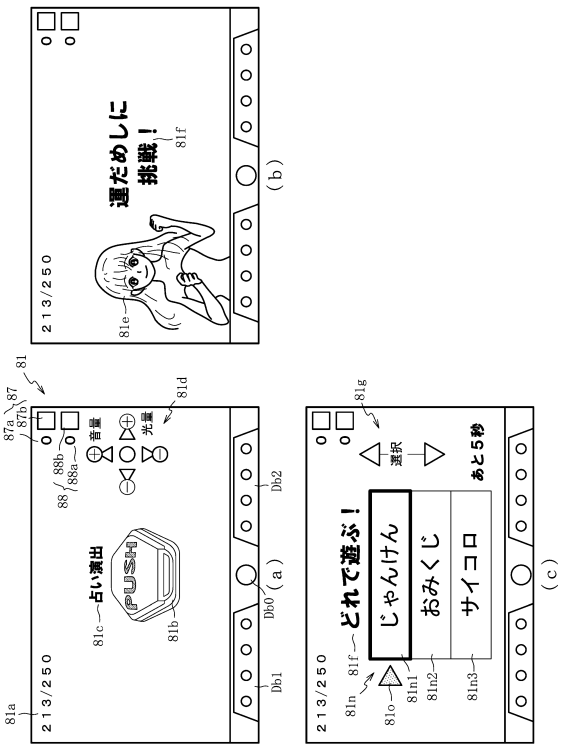
【図７０１】



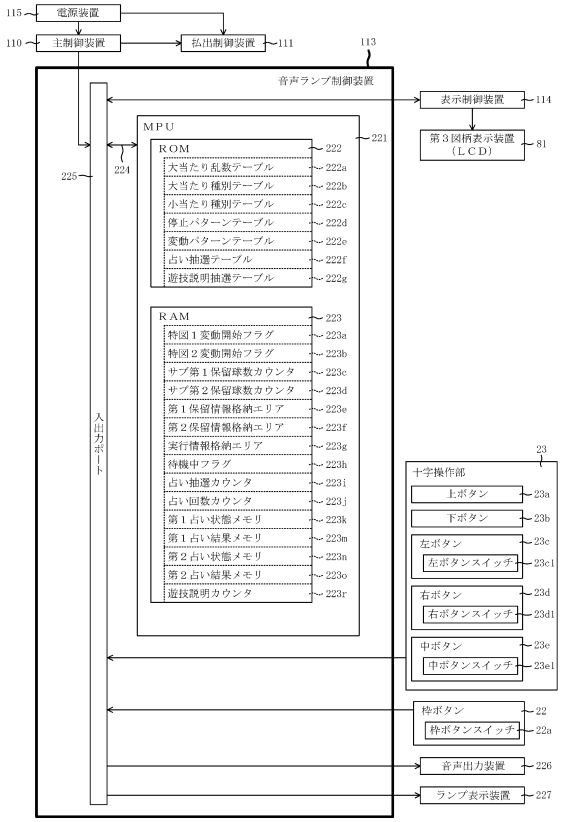
【図７０２】



【図７０３】



【図７０４】



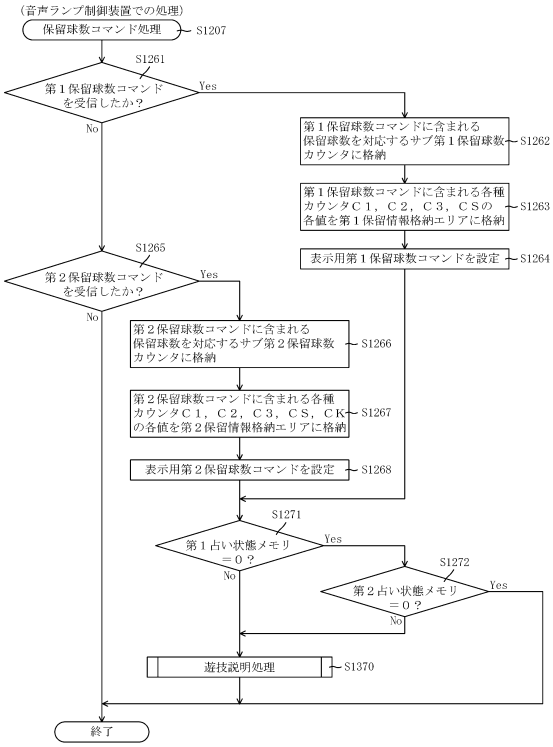
【図７０５】

222g

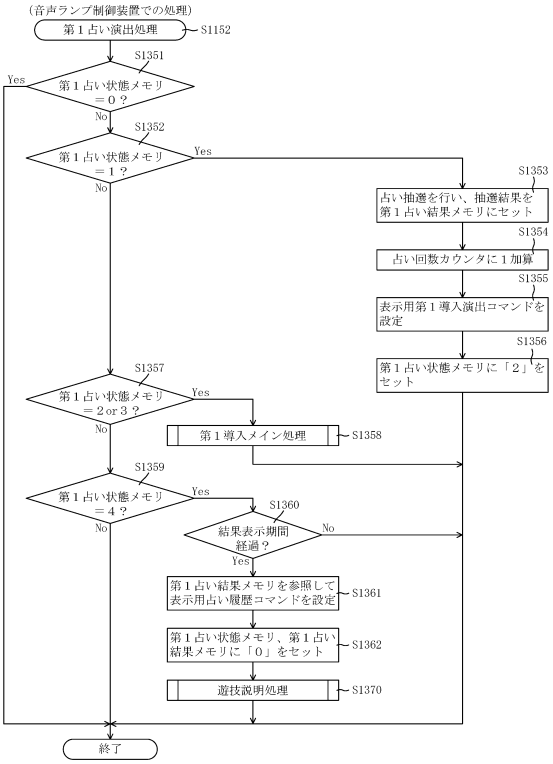
遊技説明抽選テーブル

遊技状態	遊技説明カウンタ値	割合		説明内容
通常遊技状態	0～9	10%	No. 1	ハンドルを捻ると遊技球が発射
	10～19	10%	No. 2	盤面中央の始動口入賞で大当たり抽選
	20～29	10%	No. 3	大当たりで出玉獲得！
	30～39	10%	No. 4	7 図柄リーチは大チャンス
	40～49	10%	No. 5	スペシャルリーチは大チャンス
	50～59	10%	No. 6	奇数図柄で当たればチャンスタイム
	60～69	10%	No. 7	リーチがはずれても復活するかも
	70～79	10%	No. 8	左打ちで大当たりを狙ってね
	80～89	10%	No. 9	250回転ハマると・・・
	90～99	10%	No. 10	保留の色は複数種類あるよ
時間短縮状態	0～9	10%	No. 1	電チュー入賞で大当たり抽選
	10～19	10%	No. 2	奇数図柄で当たれば連チャン継続
	20～29	10%	No. 3	連チャン継続で大当たり中演出が変化
	30～39	10%	No. 4	偶数図柄で当たっても チャンスあり
	40～49	10%	No. 5	チャンスタイム継続で大当たりが連続？
	50～59	10%	No. 6	派手な演出が出るほど継続チャンス
	60～69	10%	No. 7	保留変化して当たれば・・・
	70～79	10%	No. 8	右打ちで連チャンを狙ってね
	80～89	10%	No. 9	枠ボタンは至る所で押下可能
	90～99	10%	No. 10	保留の色は複数種類あるよ

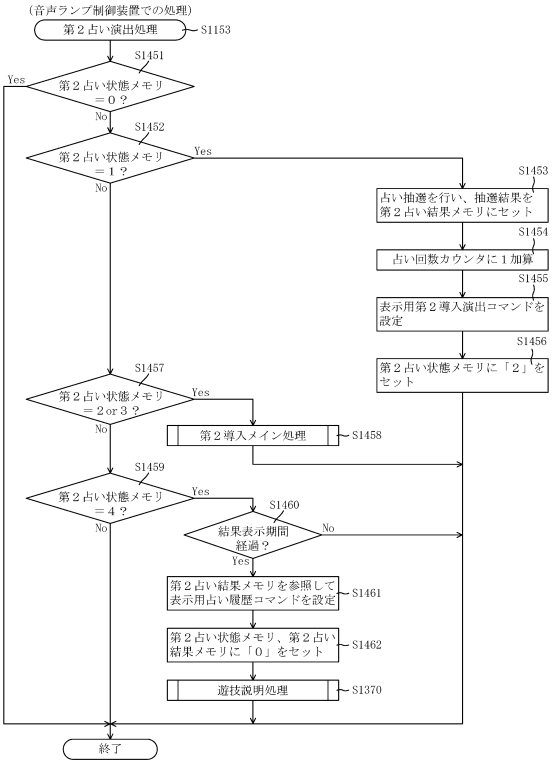
【図７０６】



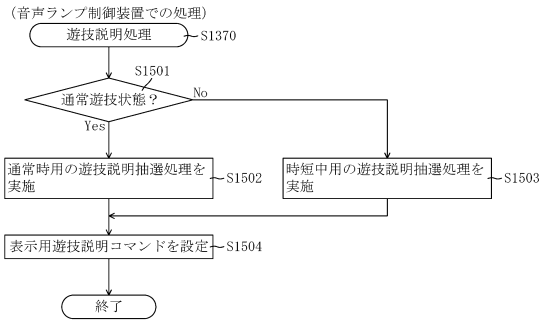
【図７０７】



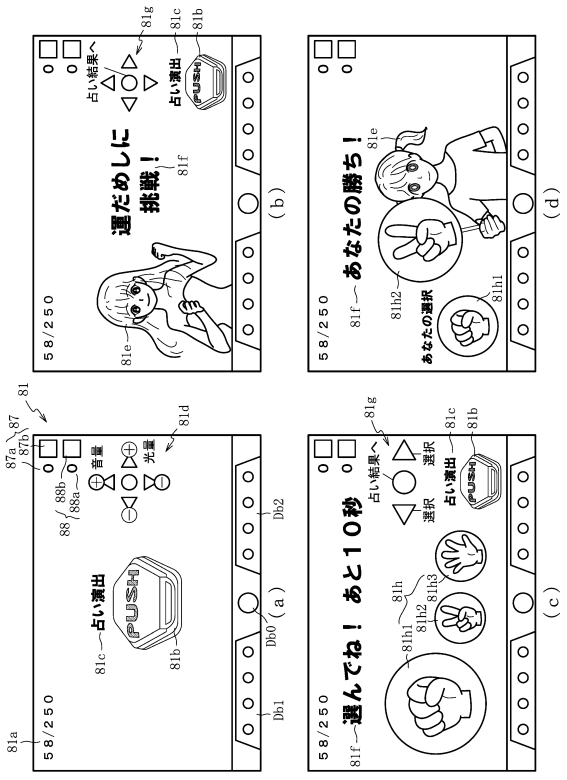
【図７０８】



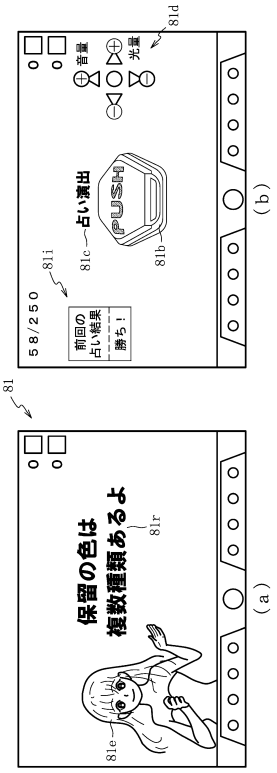
【図７０９】



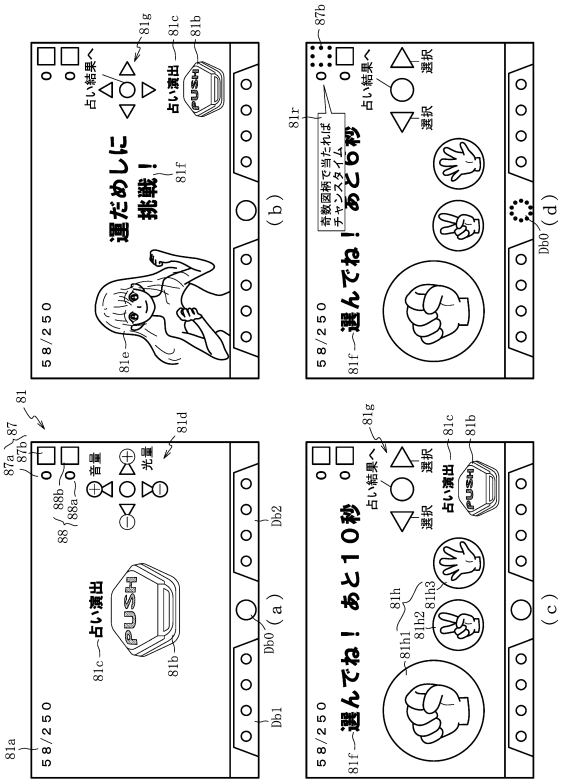
【図７１０】



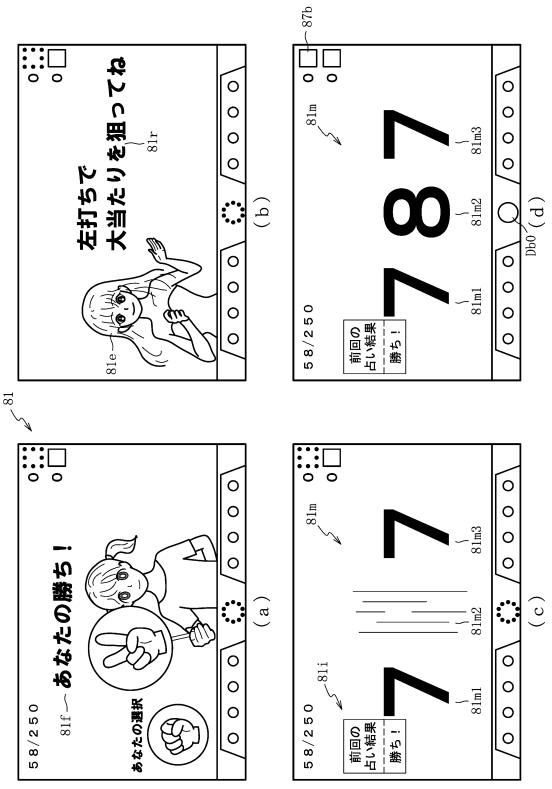
【図７１１】



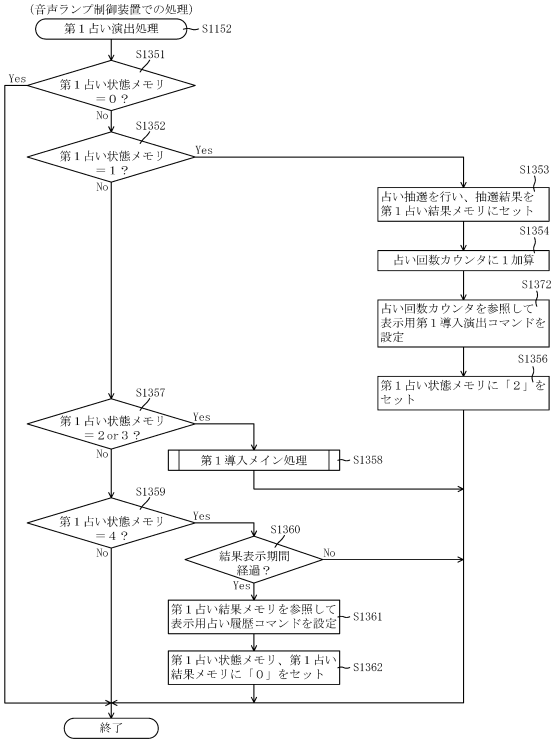
【図７１２】



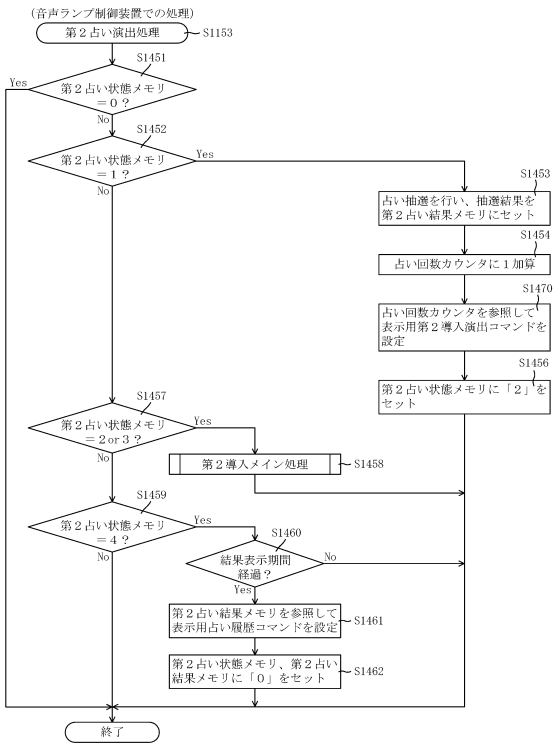
【図７１３】



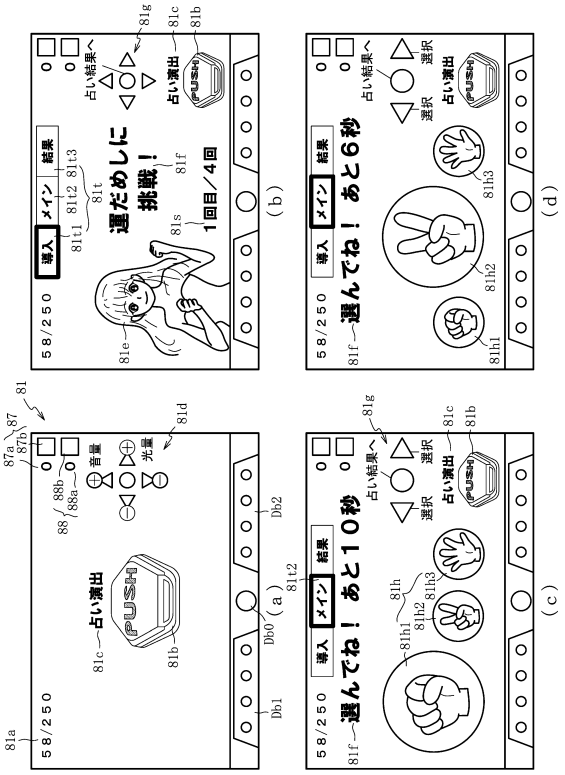
【図７１４】



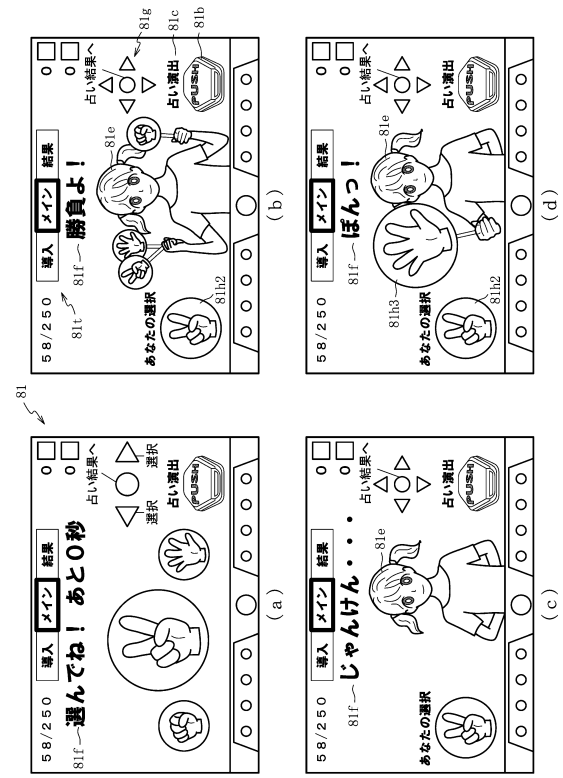
【図７１５】



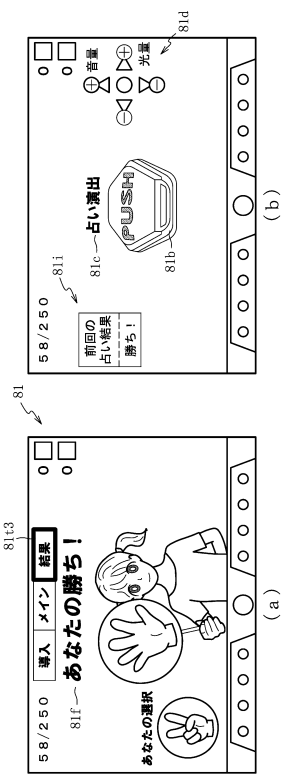
【図７１６】



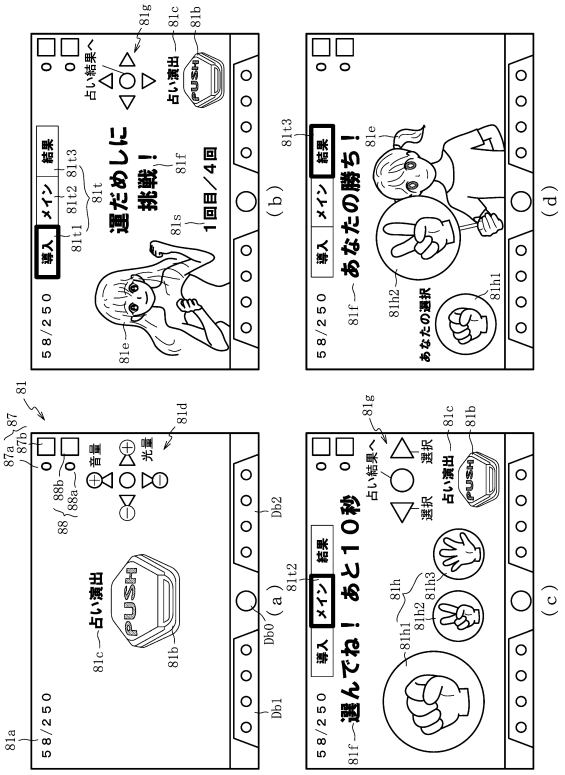
【図７１７】



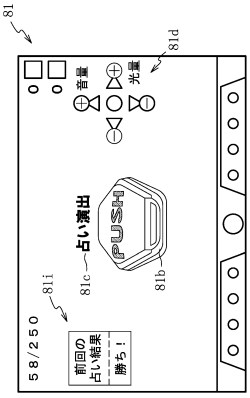
【図７１８】



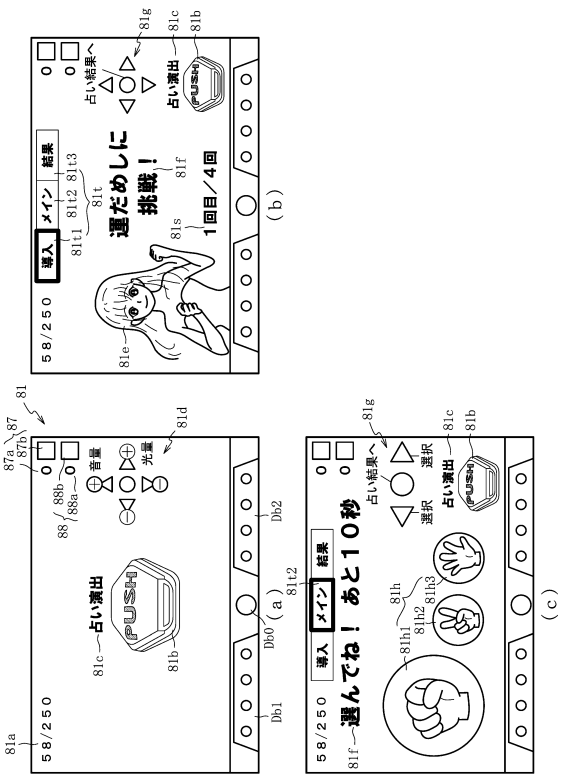
【図７１９】



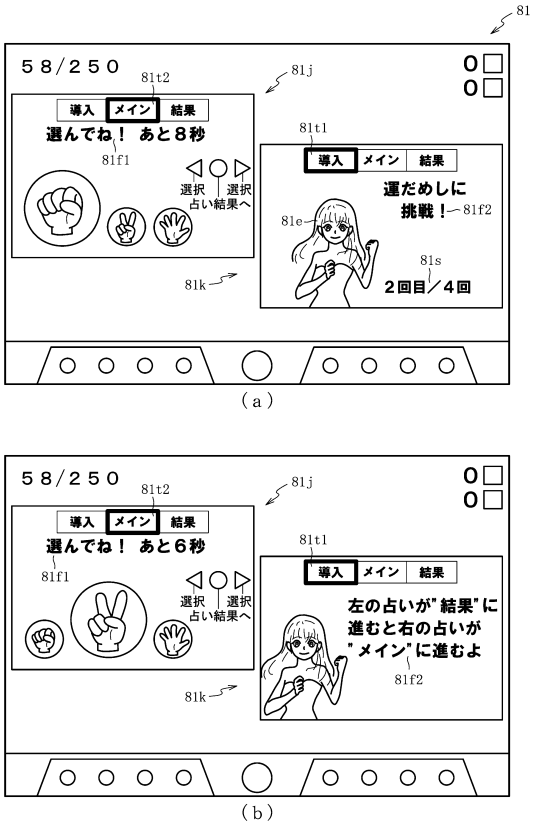
【図７２０】



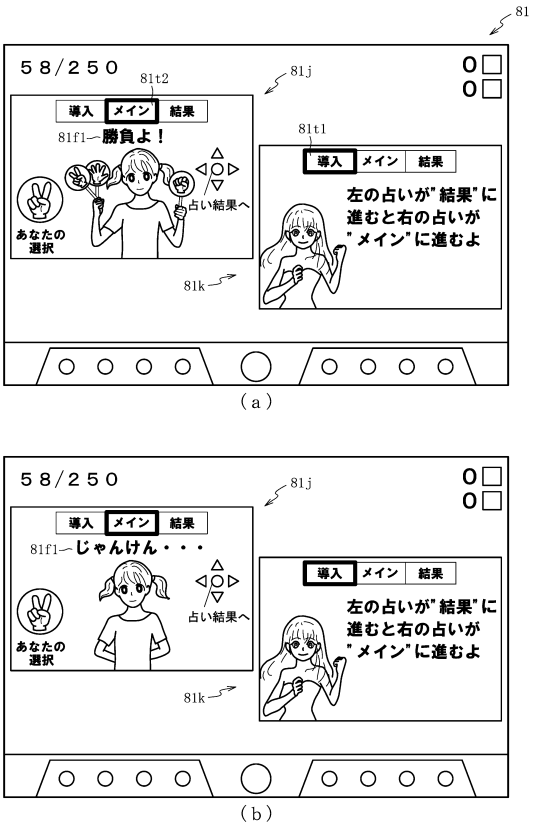
【図７２１】



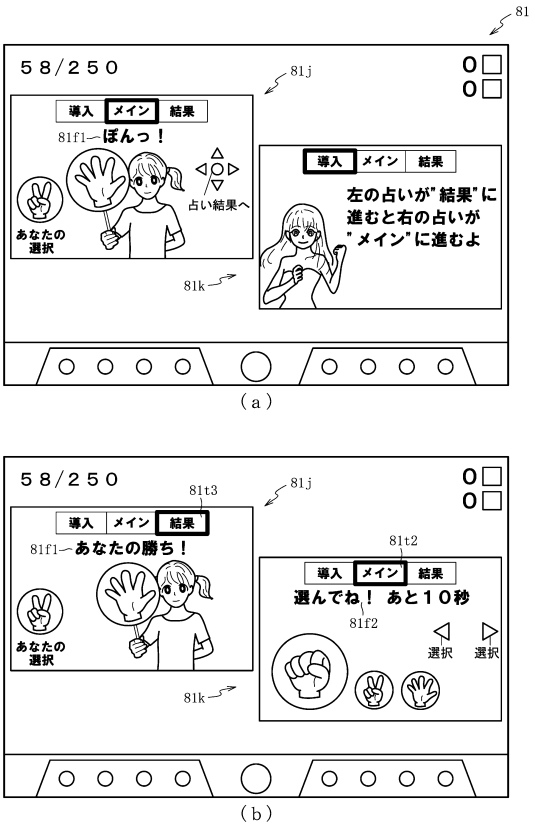
【図７２２】



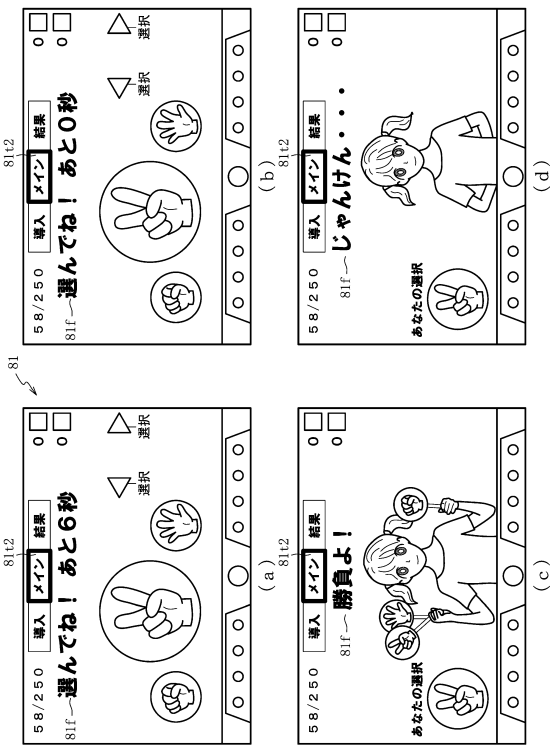
【図７２３】



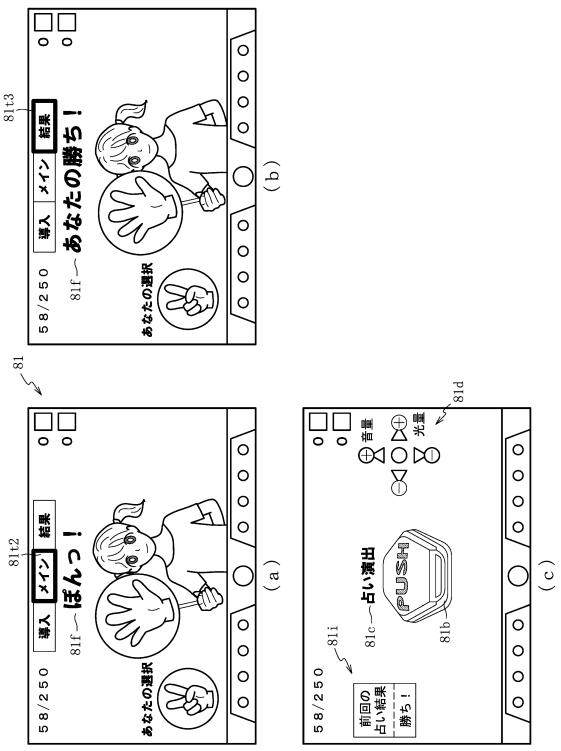
【図７２４】



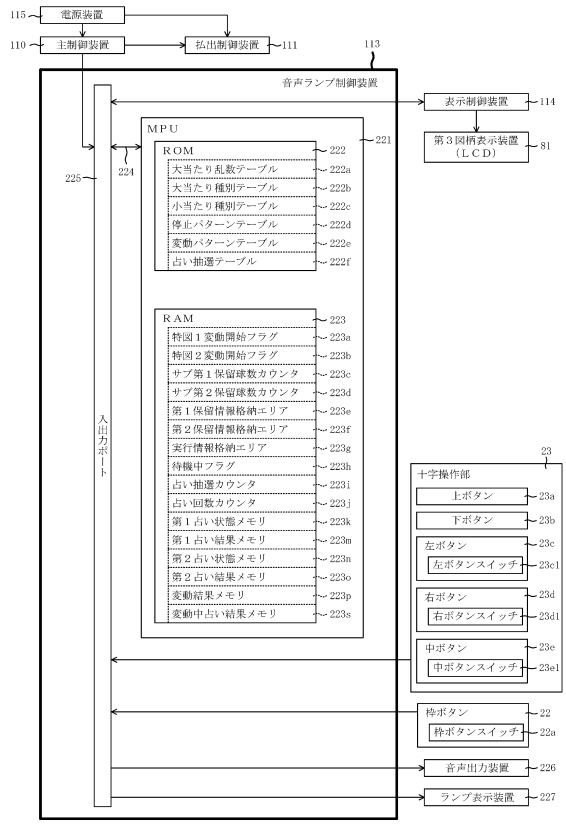
【図７２５】



【図７２６】



【図７２７】

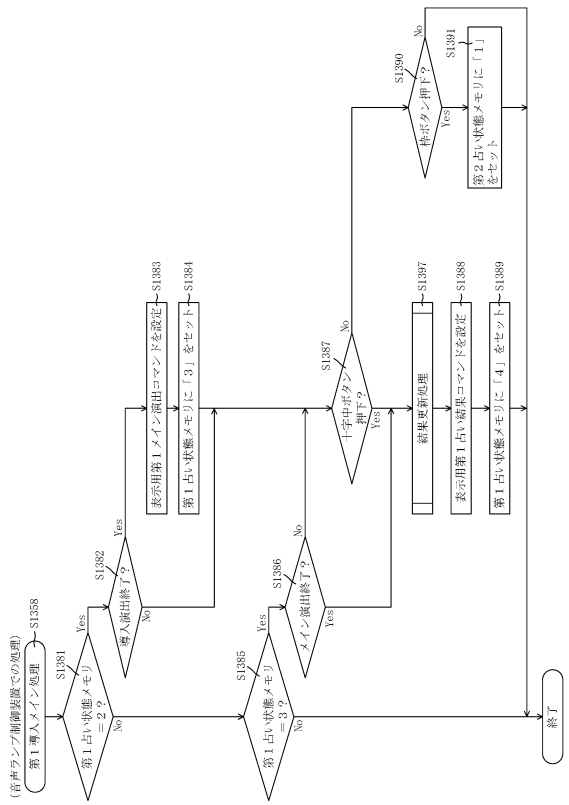


【図７２８】

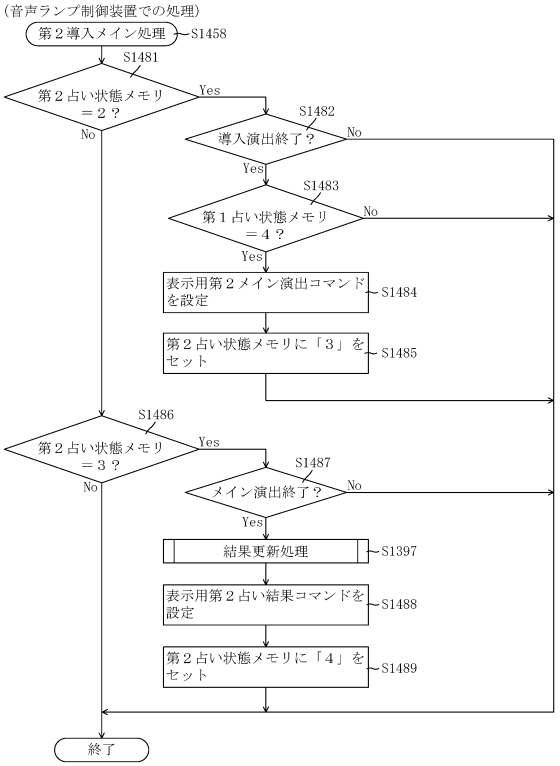
占い抽選テーブル 222f

特図変動結果	占い抽選カウンタ値	割合	占い結果	
当たり	0～14	15%	No. 1	負け
	15～39	25%	No. 2	引き分け
	40～99	60%	No. 3	勝ち
リーチハズレ	0～24	25%	No. 1	負け
	25～84	60%	No. 2	引き分け
	85～99	15%	No. 3	勝ち
非リーチ	0～59	60%	No. 1	負け
	60～84	25%	No. 2	引き分け
	85～99	15%	No. 3	勝ち
－	0～33	34%	No. 1	負け
	34～66	33%	No. 2	引き分け
	67～99	33%	No. 3	勝ち

