(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7569083号
(P7569083)

(45)発行日　令和6年10月17日(2024.10.17)

(24)登録日　令和6年10月8日(2024.10.8)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全560頁）

(21)出願番号　特願2021-72479(P2021-72479)
(22)出願日　令和3年4月22日(2021.4.22)
(65)公開番号　特開2022-166996(P2022-166996A)
(43)公開日　令和4年11月4日(2022.11.4)
審査請求日　令和5年6月19日(2023.6.19)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100156362
弁理士　八木 健一
(74)代理人　100128923
弁理士　納谷 洋弘
(72)発明者　石原 直樹
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　中山 和之
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　冨岡 洋宗
東京都江東区有明三丁目７番２６号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

識別図柄の可変表示を実行可能な遊技機において、

演出を実行する演出実行手段と、

遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態と、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態とは異なる遊技状態であり、特別条件を満たす場合に遊技者に所定の特典を付与可能な特別遊技状態と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、

前記特定遊技状態において終了条件が成立すると、前記識別図柄の変動表示の終了後に当該特定遊技状態から前記通常遊技状態に移行し、

前記演出実行手段は、

複数種類の演出態様のいずれかにて実行する演出態様実行手段と、

前記演出態様実行手段により実行される演出態様を選択する演出態様選択手段と、

を有し、

前記演出態様実行手段は、

前記特定遊技状態において、少なくとも第１特定演出態様と前記第１特定演出態様とは異なる第２特定演出態様とが含まれた複数の特定演出態様の中からいずれかの演出態様にて実行可能であり、

前記演出態様選択手段は、
所定の選択条件が成立している場合に、少なくとも前記第１特定演出態様と前記第２特定演出態様とのいずれかの演出態様を遊技者により選択可能にし、
前記演出態様実行手段は、
前記特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件を満たしたときに実行されている演出態様を、前記特別遊技状態の終了後の前記特定遊技状態にて継続して実行可能であり、
前記演出実行手段は、
前記第