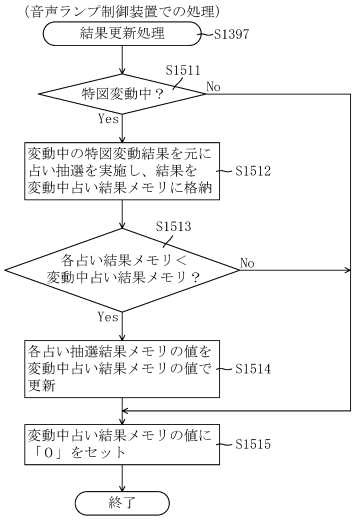
【図７２９】



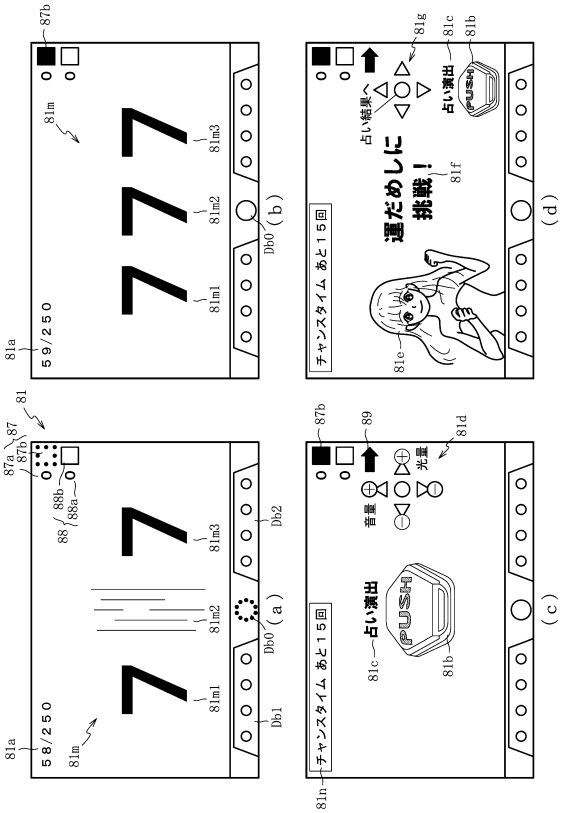
【図７３０】



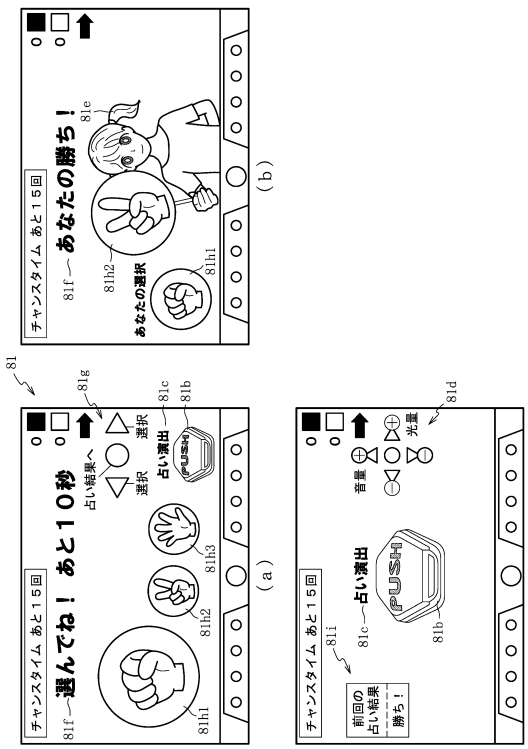
【図７３１】



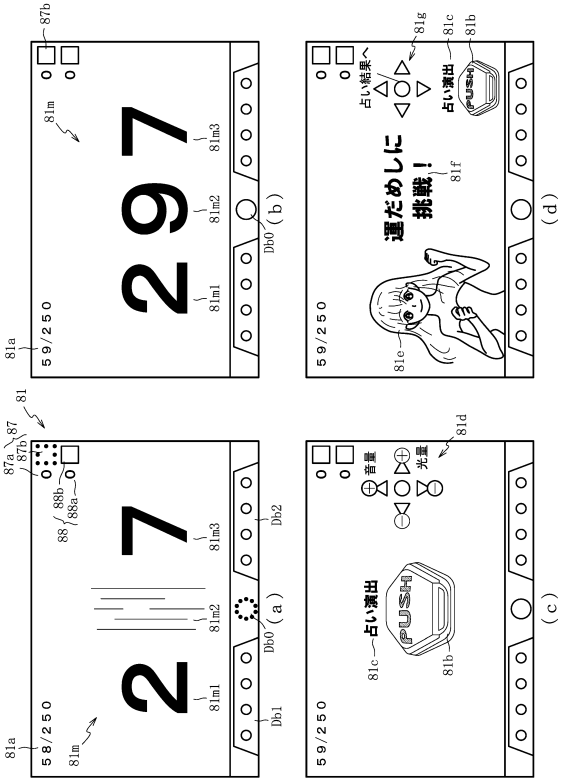
【図７３２】



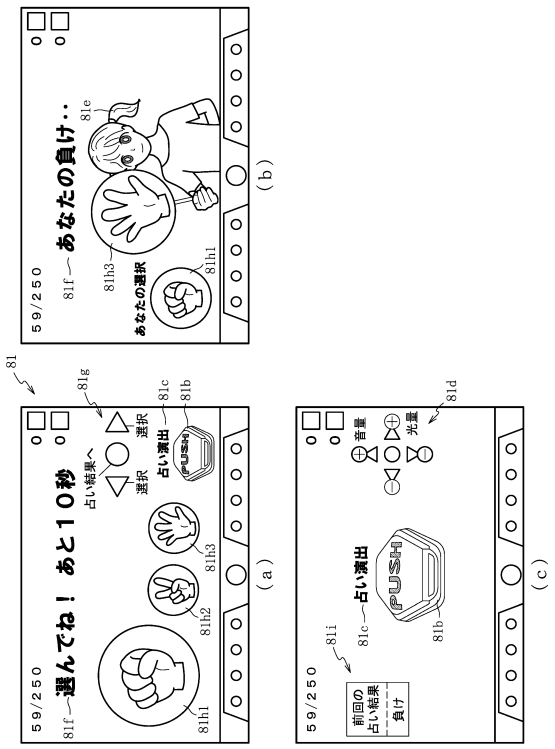
【図７３３】



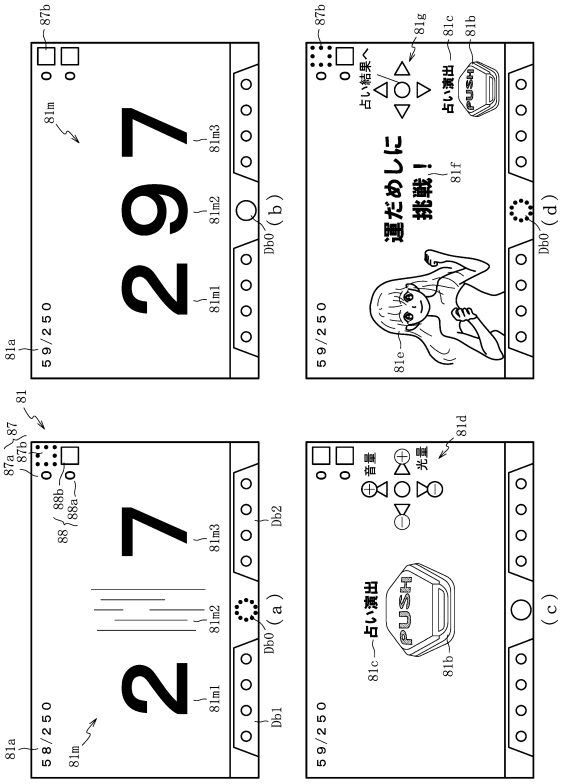
【図７３４】



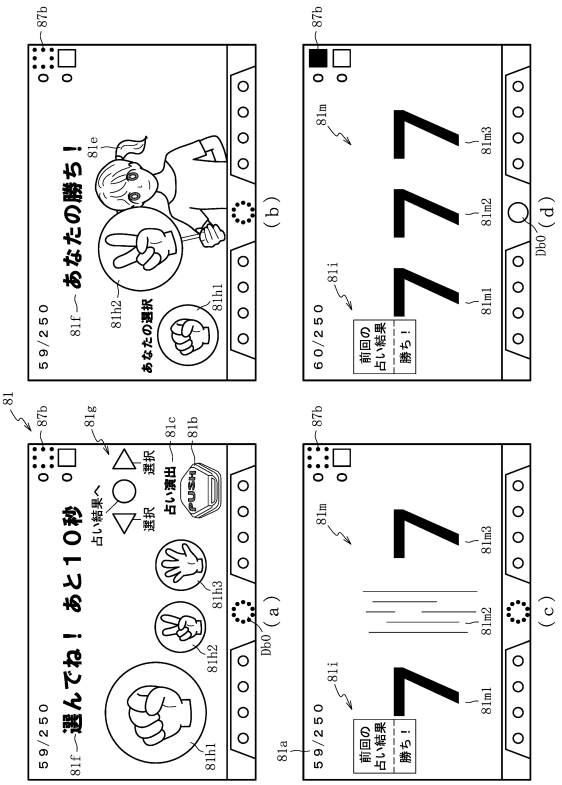
【図７３５】



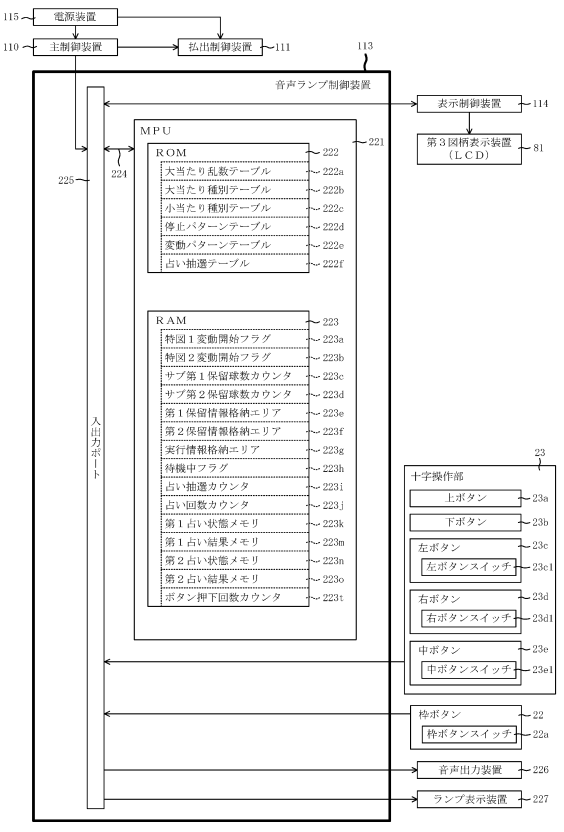
【図７３６】


figure_運だめしに挑戦！
占い結果へ
占い演出
PUSH
音量
光量
58/250
59/250

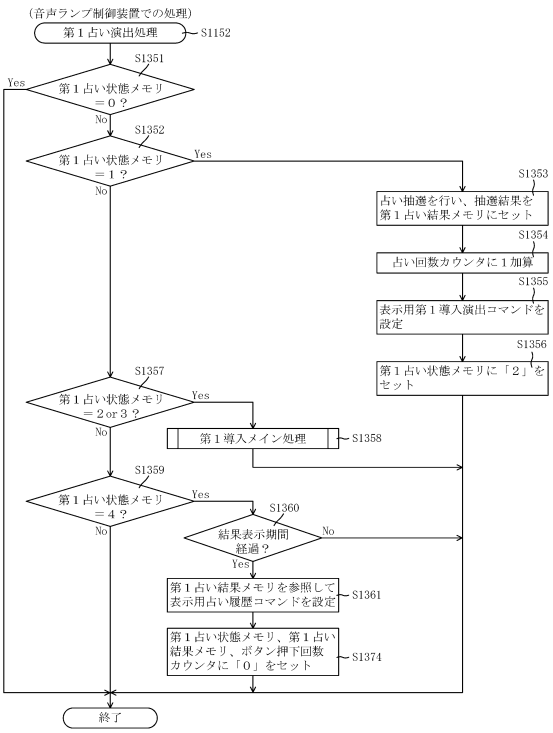
【図７３７】



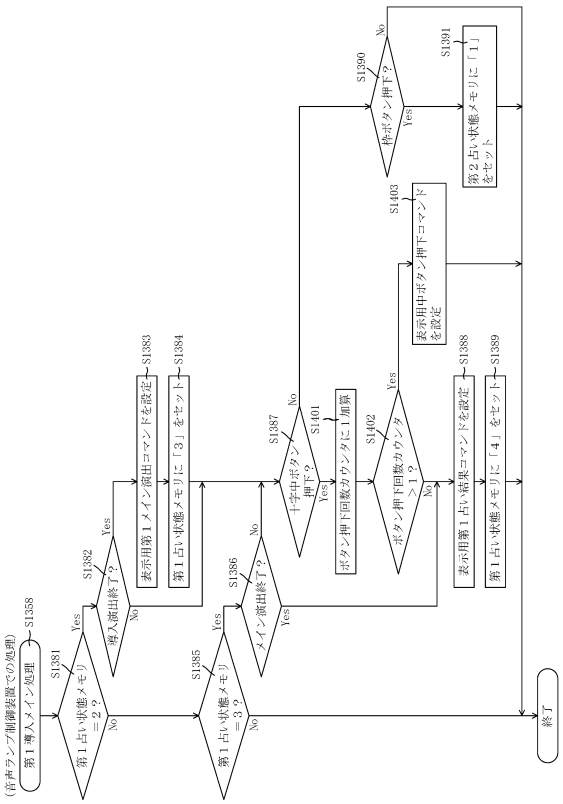
【図７３８】



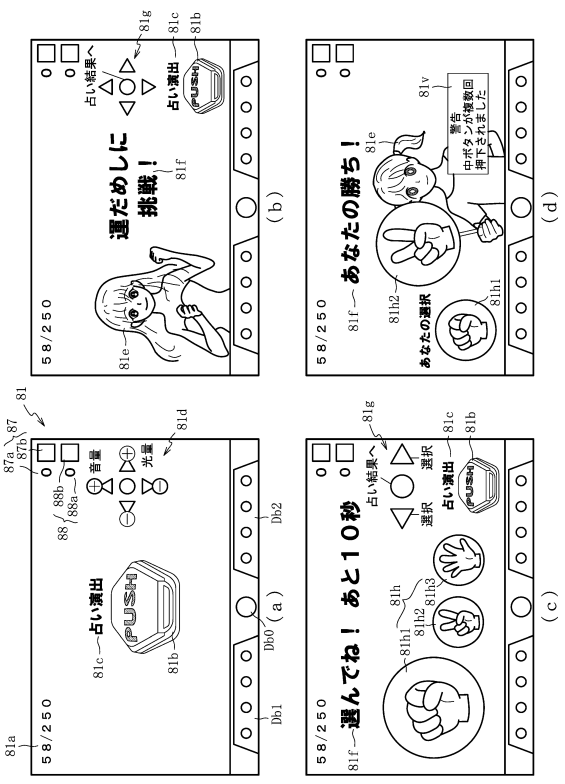
【図７３９】



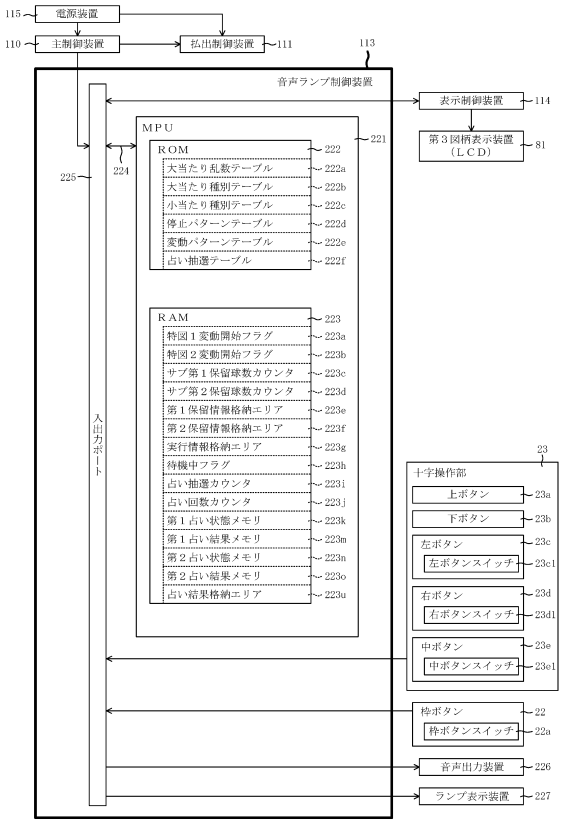
【図７４０】



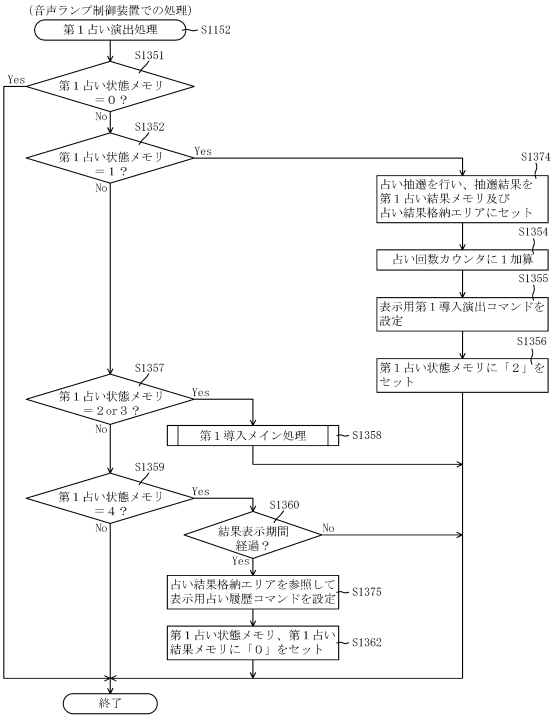
【図７４１】



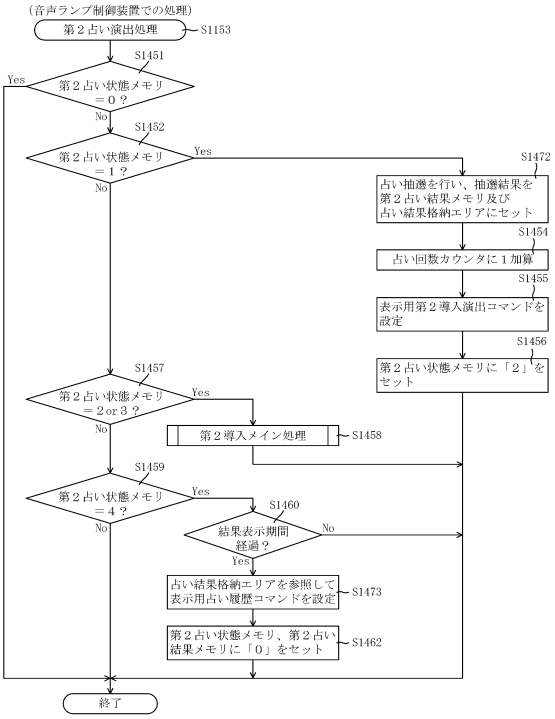
【図７４２】



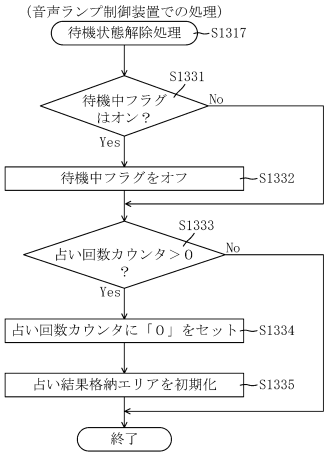
【図７４３】



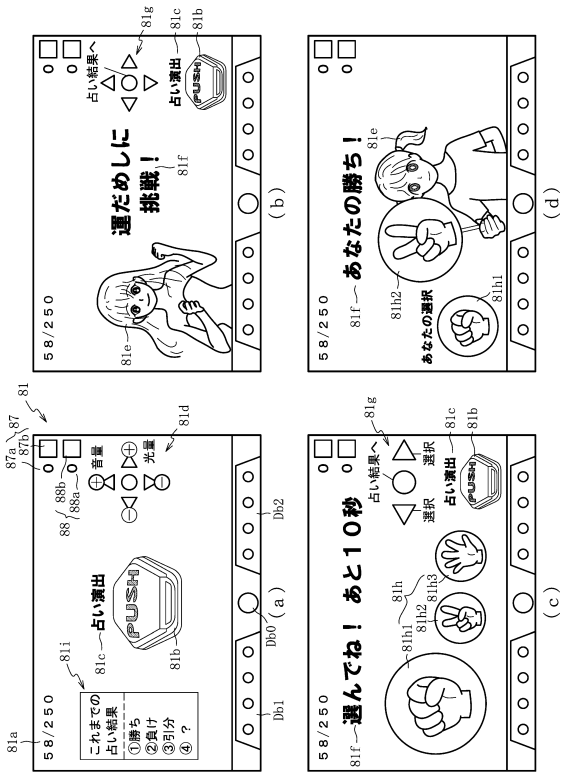
【図７４４】



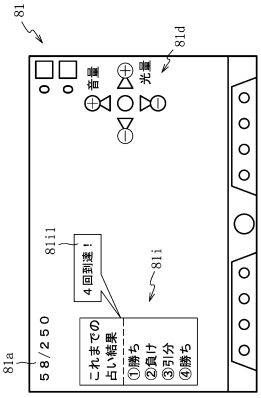
【図７４５】



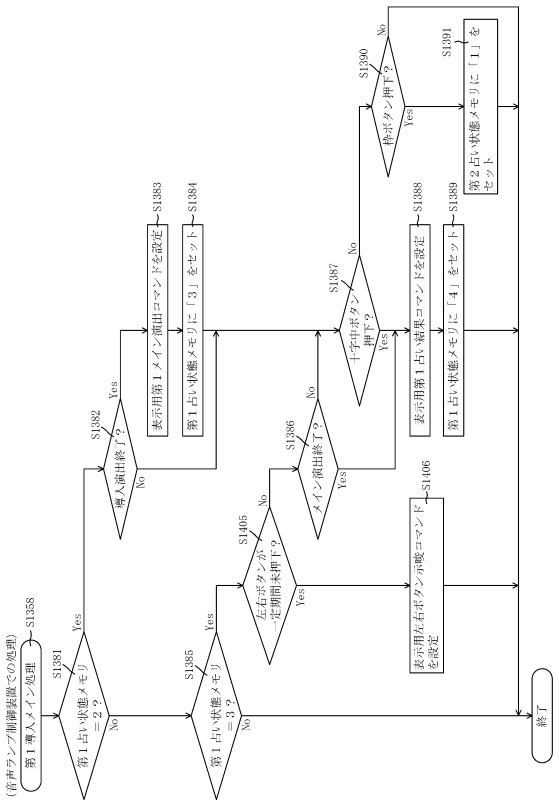
【図７４６】



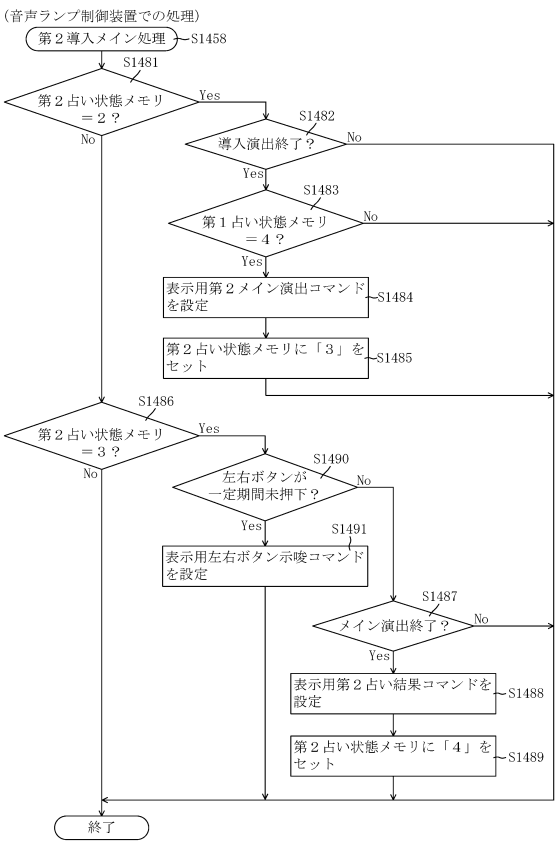
【図７４７】



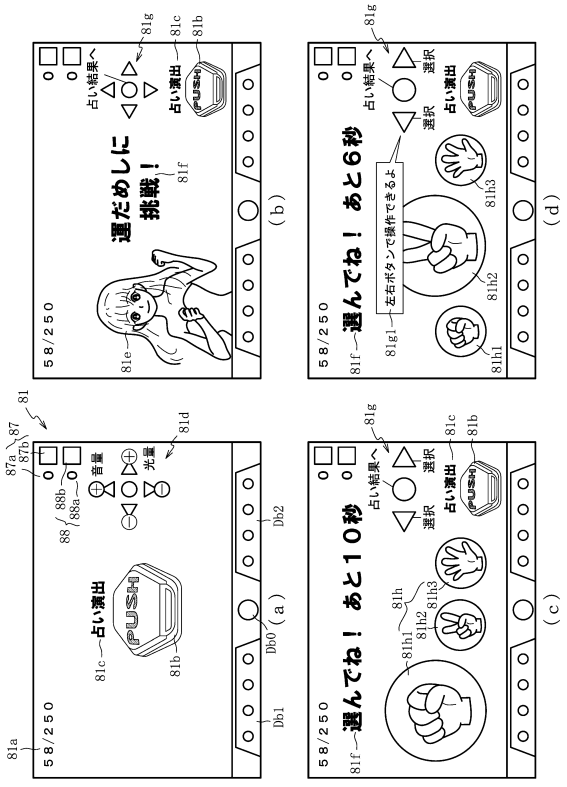
【図７４８】



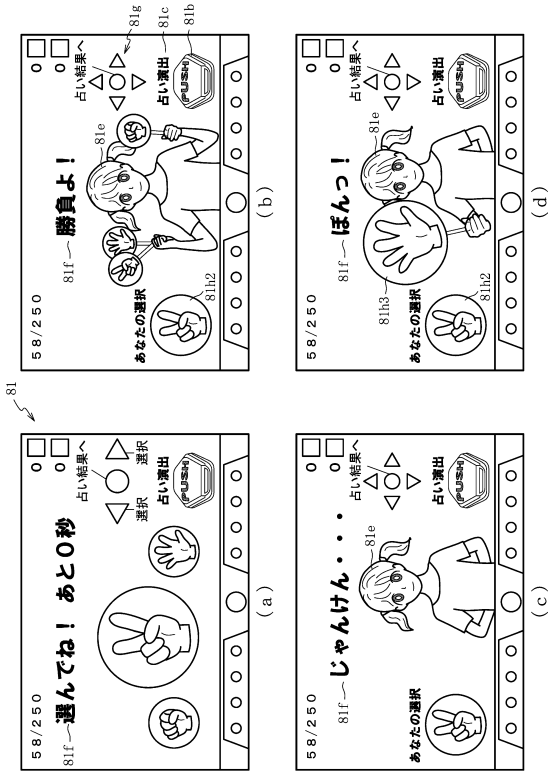
【図７４９】



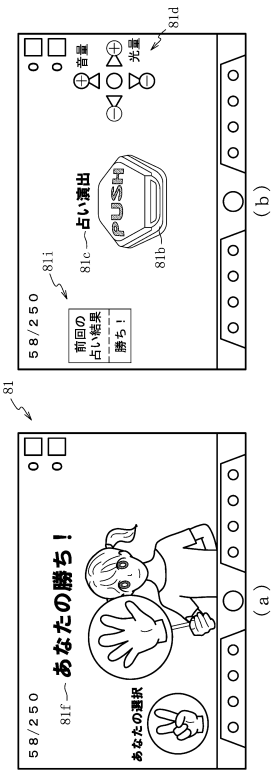
【図７５０】



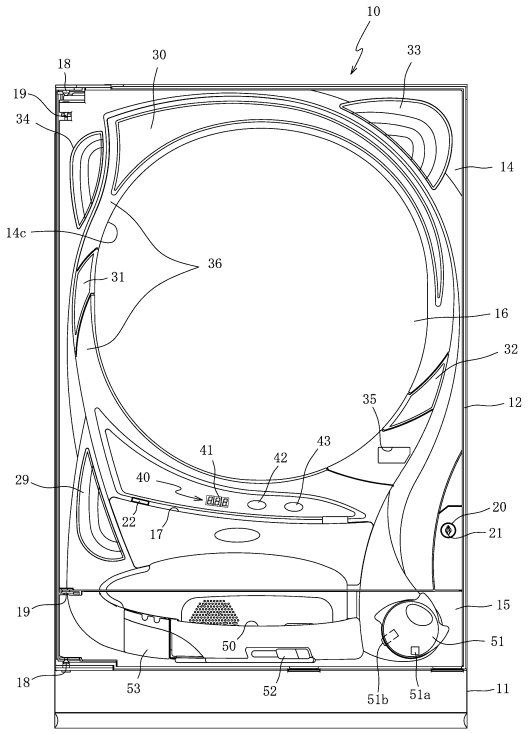
【図７５１】



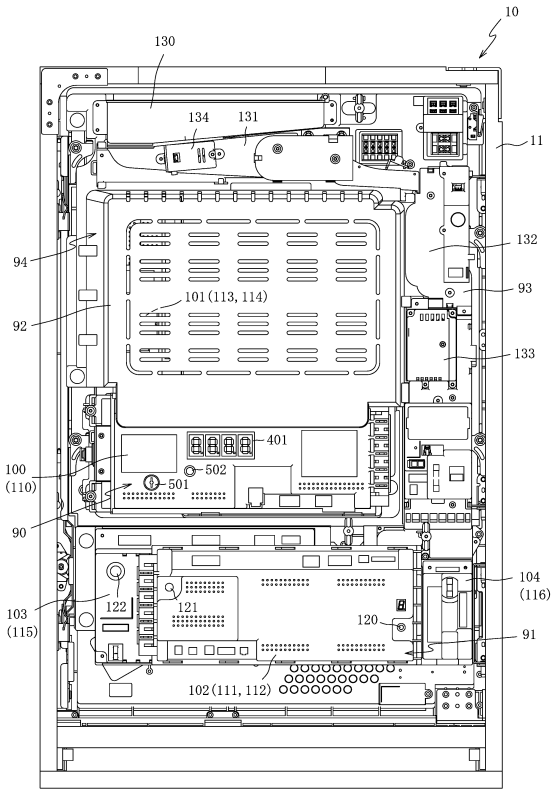
【図７５２】



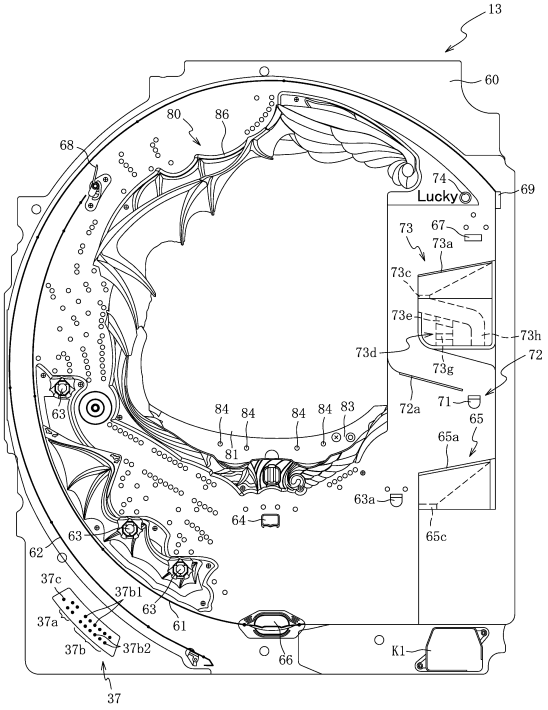
【図７５３】



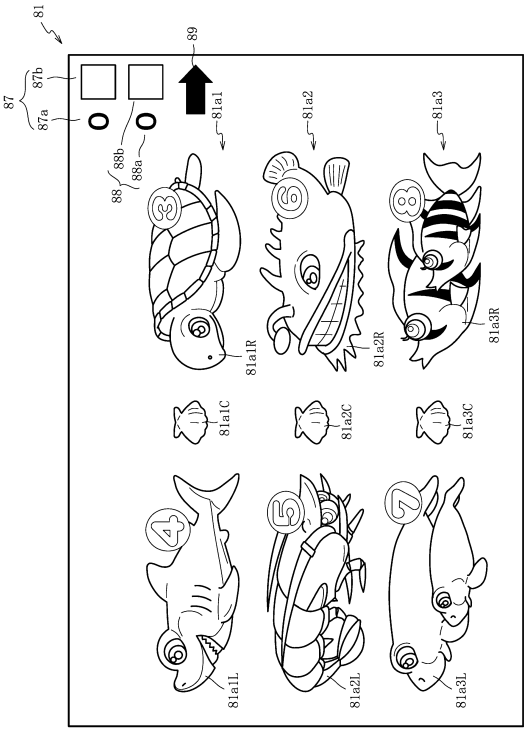
【図７５４】



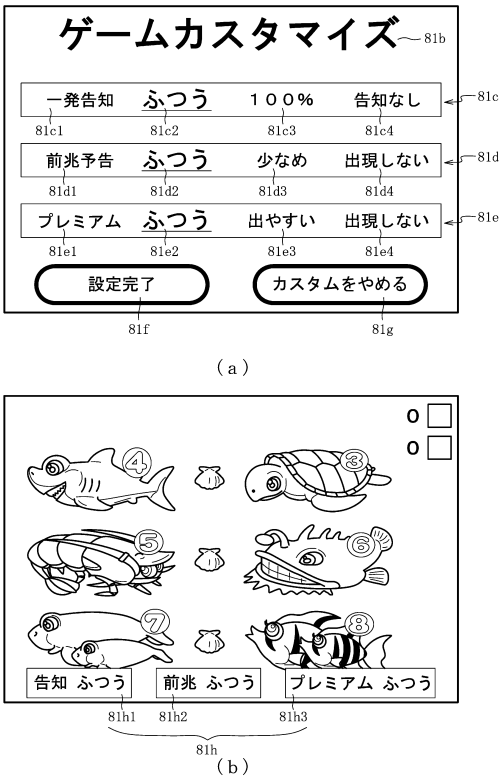
【図７５５】



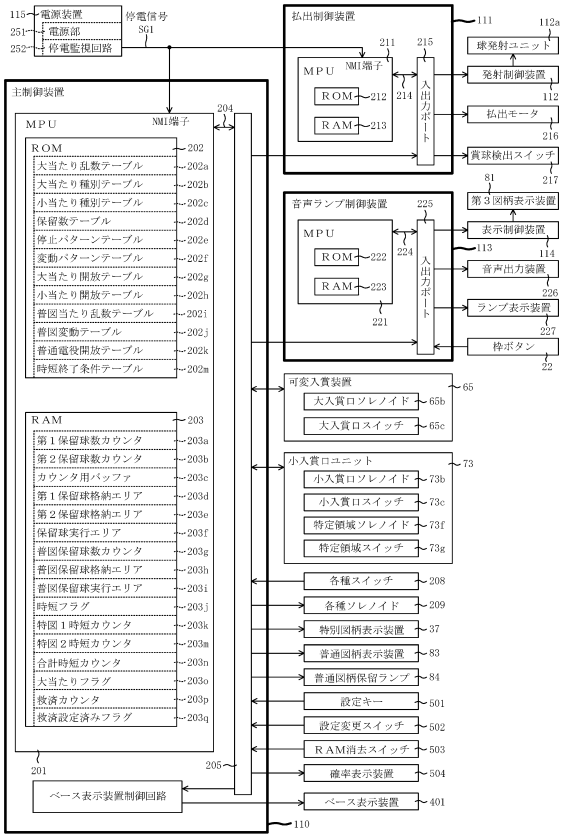
【図７５６】



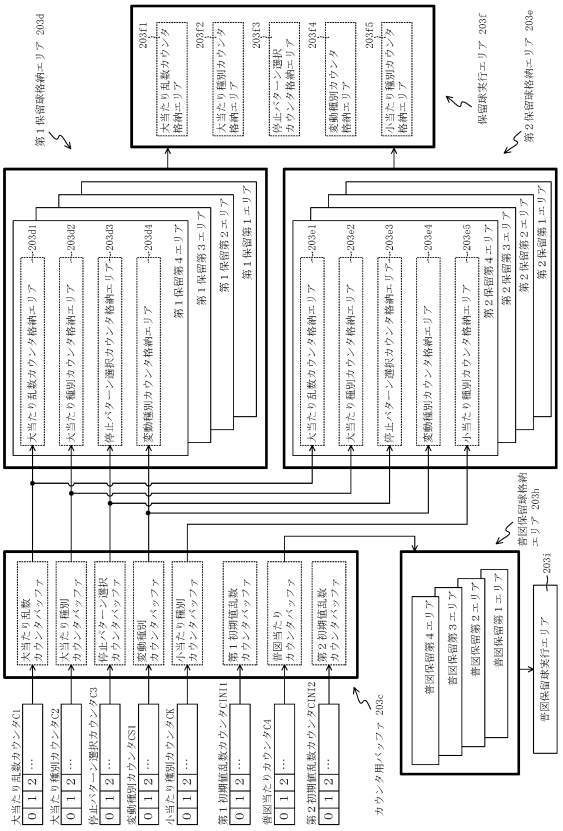
【図７５７】



【図７５８】



【図７５９】



【図７６０】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～99	100個	－	0個	100～9999	9900個
2	0～101	102個	－	0個	102～9999	9898個
3	0～103	104個	－	0個	104～9999	9896個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～99	100個	100～263	164個	264～9999	9736個
2	0～101	102個	102～265	164個	266～9999	9734個
3	0～103	104個	104～267	164個	268～9999	9732個

（ｂ）

【図７６１】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短Ａ	0	1%	10R	第２時間短縮状態
時短Ｂ	1	1%	7R	第１時間短縮状態
時短Ｃ	2～50	49%	5R	第２時間短縮状態
時短Ｄ	51～99	49%		第１時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短Ｅ	0～19	20%	10R	第３時間短縮状態
時短Ｆ	20～99	80%		第２時間短縮状態

（ｂ）

【図７６２】

202c

特図２小当たり種別テーブル

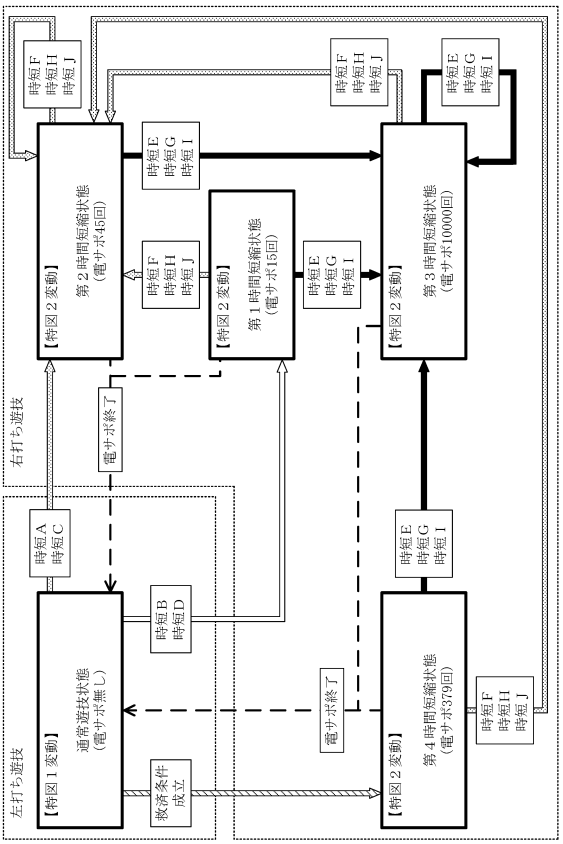
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～99	100%	1R	－
時短Ｇ	通過	0～3	4%	1+9R	第３時間短縮状態
時短Ｈ		4～19	16%		第２時間短縮状態
時短Ｉ		20～23	4%	1+4R	第３時間短縮状態
時短Ｊ		24～99	76%		第２時間短縮状態

【図７６３】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	褒励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 時間短縮状態 終了	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態（電サポ15回）	時短Ｂ・Ｄ当選	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
第２時間短縮状態（電サポ45回）	時短Ａ・Ｃ・Ｆ・Ｈ・Ｊ当選	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
第３時間短縮状態（電サポ10000回）	時短Ｅ・Ｇ・Ｉ当選	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知
第４時間短縮状態（電サポ379回）	救済条件成立 （特図低確率状態で299回転）	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知

【図７６４】



【図７６５】

特図１用保留数テーブル　202d1

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

（ａ）

特図２用保留数テーブル　202d2

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
第１時間短縮状態 第２時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
第３時間短縮状態 第４時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｅテーブル		
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			

（ｂ）

【図７６６】

Ａテーブル　202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3		超ショート	－
E4	ノーマルリーチ	－	75～94
E5	スーパーリーチ	－	95～97
E6	スペシャルリーチ	－	98，99

（ａ）

Ｂテーブル　202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3		超ショート	－
E4	ノーマルリーチ	－	75～94
E5	スーパーリーチ	－	95～97
E6	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｂ）

Ｃテーブル　202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3		超ショート	－
E4	ノーマルリーチ	－	0～4
E5	スーパーリーチ	－	5～39
E6	スペシャルリーチ	－	40～99

（ｃ）

【図７６７】

Dテーブル

202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～86
E3		超ショート	－
E4	ノーマルリーチ	－	87～96
E5	スーパーリーチ	－	97,98
E6	スペシャルリーチ	－	99

（ａ）

Eテーブル

202e5

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3		超ショート	0～86
E4	ノーマルリーチ	－	87～96
E5	スーパーリーチ	－	97,98
E6	スペシャルリーチ	－	99

（ｂ）

【図７６８】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

202f1

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E4	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E5	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E6	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル

202f2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E4	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E5	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E6	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図７６９】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	非リーチ・超ショート	0～9	1	高速変動（超短）のみ
E4	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E5	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E6	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

202f3

202f4

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E4	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E5	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E6	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図７７０】

大当たり開放テーブル

202g

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短A	－	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	9個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短B	－		7回							
	時短C	－		5回							
	時短D			5回							
時間短縮状態	時短E	－		10回	10秒	1秒	10秒				
	時短F	－		10回							
		時短G		9回							
	時短H			9回							
	時短I			4回							
	時短J			4回							

【図７７１】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	0P時間（秒）	1T時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短G 時短H 時短I 時短J									・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放

【図７７２】

202m

時短終了条件テーブル

時短発生条件		時短回数			移行先遊技状態
大当たり種別	小当たり種別	特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
時短B 時短D	－	15回	15回	19回	第１時間短縮状態
時短A 時短C 時短F	時短H 時短J	45回	45回	49回	第２時間短縮状態
時短E	時短G 時短I	10000回	10000回	10000回	第３時間短縮状態
救済条件成立		379回	379回	383回	第４時間短縮状態

【図７７３】

202i

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 時間短縮状態	1～99

（ａ）

202j

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

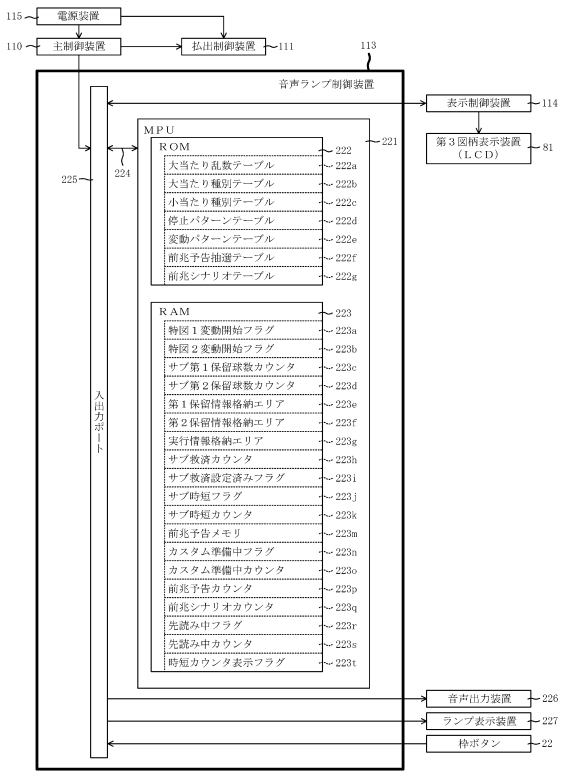
202k

普通電役開放テーブル

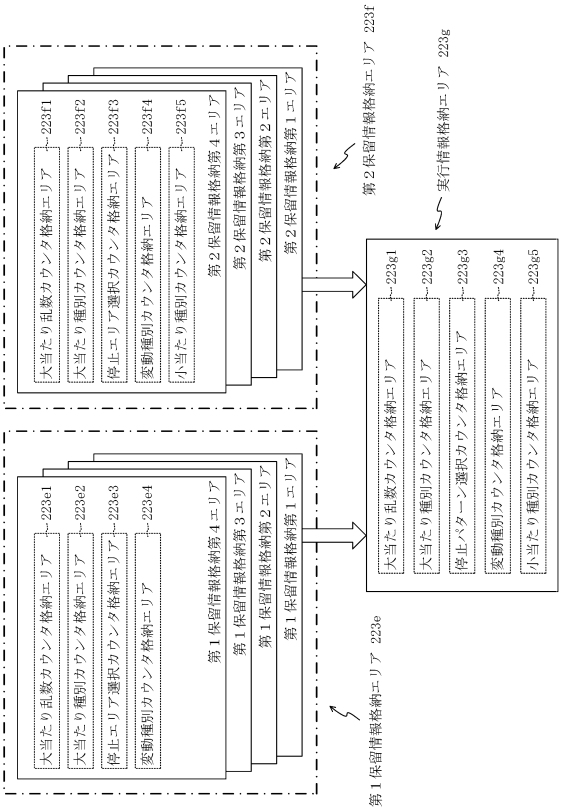
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数	備考
通常遊技状態	1回	0.1秒	－	10個	
時間短縮状態	1回	5.8秒	－	10個	

（ｃ）

【図７７４】



【図７７５】



【図７７６】

前兆予告抽選テーブル 222f

前兆予告メモリ	当否	演出態様	内容	前兆予告カウンタ値	割合	出現有無
ふつう	ハズレ	E0～E3	非リーチ	0～98	99%	出現しない
				99	1%	出現する
		E4	ノーマルリーチ	0～79	80%	出現しない
				80～99	20%	出現する
		E5	スーパーリーチ	0～59	60%	出現しない
				60～99	40%	出現する
		E6	スペシャルリーチ	0～49	50%	出現しない
				50～99	50%	出現する
	大当たり小当たり	E4	ノーマルリーチ	0～69	70%	出現しない
				70～99	30%	出現する
		E5	スーパーリーチ	0～49	50%	出現しない
				50～99	50%	出現する
		E6	スペシャルリーチ	0～34	35%	出現しない
				35～99	65%	出現する
少なめ	ハズレ	E0～E3	非リーチ	0～99	100%	出現しない
				－	0%	出現する
		E4	ノーマルリーチ	0～89	90%	出現しない
				90～99	10%	出現する
		E5	スーパーリーチ	0～79	80%	出現しない
				80～99	20%	出現する
		E6	スペシャルリーチ	0～74	75%	出現しない
				75～99	25%	出現する
	大当たり小当たり	E4	ノーマルリーチ	0～84	85%	出現しない
				85～99	15%	出現する
		E5	スーパーリーチ	0～74	75%	出現しない
				75～99	25%	出現する
		E6	スペシャルリーチ	0～67	68%	出現しない
				68～99	32%	出現する

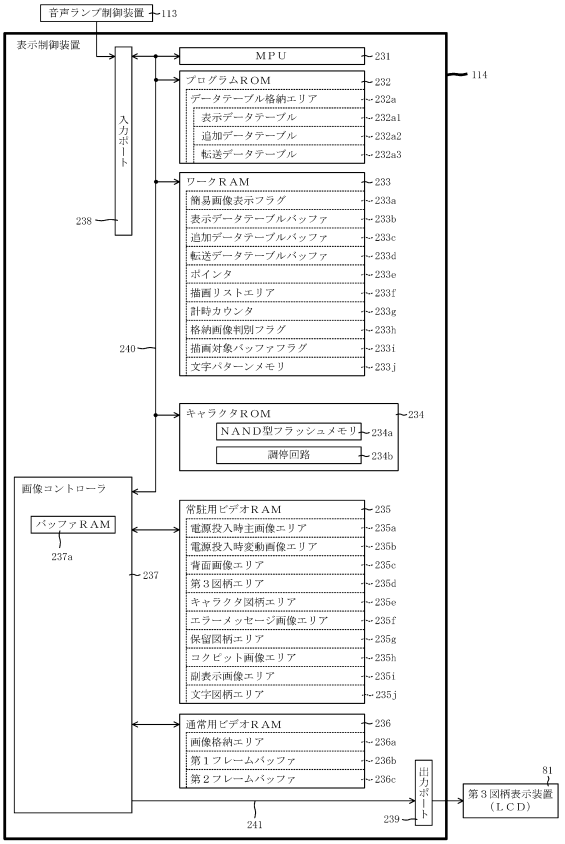
【図７７７】

222g

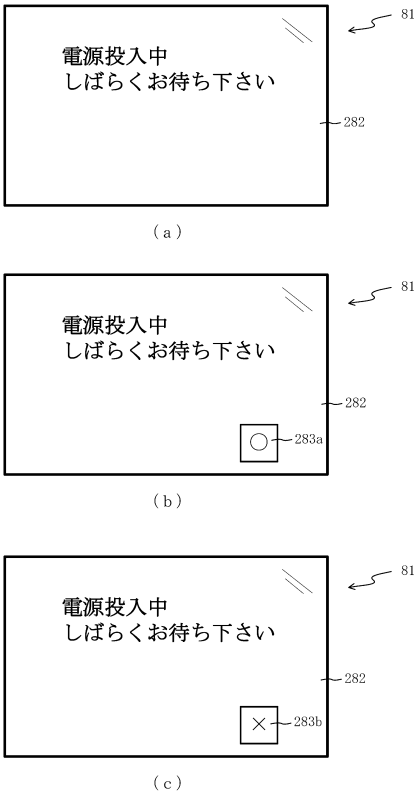
前兆シナリオテーブル

演出態様	内容	出現パターン 対象保留の１手前	出現パターン 対象保留の２手前	出現パターン 対象保留の３手前	「前兆予告」決定時 保留球数 1	2	3	4
E0～E3	非リーチ	出現する	出現しない		－	0～99	－	－
		出現する	出現する		－	－	0～99	－
		出現する	出現する	出現しない	－	－	－	0～99
		出現する	出現しない	出現しない	－	－	－	－
		出現する	出現する	出現する	－	－	－	－
E4	ノーマルリーチ	出現する	出現しない		－	0～99	－	－
		出現する	出現する		－	－	0～29	－
		出現する	出現しない	出現しない	－	－	30～99	0～39
		出現する	出現しない	出現しない	－	－	－	40～99
		出現する	出現する	出現する	－	－	－	－
E5	スーパーリーチ	出現する	出現しない		－	0～99	－	－
		出現する	出現する		－	－	0～39	－
		出現する	出現しない	出現しない	－	－	－	0～19
		出現する	出現する	出現しない	－	－	－	20～49
		出現する	出現する	出現する	－	－	－	50～99
E6	スペシャルリーチ	出現する	出現しない		－	0～99	－	－
		出現する	出現する		－	－	0～49	－
		出現する	出現しない	出現しない	－	－	50～99	－
		出現する	出現しない	出現しない	－	－	－	0～9
		出現する	出現する	出現しない	－	－	－	10～29
		出現する	出現する	出現する	－	－	－	30～99

【図７７８】



【図７７９】

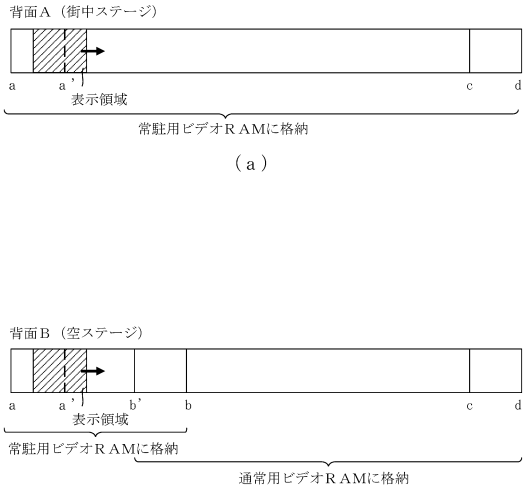


（ａ）

（ｂ）

（ｃ）

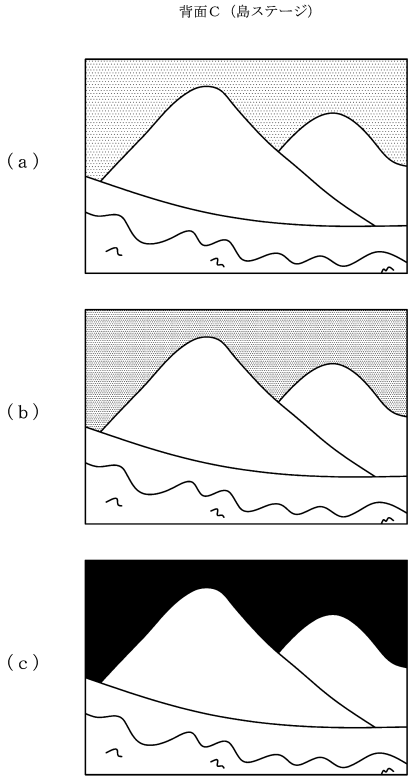
【図７８０】



（ａ）

（ｂ）

【図７８１】



【図７８２】

表示データテーブル　232a1

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：　背面種別 コクピット画像　：　コクピット種別 図柄１　：　図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：　・・・ ⋮ キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２　：　・・・ ⋮ 文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 文字図柄２　：　・・・ ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図７８３】

追加データテーブル　232a2

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Null
⋮	⋮
01F4H	キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
	文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
01F5H	⋮
⋮	⋮
02EDH	⋮
02EEH	⋮
02EFH	End

【図７８４】

転送データテーブル　232a3

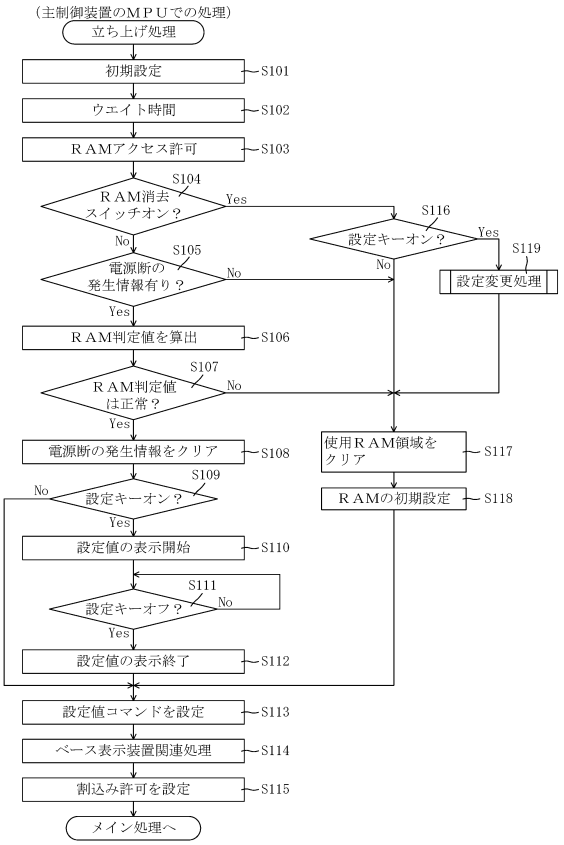
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	Null
⋮	⋮
01F4H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02EFH	End

【図７８５】

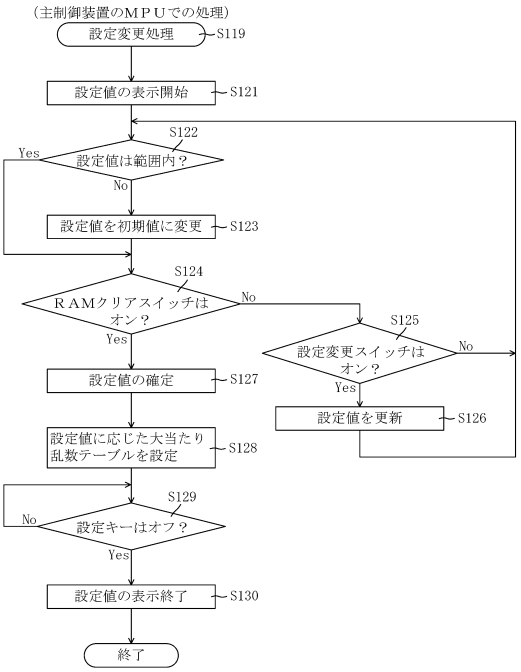
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	ＲＯＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
・・・	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
・・・	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
・・・	⋮
コクピット画像	⋮
実行図柄	⋮
保留図柄１	⋮
保留図柄２	⋮
・・・	⋮
文字図柄１	⋮
・・・	⋮
エラー図柄	⋮
転送データ	転送対象画像データのＲＯＭアドレス ＲＡＭアドレス

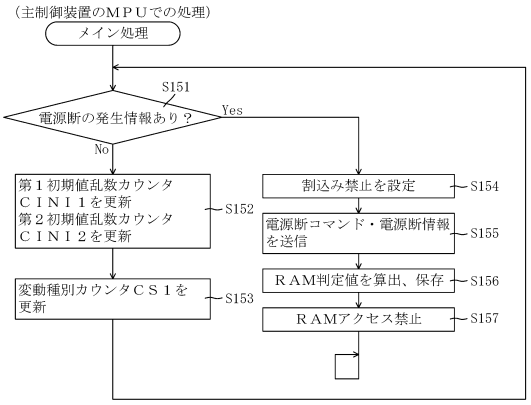
【図７８６】



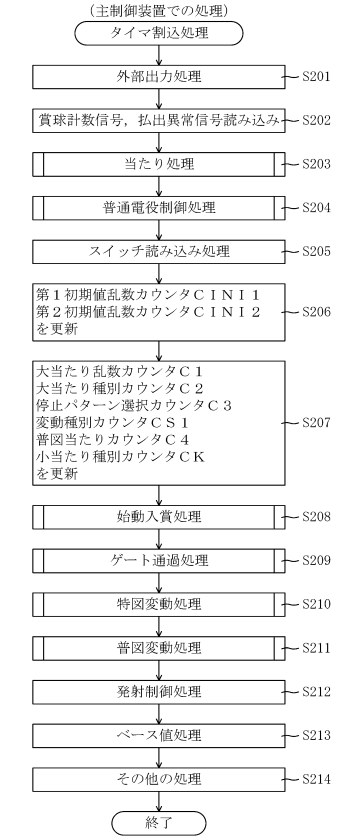
【図７８７】



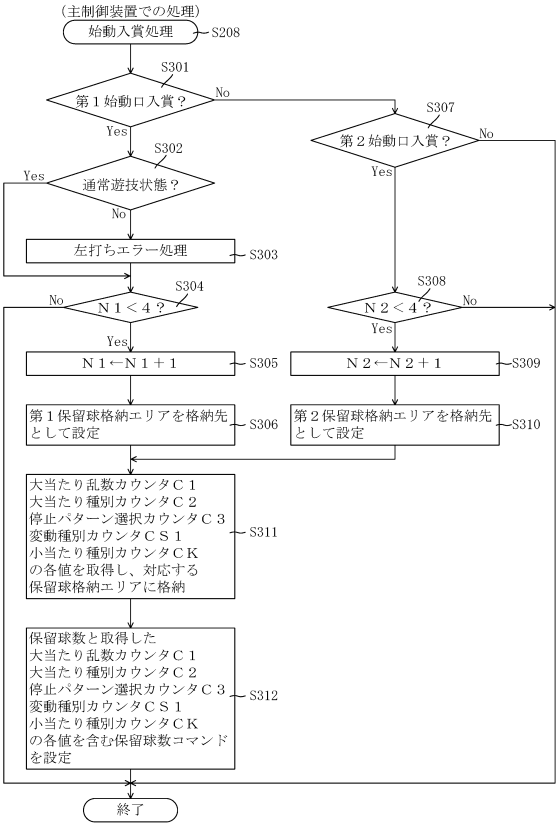
【図７８８】



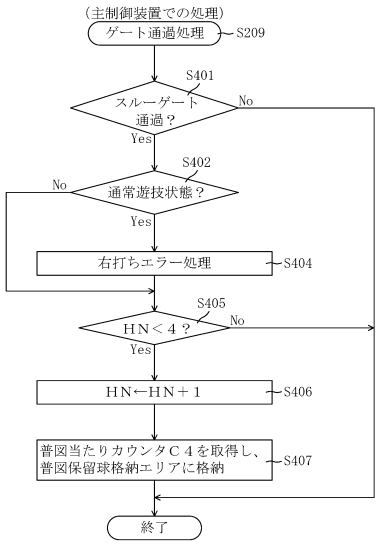
【図７８９】



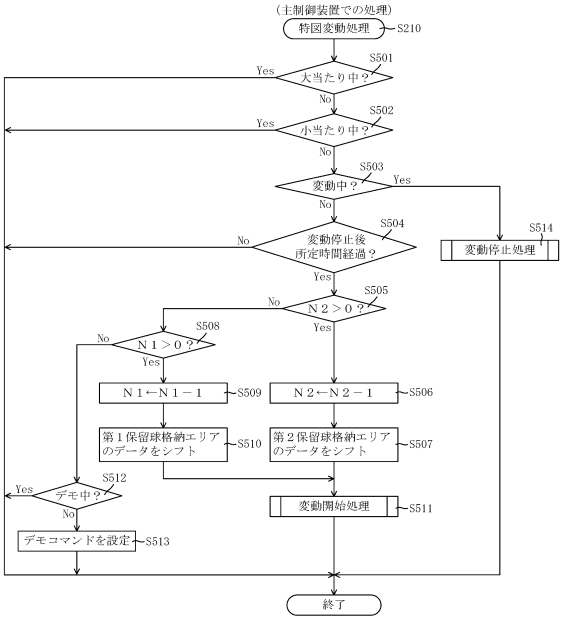
【図７９０】



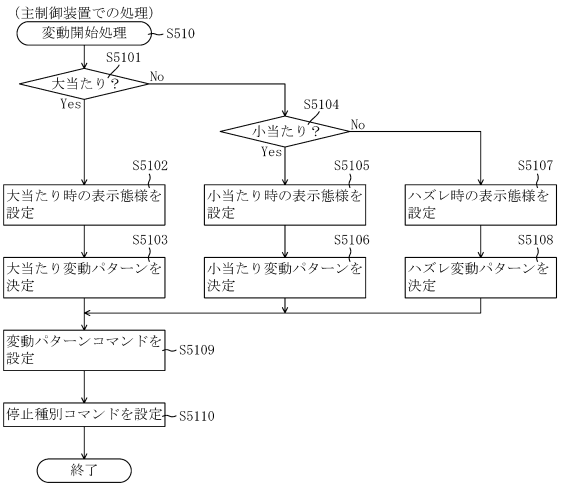
【図７９１】



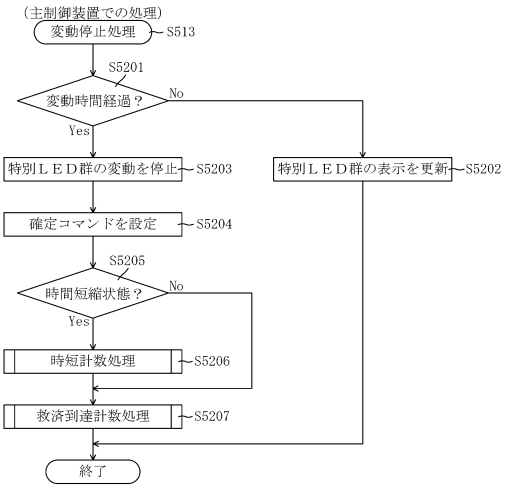
【図７９２】



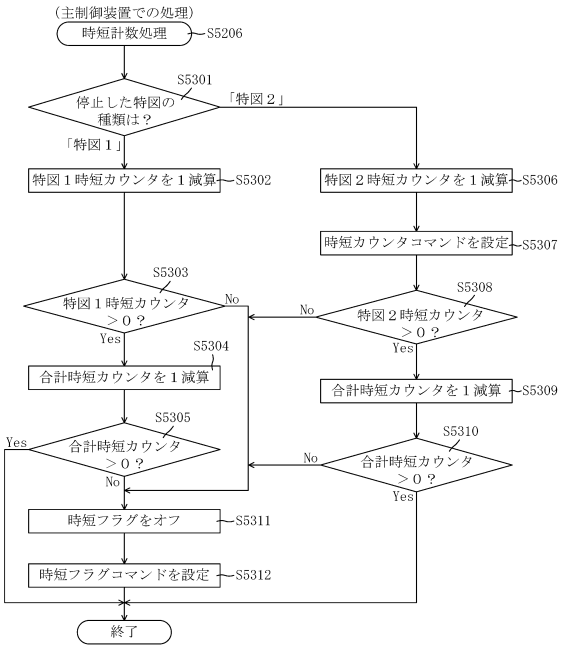
【図７９３】



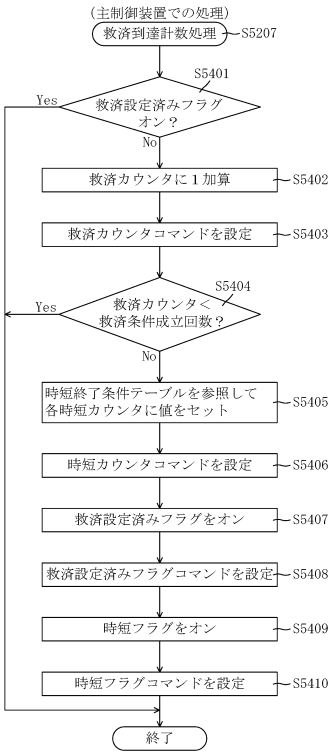
【図７９４】



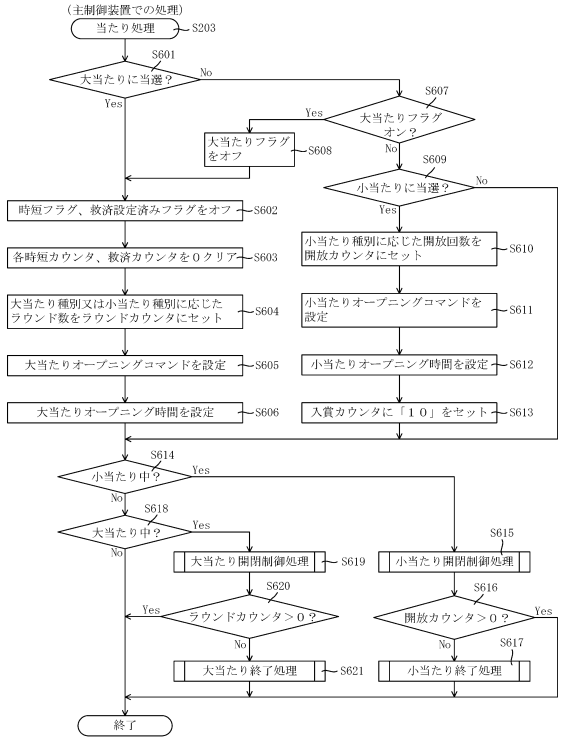
【図７９５】



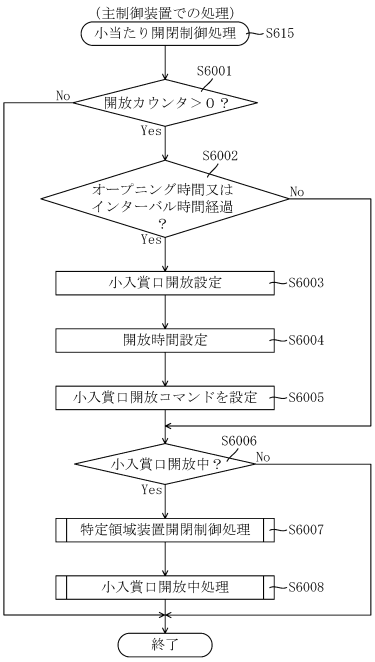
【図７９６】



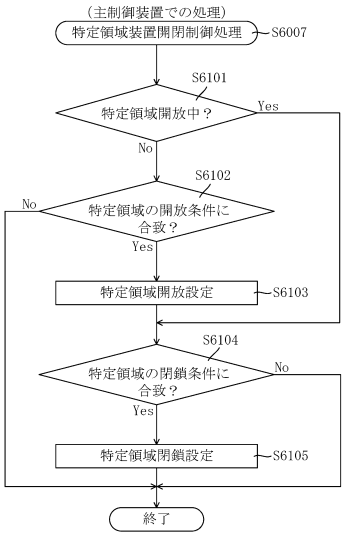
【図７９７】



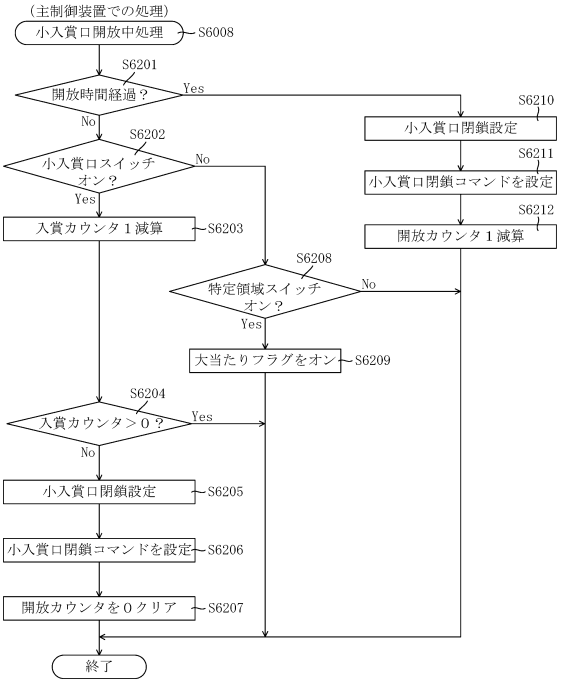
【図７９８】



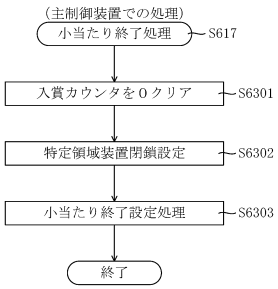
【図７９９】



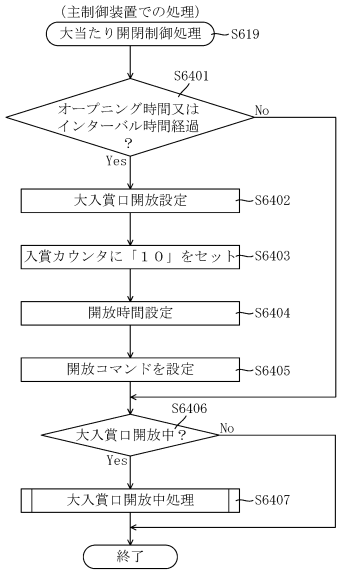
【図８００】



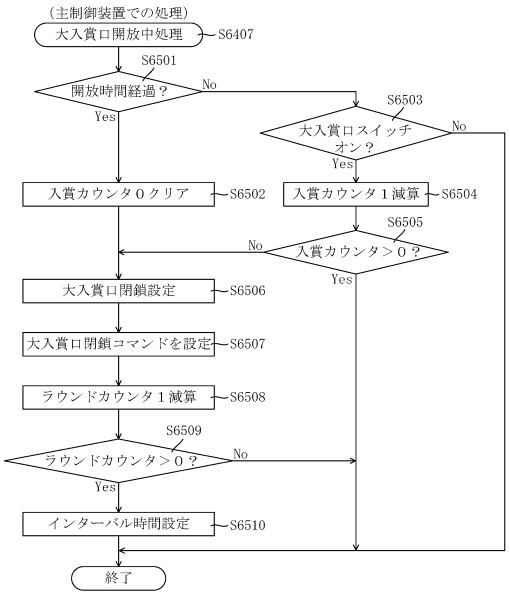
【図８０１】



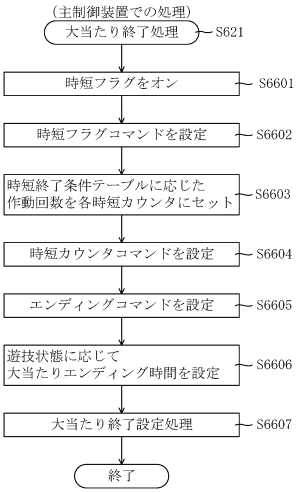
【図８０２】



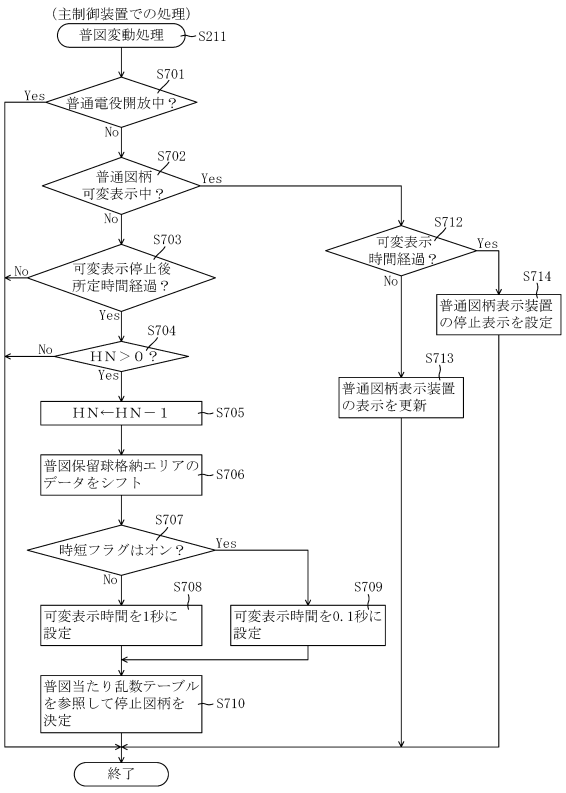
【図８０３】



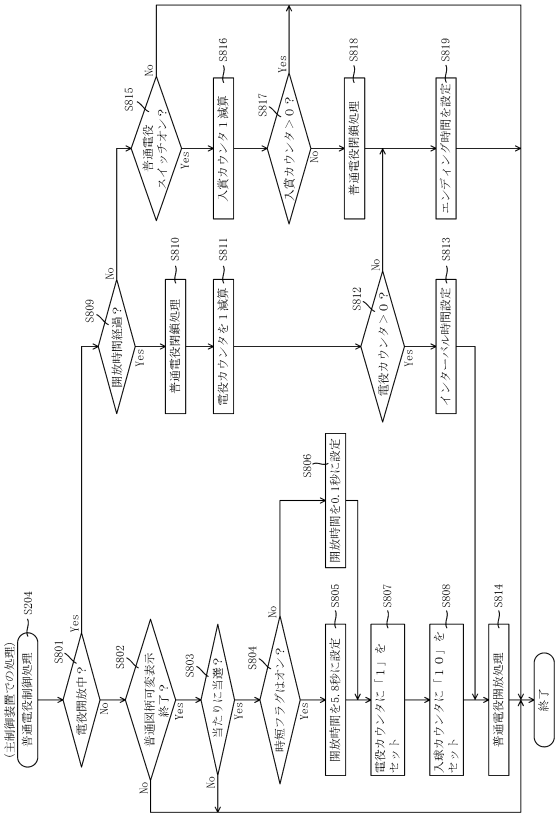
【図８０４】



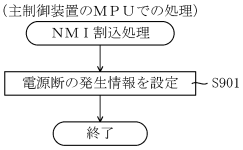
【図８０５】



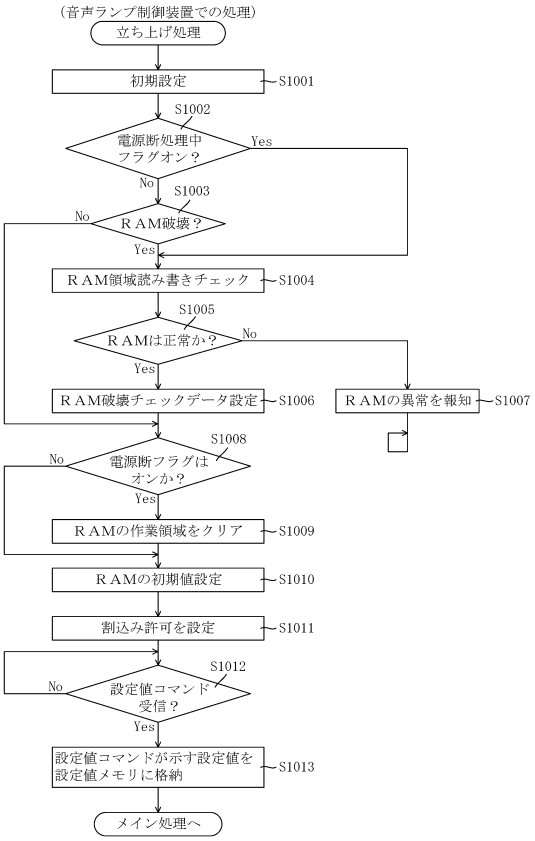
【図８０６】



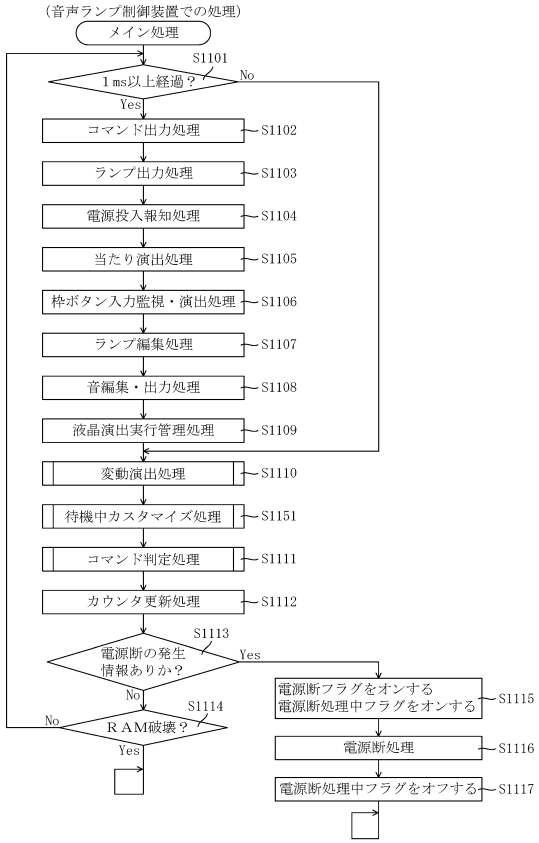
【図８０７】



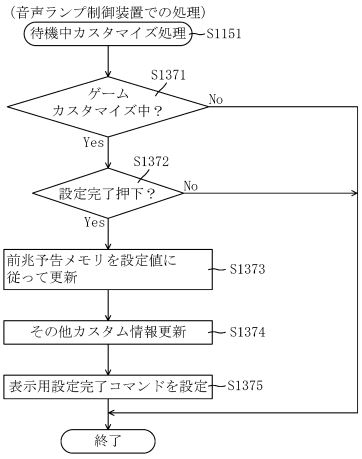
【図８０８】



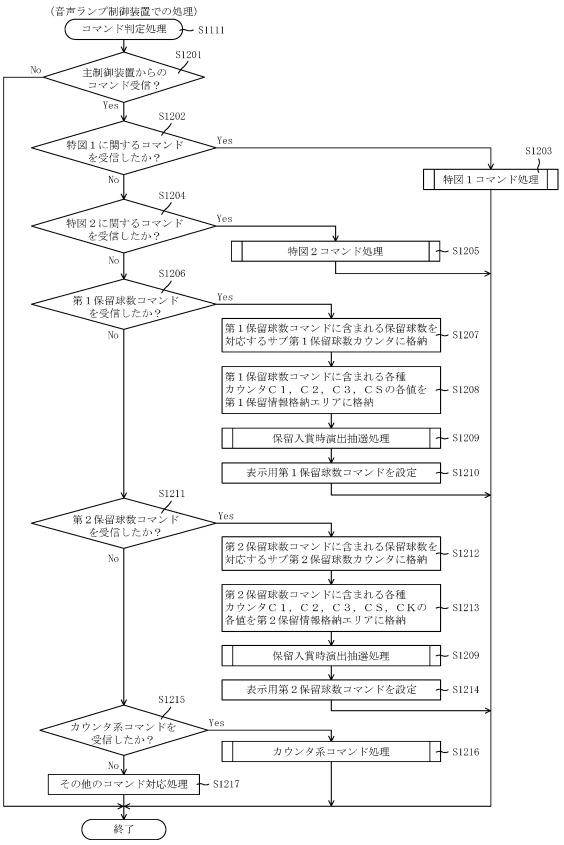
【図８０９】



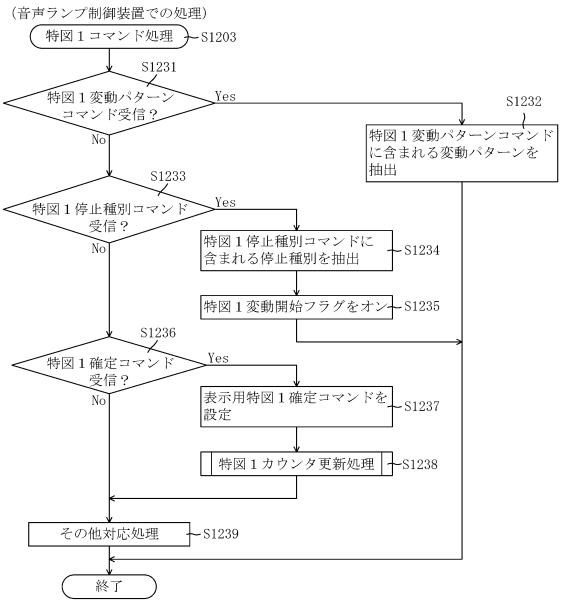
【図８１０】



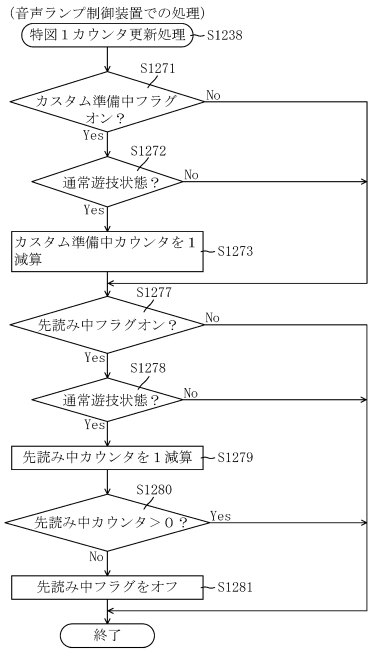
【図８１１】



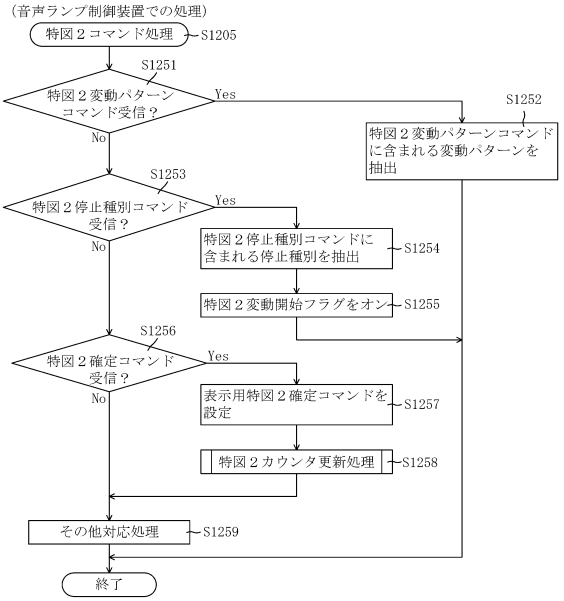
【図８１２】



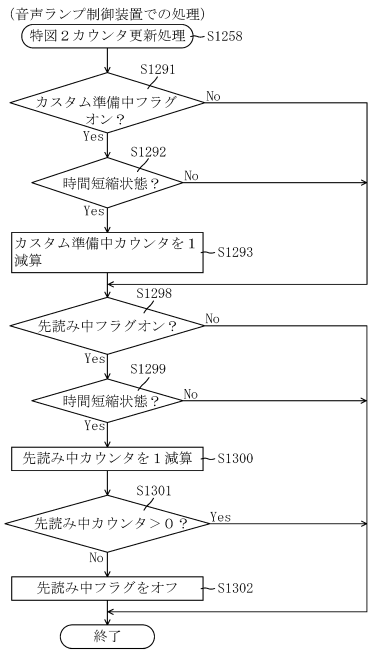
【図８１３】



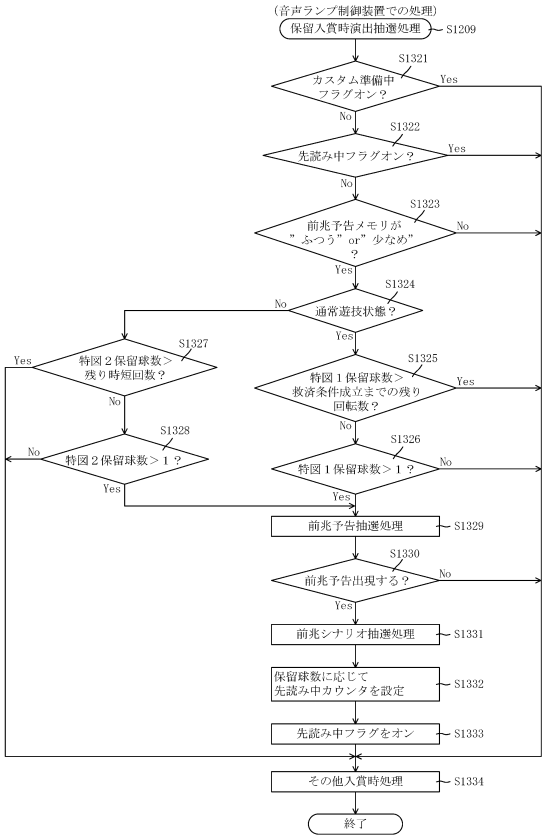
【図８１４】



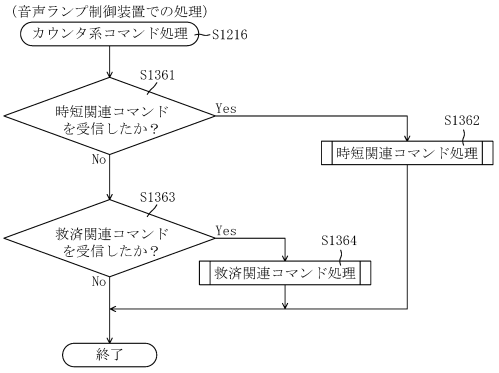
【図８１５】



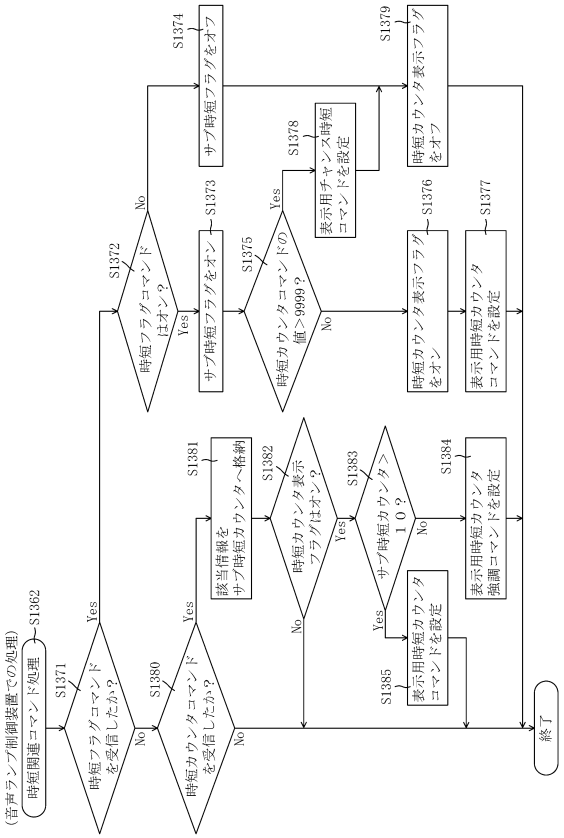
【図８１６】



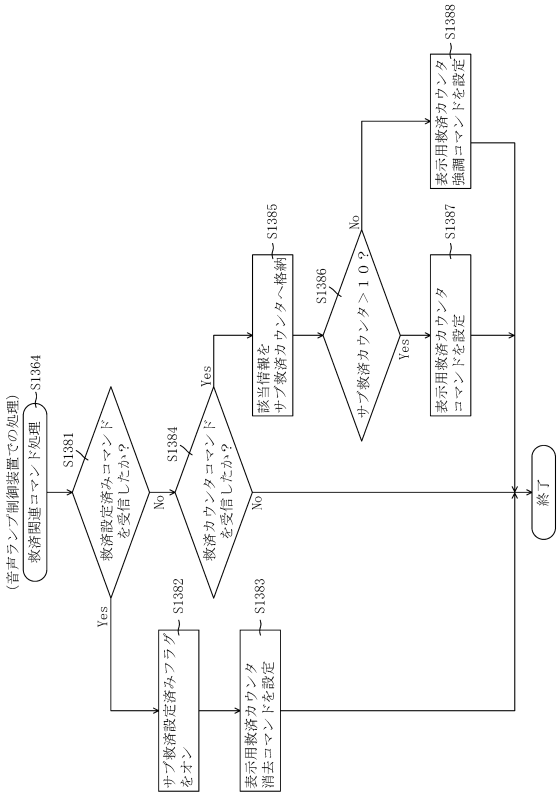
【図８１７】



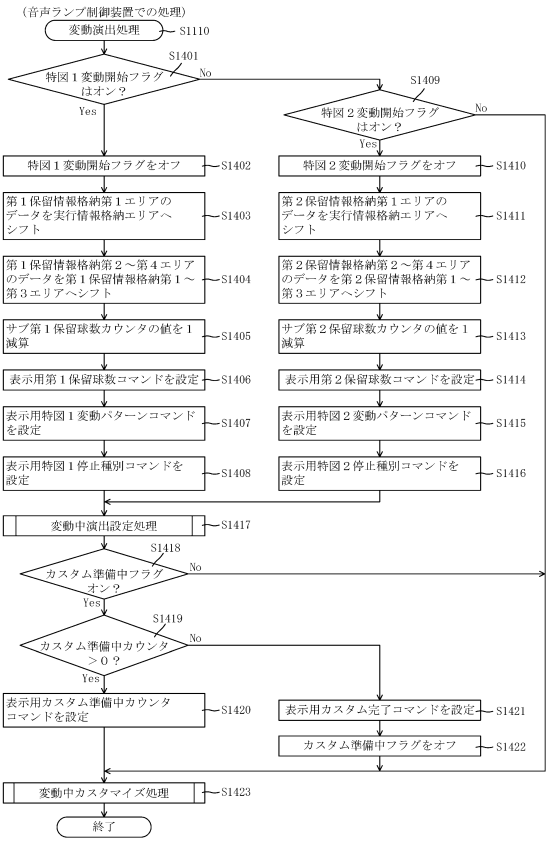
【図８１８】



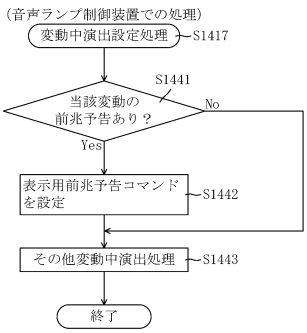
【図８１９】



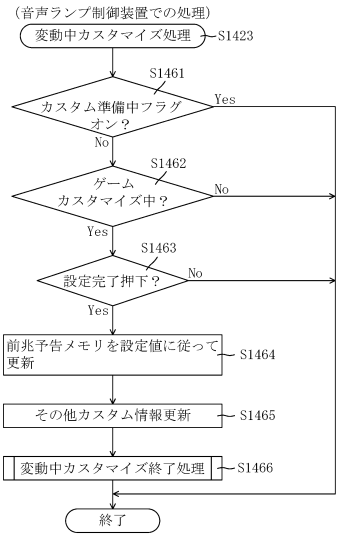
【図８２０】



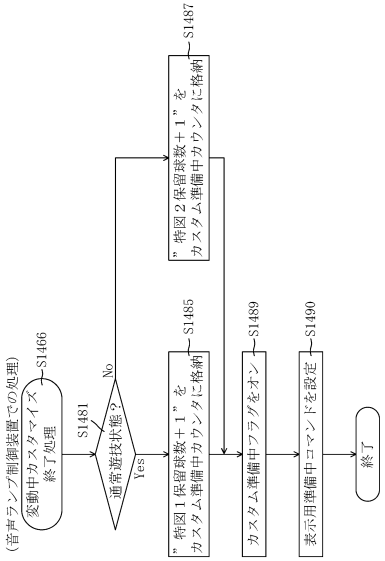
【図８２１】



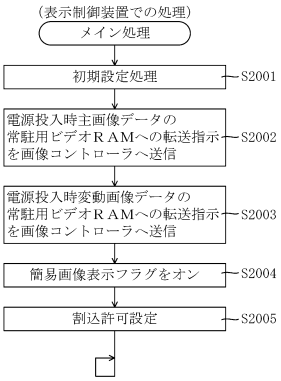
【図８２２】



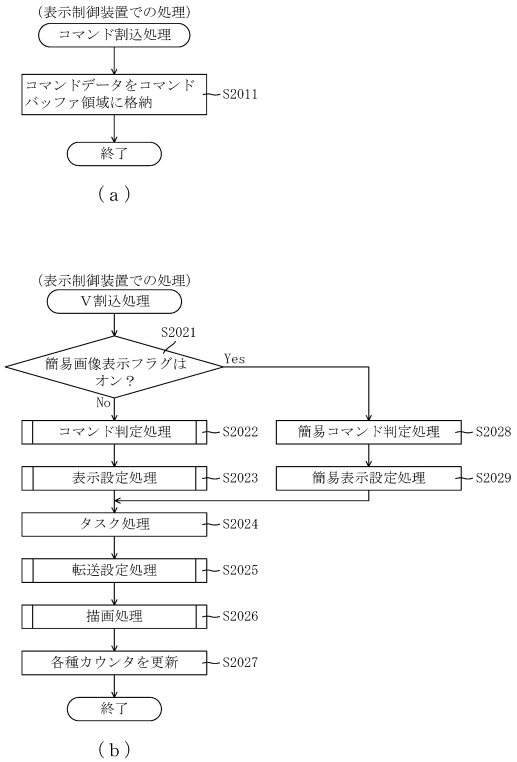
【図８２３】



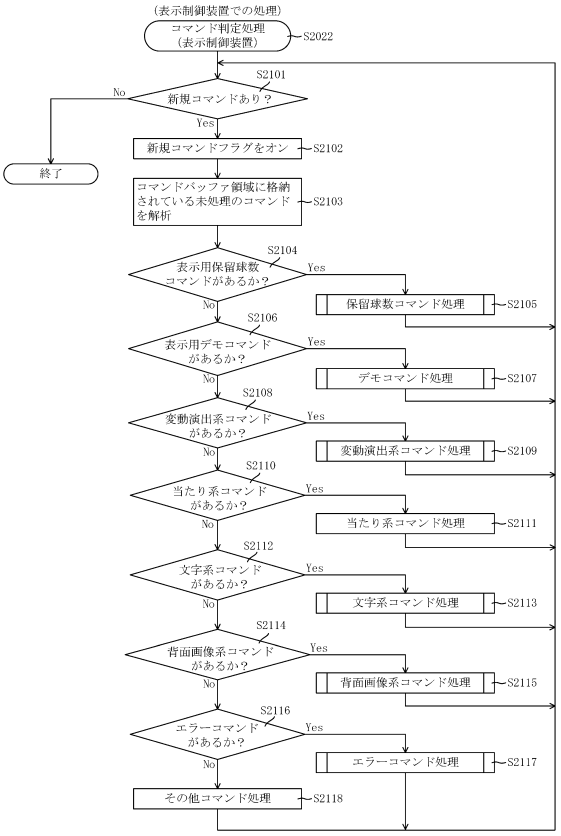
【図８２４】



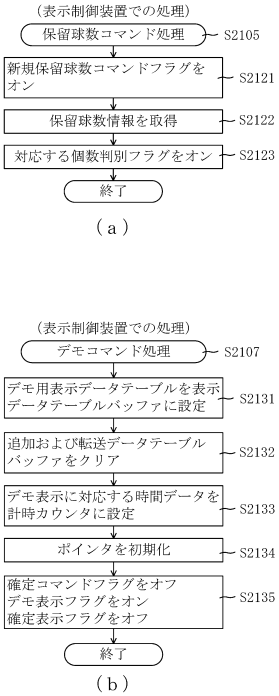
【図８２５】



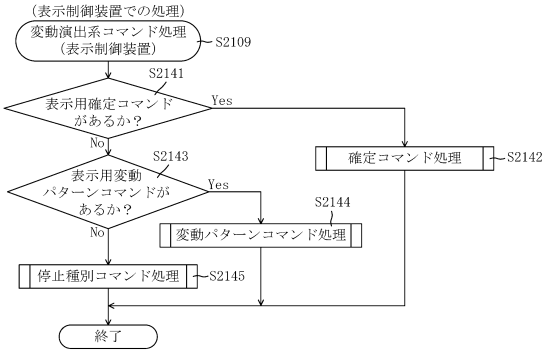
【図８２６】



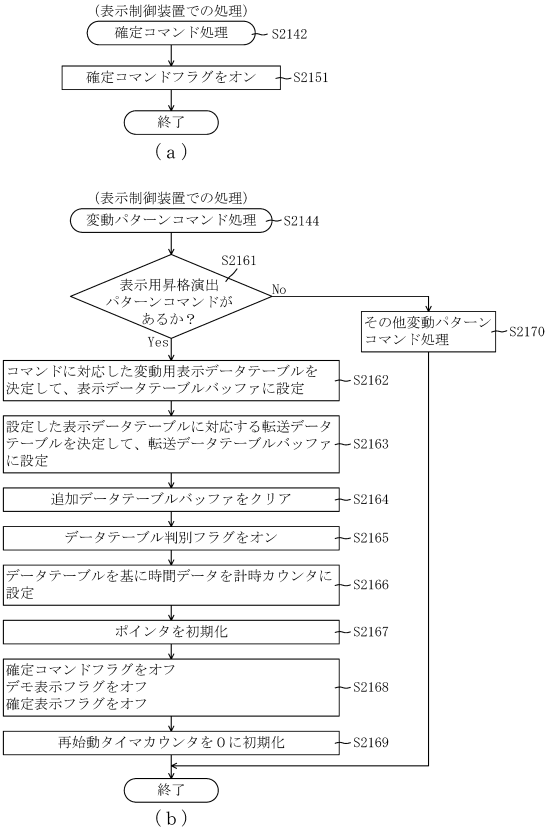
【図８２７】



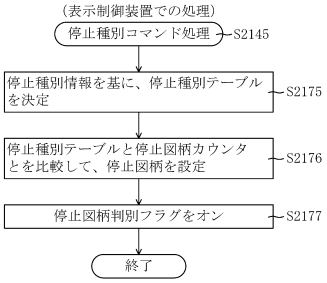
【図８２８】



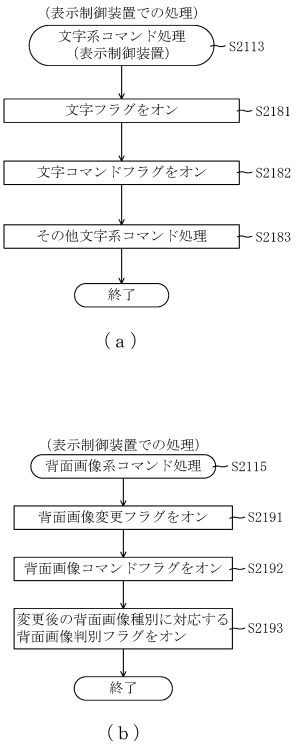
【図８２９】



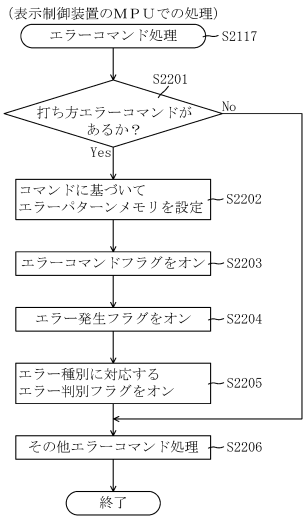
【図８３０】



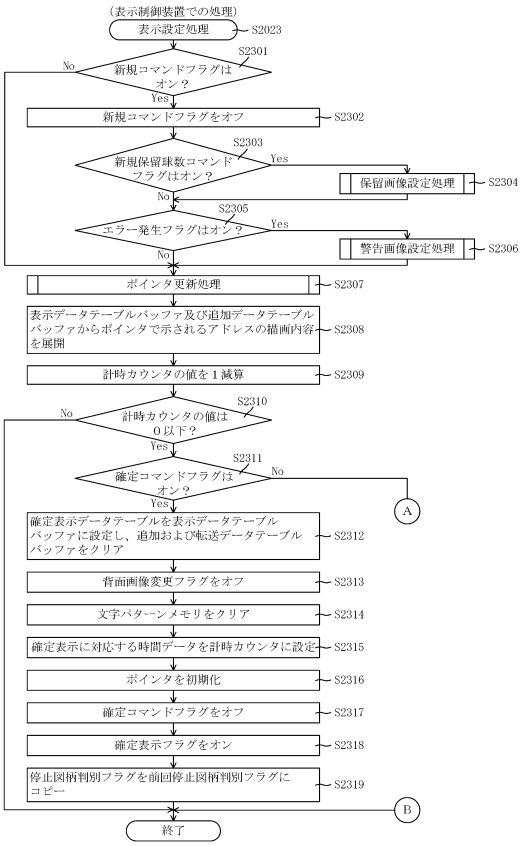
【図８３１】



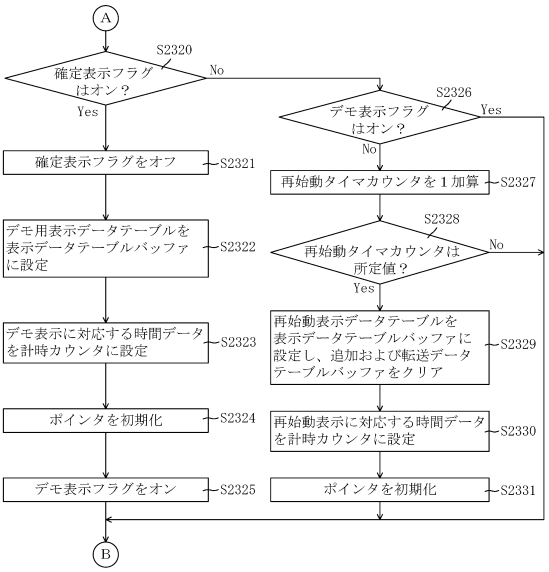
【図８３２】



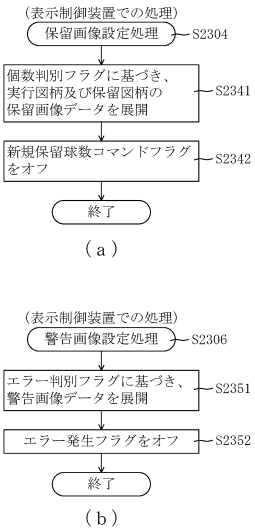
【図８３３】



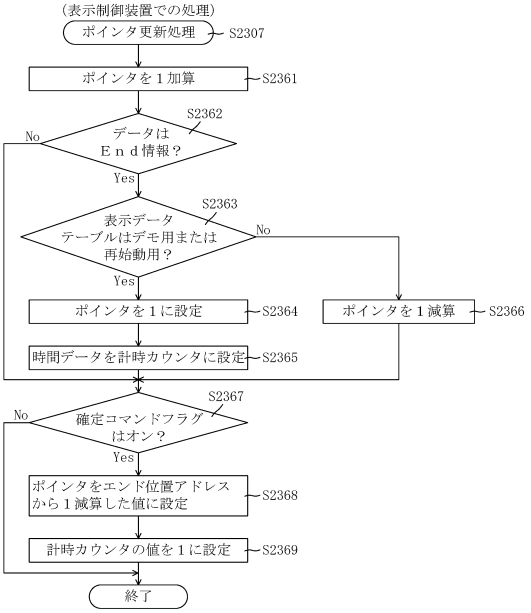
【図８３４】



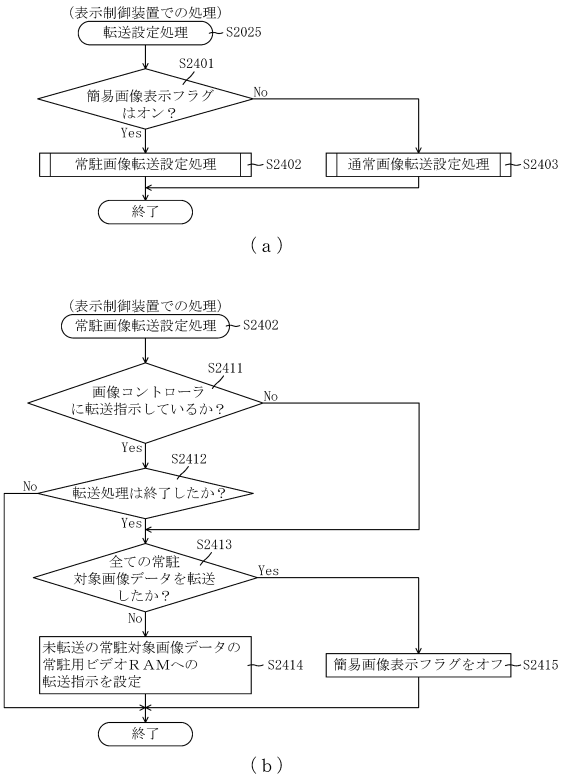
【図８３５】



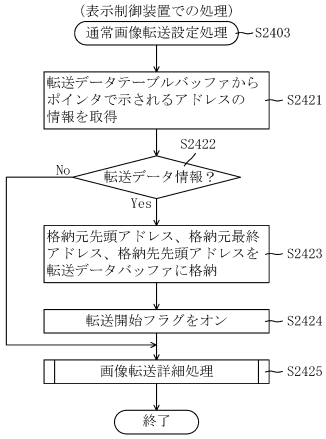
【図８３６】



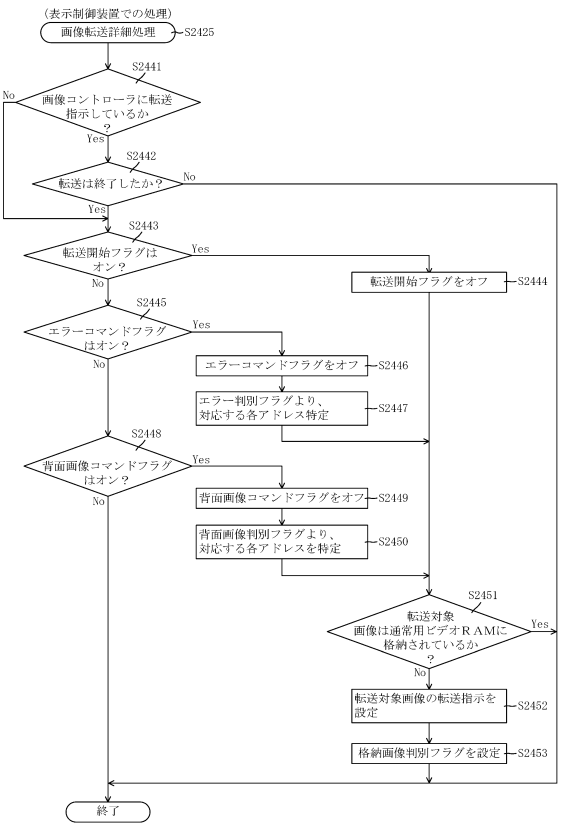
【図８３７】



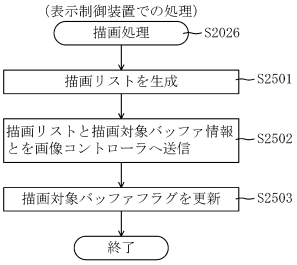
【図８３８】



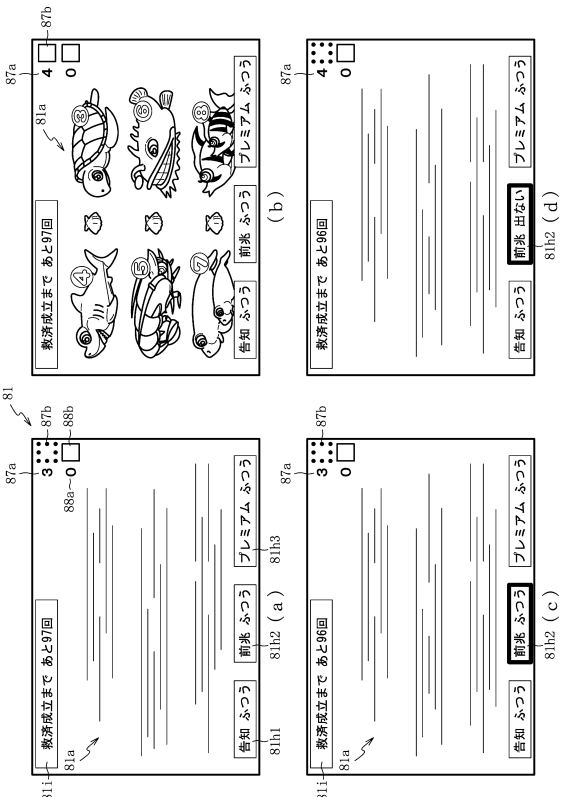
【図８３９】



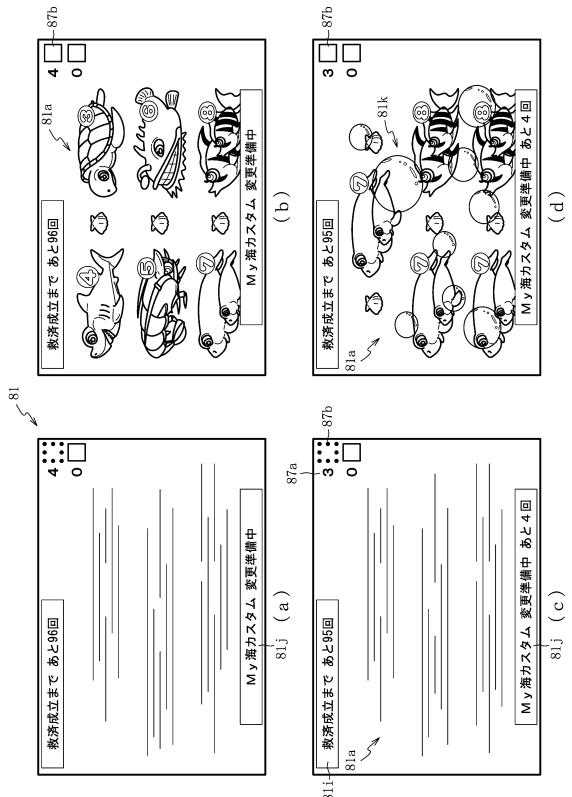
【図８４０】



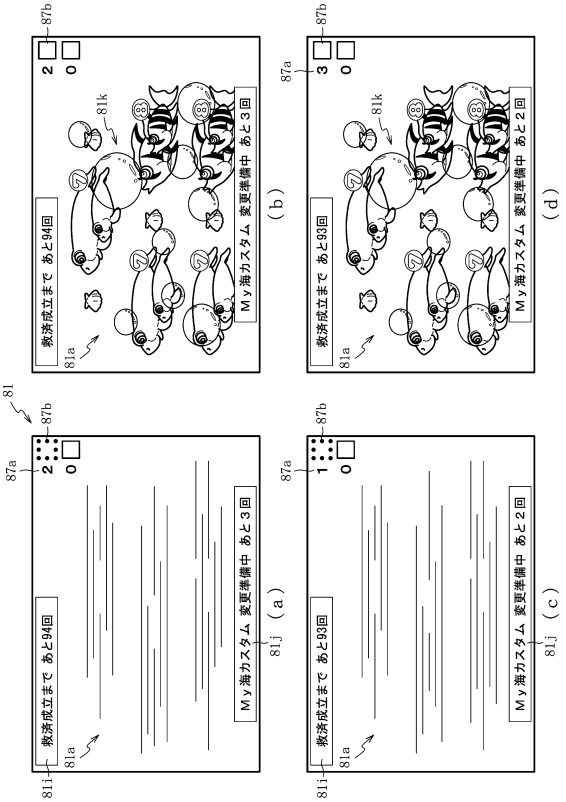
【図８４１】



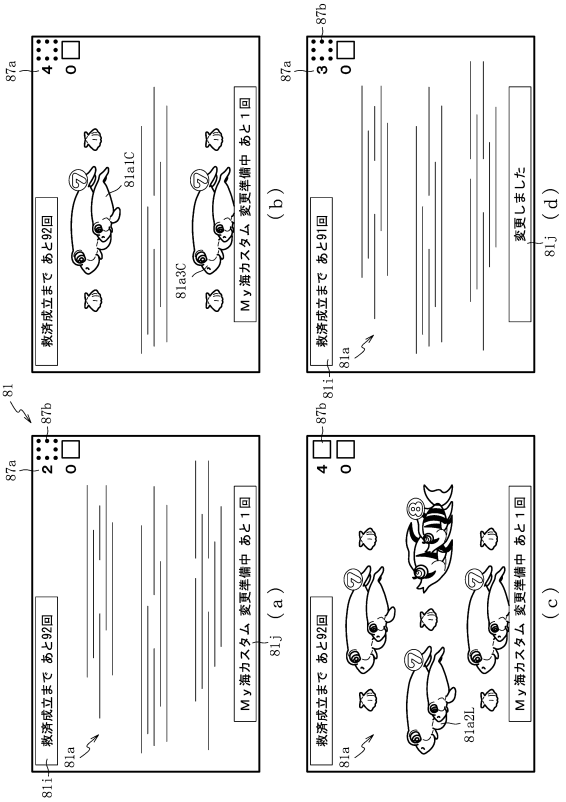
【図８４２】



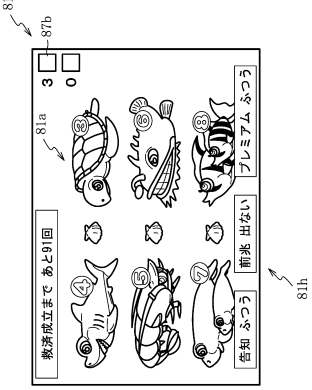
【図８４３】



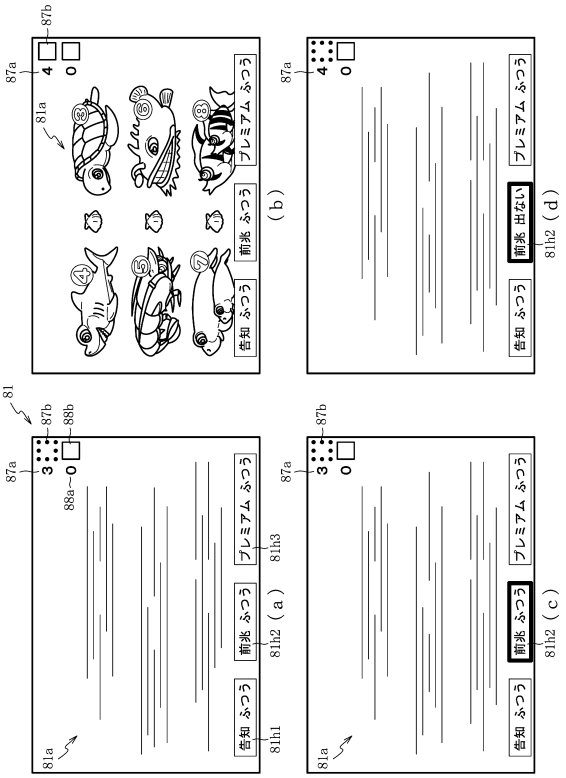
【図８４４】



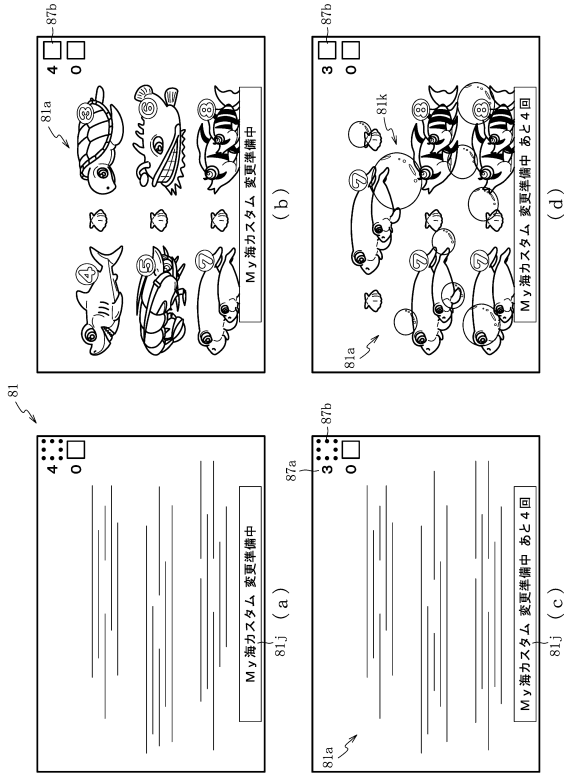
【図８４５】



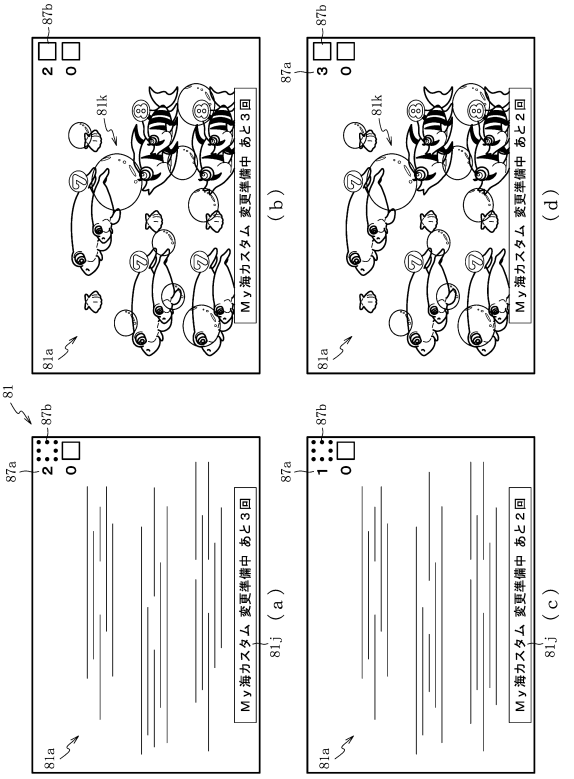
【図８４６】



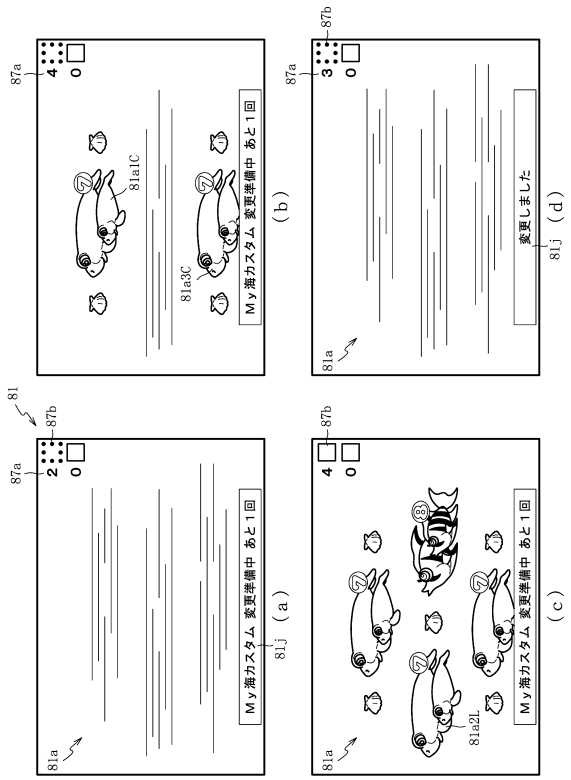
【図８４７】



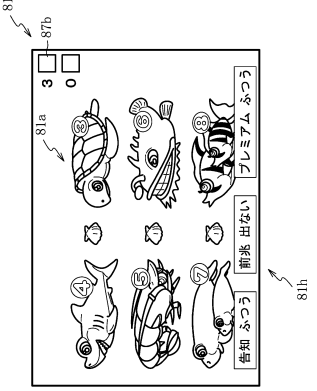
【図８４８】



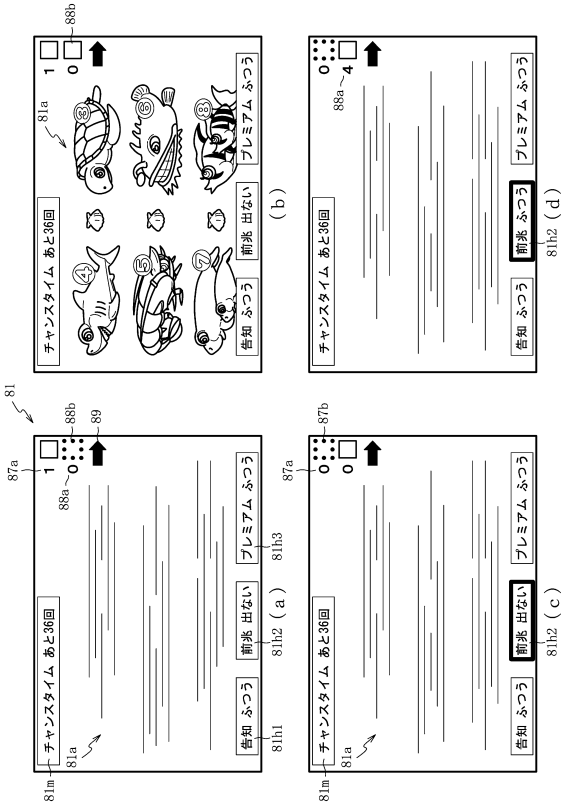
【図８４９】



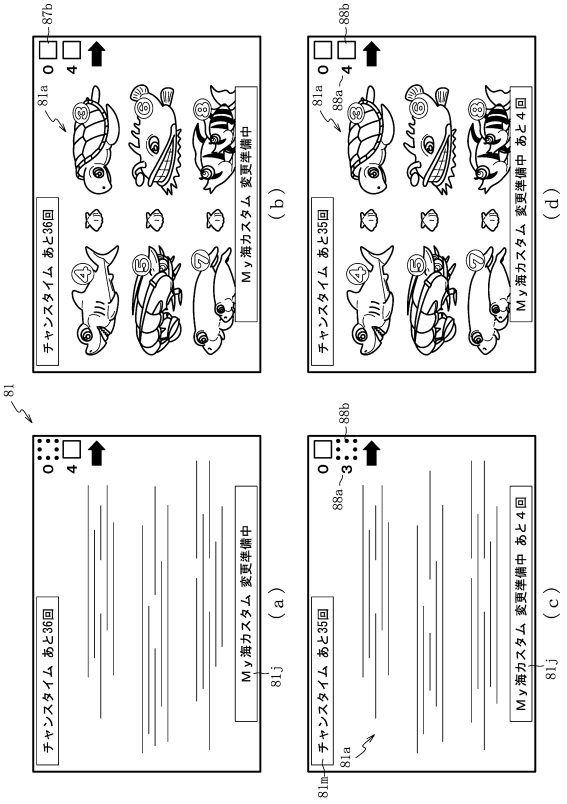
【図８５０】



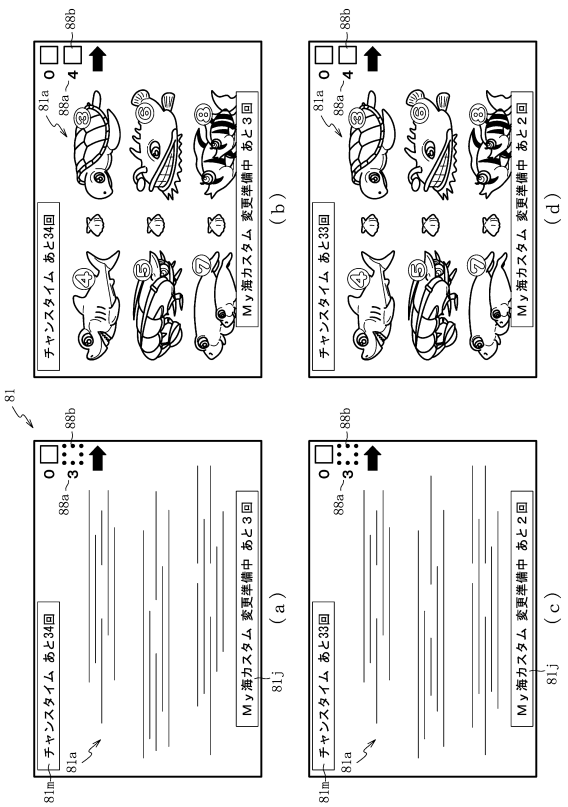
【図８５１】



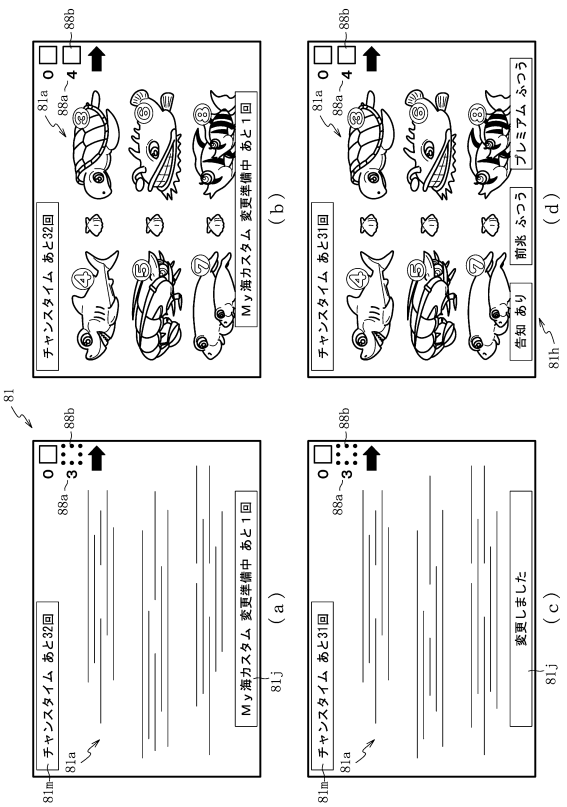
【図８５２】



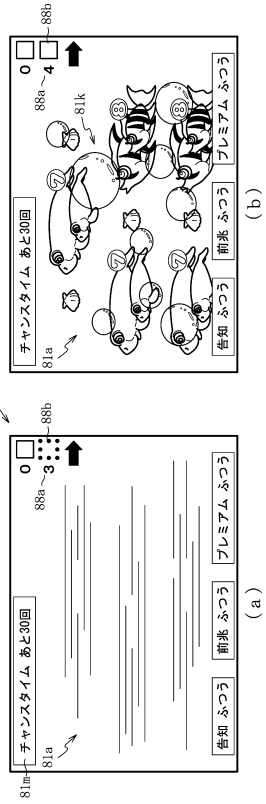
【図８５３】



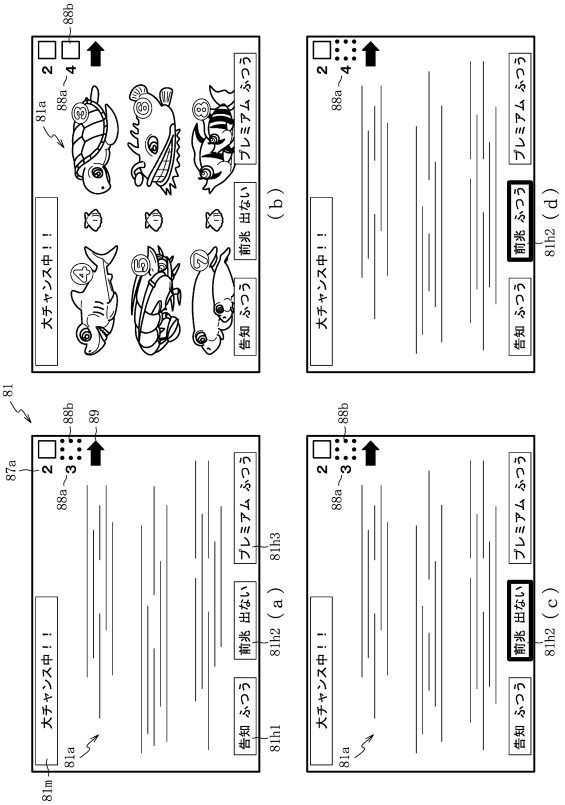
【図８５４】



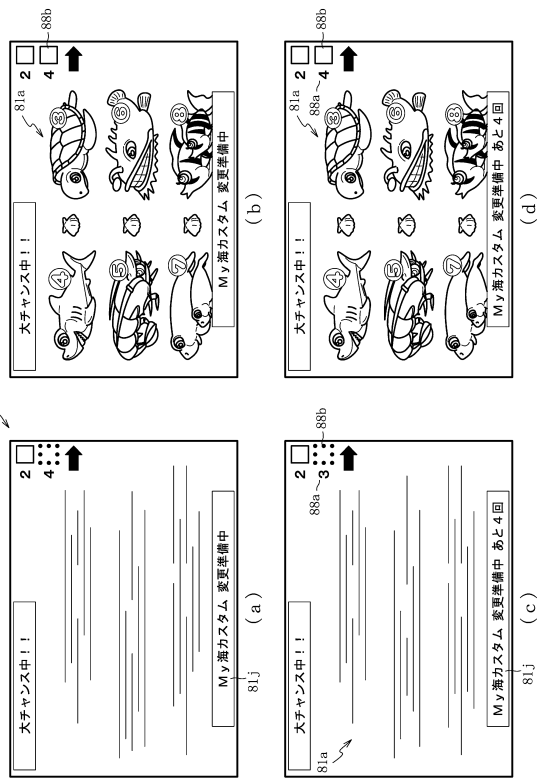
【図８５５】



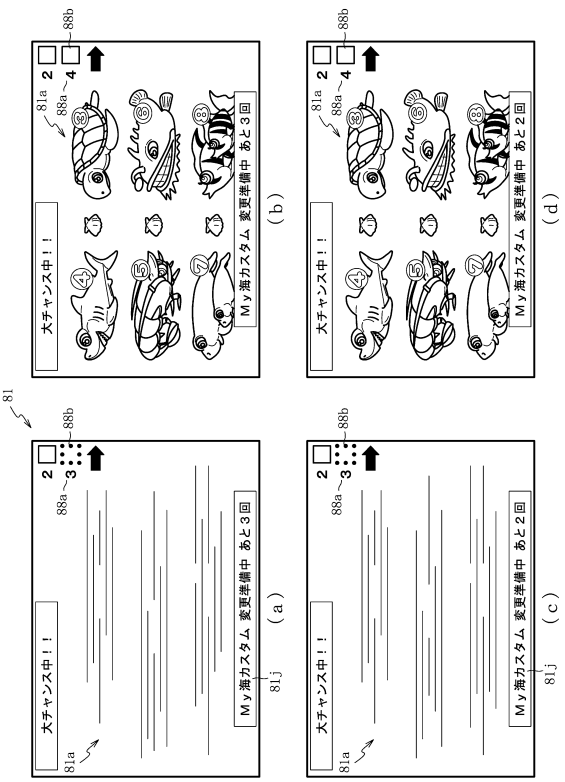
【図８５６】



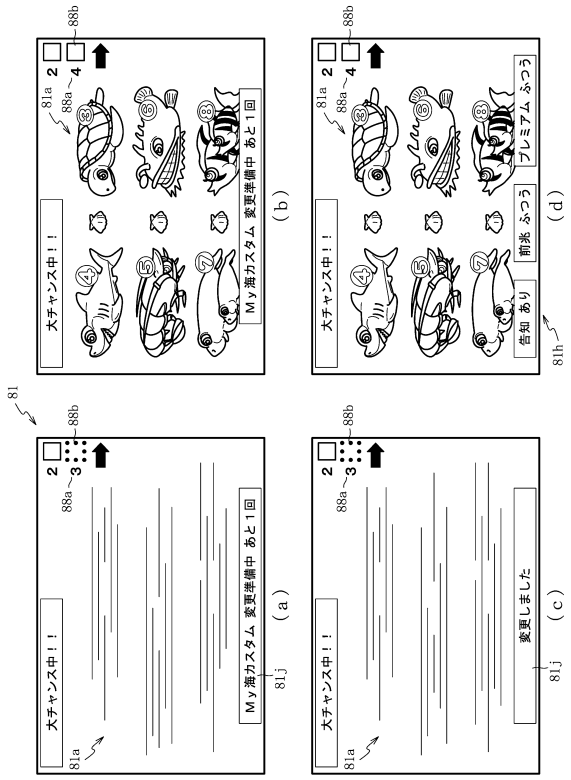
【図８５７】



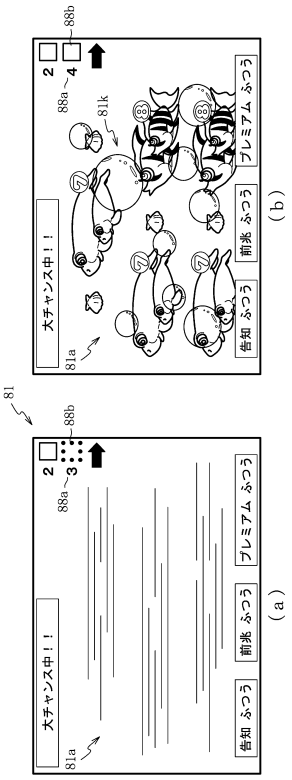
【図８５８】



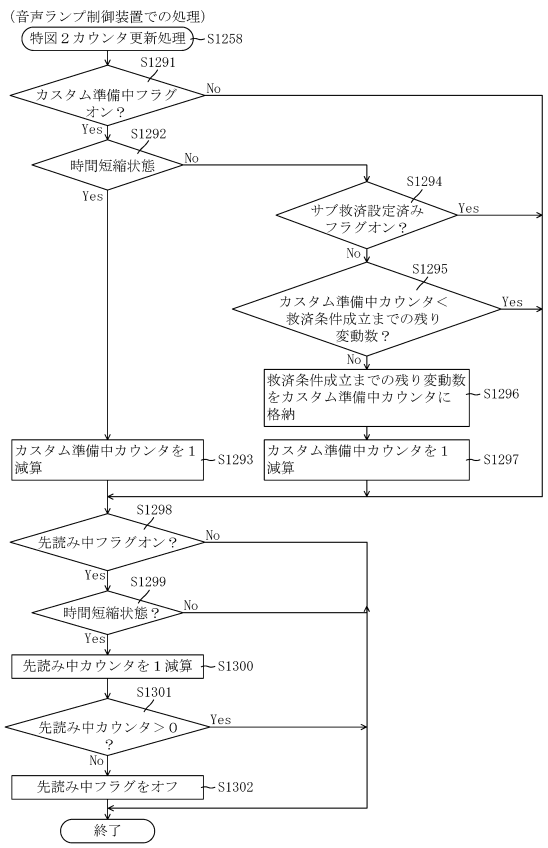
【図８５９】



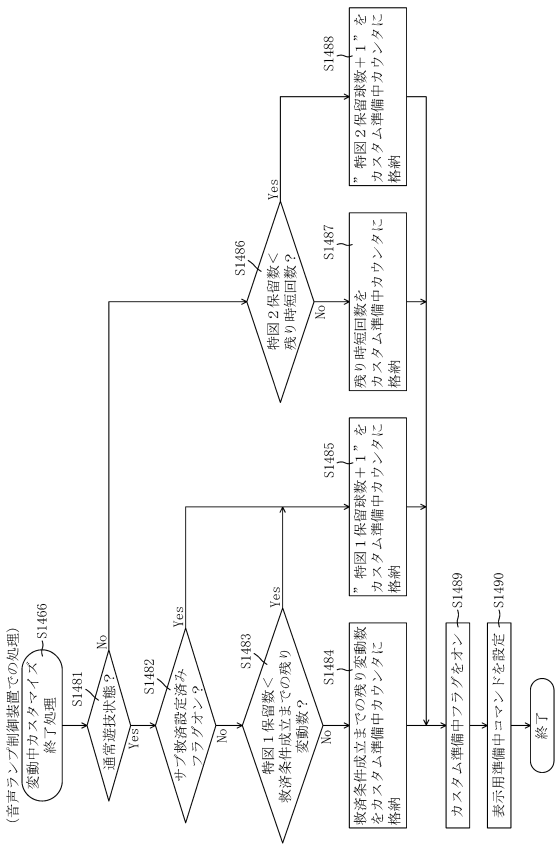
【図８６０】



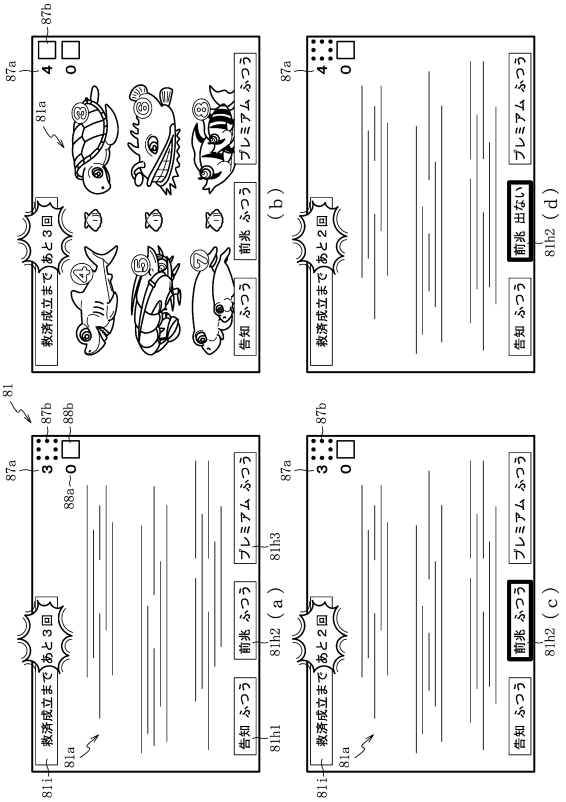
【図８６１】



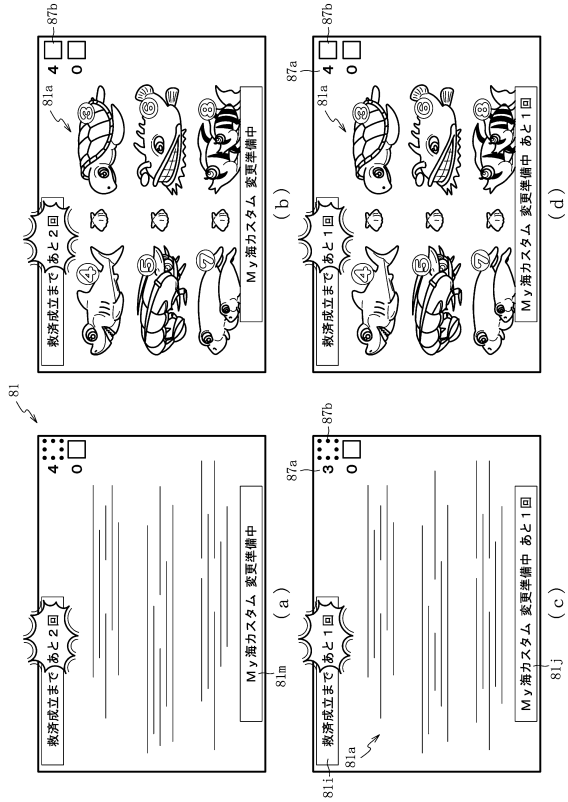
【図８６２】



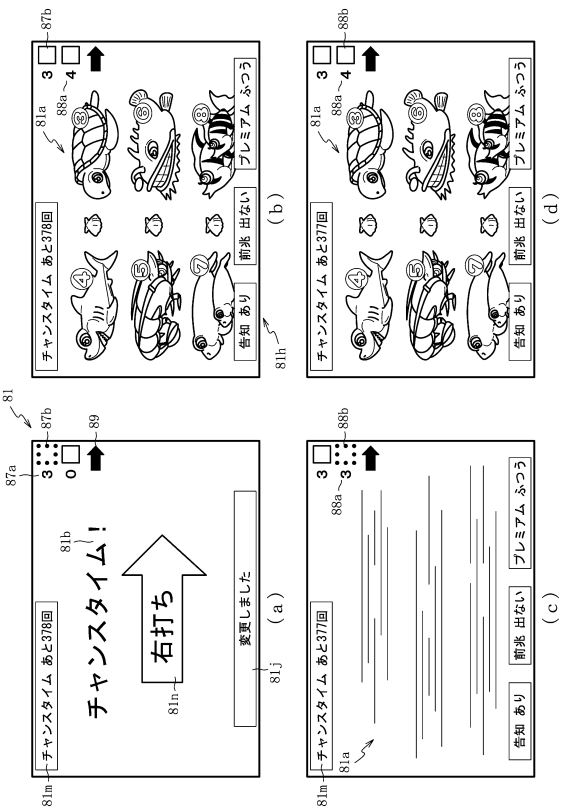
【図８６３】



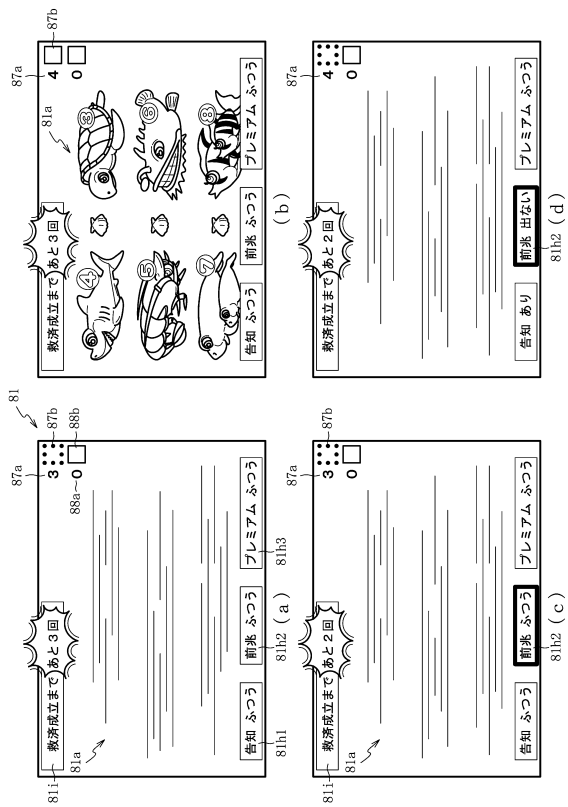
【図８６４】



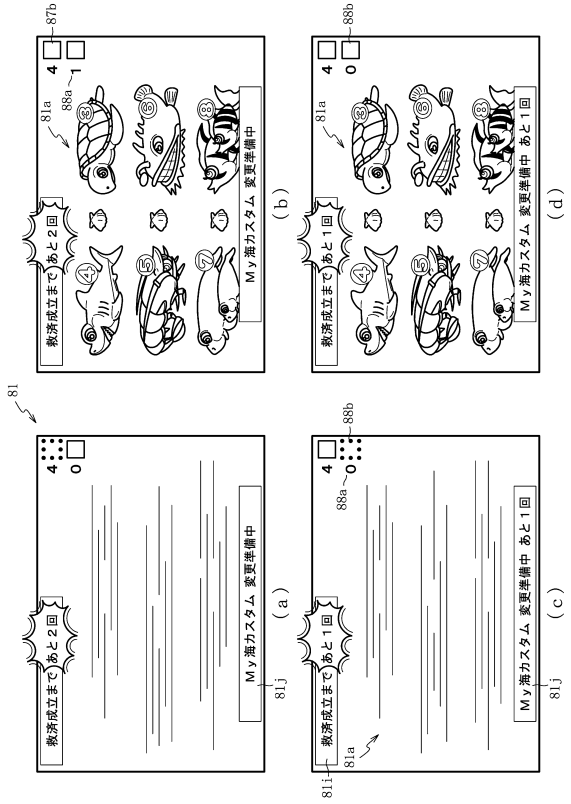
【図８６５】



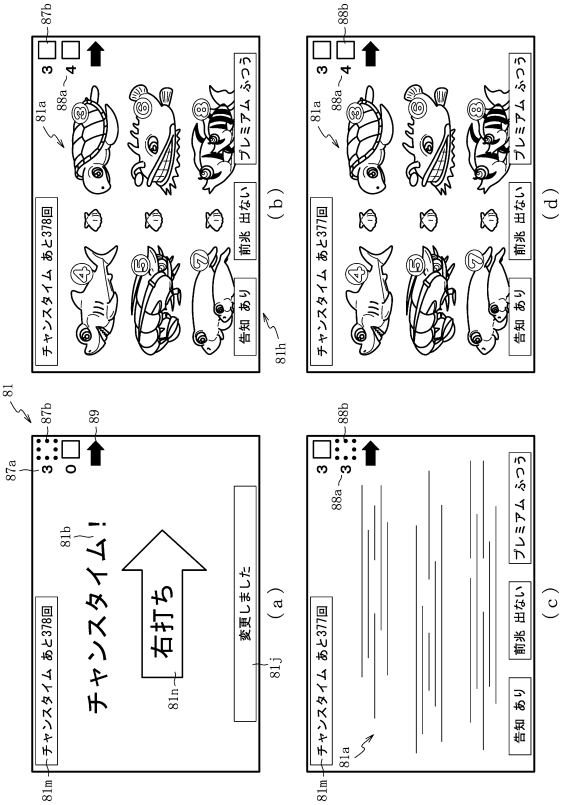
【図８６６】



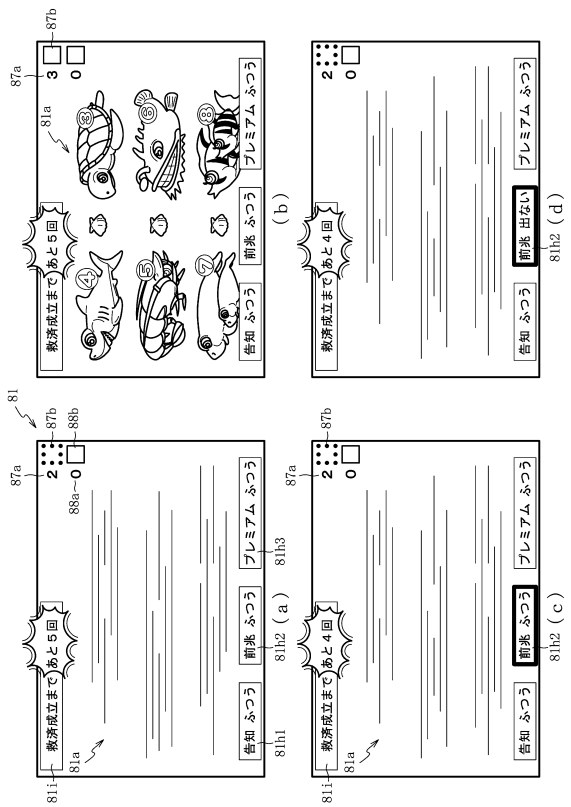
【図８６７】



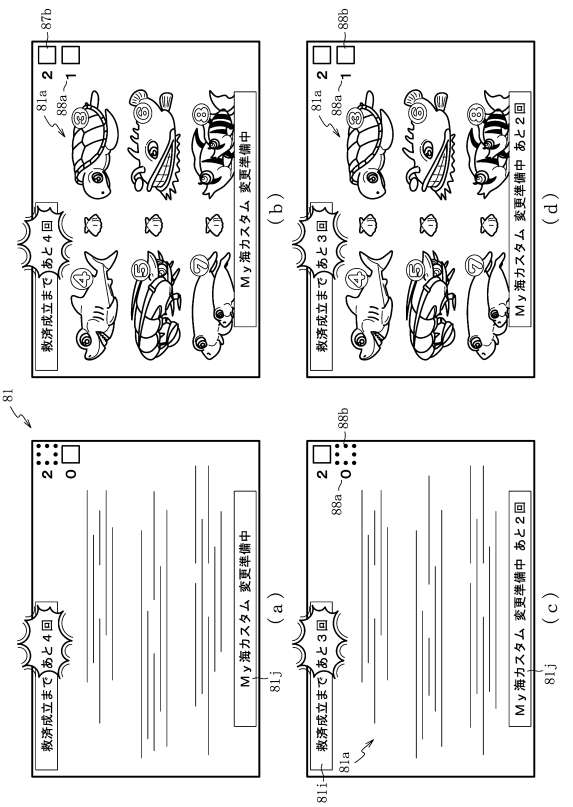
【図８６８】



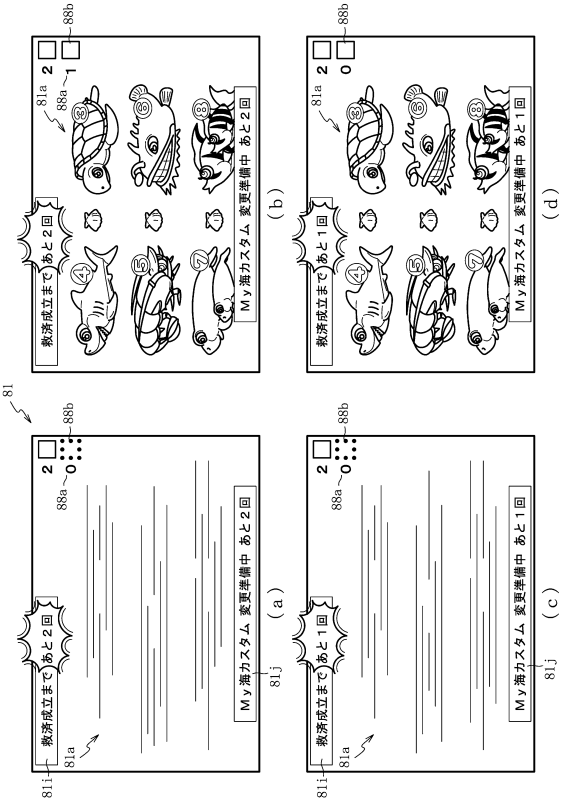
【図８６９】



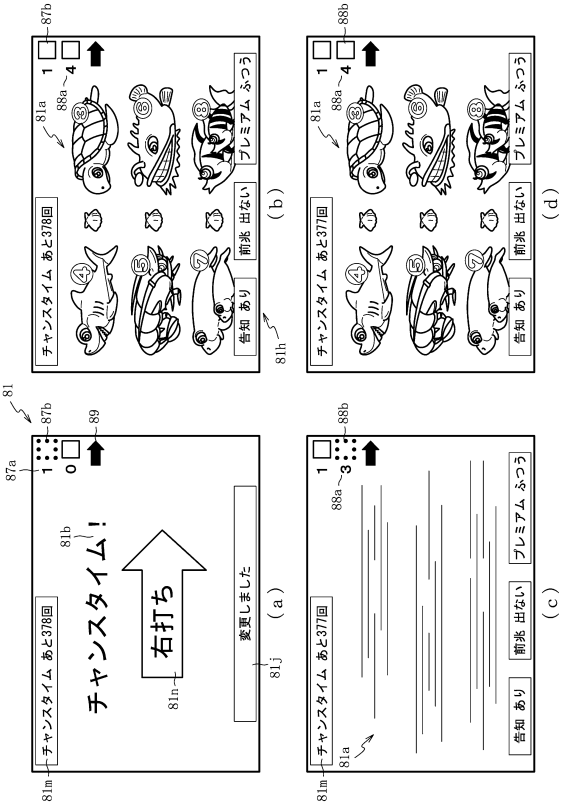
【図８７０】



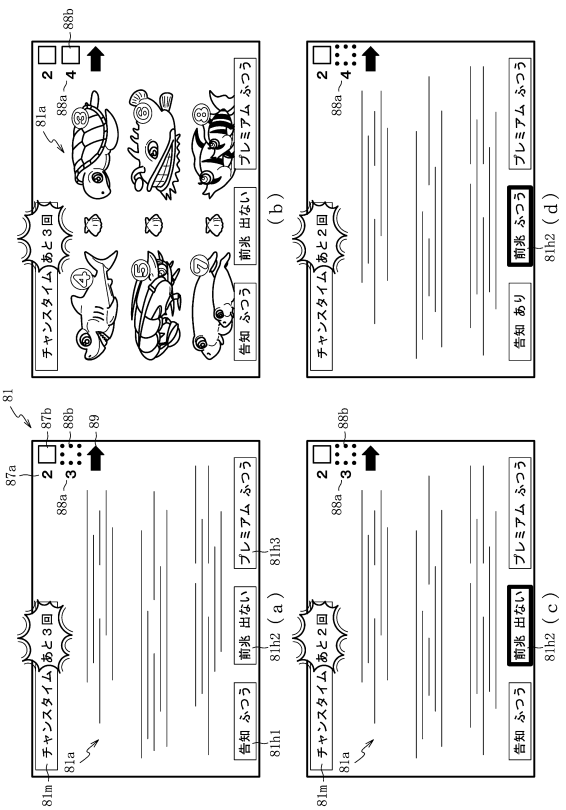
【図８７１】



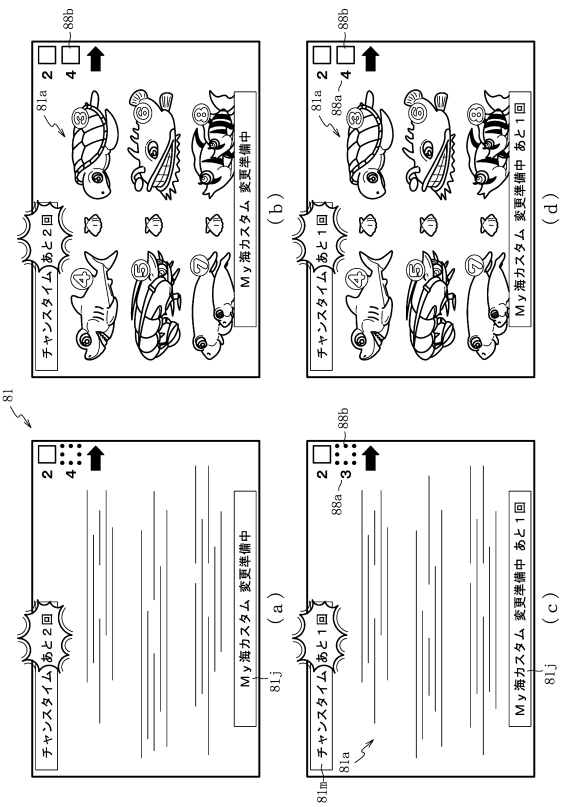
【図８７２】



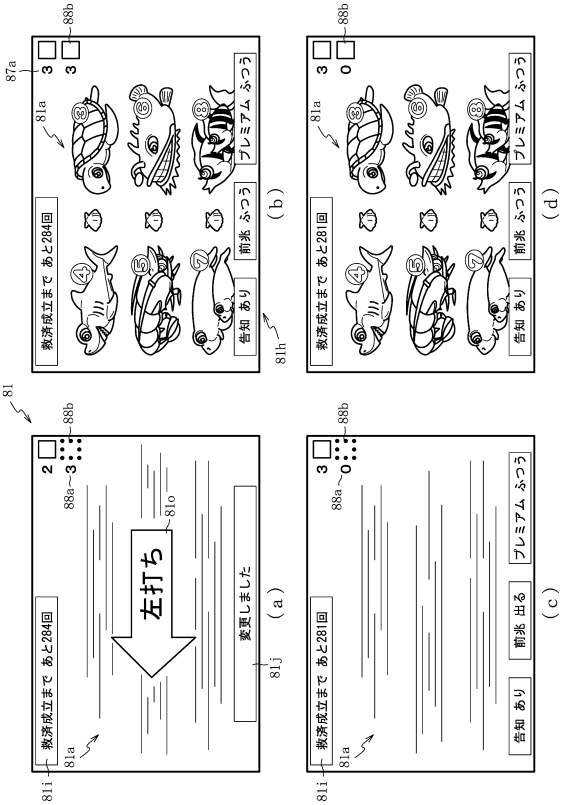
【図８７３】



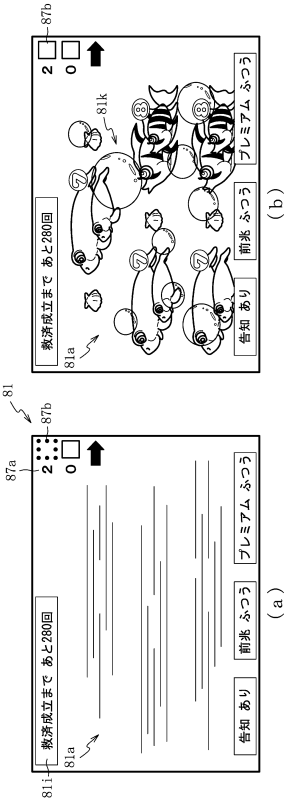
【図８７４】



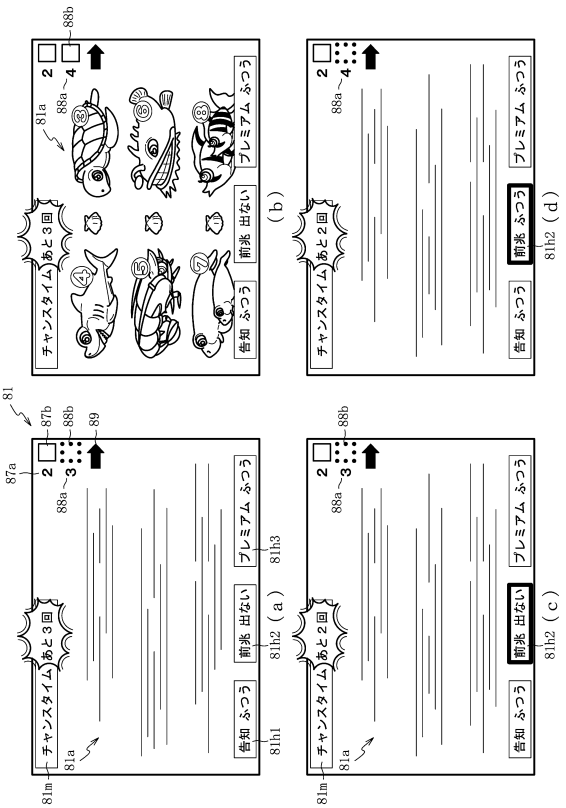
【図８７５】



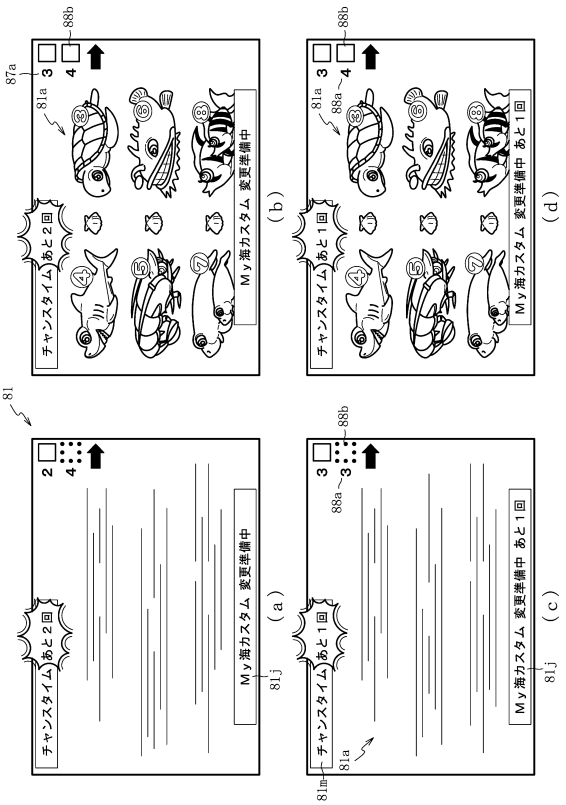
【図８７６】



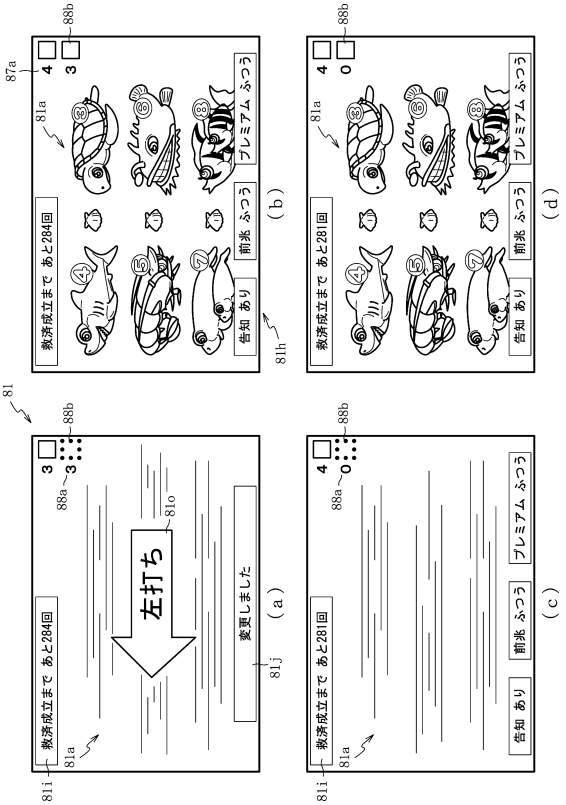
【図８７７】



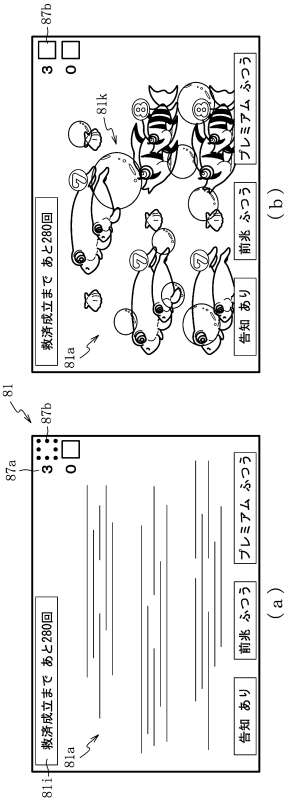
【図８７８】



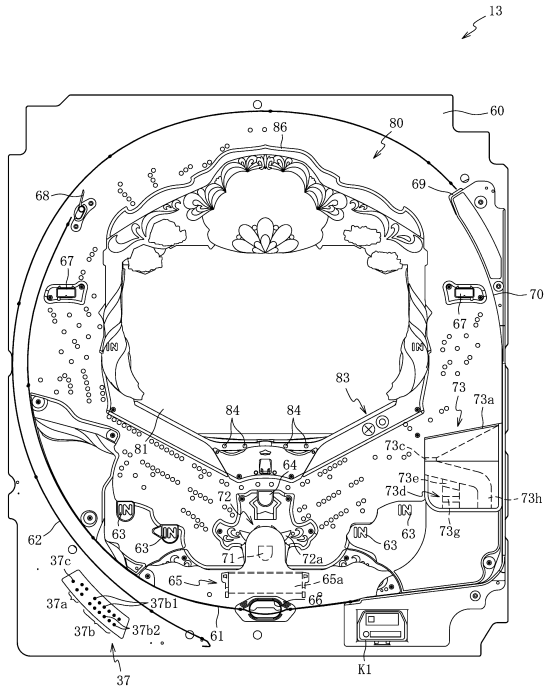
【図８７９】



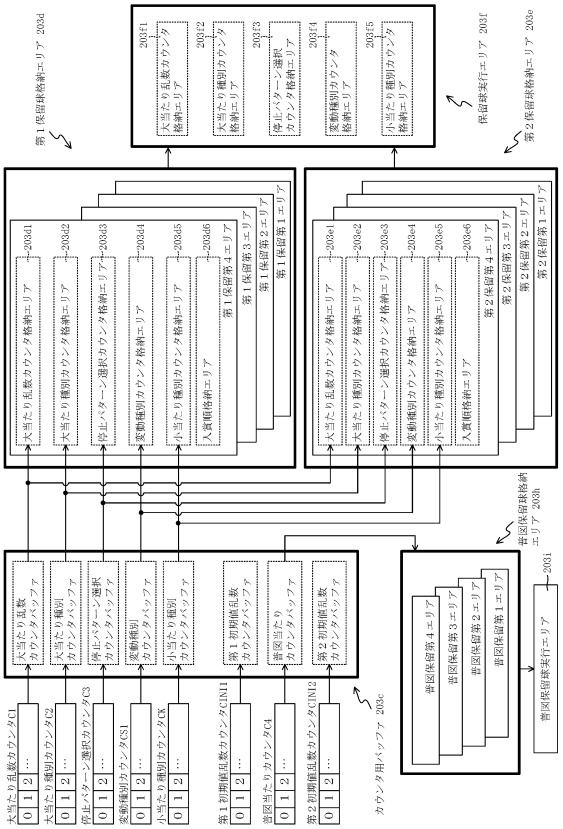
【図８８０】



【図８８１】



【図８８２】



【図８８３】

202a

大当たり乱数テーブル（特図１・特図２共通）

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）									
	大当たり		小当たり		時短図柄		ハズレ			
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～31	32個	32～101	70個	102～301	200個	302～9999	9698個
2	0～32	33個	33～102	70個	103～302	200個	303～9999	9697個
3	0～33	34個	34～103	70個	104～303	200個	304～9999	9696個

【図８８４】

202b

大当たり種別テーブル（特図１・特図２共通）

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短Ａ	0～99	100%	10R	第１時間短縮状態

【図８８５】

202c

小当たり種別テーブル（特図１・特図２共通）

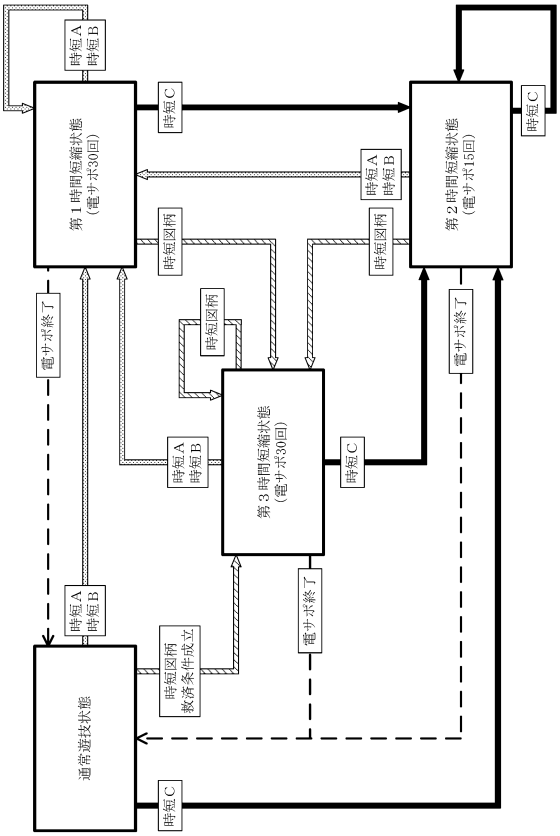
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～99	100%	1R	－
時短Ｂ	通過	0～49	50%	1+3R	第１時間短縮状態
時短Ｃ		50～99	50%		第２時間短縮状態

【図８８６】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 時間短縮状態　終了	左	特図１ 特図２	5～190	5～190	
第１時間短縮状態	時短Ａ・Ｂ当選	右	特図１ 特図２	2～190	2～190	右打ち報知
第２時間短縮状態	時短Ｃ当選	右	特図１ 特図２	2～190	2～190	右打ち報知
第３時間短縮状態	時短図柄　当選 救済条件成立 （特図低確率状態で299回転）	右	特図１ 特図２	2～190	2～190	右打ち報知

【図８８７】

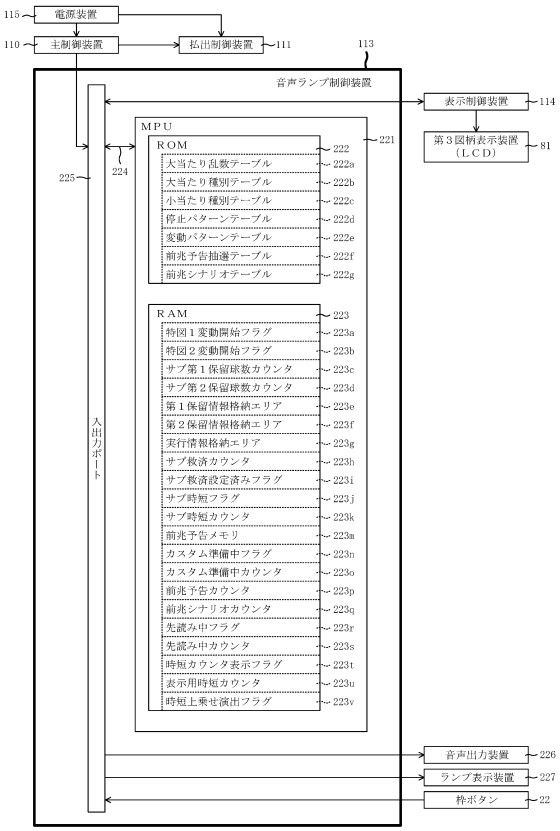


【図８８８】

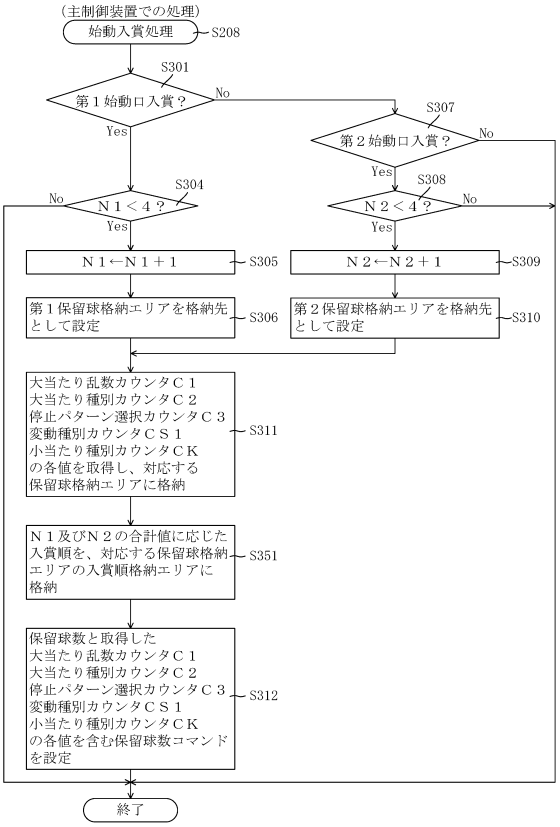
時短終了条件テーブル　202m

時短発生条件		時短回数			移行先遊技状態
大当たり種別	小当たり種別	特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
時短Ａ	時短Ｂ	30回	30回	30回	第１時間短縮状態
－	時短Ｃ	15回	15回	15回	第２時間短縮状態
時短図柄救済条件成立		30回	30回	30回	第３時間短縮状態

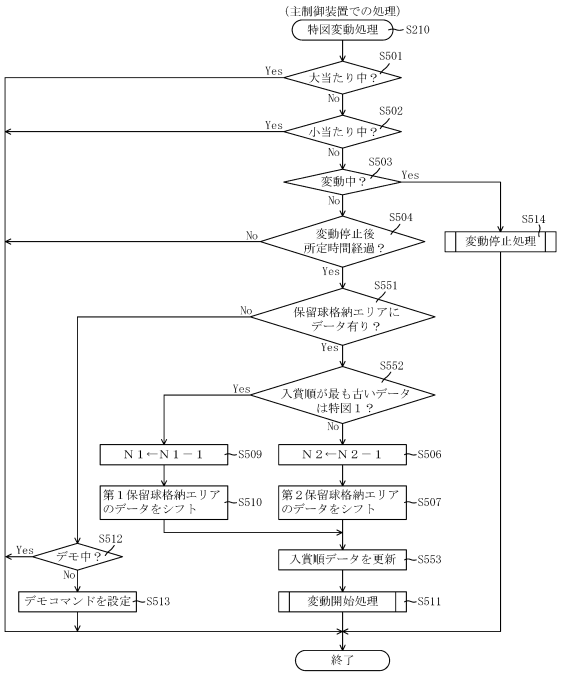
【図８８９】



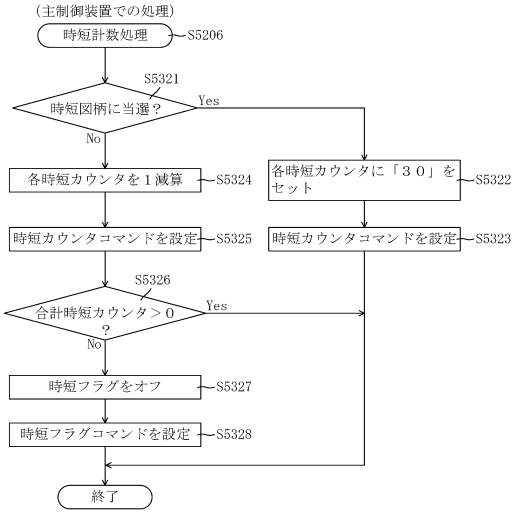
【図８９０】



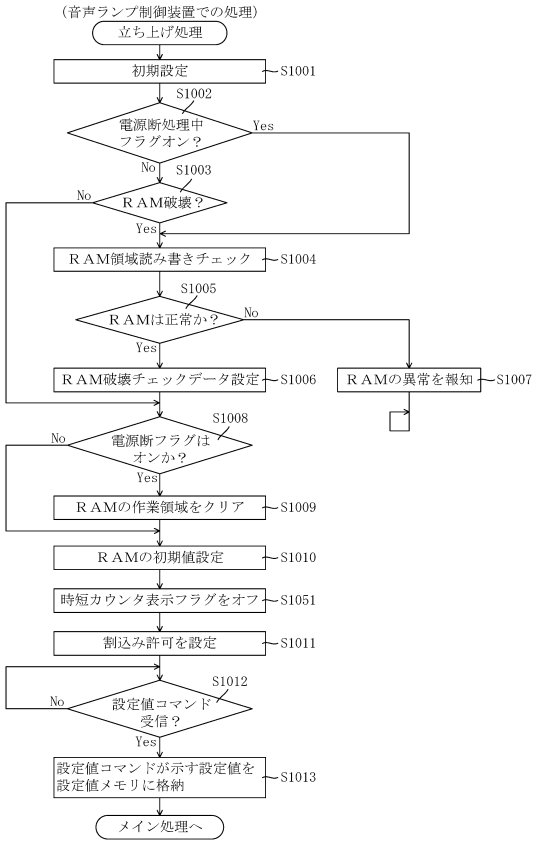
【図８９１】



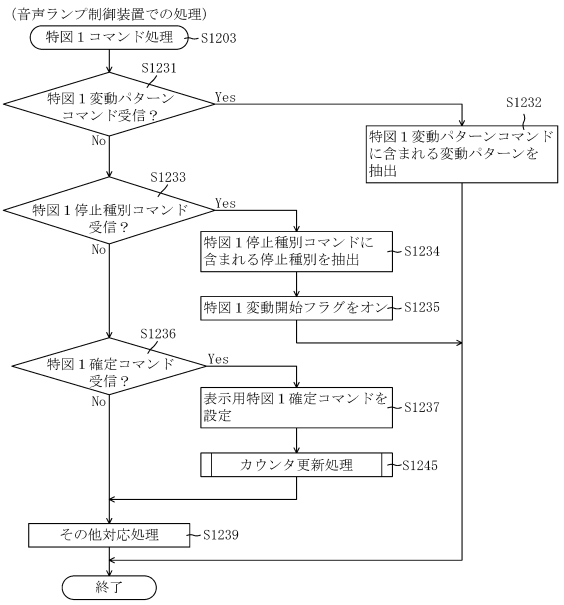
【図８９２】



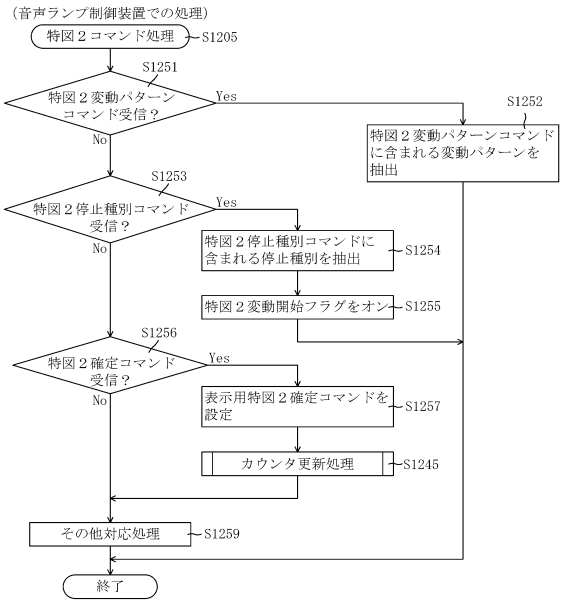
【図８９３】



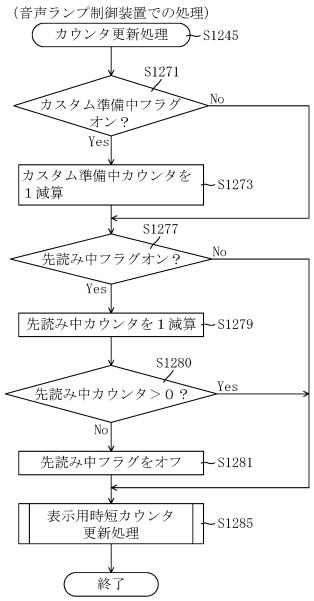
【図８９４】



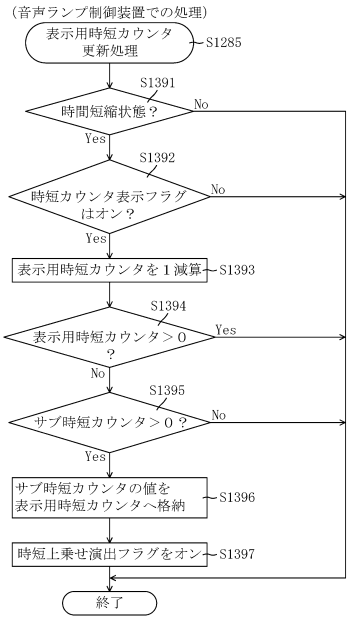
【図８９５】



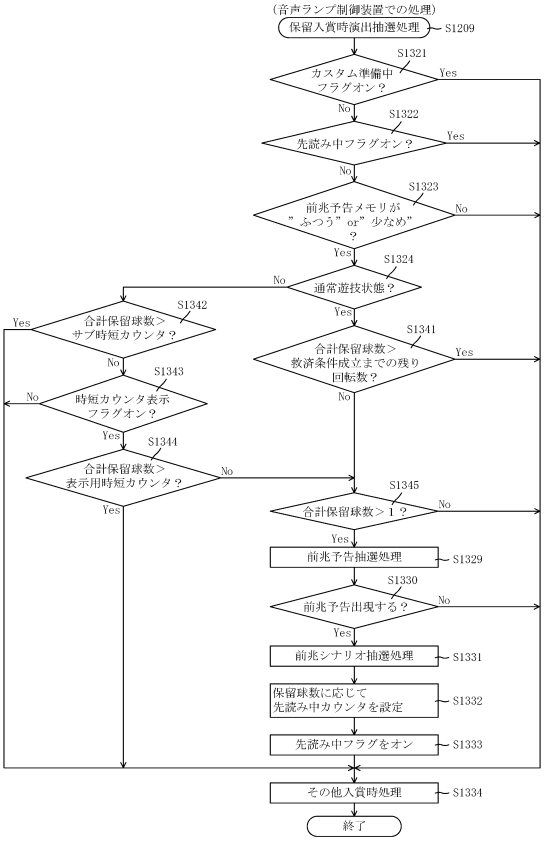
【図８９６】



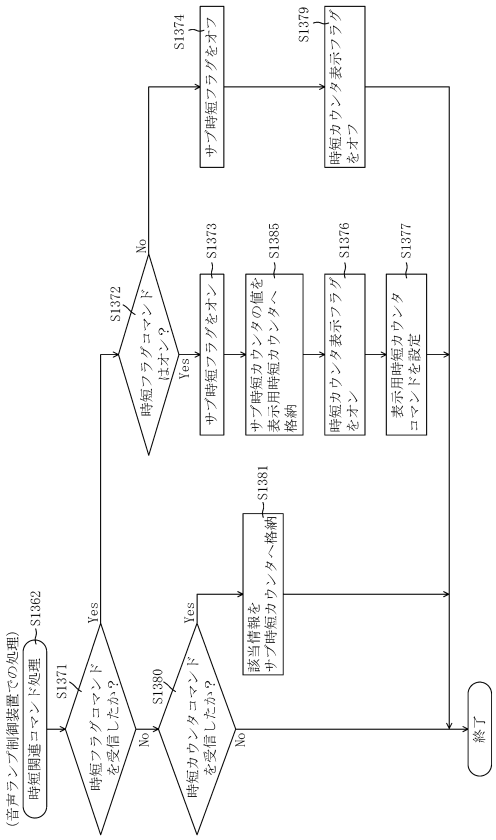
【図８９７】



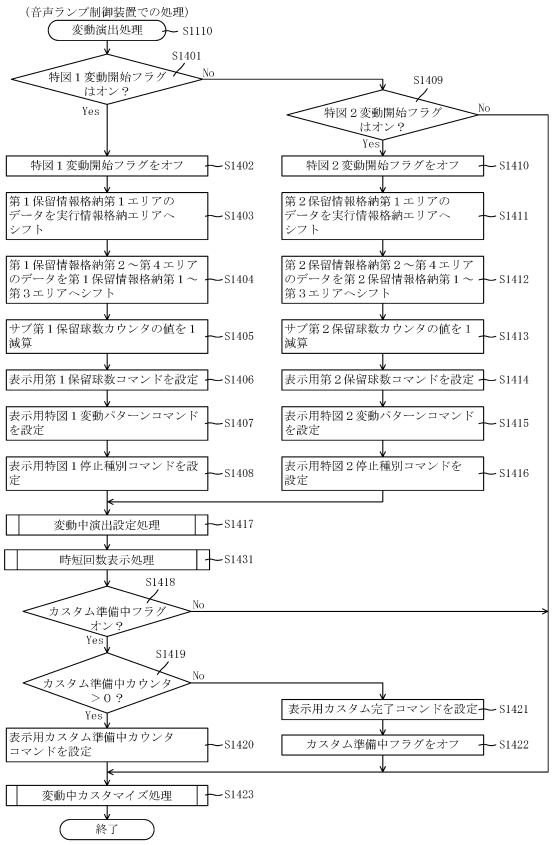
【図８９８】



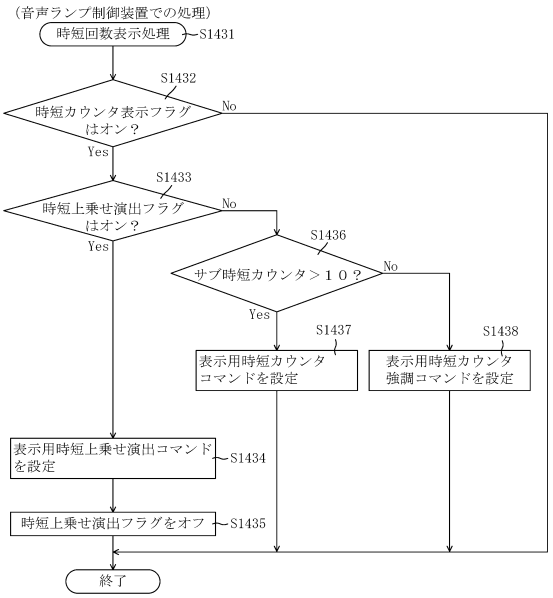
【図８９９】



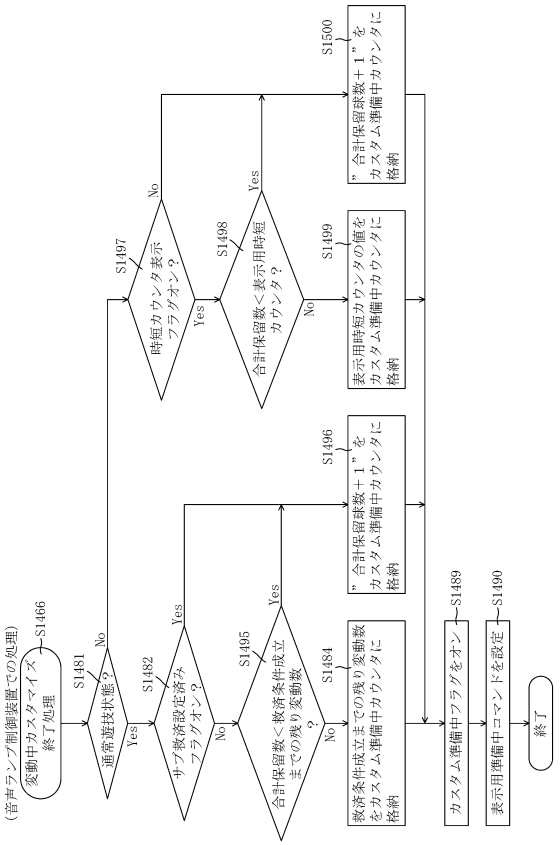
【図９００】



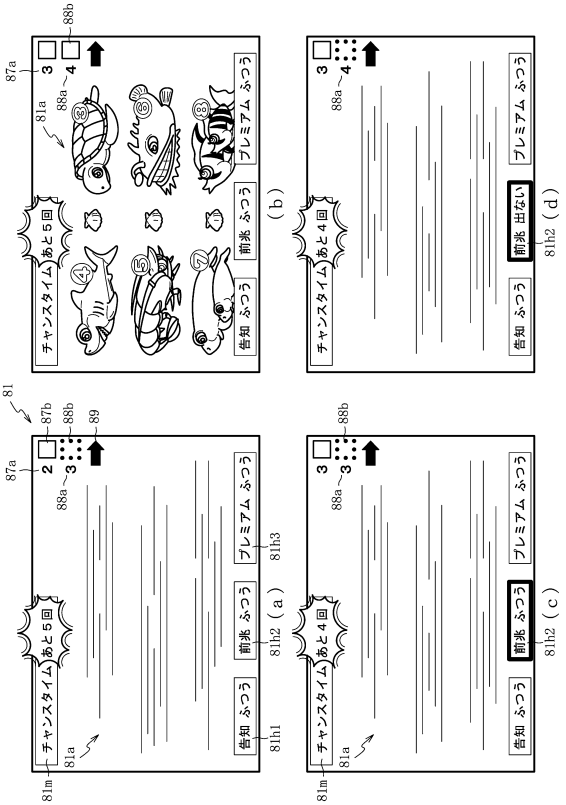
【図９０１】



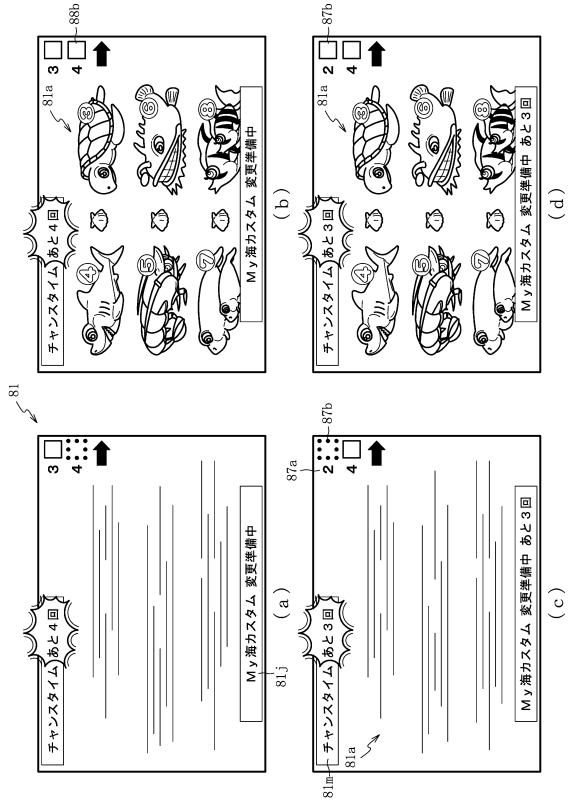
【図９０２】



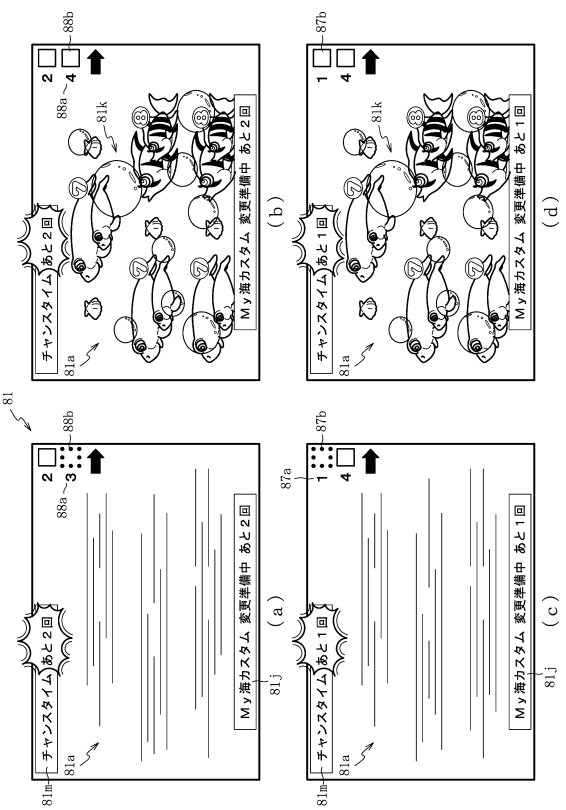
【図９０３】



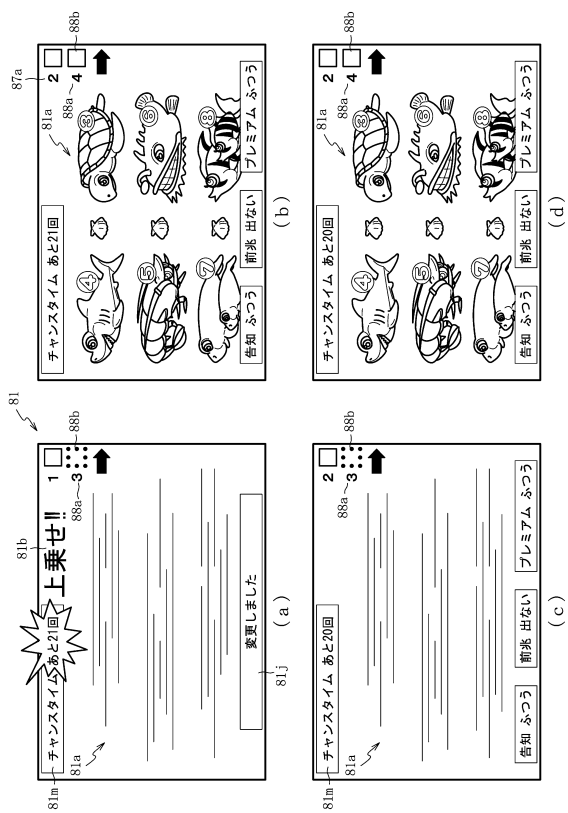
【図９０４】



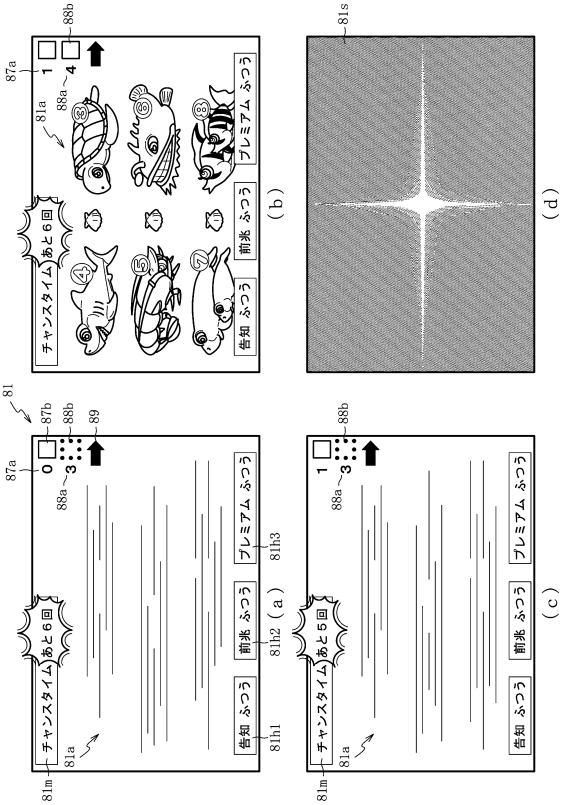
【図９０５】



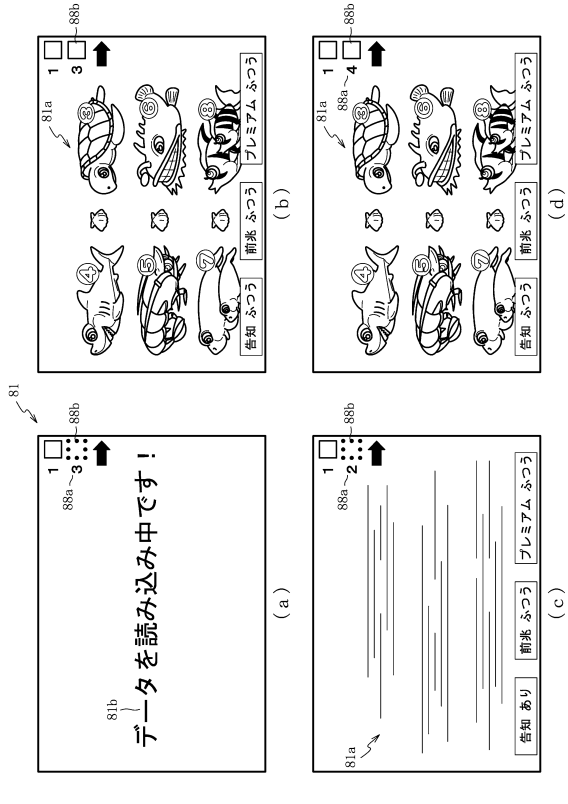
【図９０６】



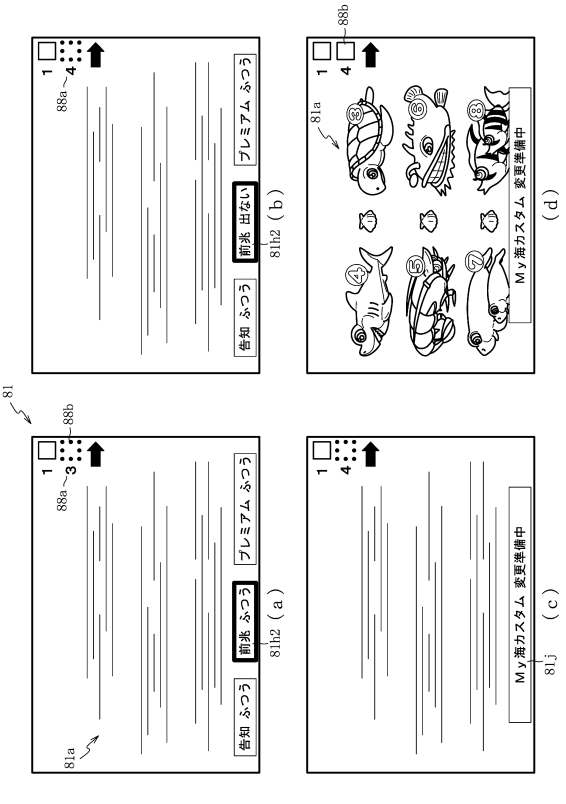
【図９０７】



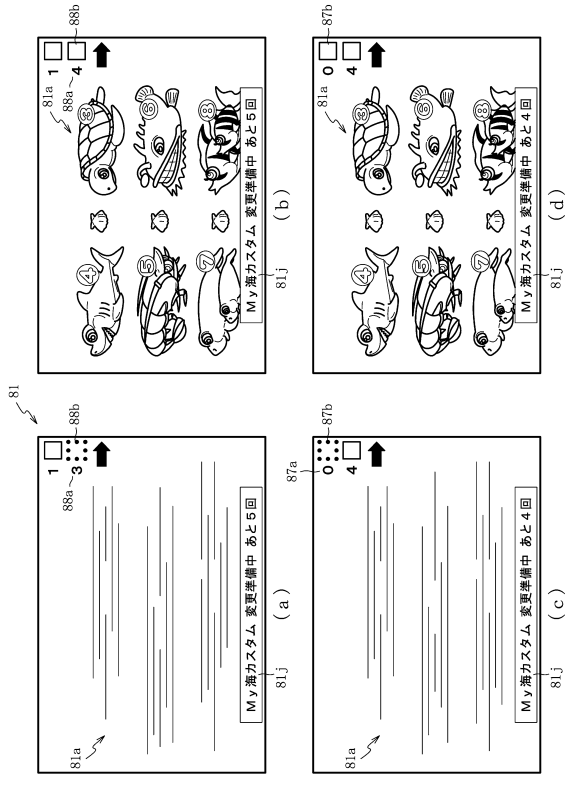
【図９０８】



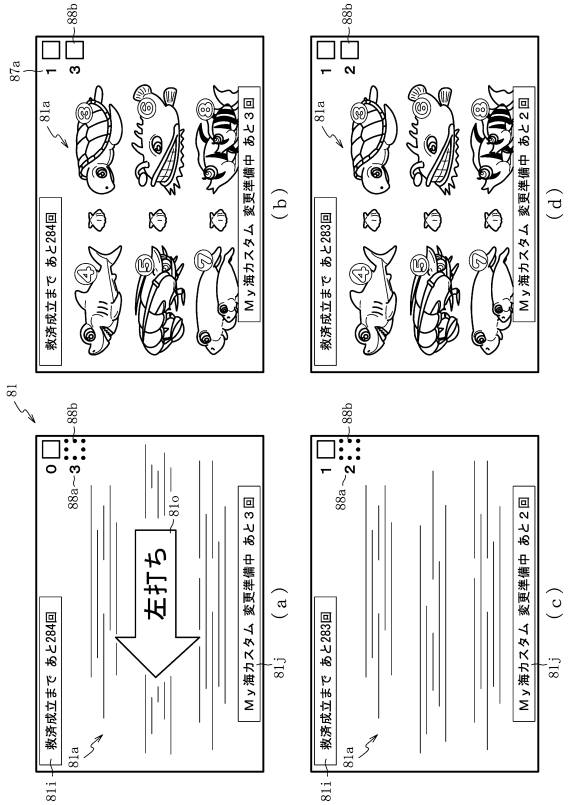
【図９０９】



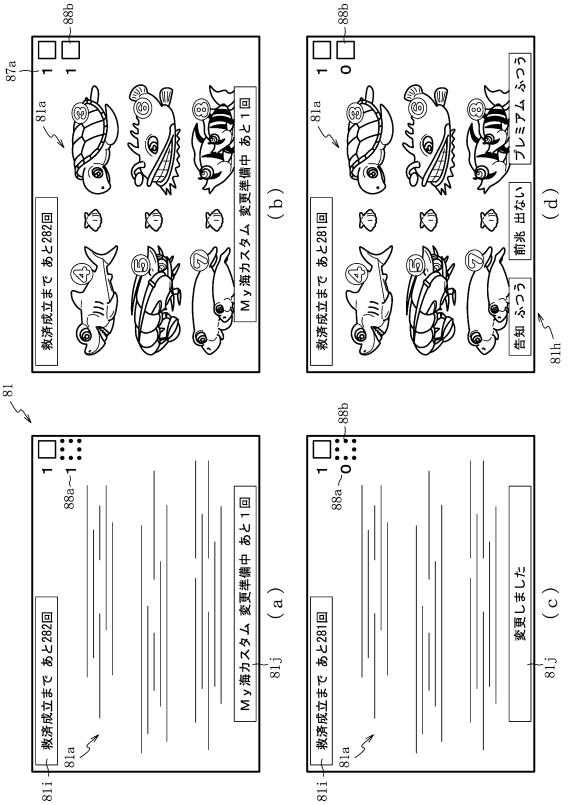
【図９１０】



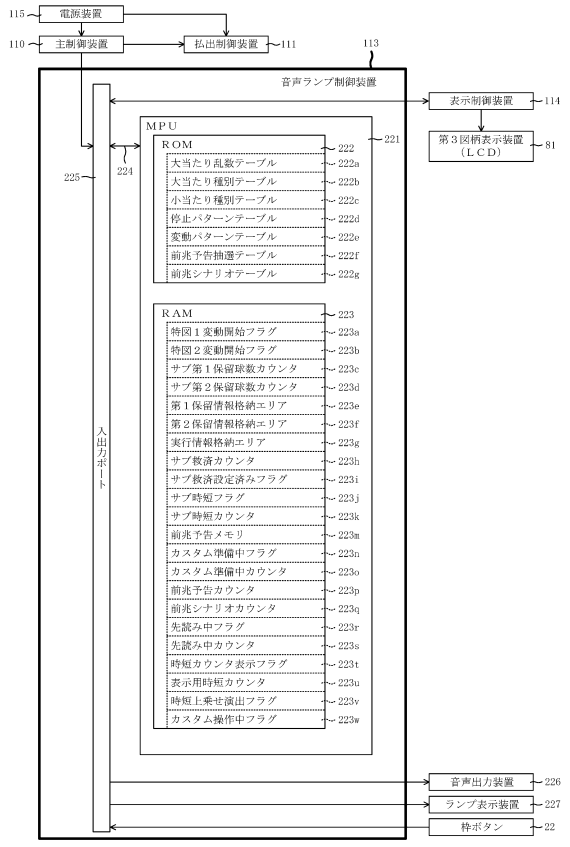
【図９１１】



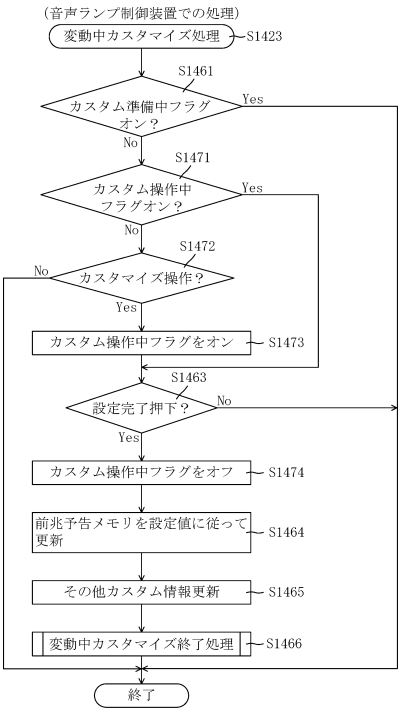
【図９１２】



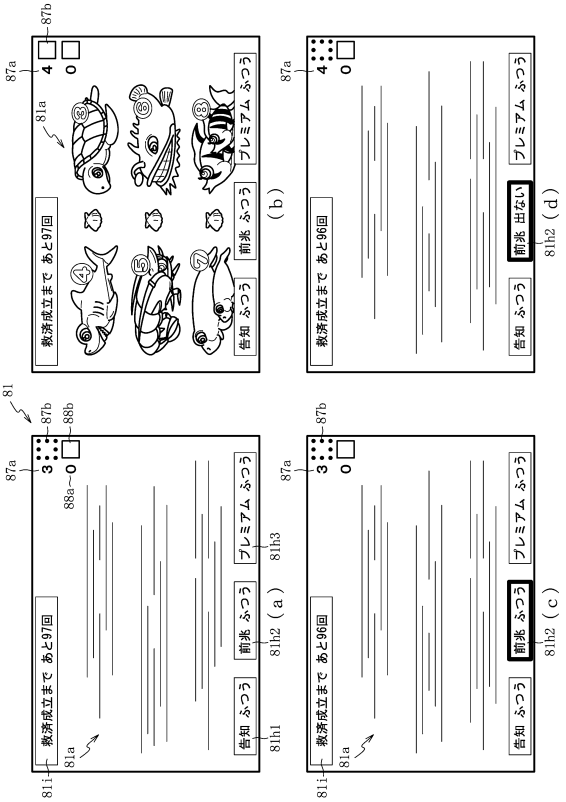
【図９１３】



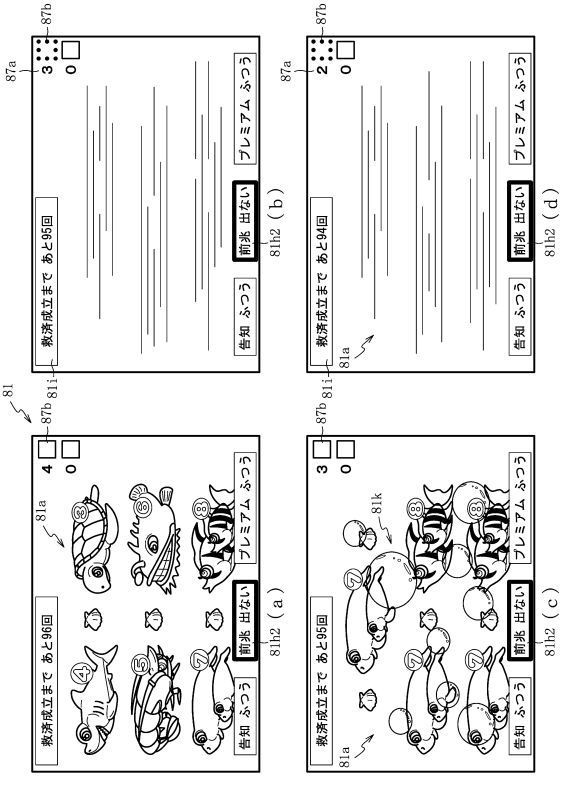
【図９１４】



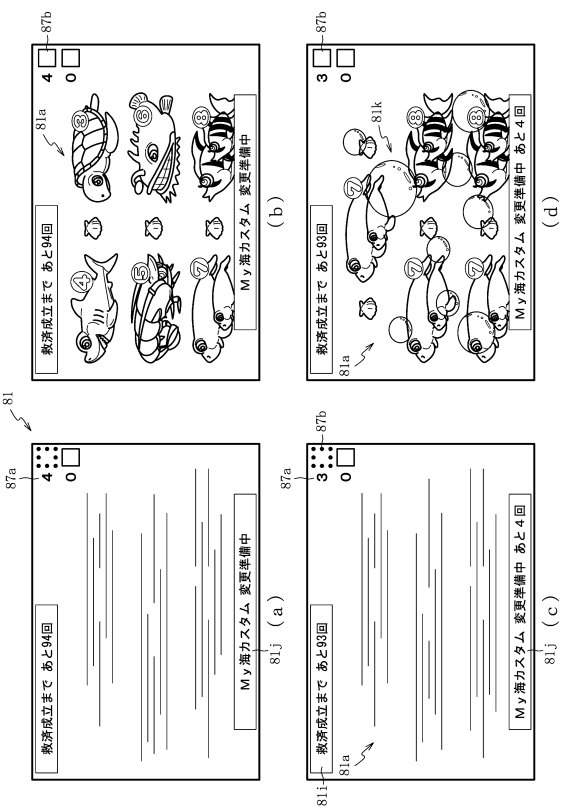
【図９１５】



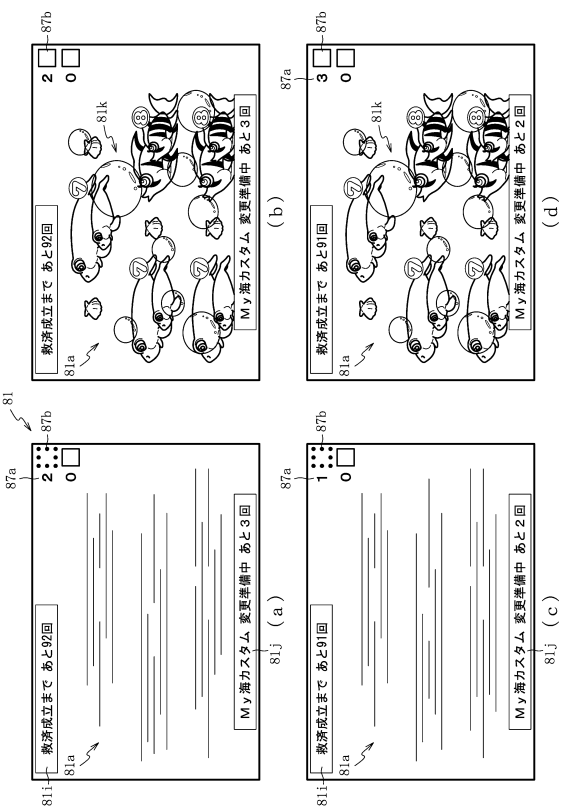
【図９１６】



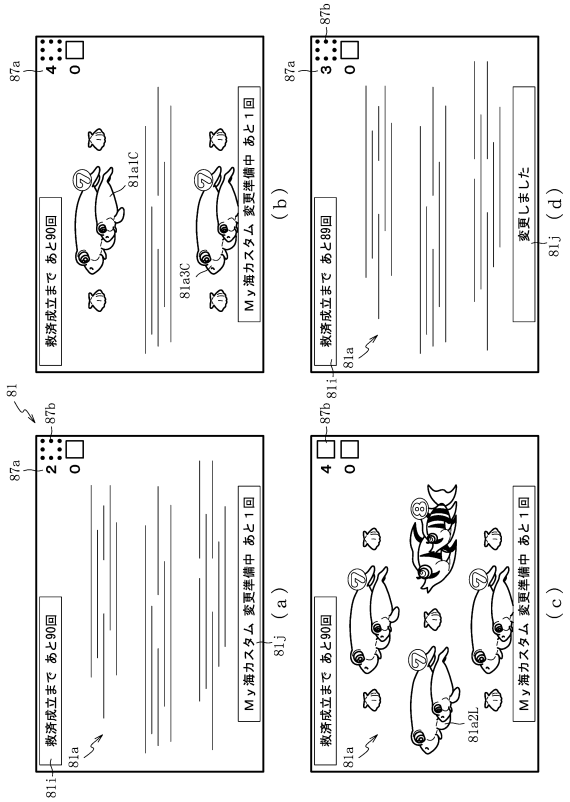
【図９１７】



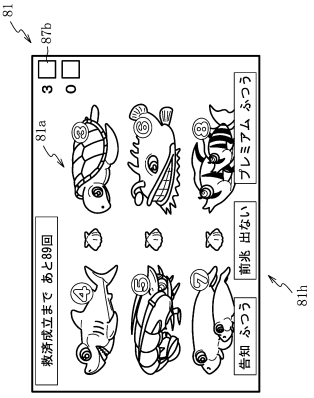
【図９１８】



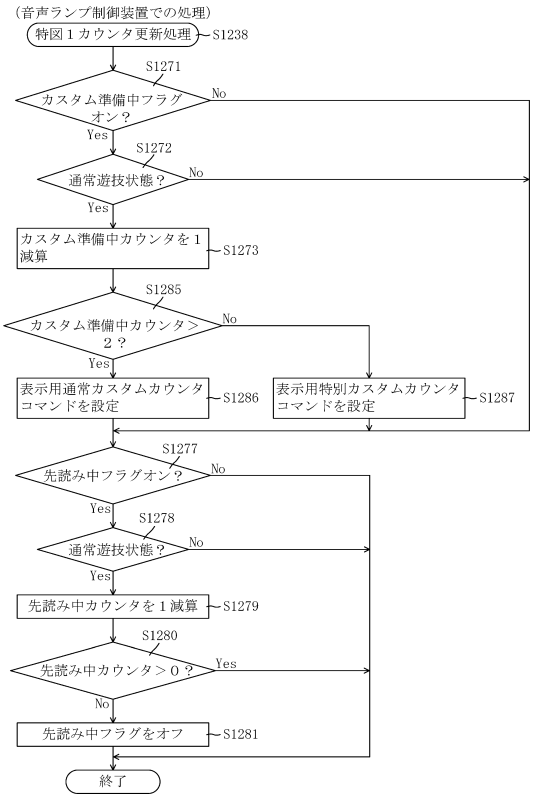
【図９１９】



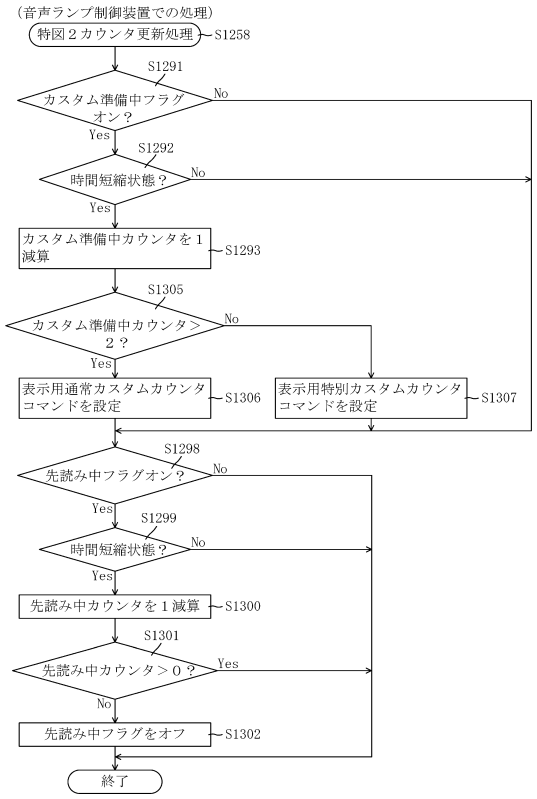
【図９２０】



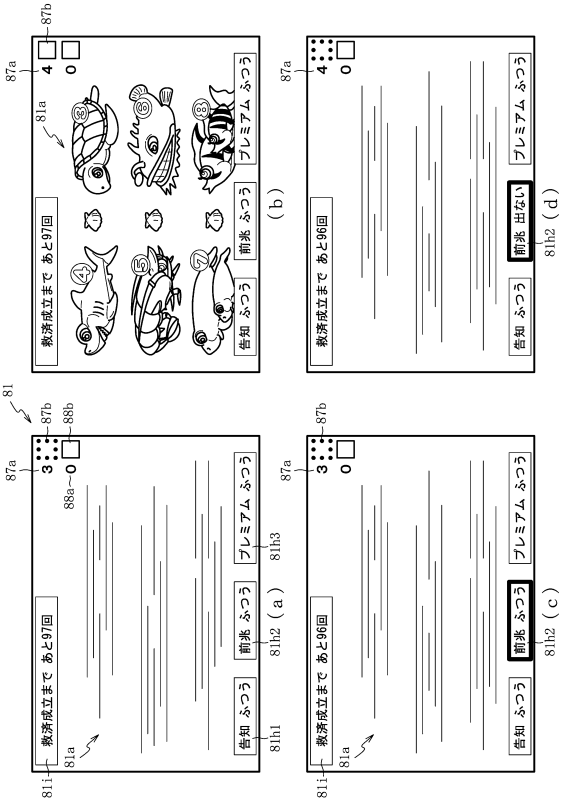
【図９２１】



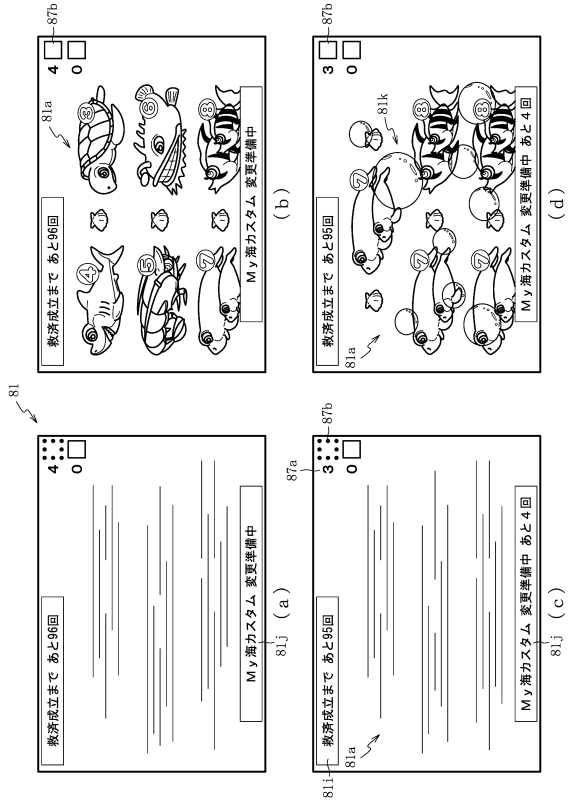
【図９２２】



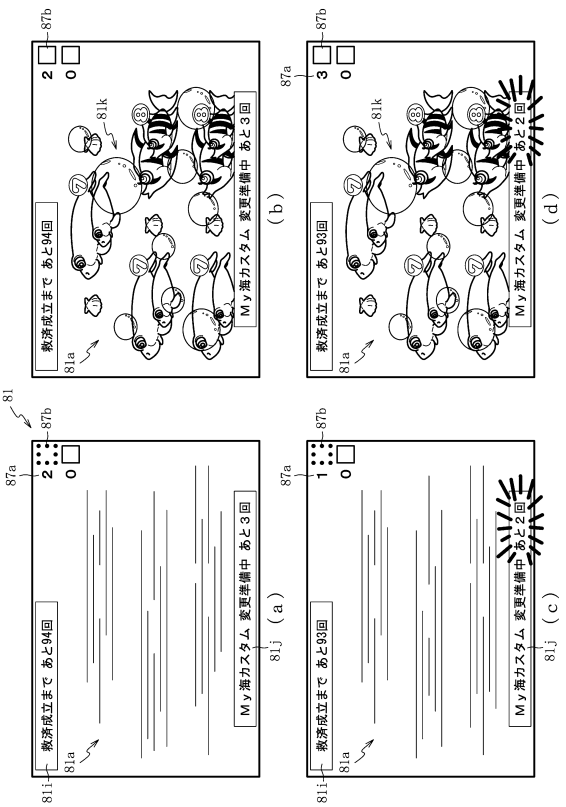
【図９２３】



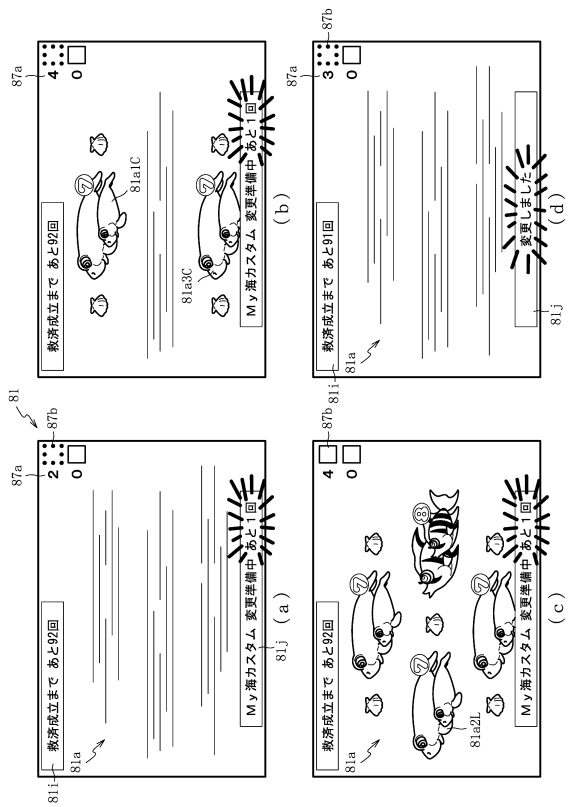
【図９２４】



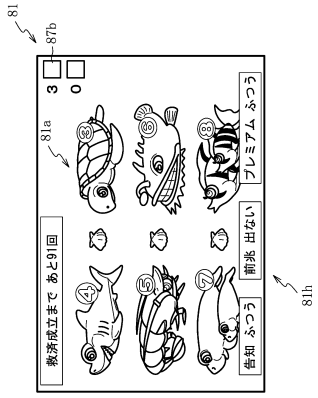
【図９２５】



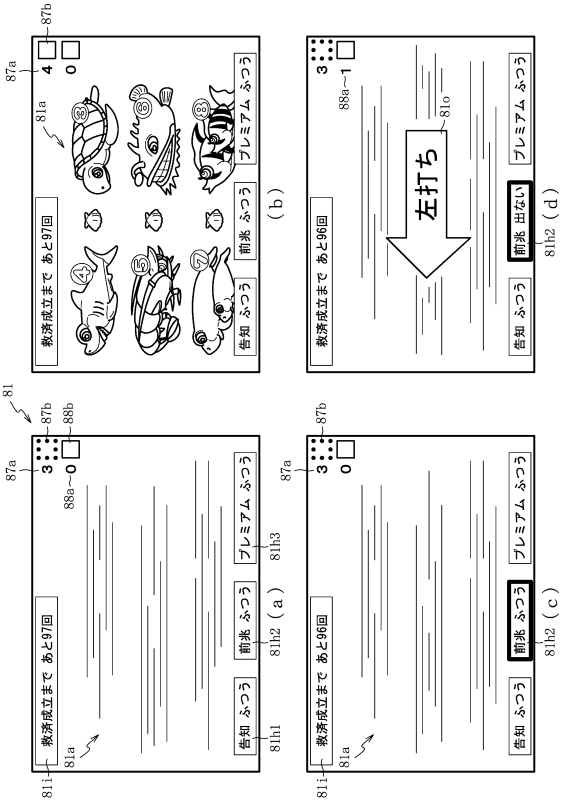
【図９２６】



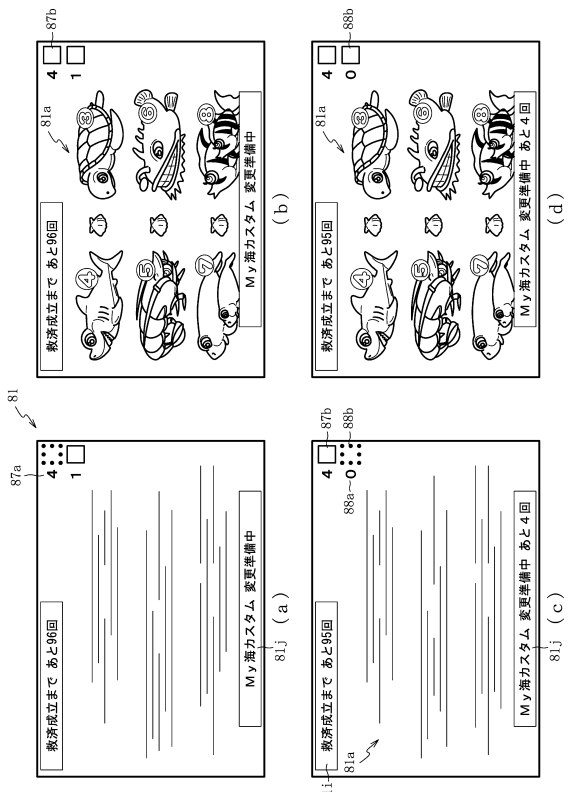
【図９２７】



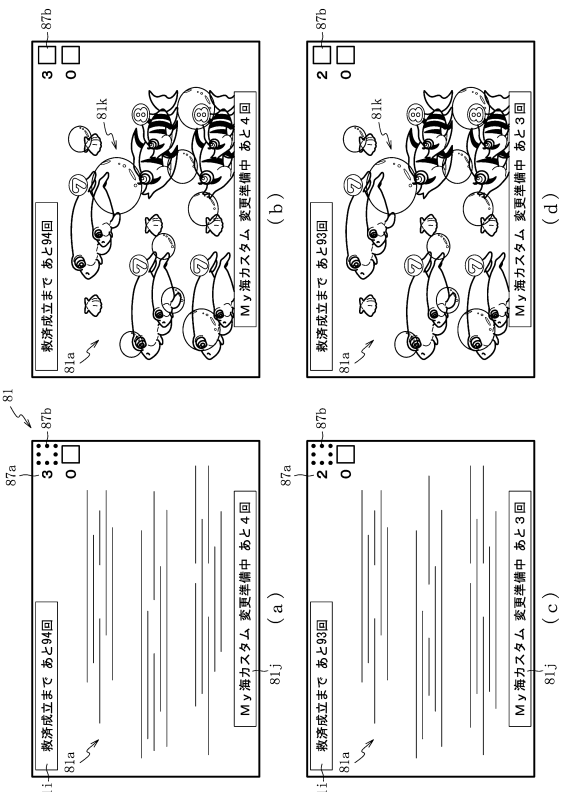
【図９２８】



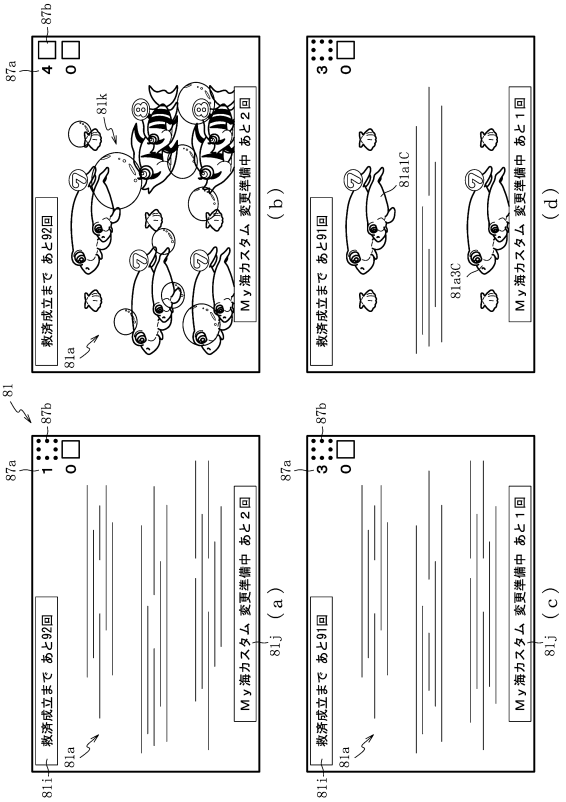
【図９２９】



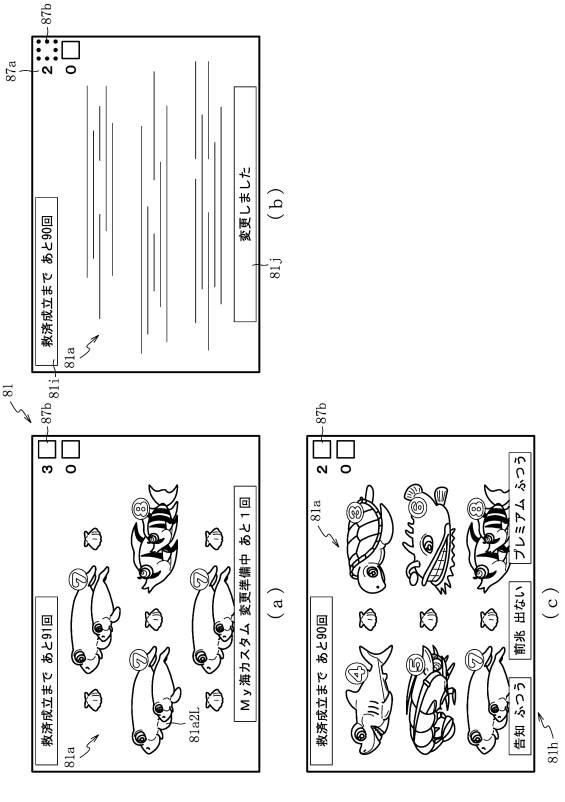
【図９３０】



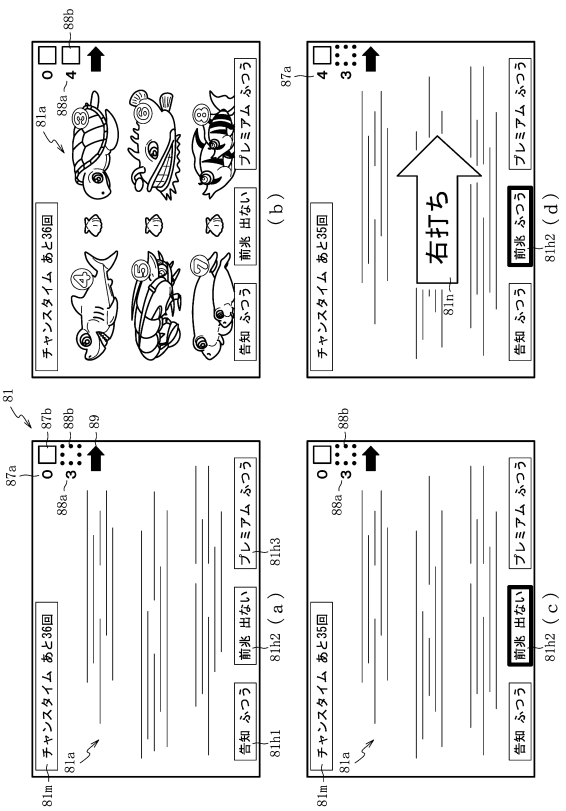
【図９３１】



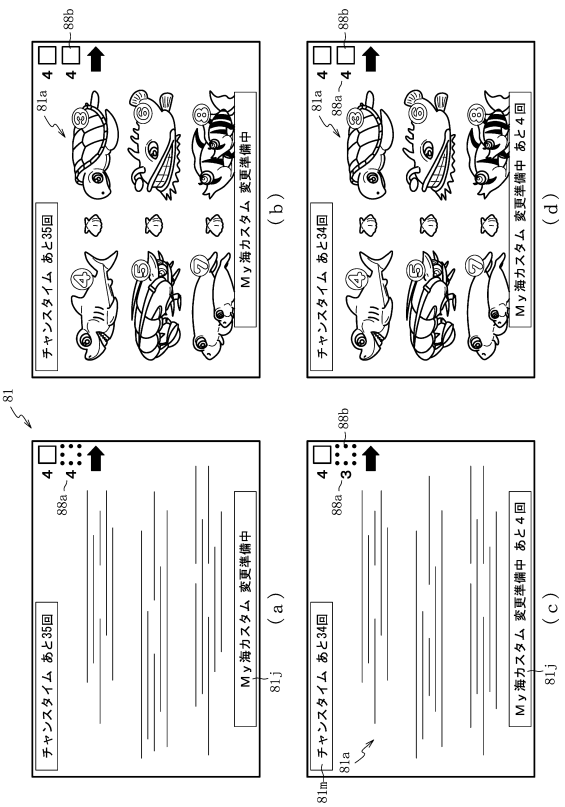
【図９３２】



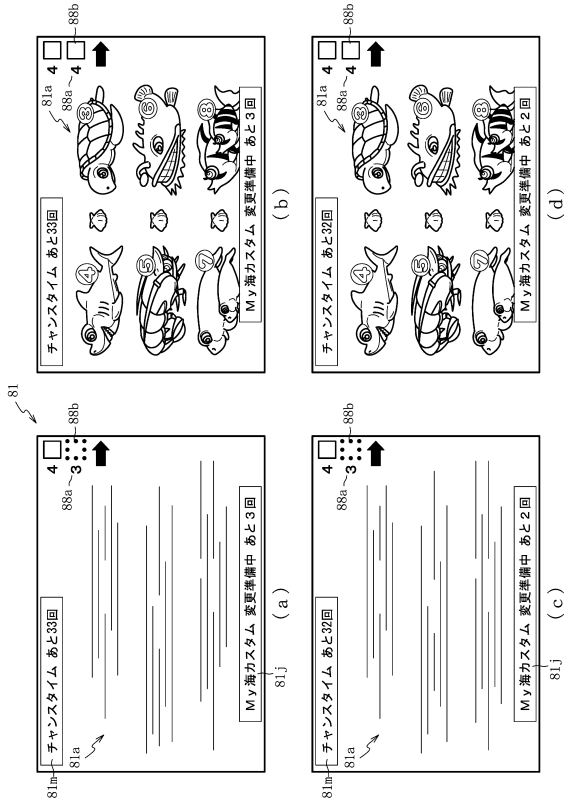
【図９３３】



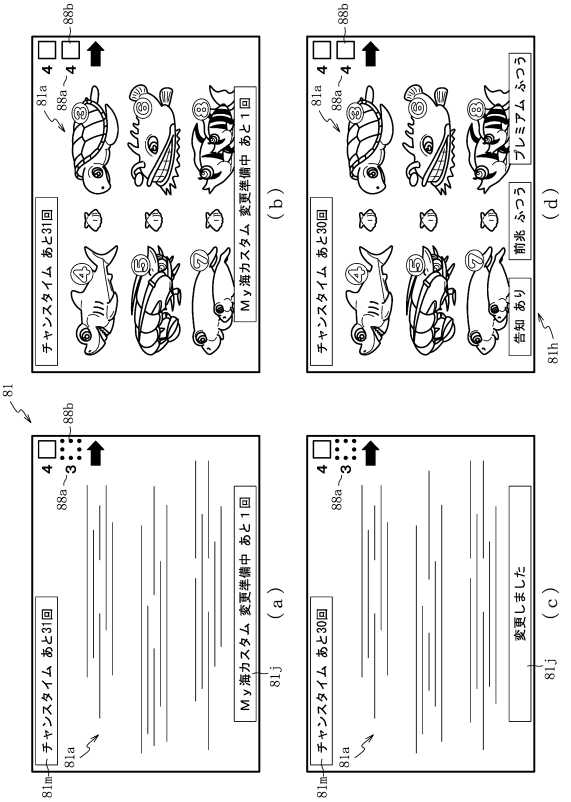
【図９３４】



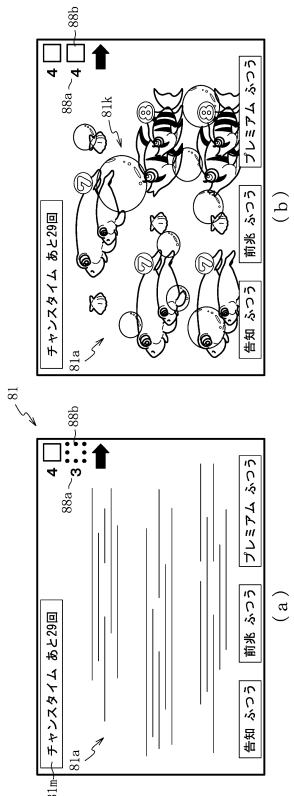
【図９３５】



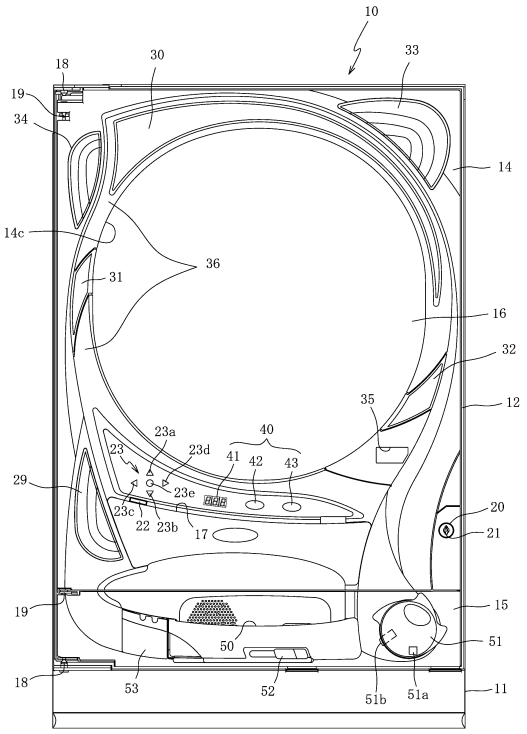
【図９３６】



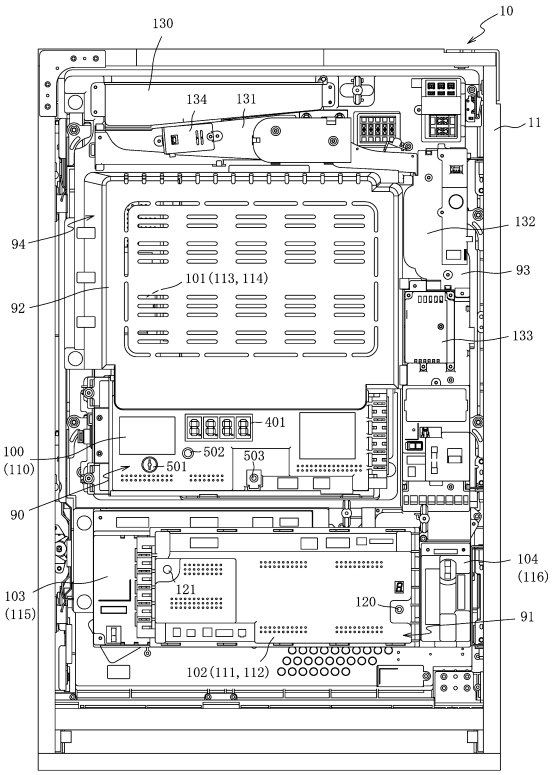
【図９３７】



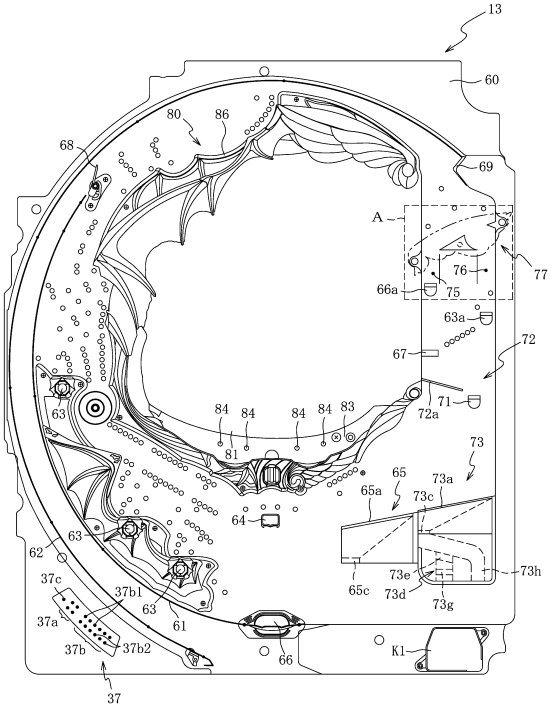
【図９３８】



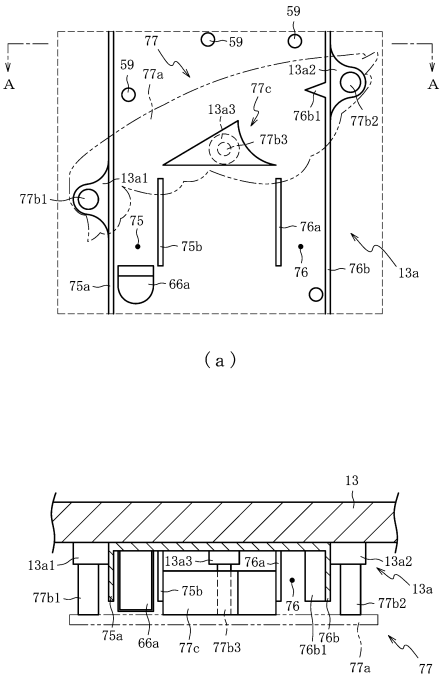
【図９３９】



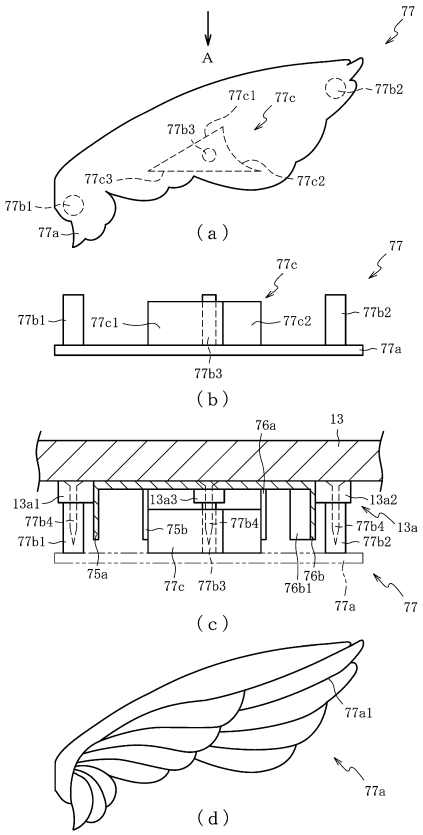
【図９４０】



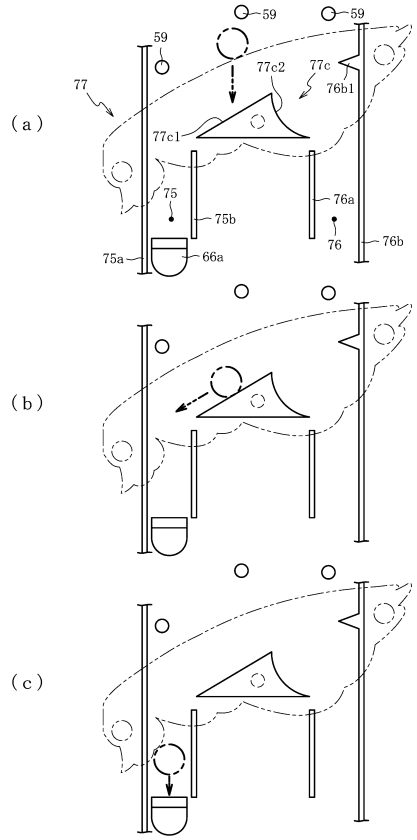
【図９４１】



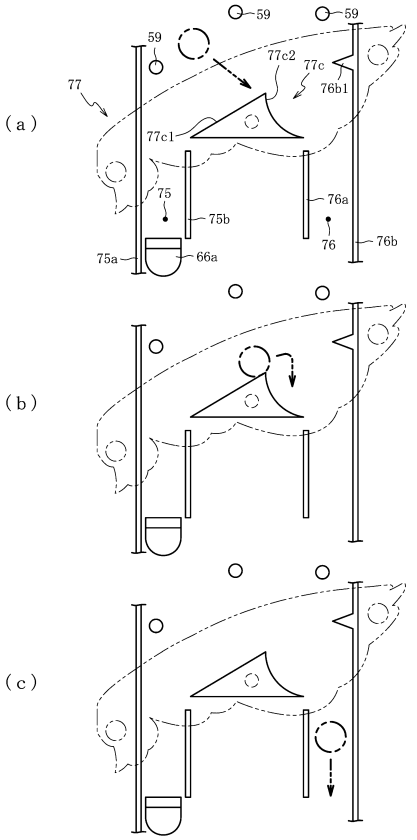
【図９４２】



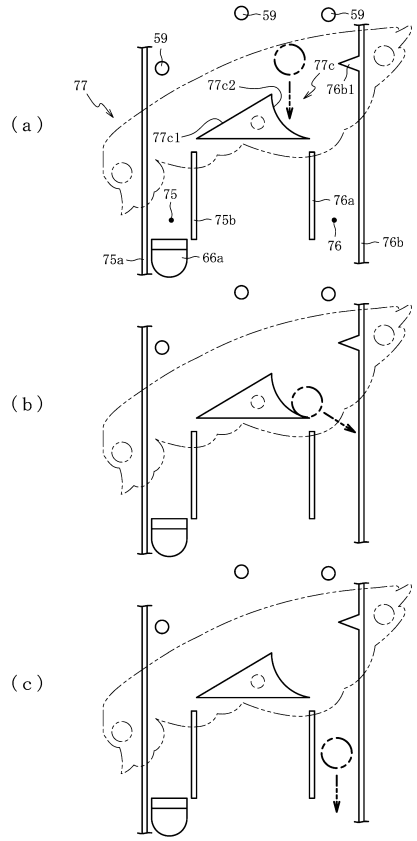
【図９４３】



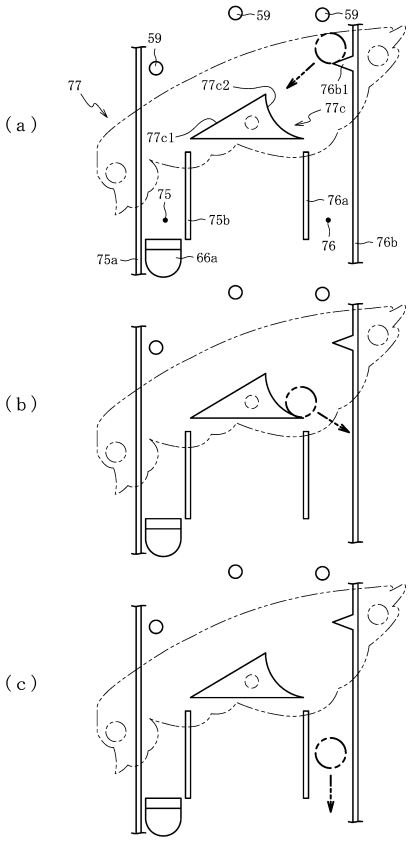
【図９４４】



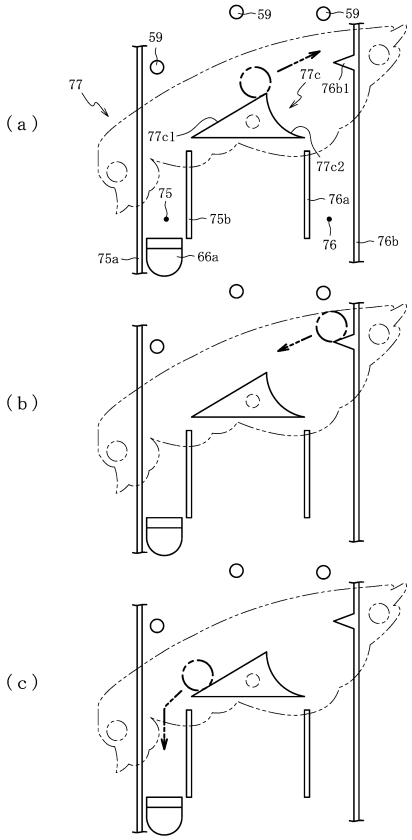
【図９４５】



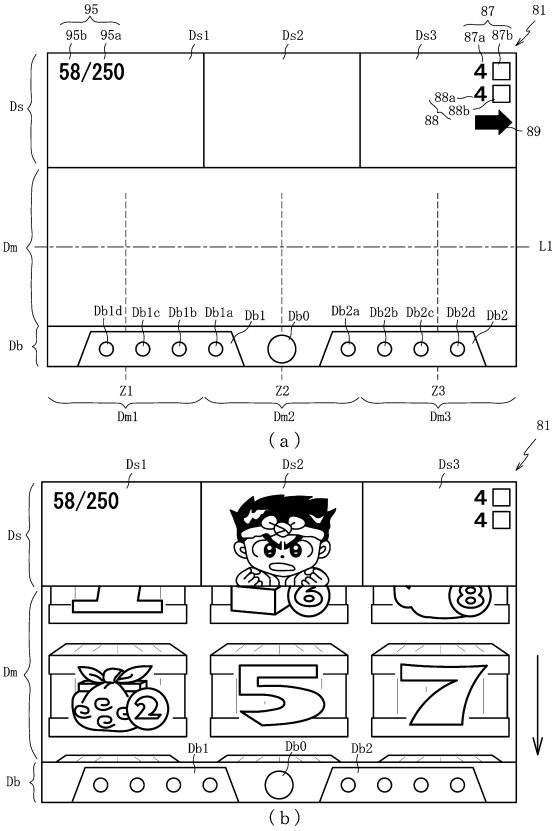
【図９４６】



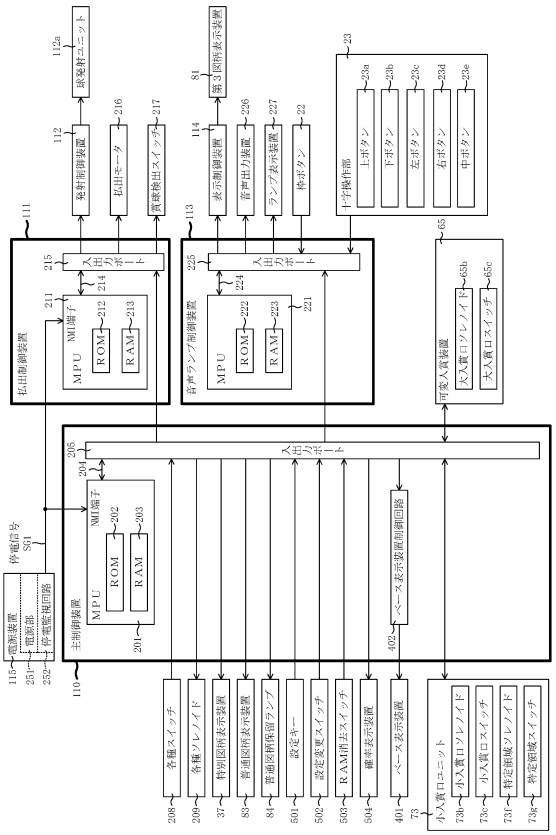
【図９４７】



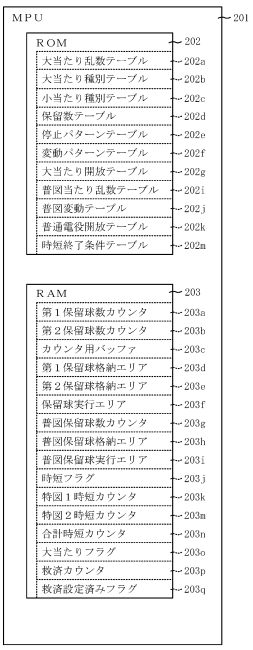
【図９４８】



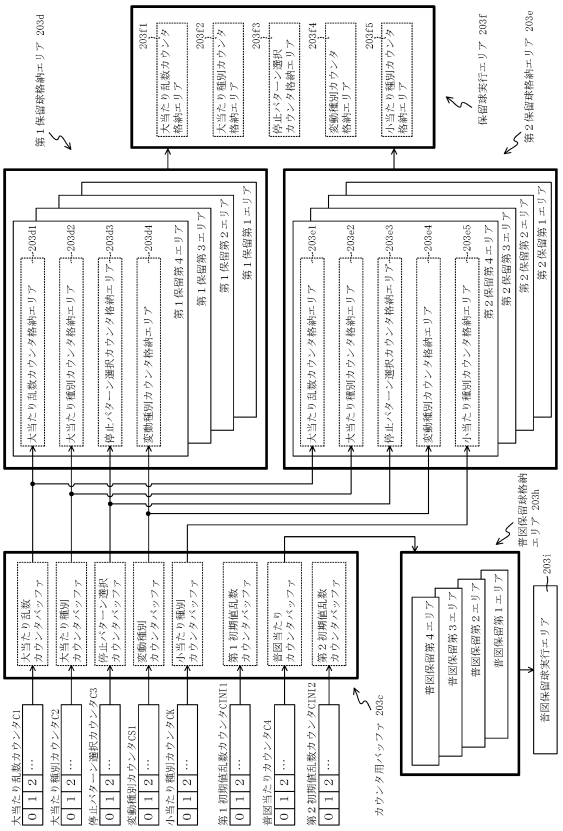
【図９４９】



【図９５０】



【図９５１】



【図９５２】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～99	100個	－	0個	100～9999	9900個
2	0～101	102個	－	0個	102～9999	9898個
3	0～103	104個	－	0個	104～9999	9896個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～99	100個	100～263	164個	264～9999	9736個
2	0～101	102個	102～265	164個	266～9999	9734個
3	0～103	104個	104～267	164個	268～9999	9732個

（ｂ）

【図９５３】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0～29	通常Ａ	30%	5R	通常遊技状態
30～99	時短Ａ	70%		第１時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0～99	時短Ｂ	100%	10R	第２時間短縮状態

（ｂ）

【図９５４】

202c

特図２小当たり種別テーブル

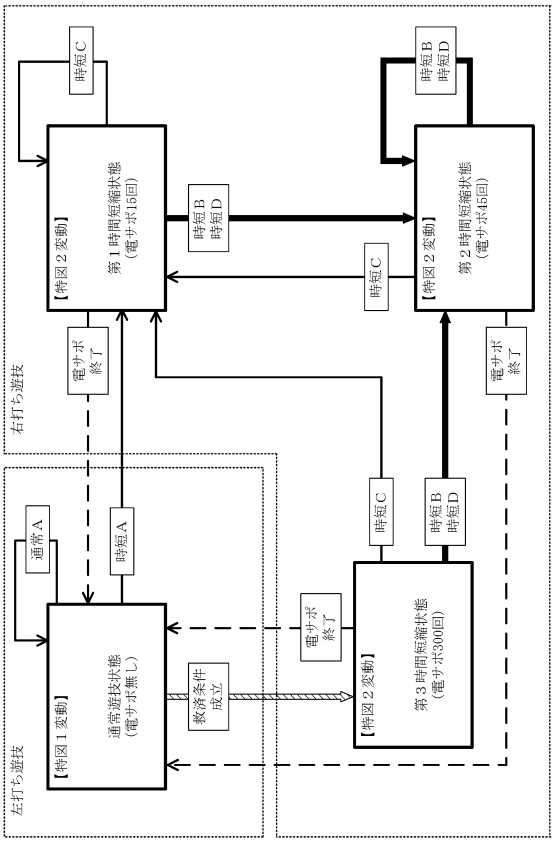
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～99	100%	1R	－
時短Ｃ	通過	0～29	30%	1+9R	第１時間短縮状態
時短Ｄ		30～99	70%		第２時間短縮状態

【図９５５】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	変動前態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 通常Ａ当選 時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ15回）	時短Ａ・Ｃ当選	低	低	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ45回）	時短Ｂ・Ｄ当選	低	低	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ300回）	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	15～190	1～190	右打ち報知

【図９５６】



【図９５７】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

（ａ）

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			

（ｂ）

【図９５８】

202e1

Ａテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98，99

（ａ）

202e2

Ｂテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98，99

（ｂ）

202e3

Ｃテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0～4
E4	スーパーリーチ	-	5～39
E5	スペシャルリーチ	-	40～99

（ｃ）

202e4

Ｄテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98，99

（ｄ）

【図９５９】

202f1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 （秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202f2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 （秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図９６０】

202f3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 （秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202f4

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 （秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図９６１】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	OP時間 （秒）	IT時間 （秒）	ED時間 （秒）	最大 開放時間	最大 入賞個数	賞球数
通常遊技状態	通常Ａ	大入賞口	5回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	15個
	時短Ａ								
時間短縮状態	時短Ｂ		10回	5秒	1秒	5秒	30秒	10個	15個

【図９６２】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放 入賞口	開放回数	OP時間 （秒）	IT時間 （秒）	ED時間 （秒）	最大 開放時間	最大 入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりＡ	小入賞口	10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短Ｃ 時短Ｄ					－				・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放

10　20　30　40　50

【図９６３】

202m

時短終了条件テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	時短回数			移行先遊技状態
			特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
通常遊技状態 時間短縮状態	時短Ａ	時短Ｃ	15回	15回	15回	第１時間短縮状態
	時短Ｂ	時短Ｄ	45回	45回	45回	第２時間短縮状態
			300回	300回	300回	第３時間短縮状態
通常遊技状態 （救済条件成立）		－				

【図９６４】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

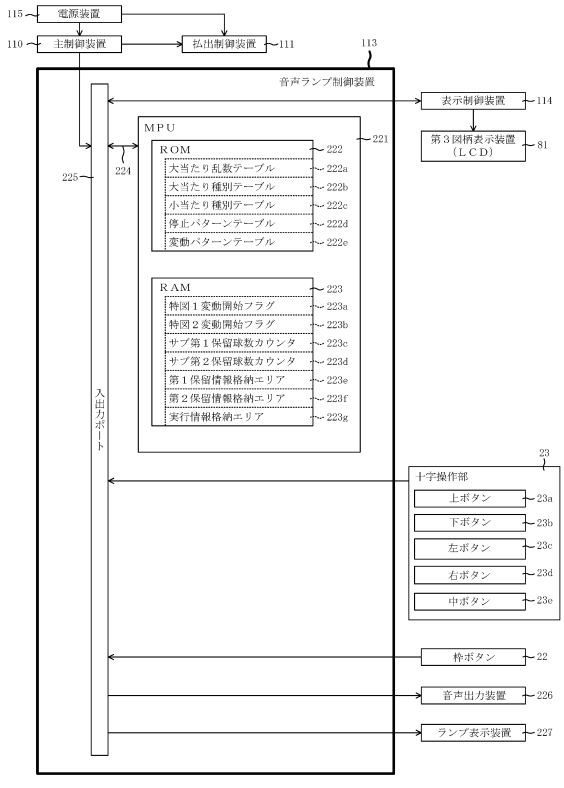
（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

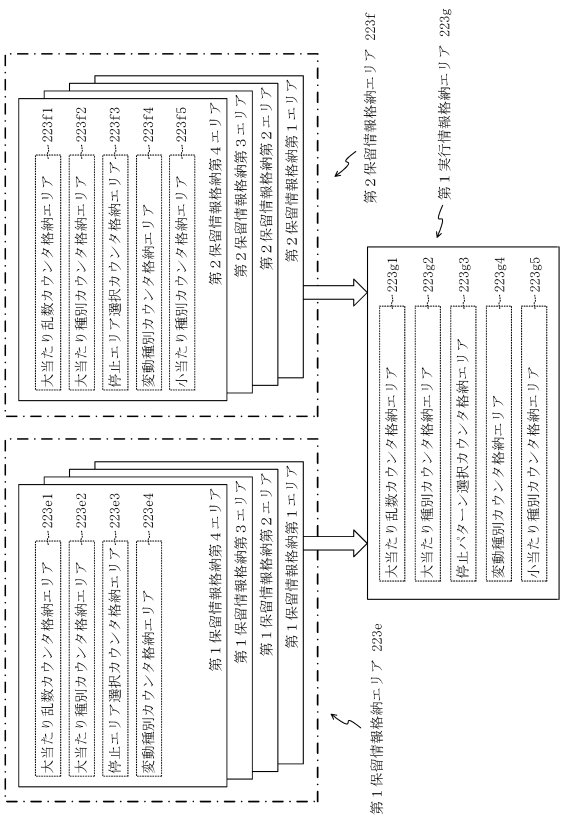
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数	備考
通常遊技状態	1回	0.1秒	－	10個	
時間短縮状態	1回	5.8秒	－	10個	

（ｃ）

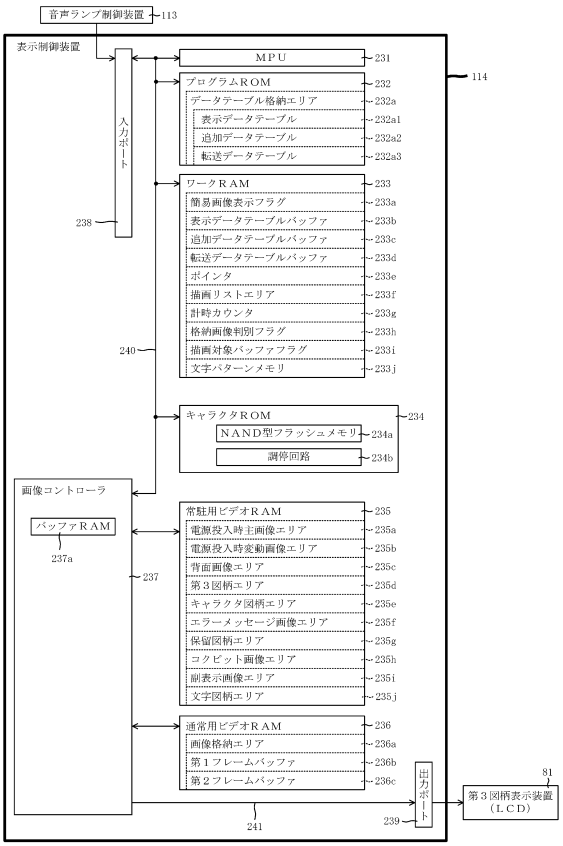
【図９６５】



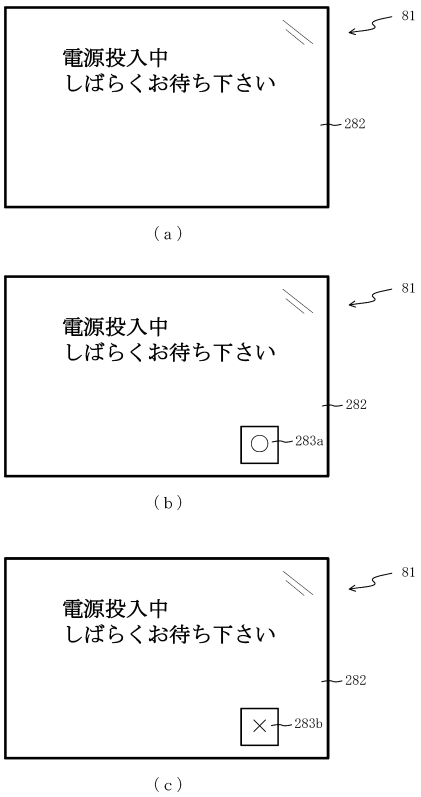
【図９６６】



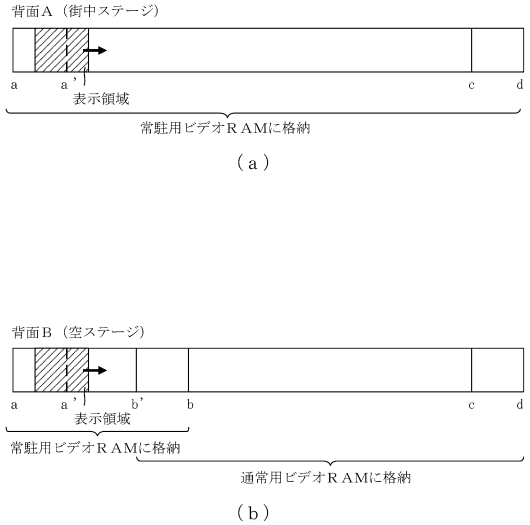
【図９６７】



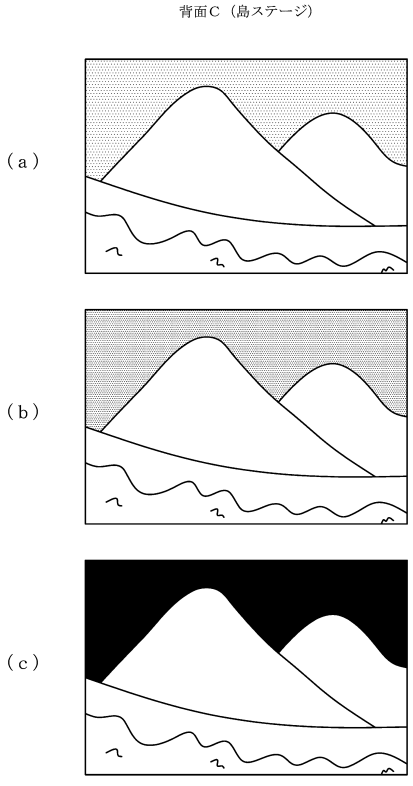
【図９６８】



【図９６９】



【図９７０】



【図９７１】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：　背面種別 コクピット画像　：　コクピット種別 図柄１　：　図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：　・・・ ⋮ キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２　：　・・・ ⋮ 文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 文字図柄２　：　・・・ ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図９７２】

追加データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Null
⋮	⋮
01F4H	キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
	文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
01F5H	⋮
⋮	⋮
02EDH	⋮
02EEH	⋮
02EFH	End

【図９７３】

転送データテーブル

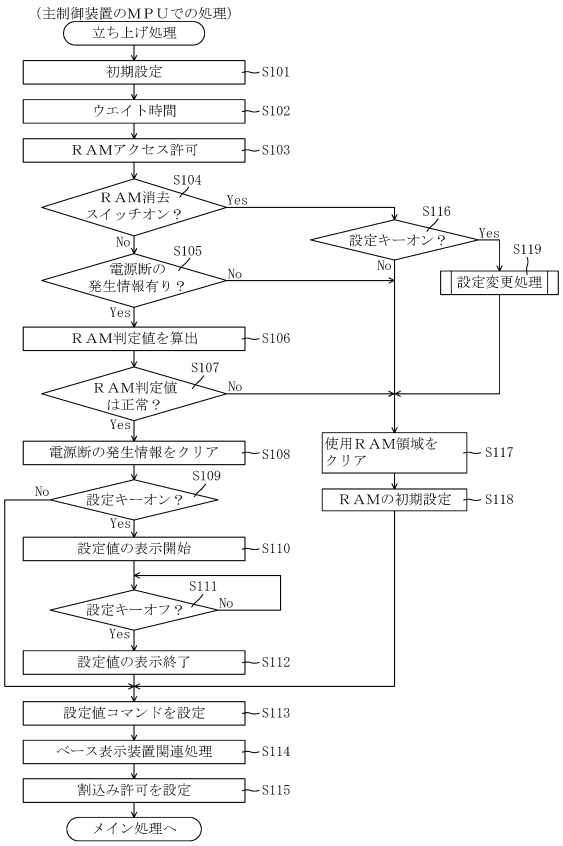
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	Null
⋮	⋮
01F4H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02EFH	End

【図９７４】

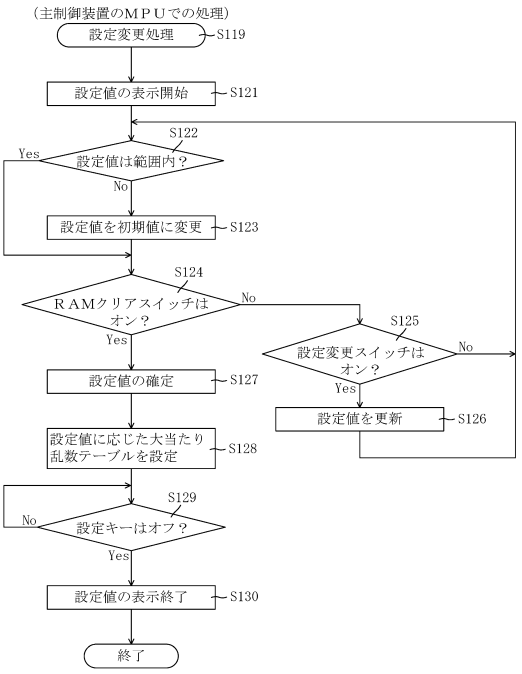
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	ＲＯＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
・・・	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
・・・	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
・・・	⋮
コクピット画像	⋮
実行図柄	⋮
保留図柄１	⋮
保留図柄２	⋮
・・・	⋮
文字図柄１	⋮
・・・	⋮
エラー図柄	⋮
転送データ	転送対象画像データのＲＯＭアドレス ＲＡＭアドレス

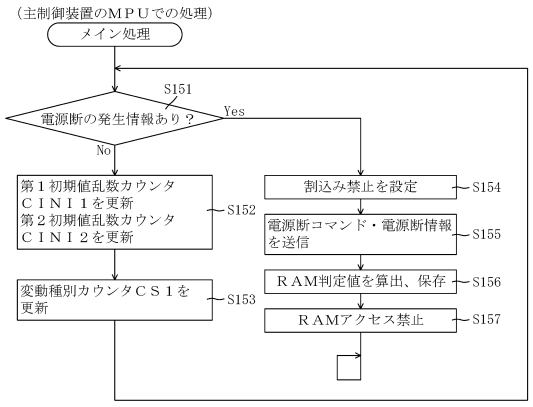
【図９７５】



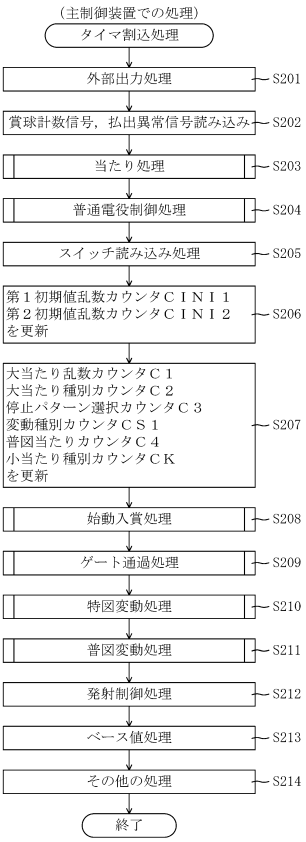
【図９７６】



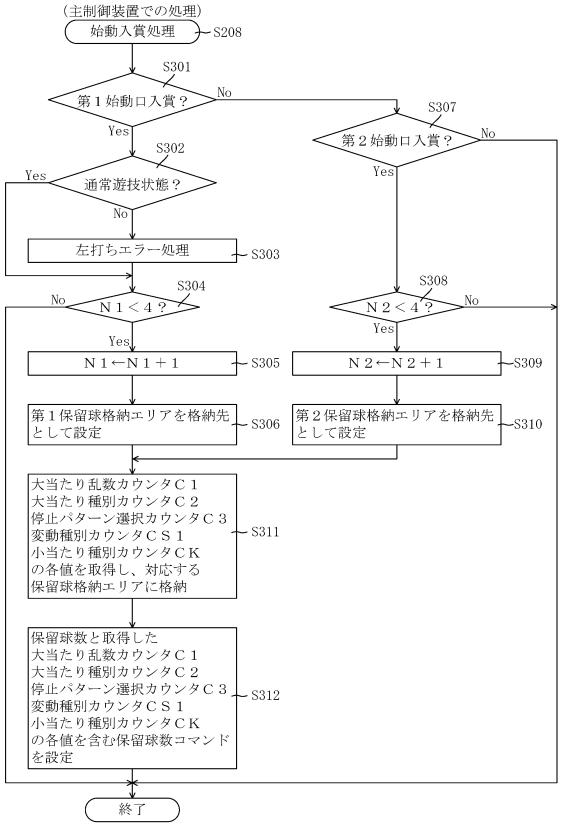
【図９７７】



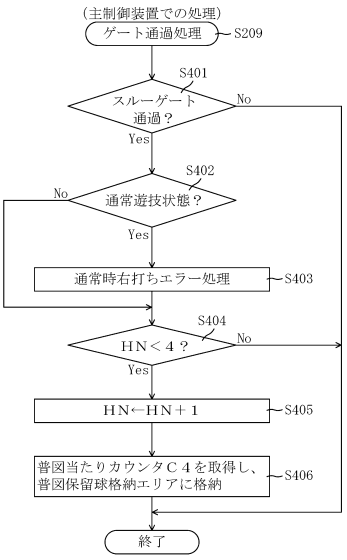
【図９７８】



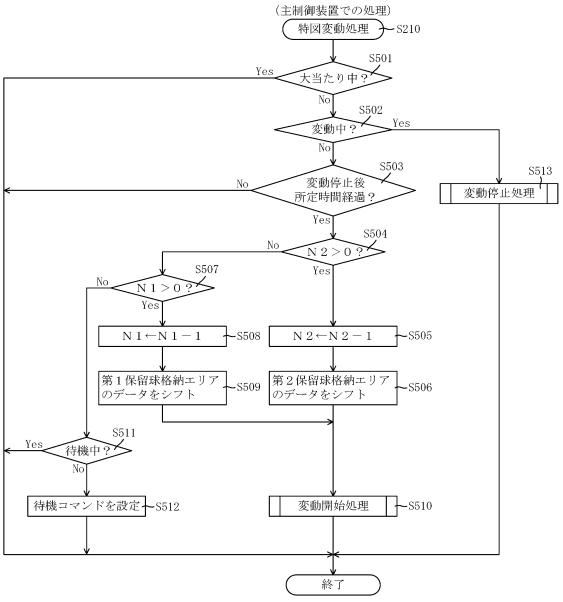
【図９７９】



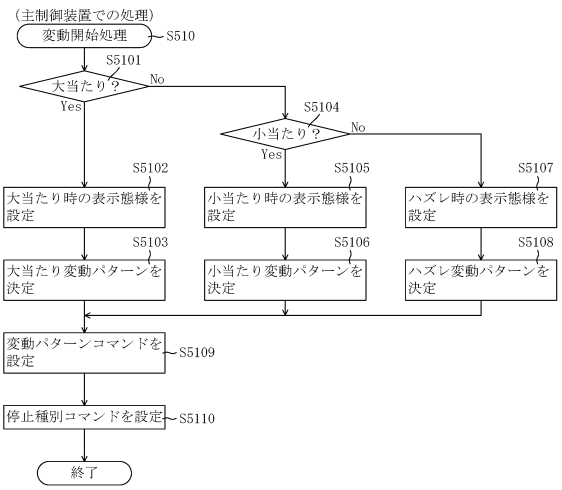
【図９８０】



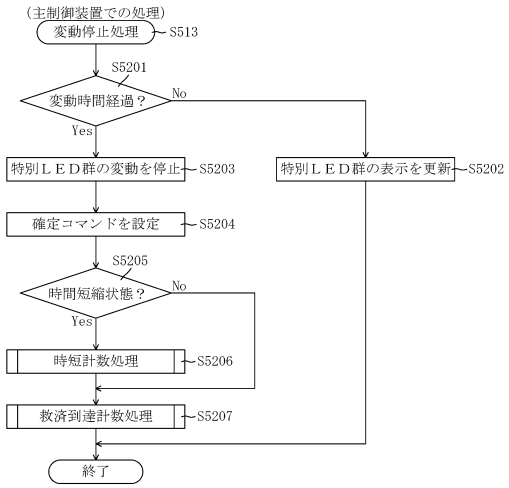
【図９８１】



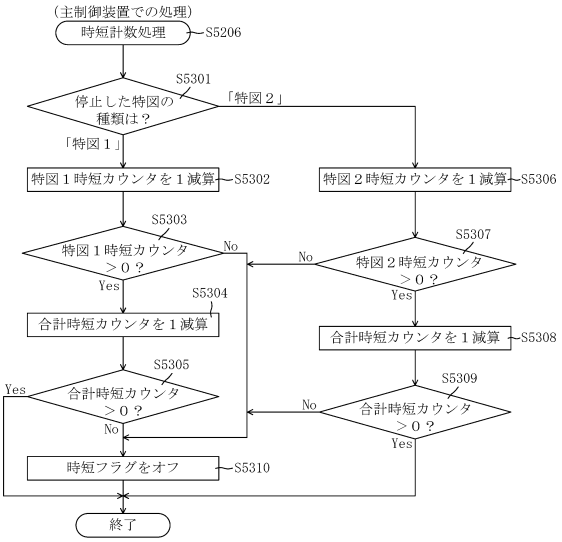
【図９８２】



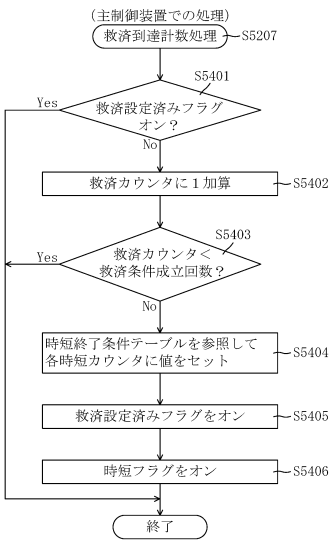
【図９８３】



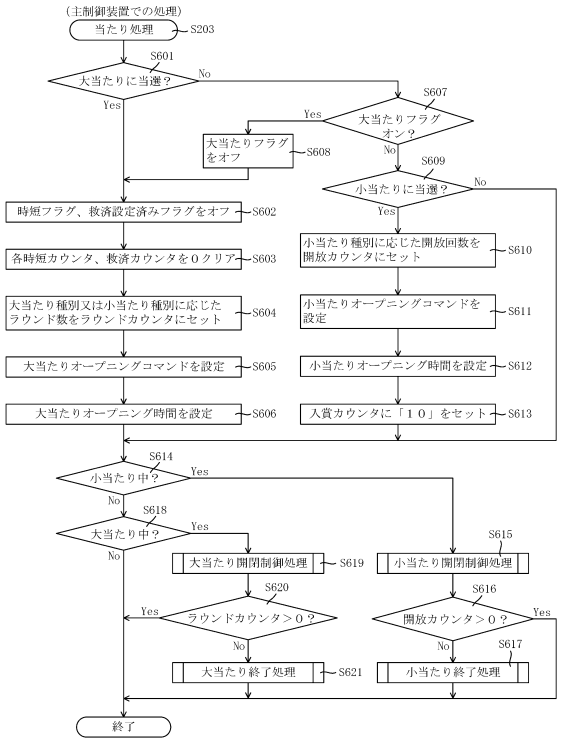
【図９８４】



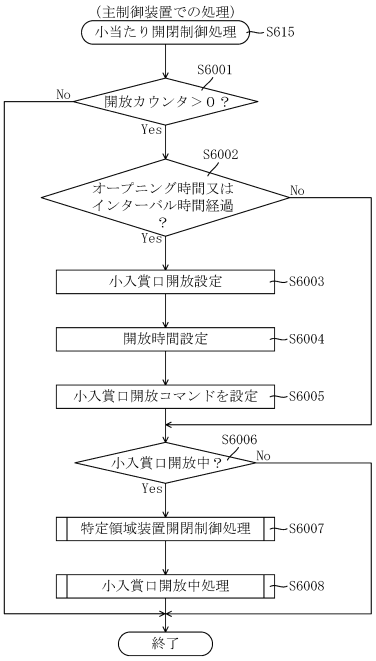
【図９８５】



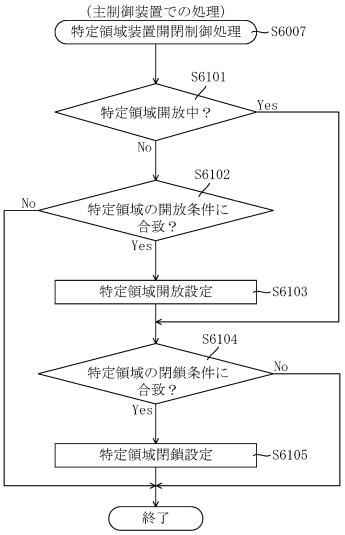
【図９８６】



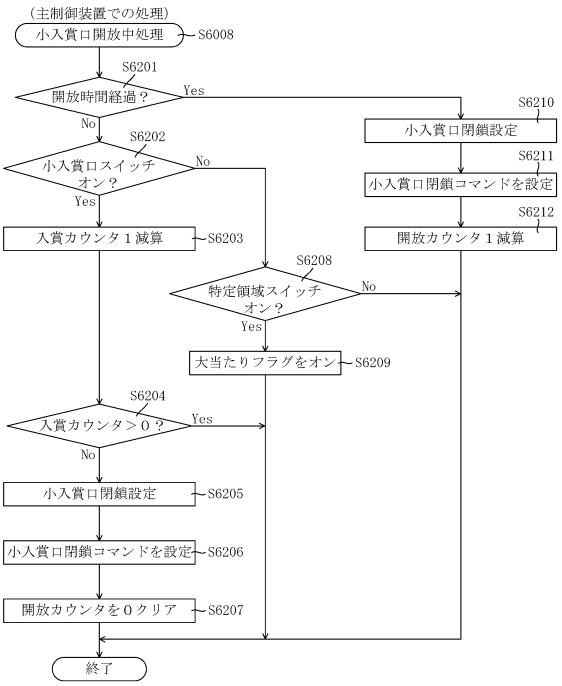
【図９８７】



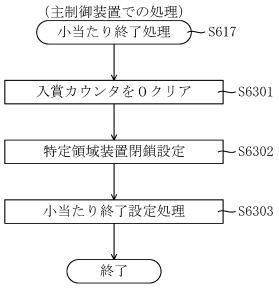
【図９８８】



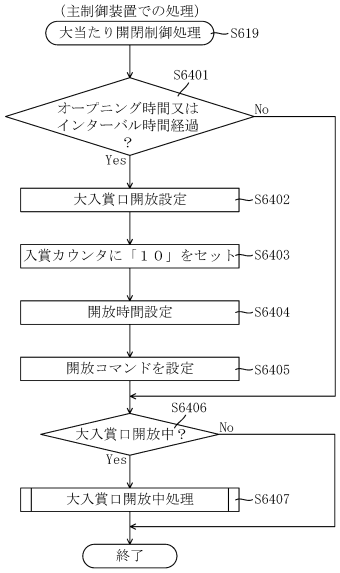
【図９８９】



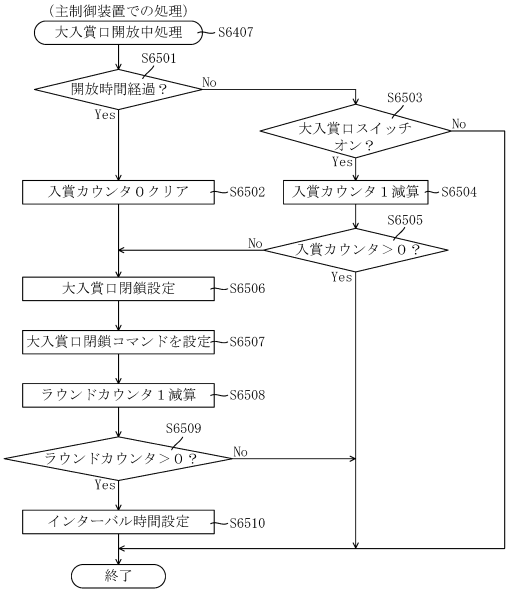
【図９９０】



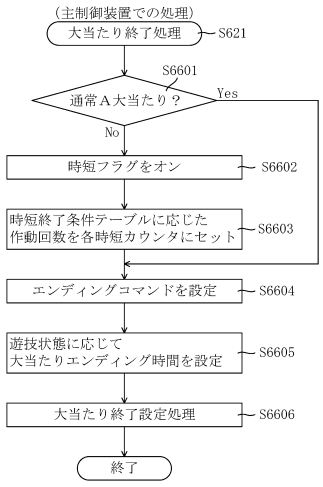
【図９９１】



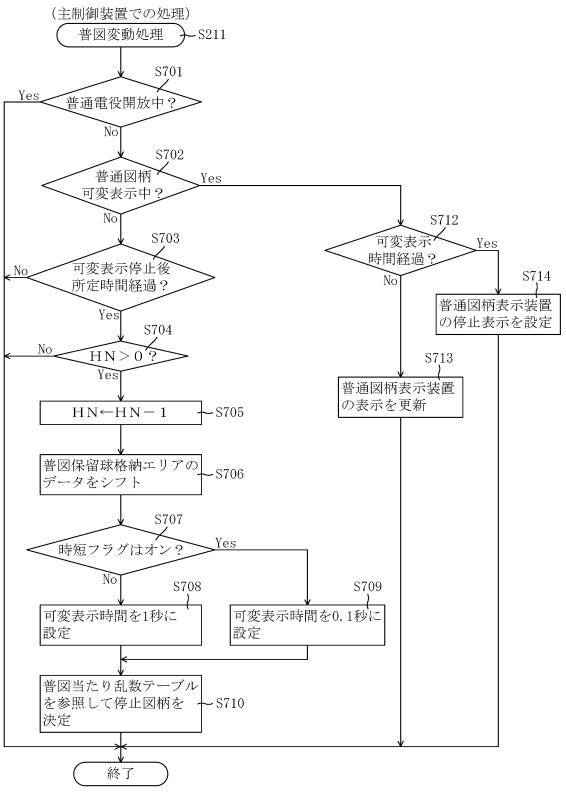
【図９９２】



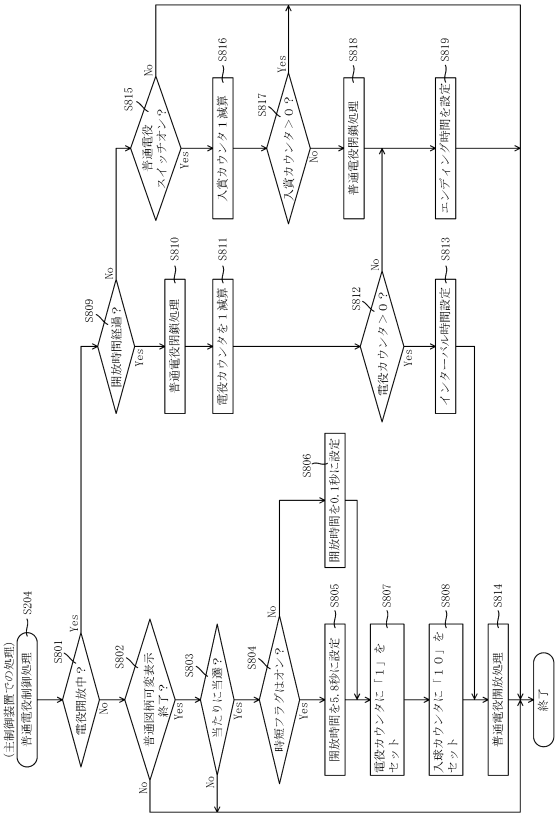
【図９９３】



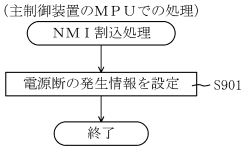
【図９９４】



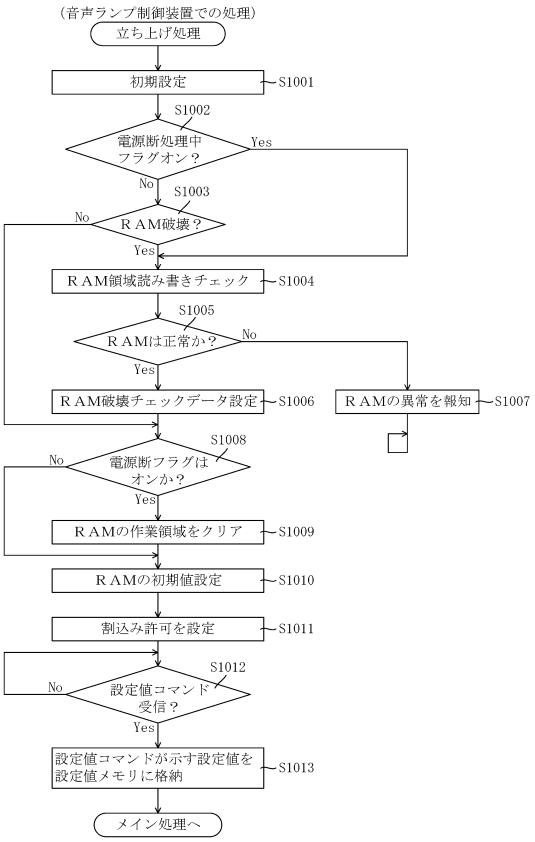
【図９９５】



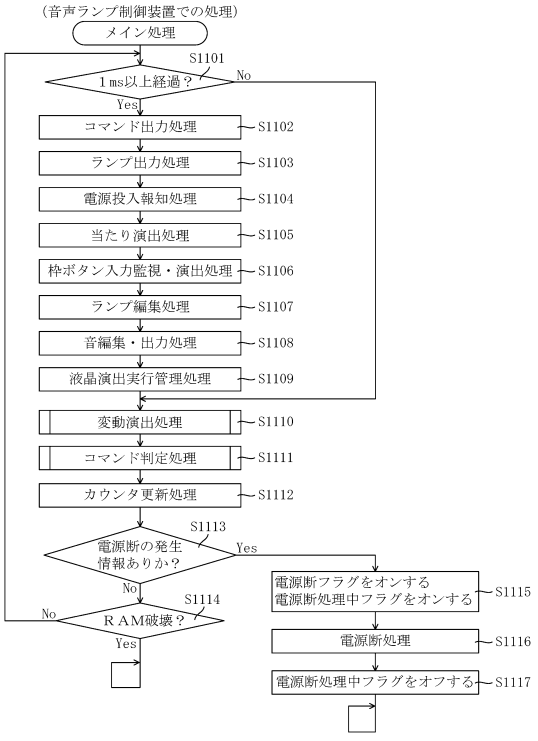
【図９９６】



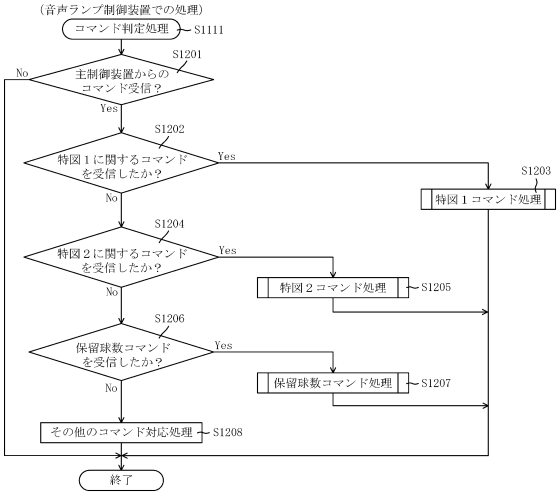
【図９９７】



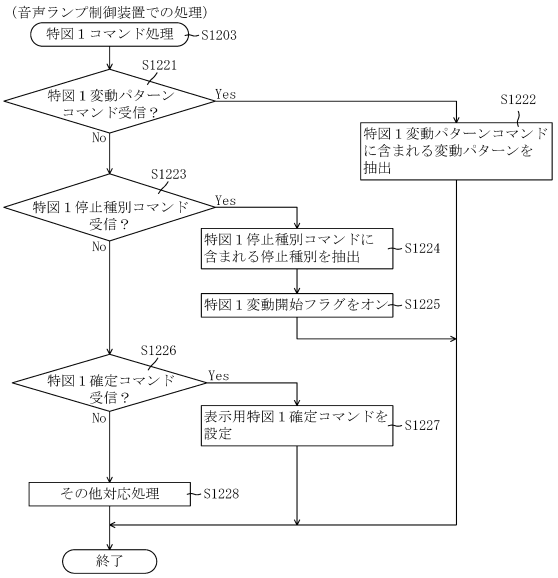
【図９９８】



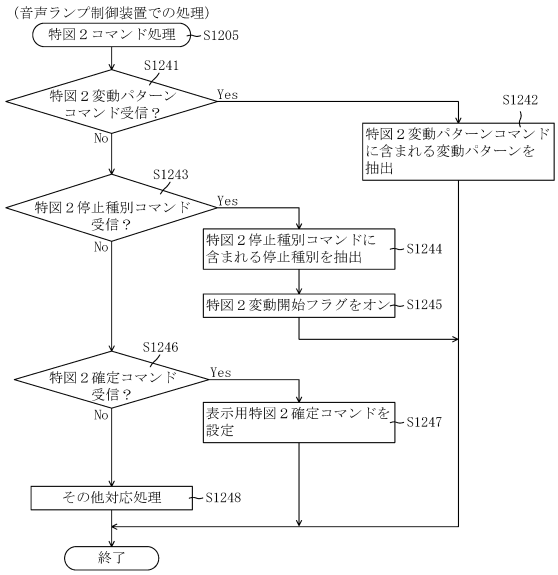
【図９９９】



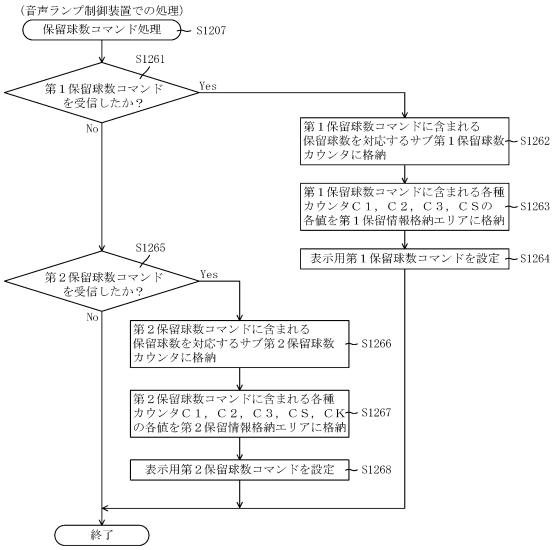
【図１０００】



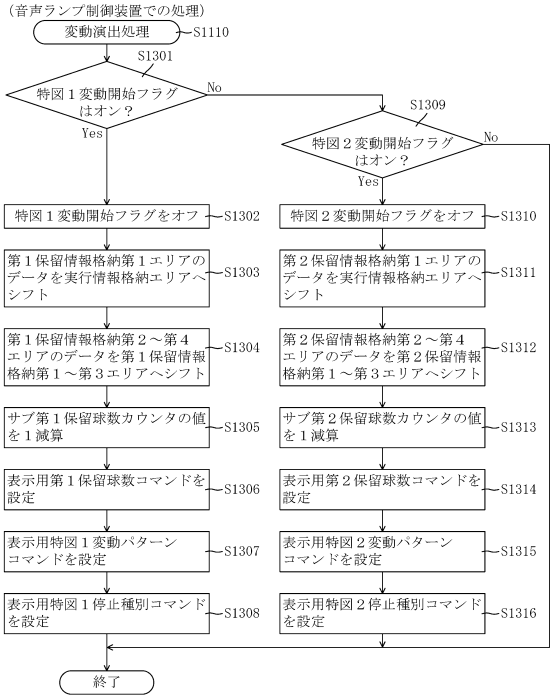
【図１００１】



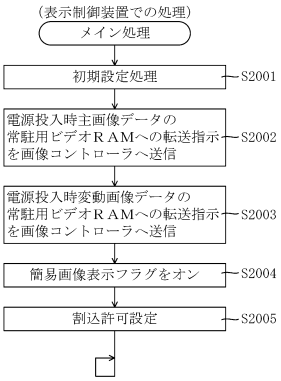
【図１００２】



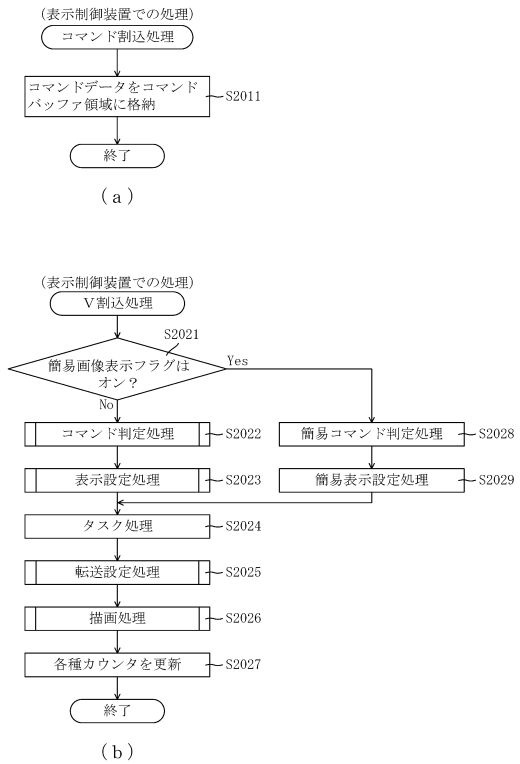
【図１００３】



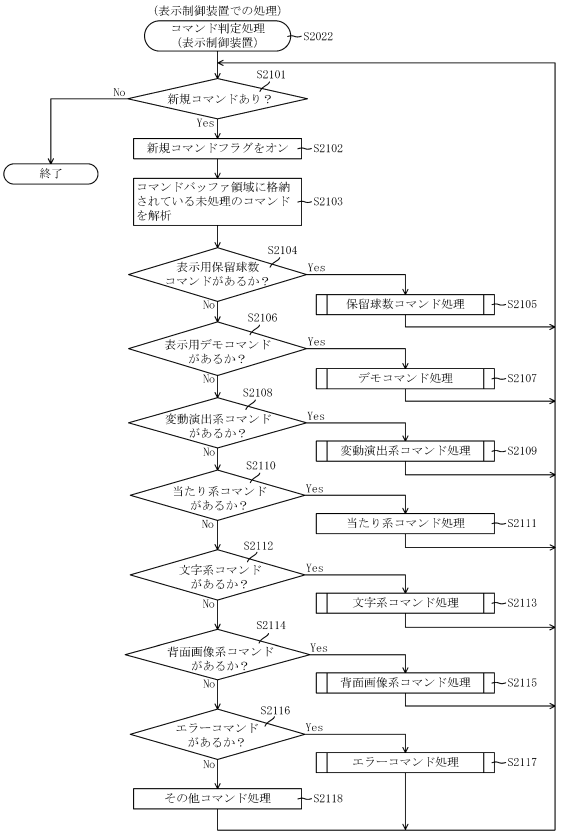
【図１００４】



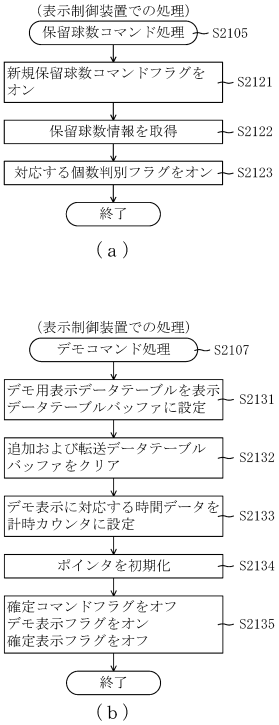
【図１００５】



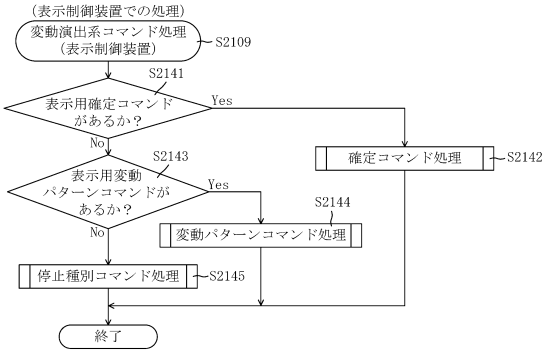
【図１００６】



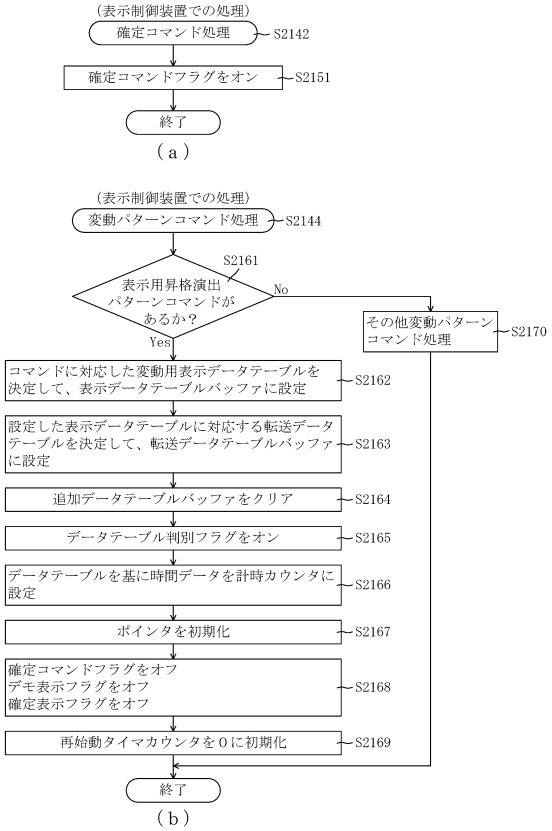
【図１００７】



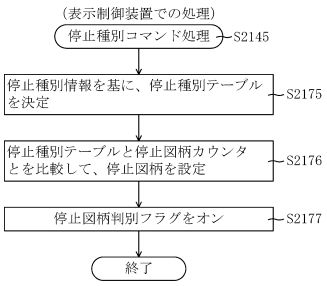
【図１００８】



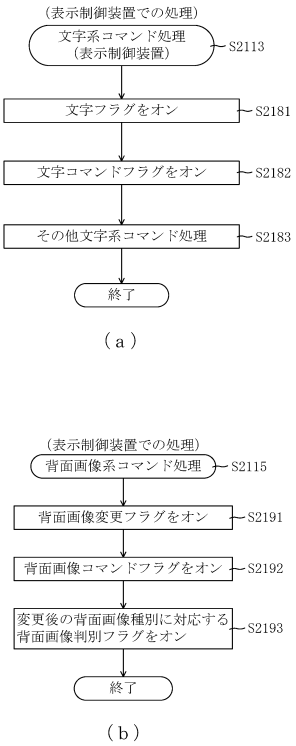
【図１００９】



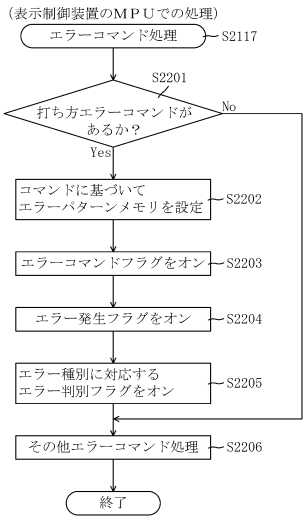
【図１０１０】



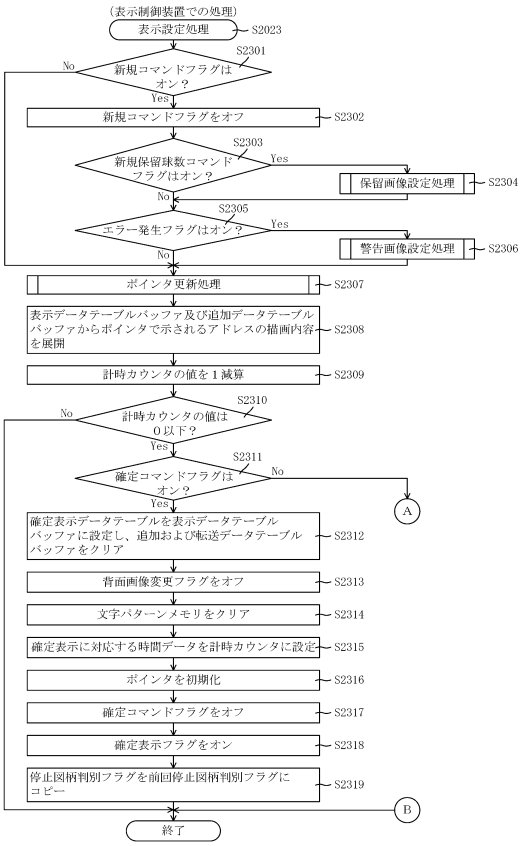
【図１０１１】



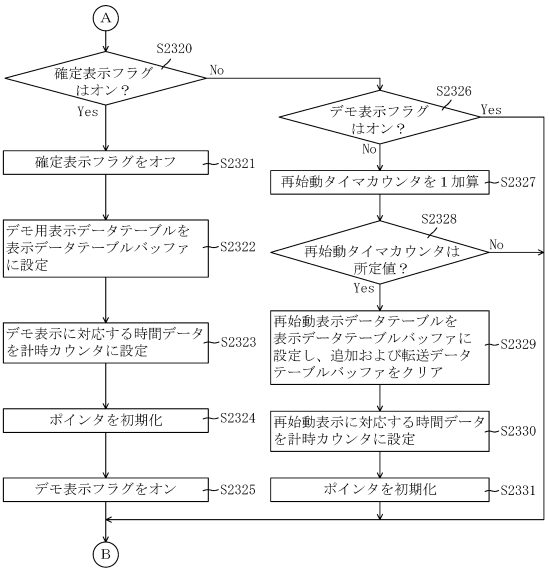
【図１０１２】



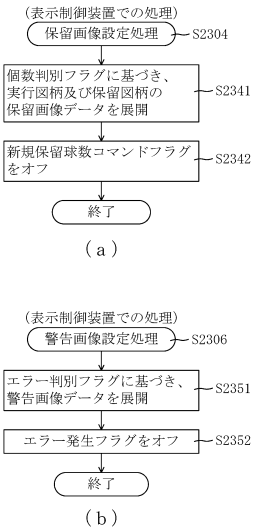
【図１０１３】



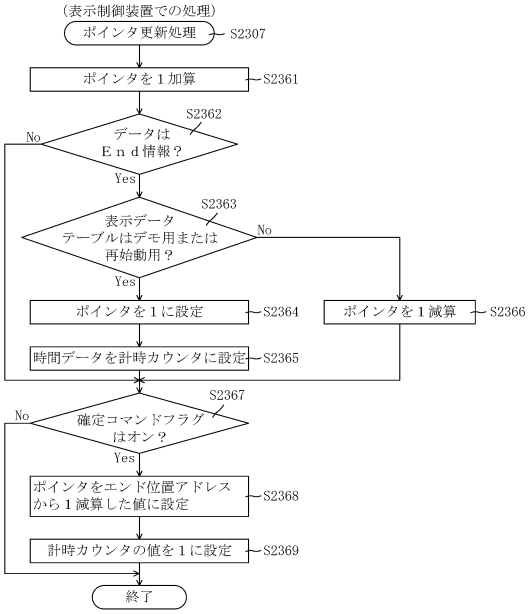
【図１０１４】



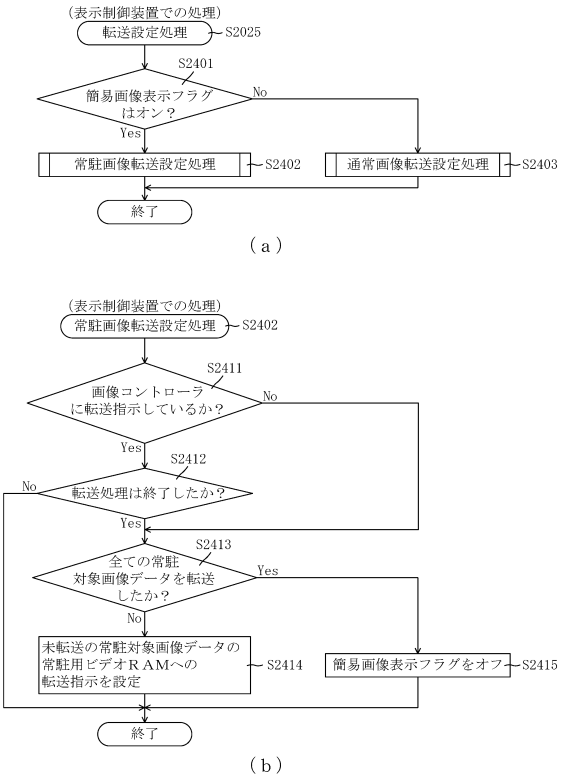
【図１０１５】



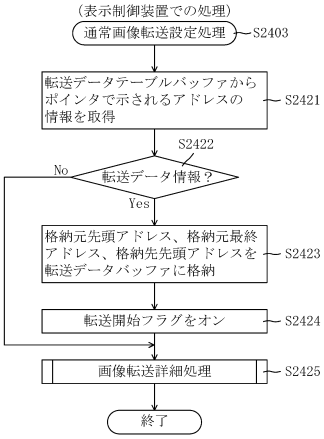
【図１０１６】



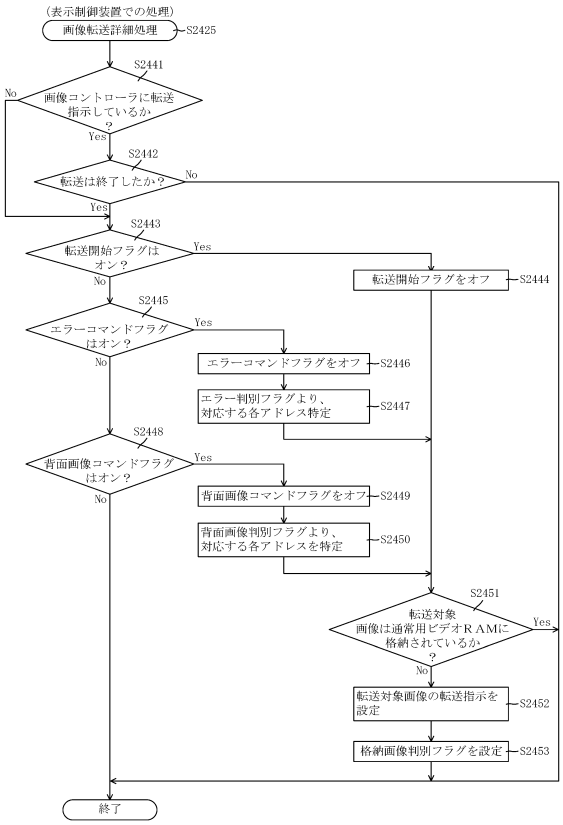
【図１０１７】



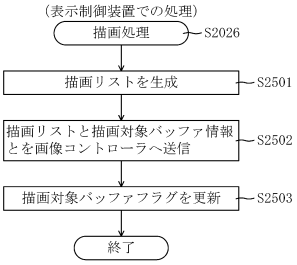
【図１０１８】



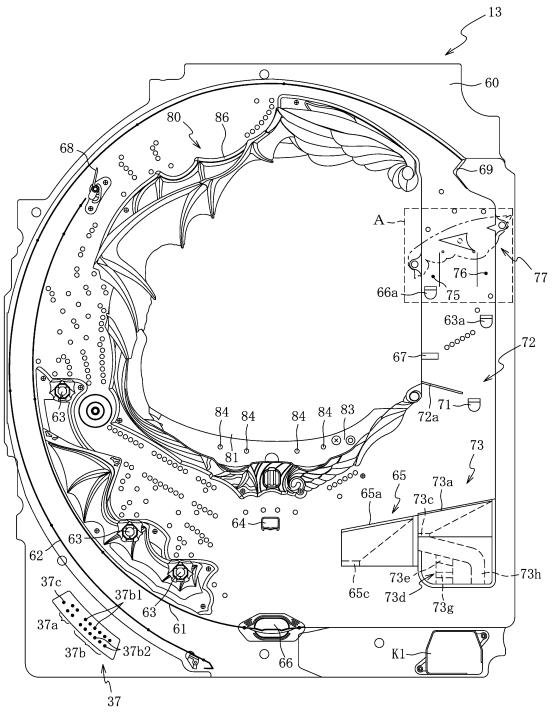
【図１０１９】



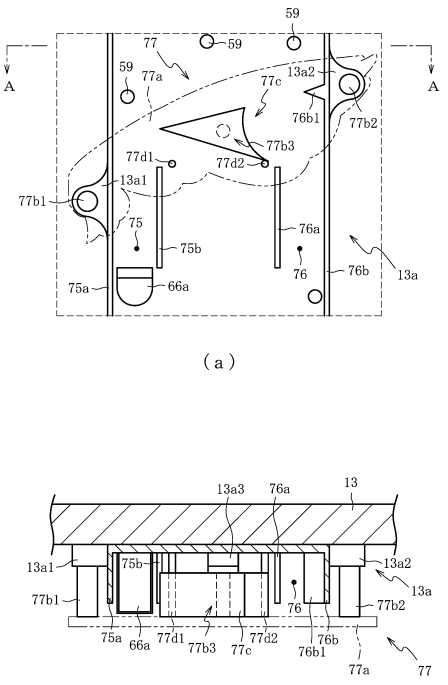
【図１０２０】



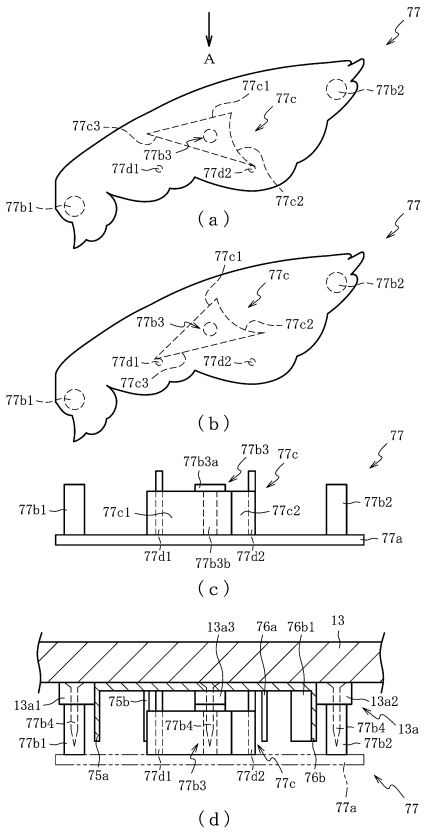
【図１０２１】



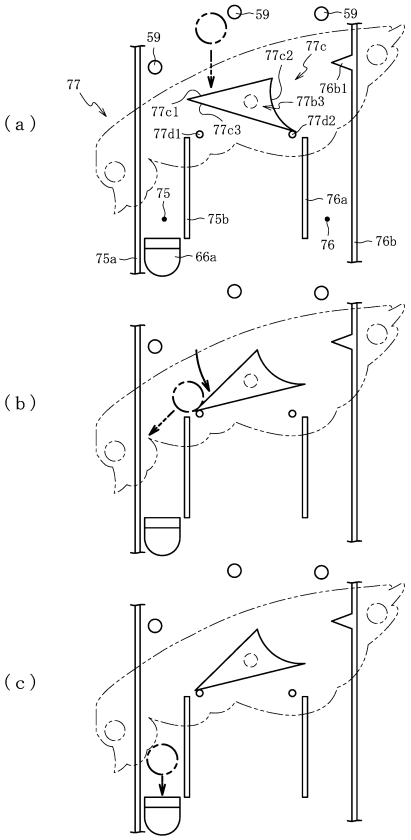
【図１０２２】



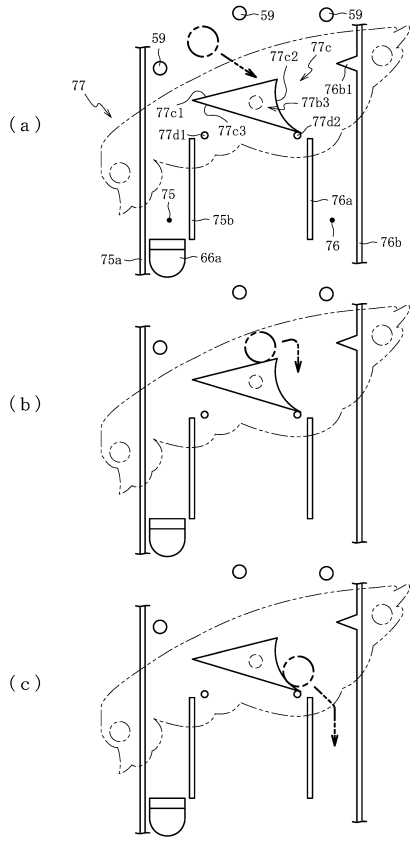
【図１０２３】



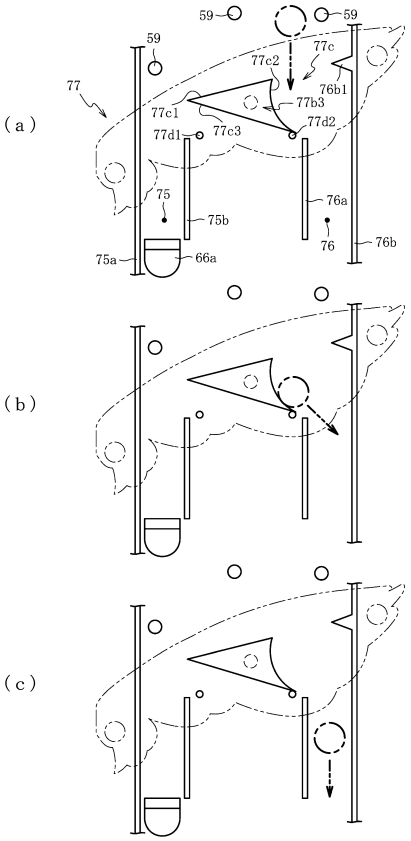
【図１０２４】



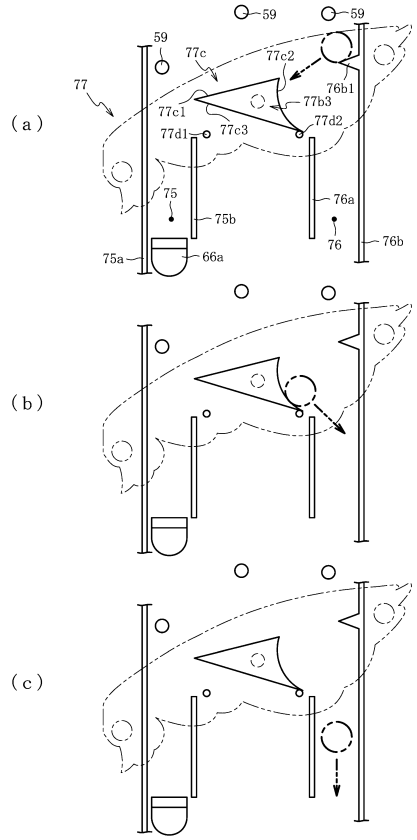
【図１０２５】



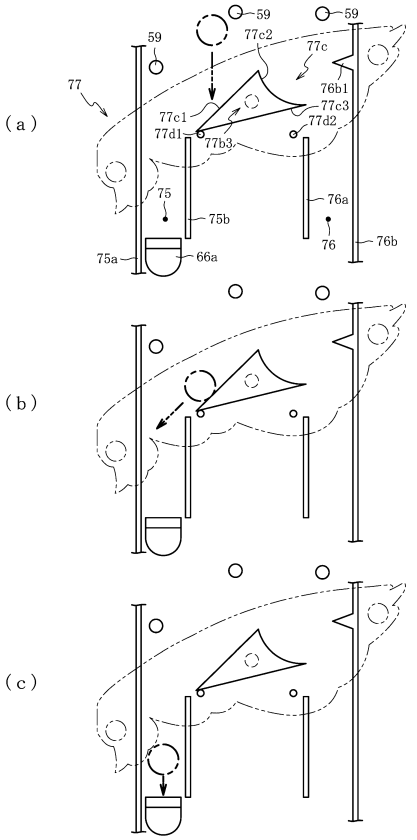
【図１０２６】



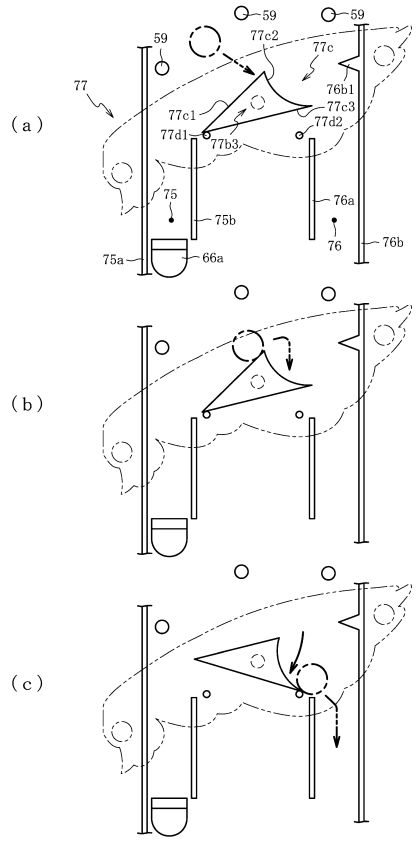
【図１０２７】



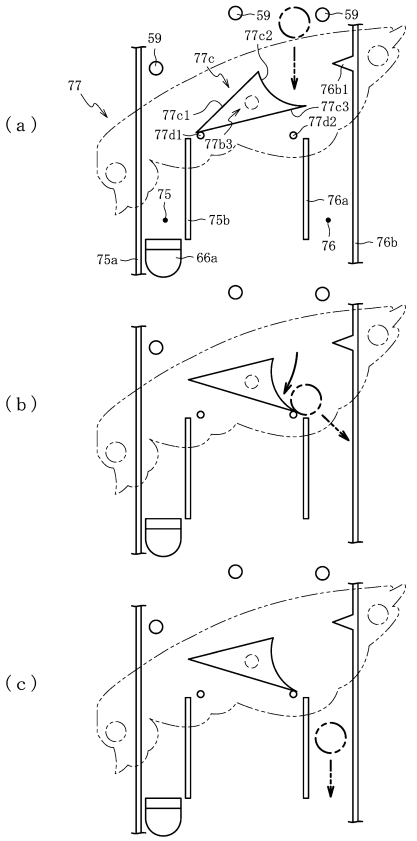
【図１０２８】



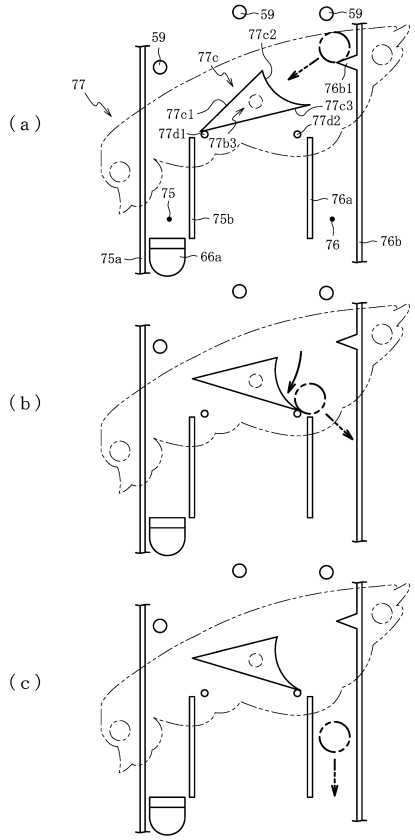
【図１０２９】



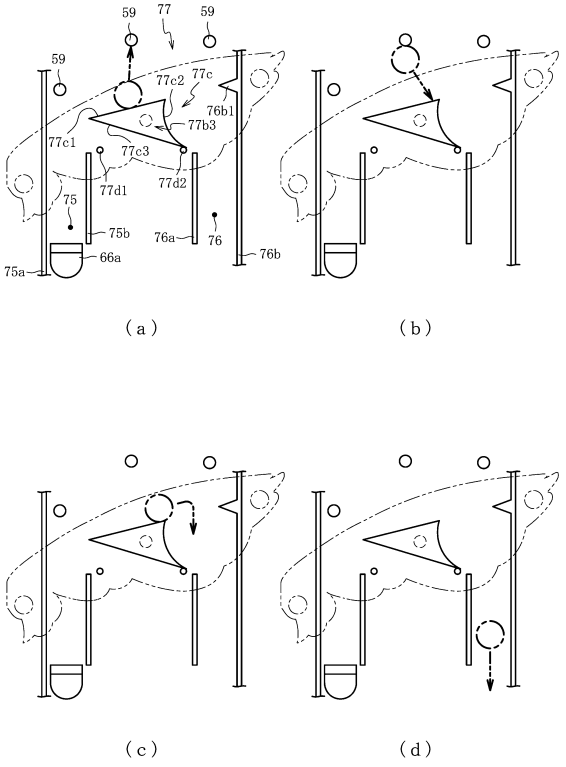
【図１０３０】



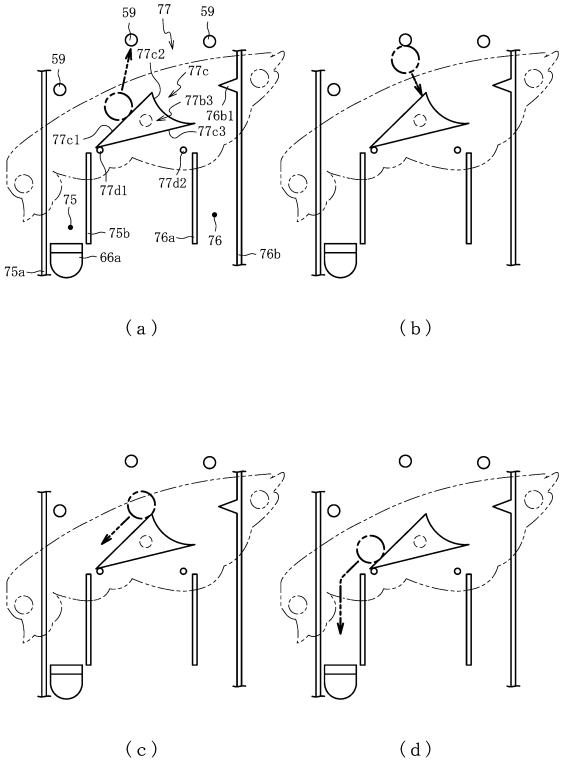
【図１０３１】



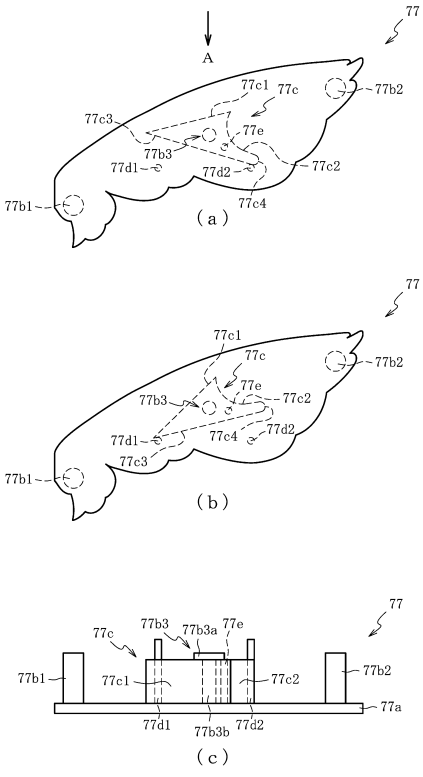
【図１０３２】



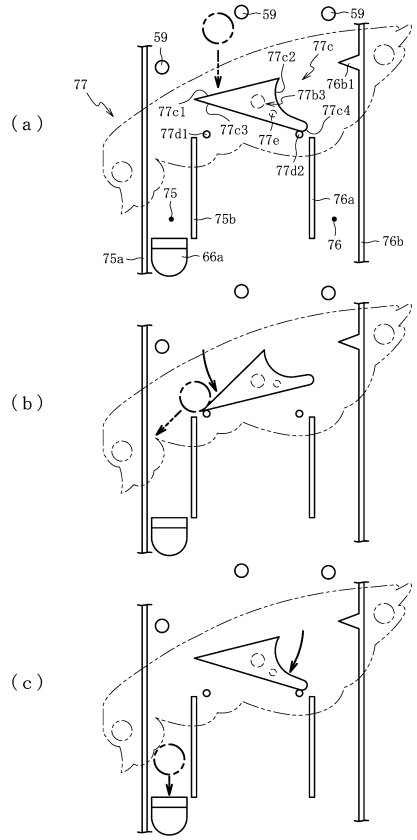
【図１０３３】



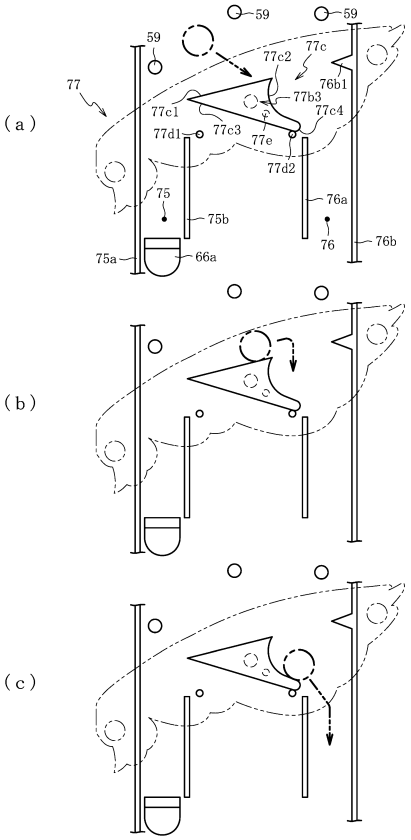
【図１０３４】



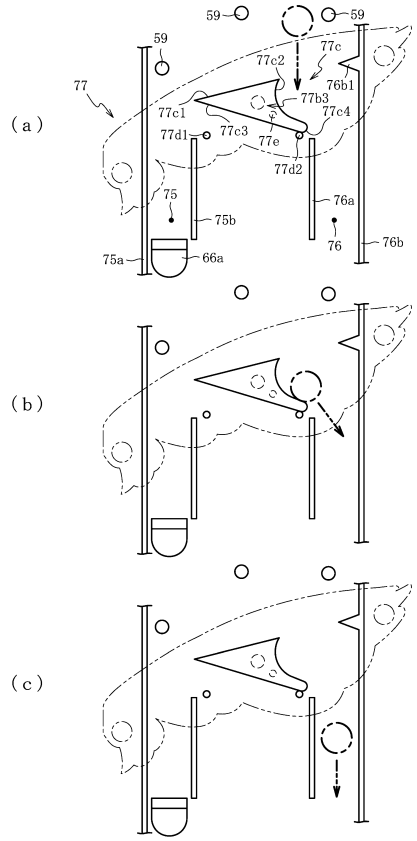
【図１０３５】



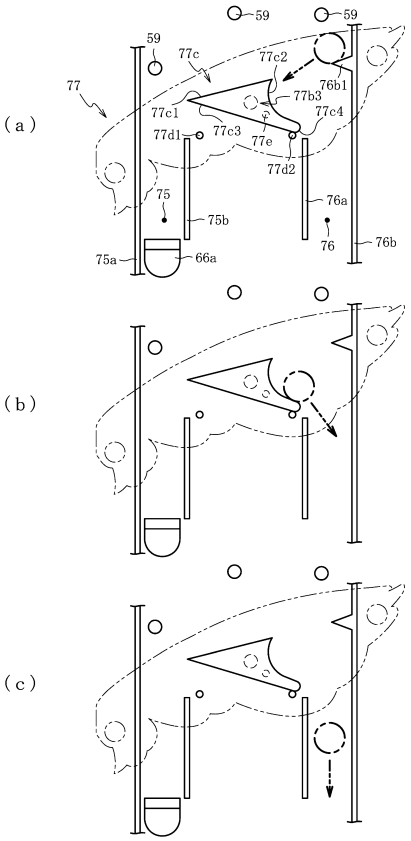
【図１０３６】



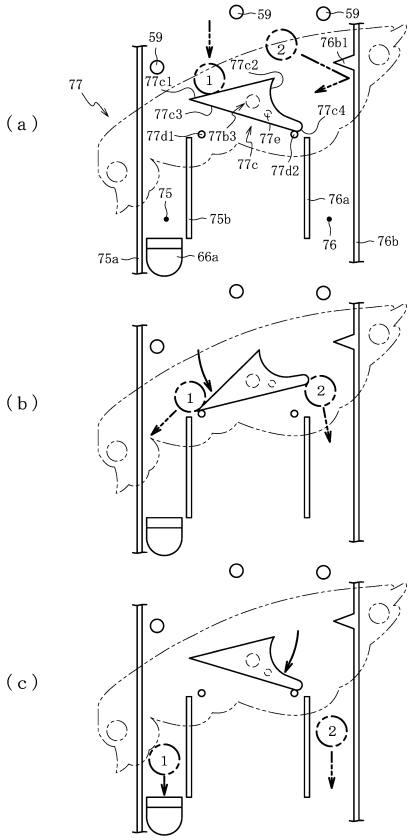
【図１０３７】



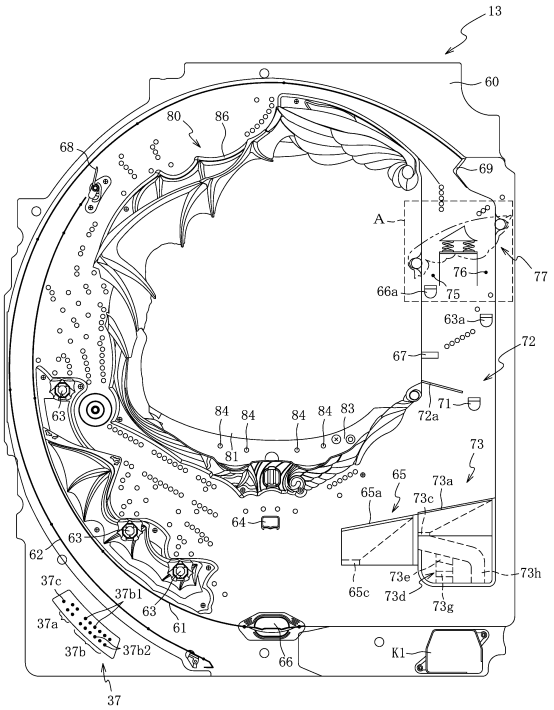
【図１０３８】



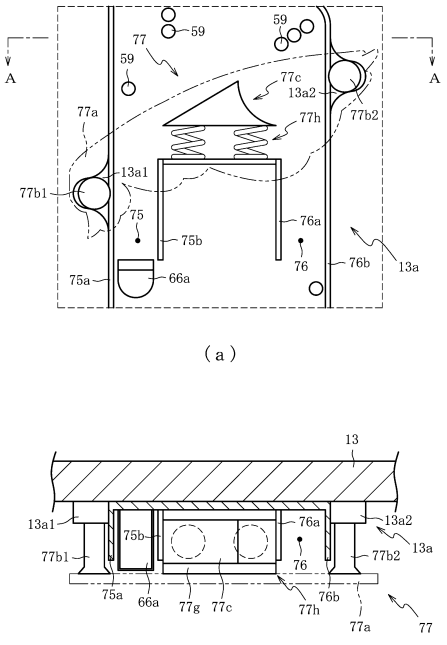
【図１０３９】



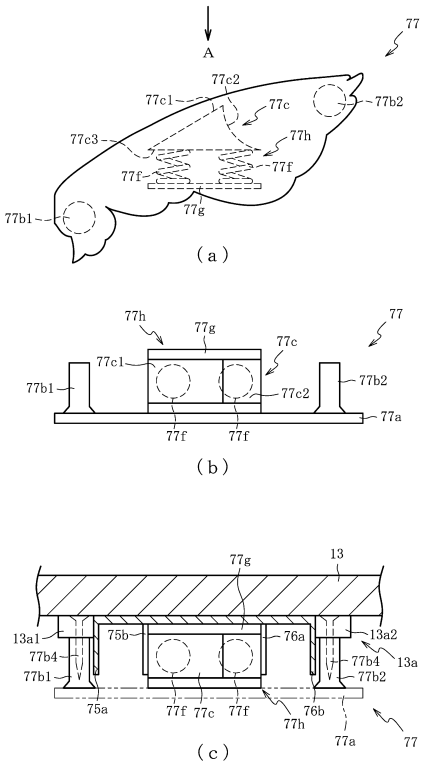
【図１０４０】



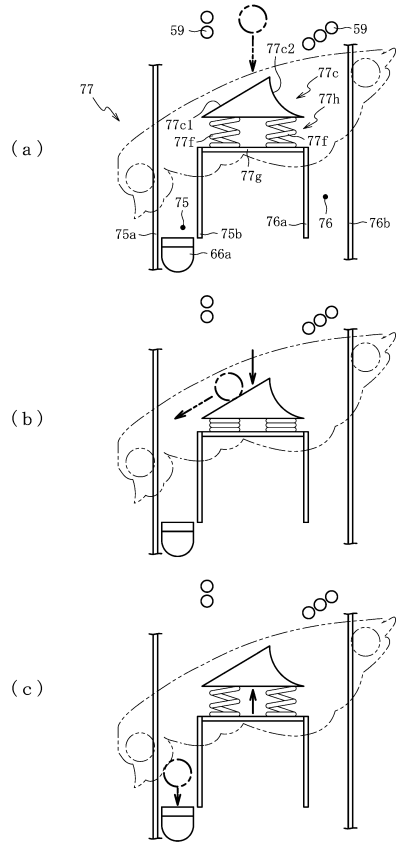
【図１０４１】



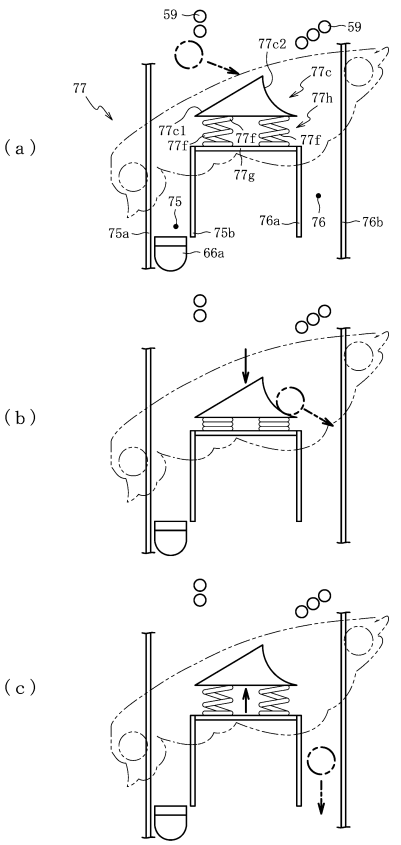
【図１０４２】



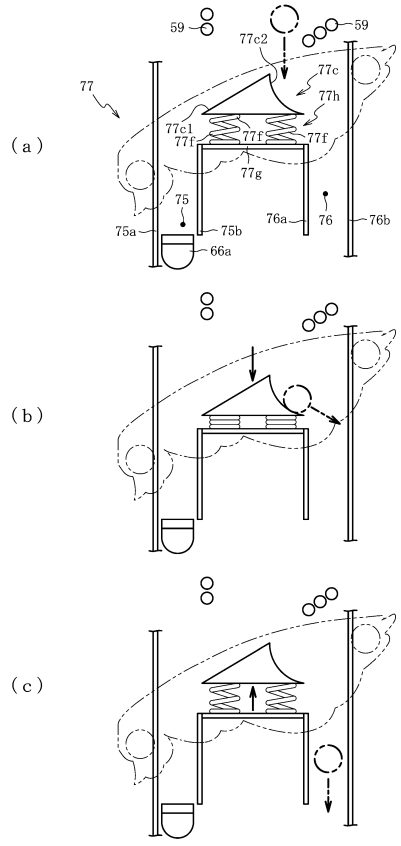
【図１０４３】



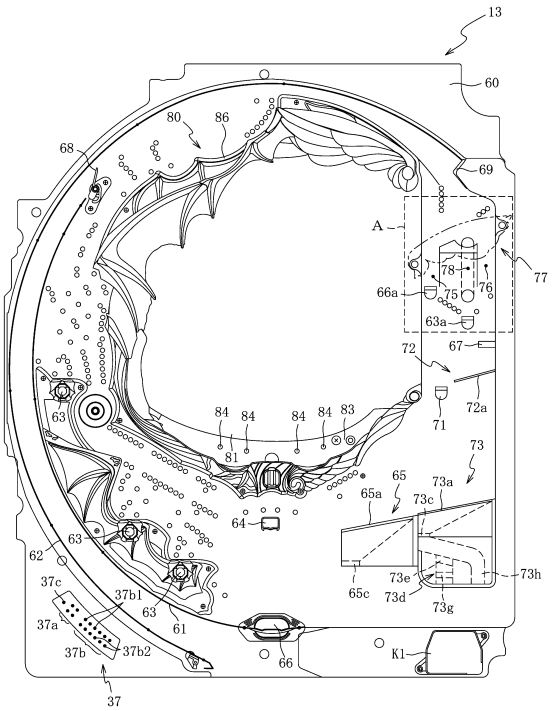
【図１０４４】



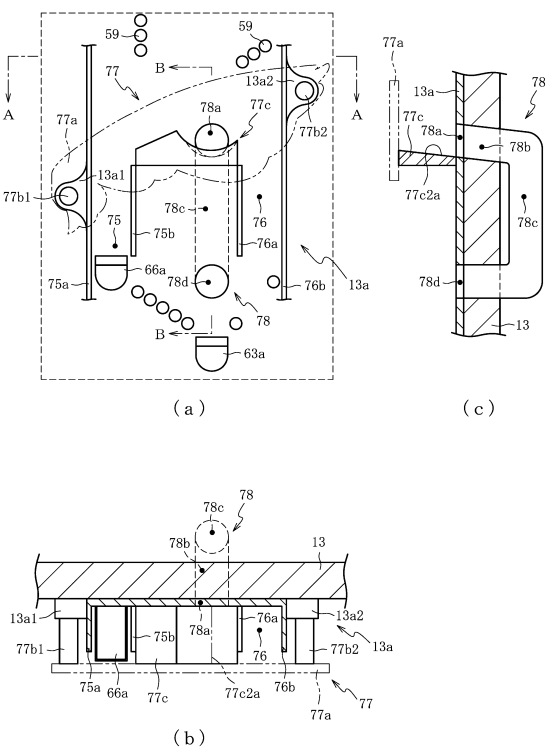
【図１０４５】



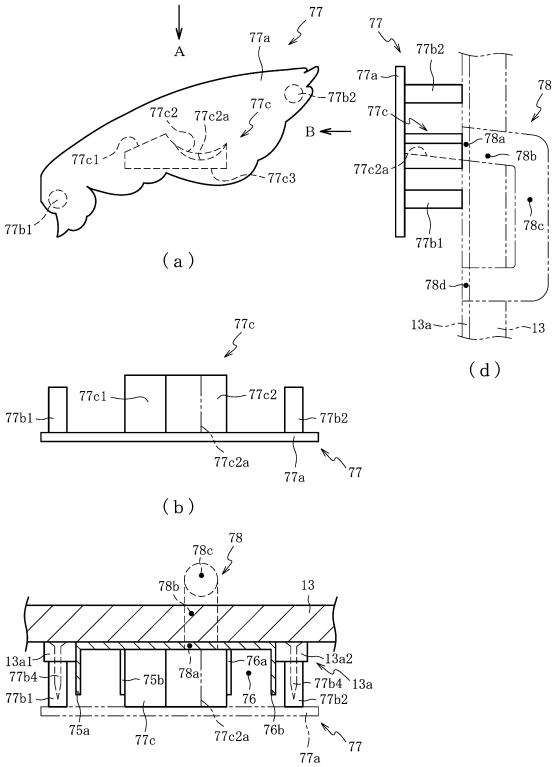
【図１０４６】



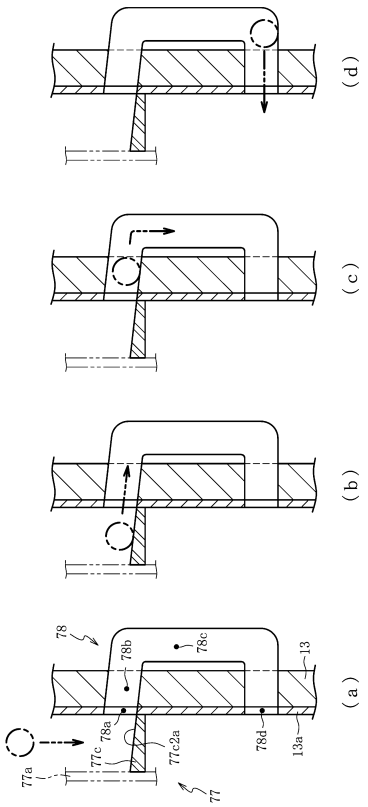
【図１０４７】



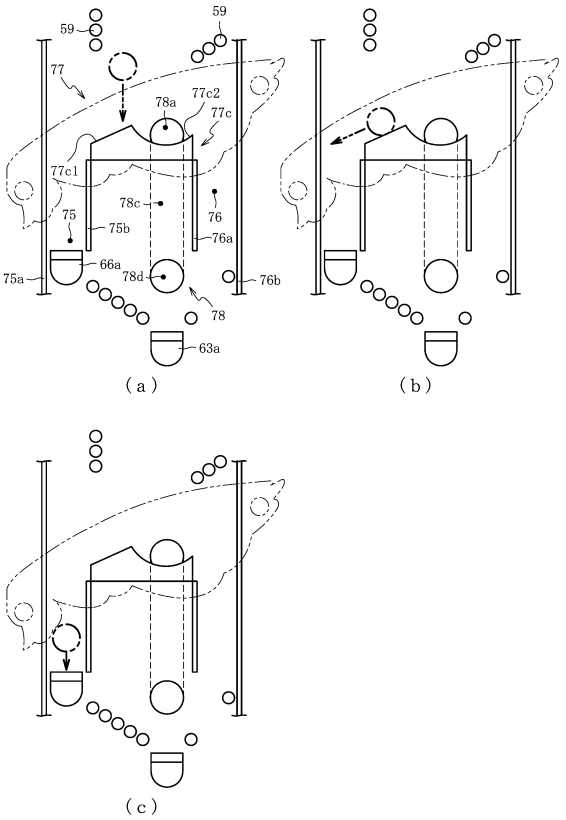
【図１０４８】



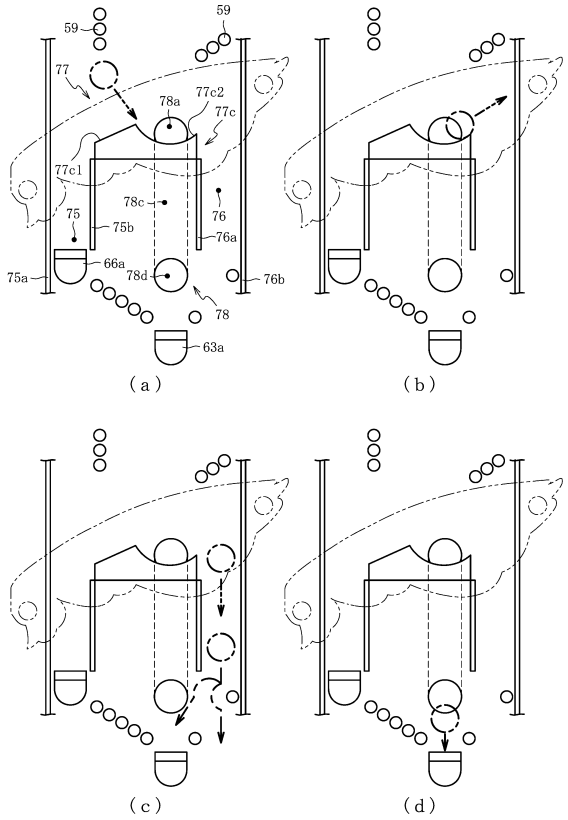
【図１０４９】



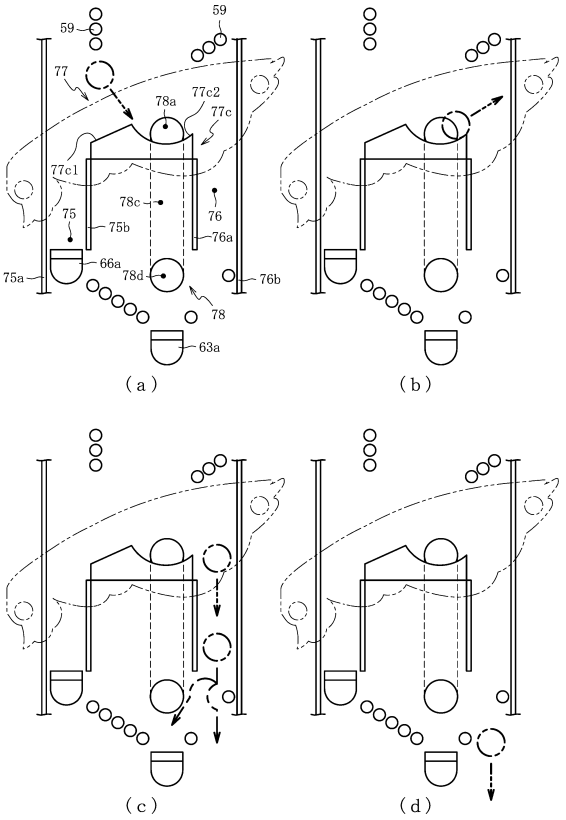
【図１０５０】



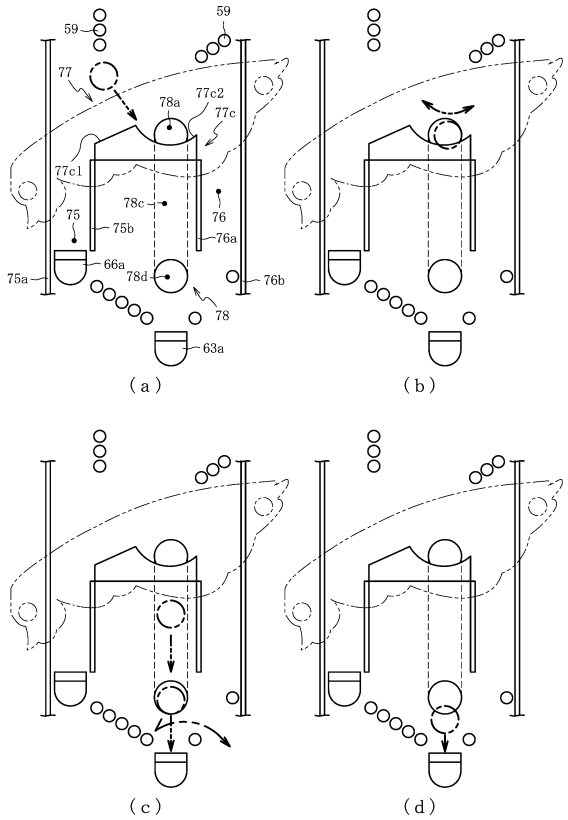
【図１０５１】



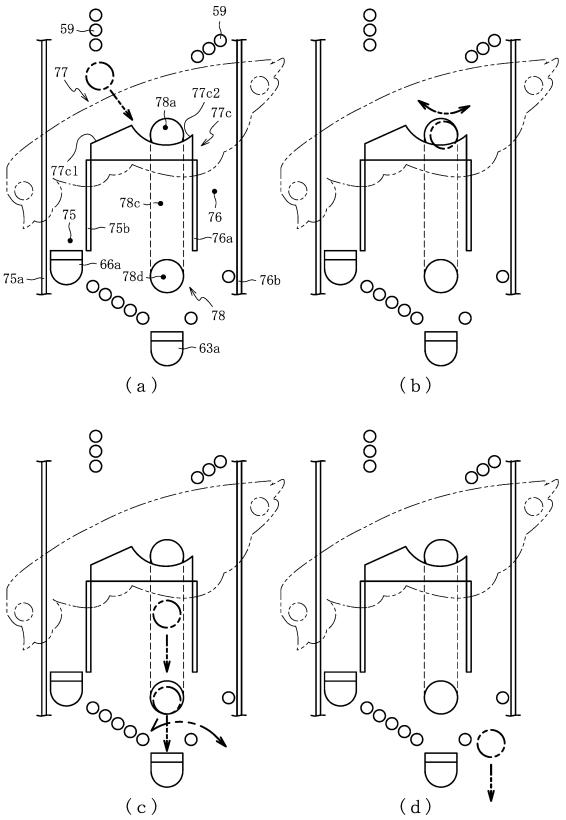
【図１０５２】



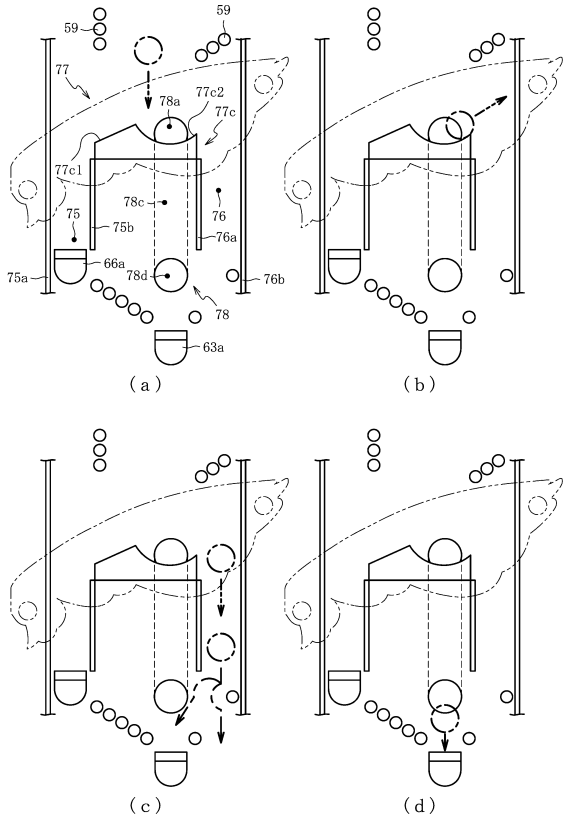
【図１０５３】



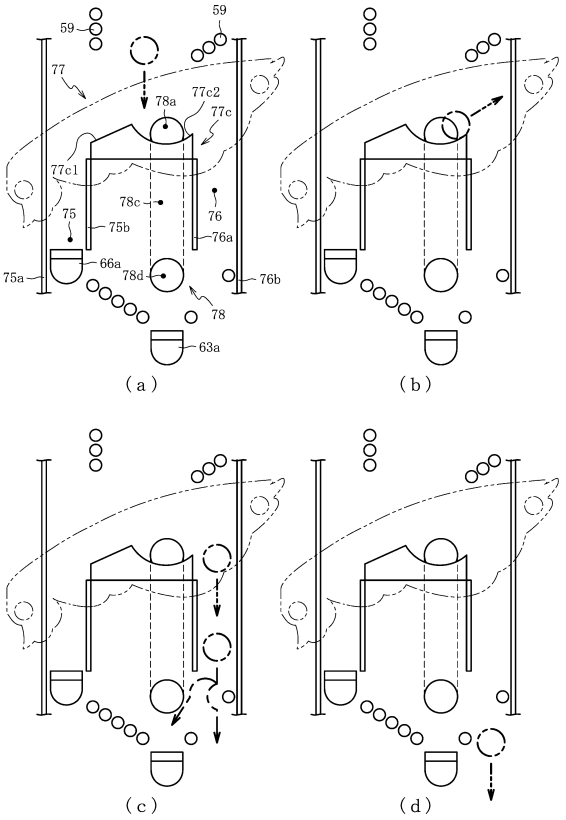
【図１０５４】



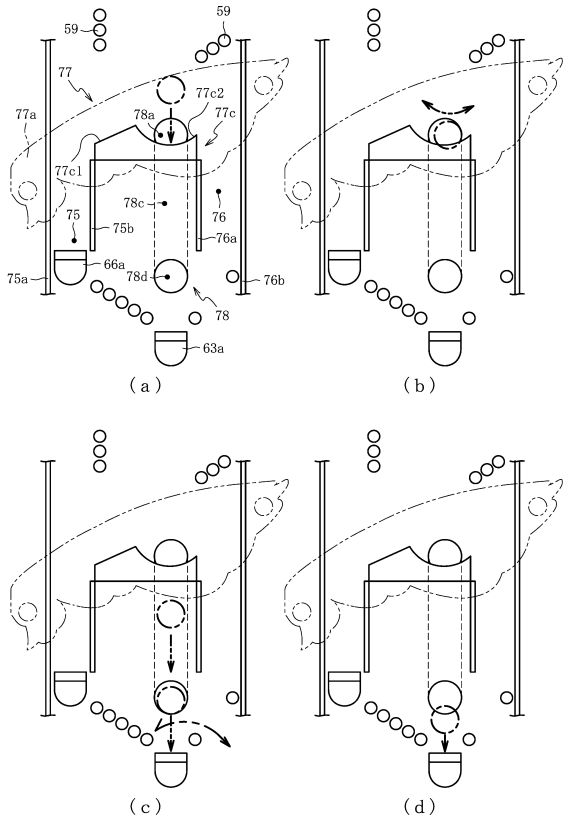
【図１０５５】



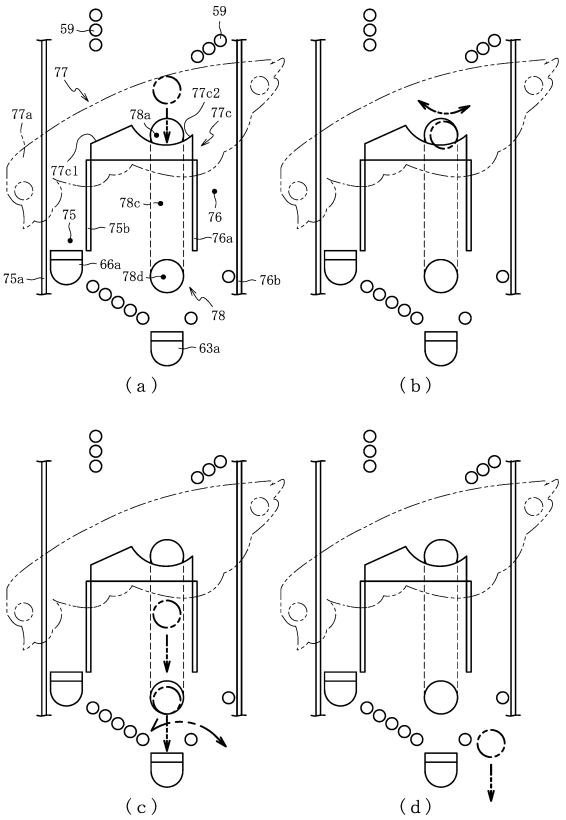
【図１０５６】



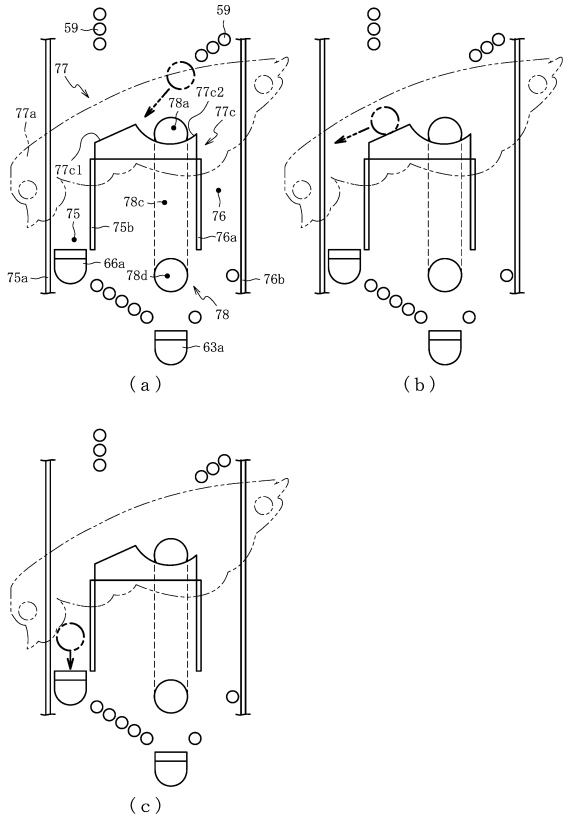
【図１０５７】



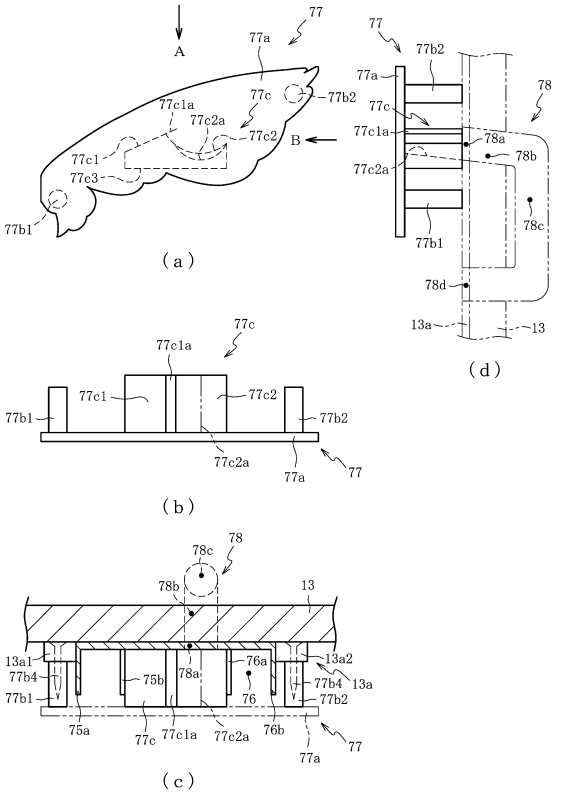
【図１０５８】



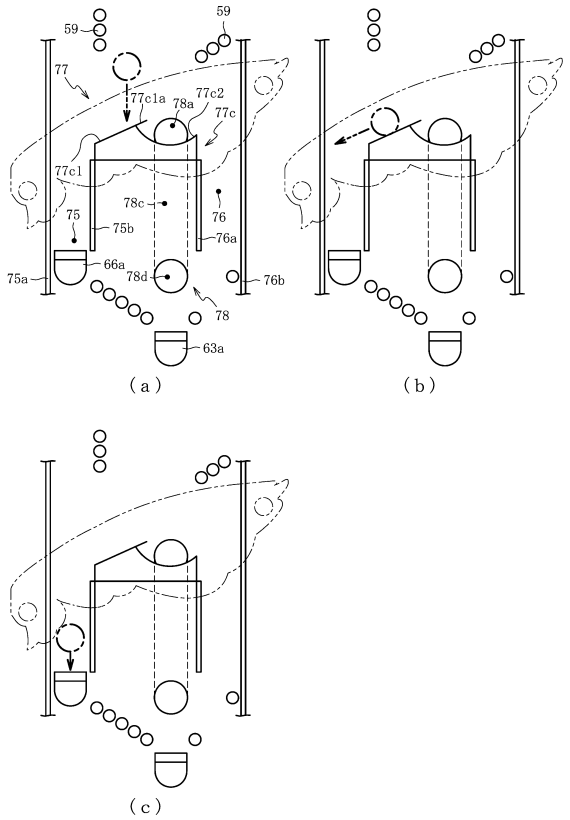
【図１０５９】



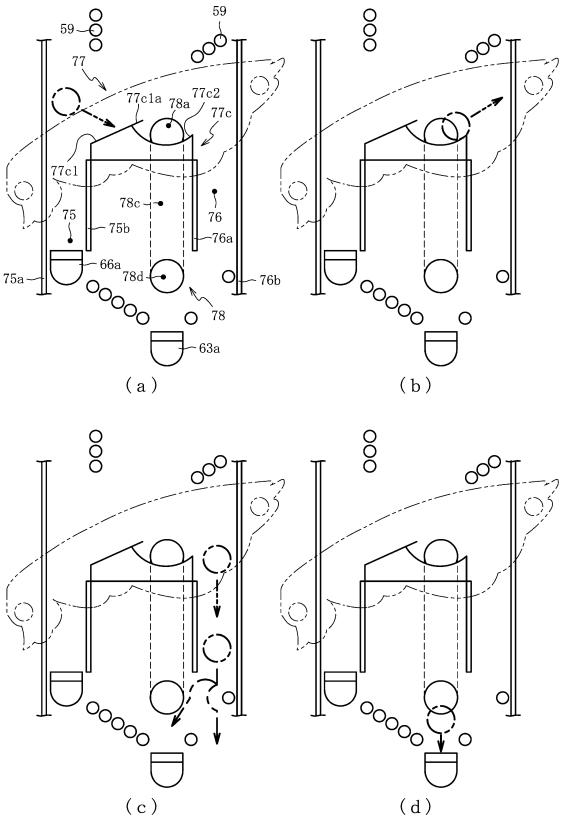
【図１０６０】



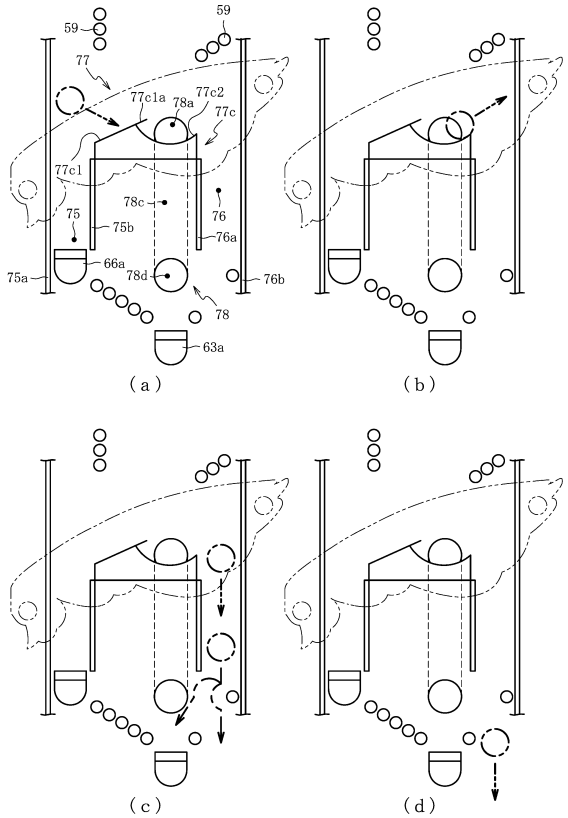
【図１０６１】



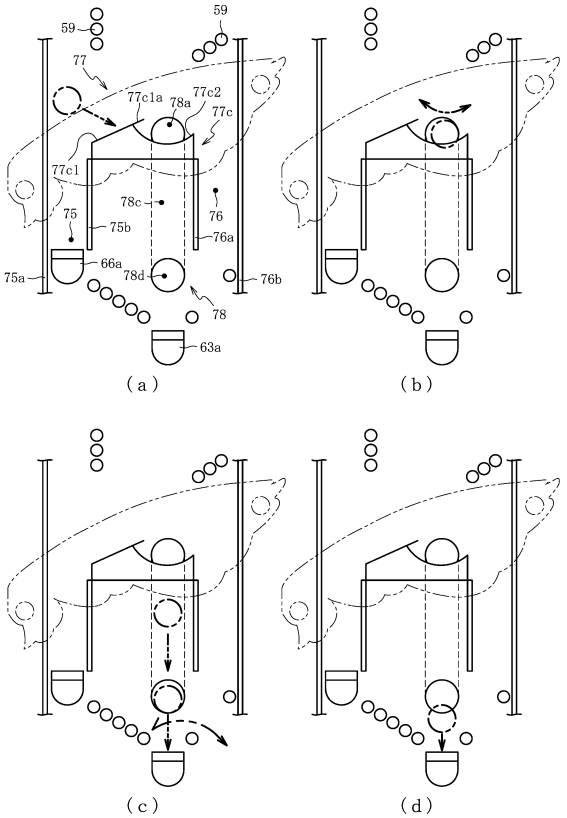
【図１０６２】



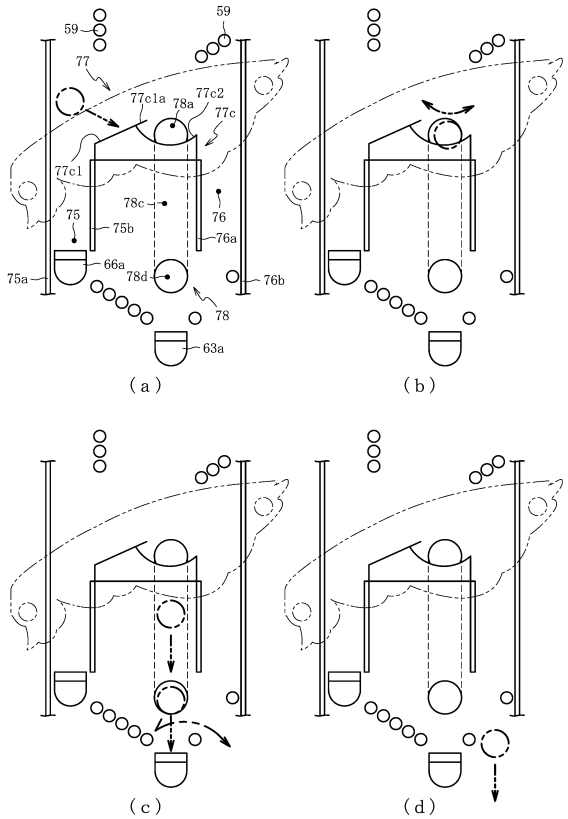
【図１０６３】



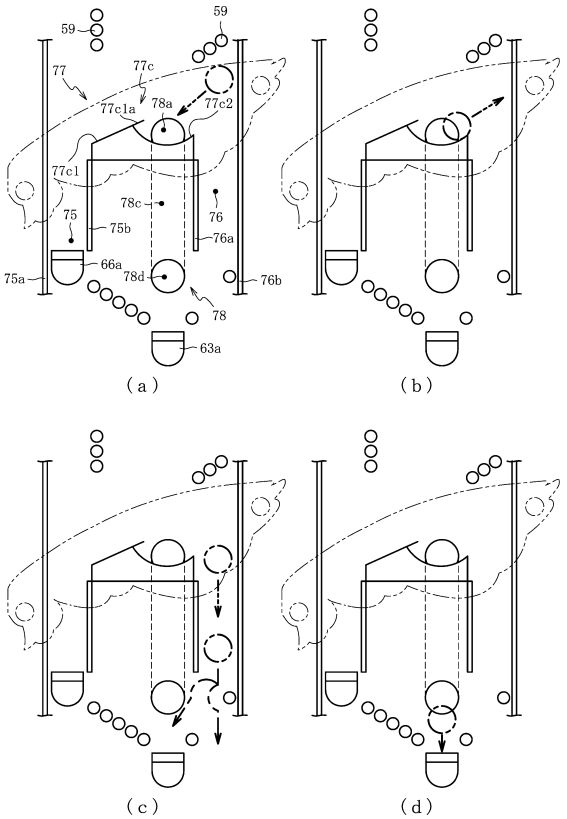
【図１０６４】



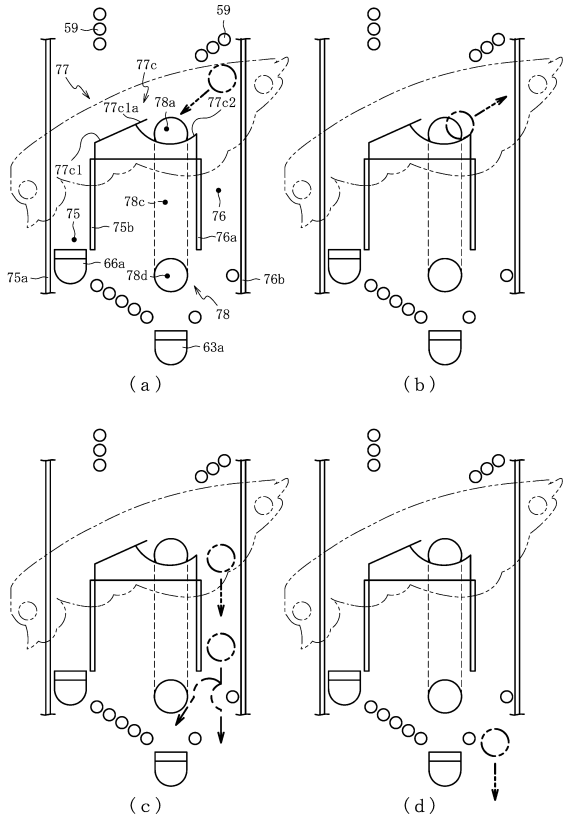
【図１０６５】



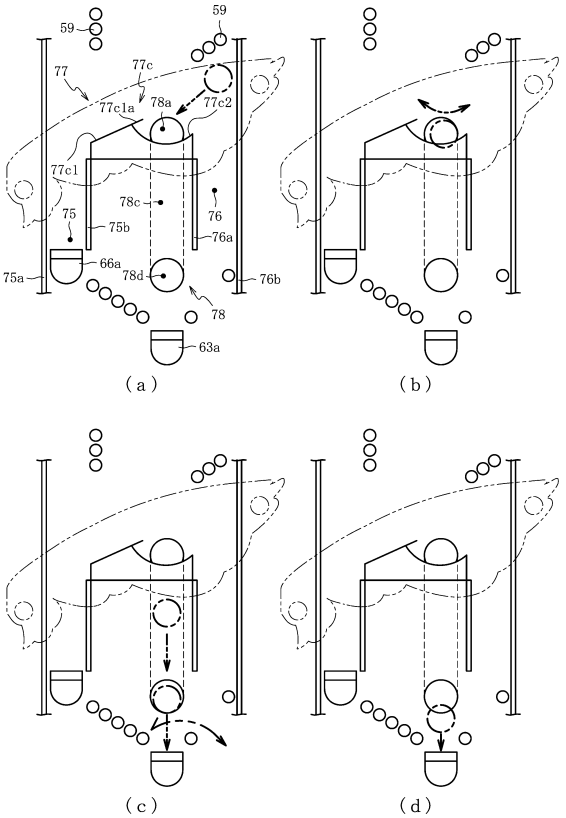
【図１０６６】



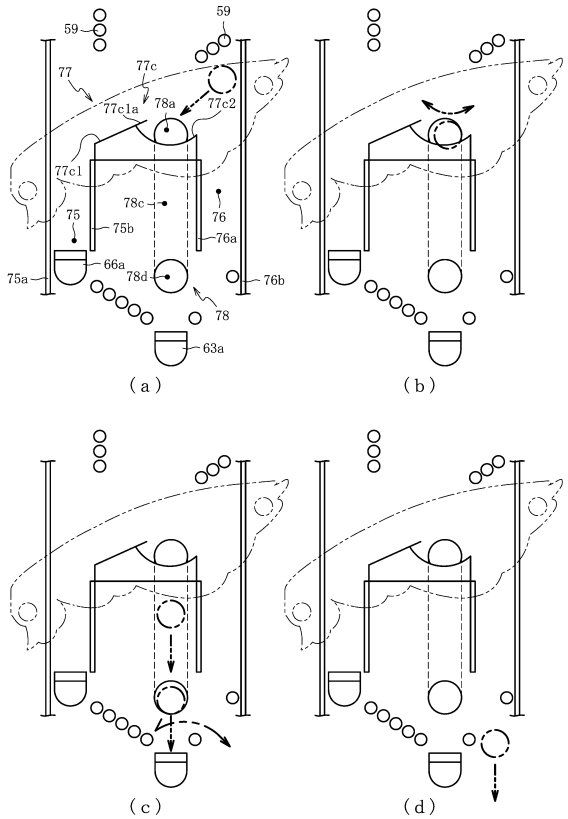
【図１０６７】



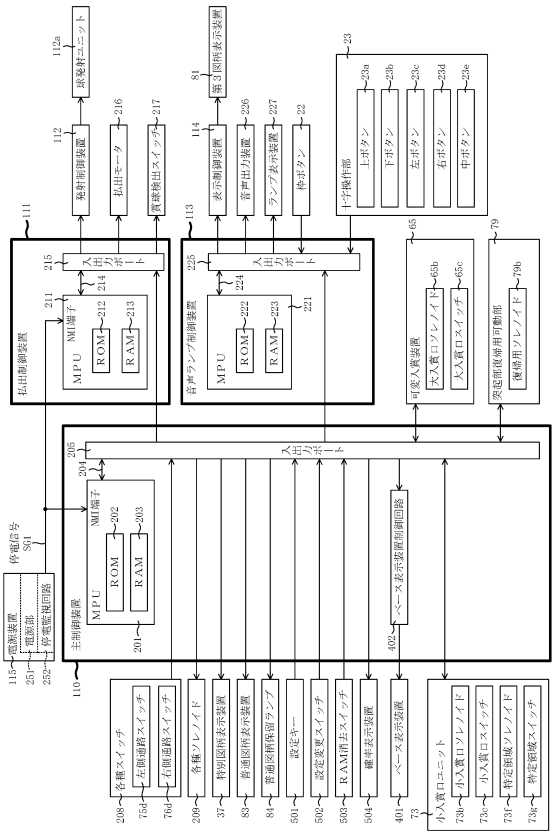
【図１０６８】



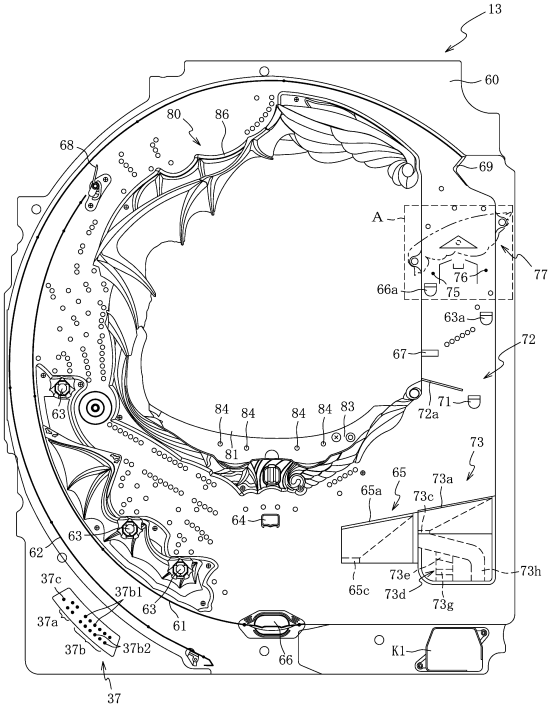
【図１０６９】



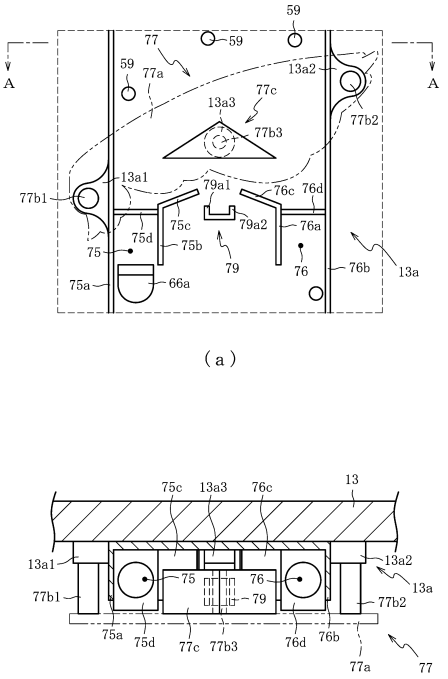
【図１０７０】



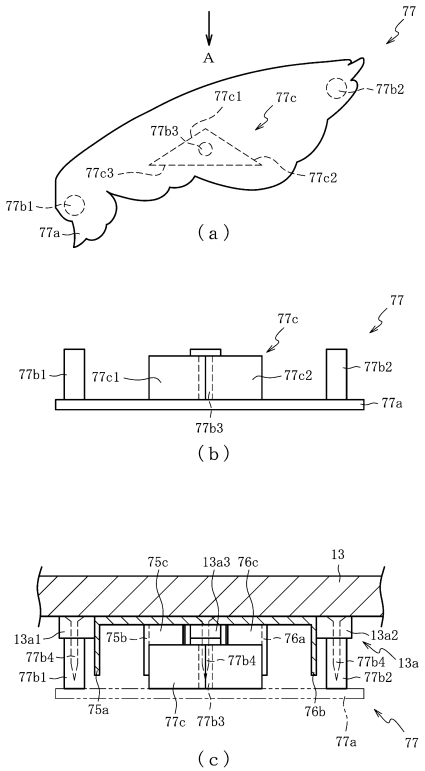
【図１０７１】



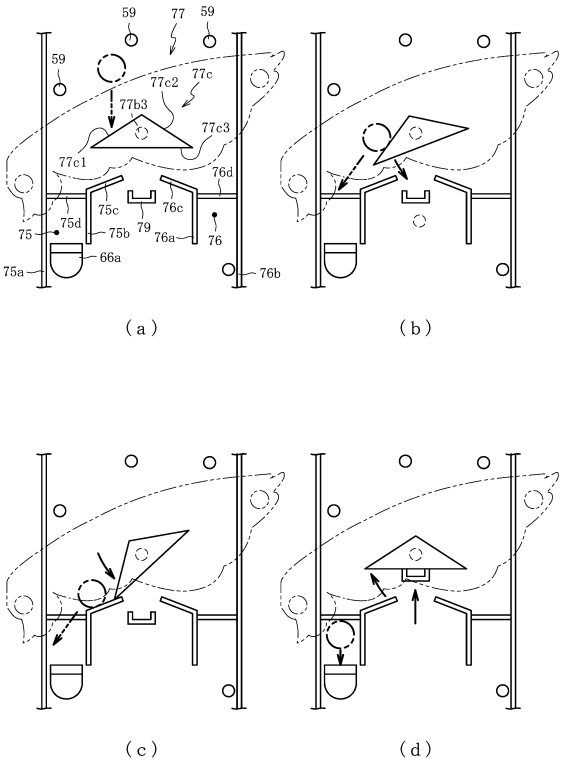
【図１０７２】



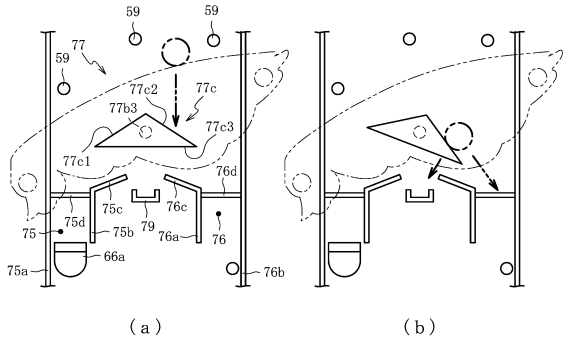
【図１０７３】



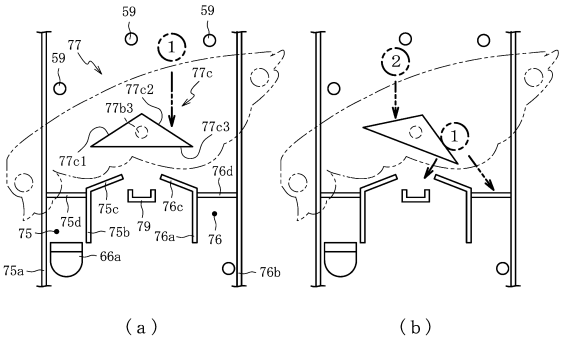
【図１０７４】



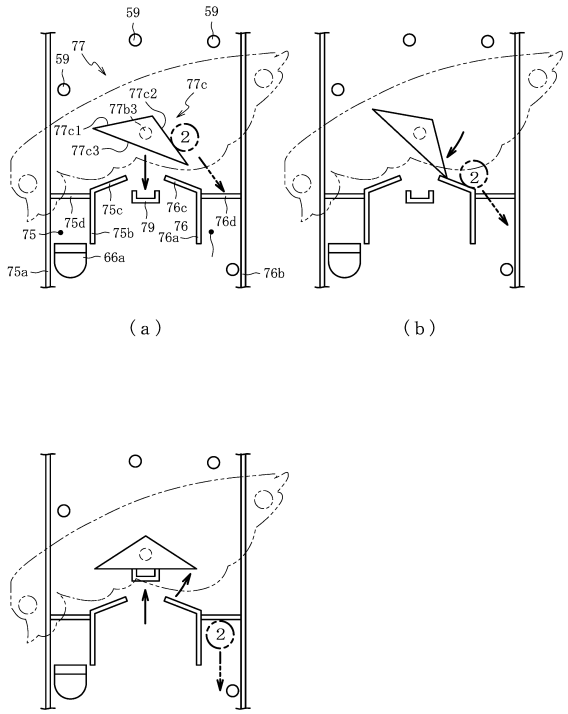
【図１０７５】



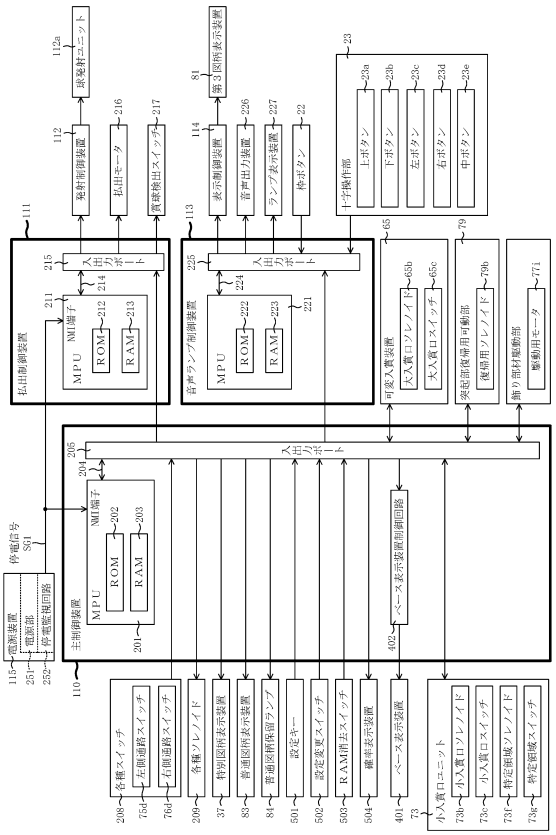
【図１０７６】



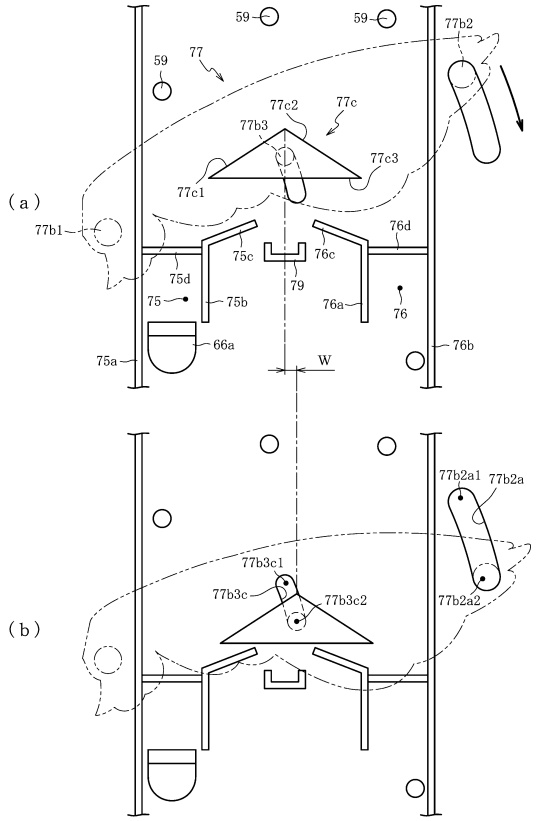
【図１０７７】



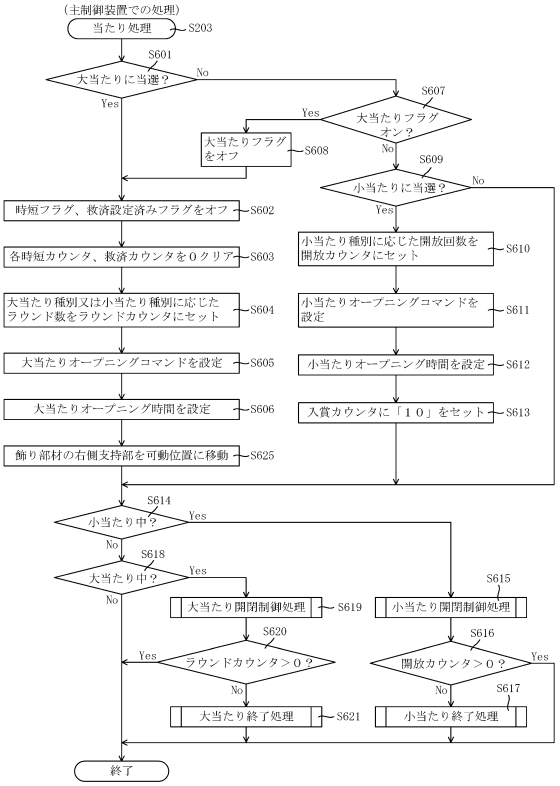
【図１０７８】



【図１０７９】



【図１０８０】



【図１０８１】

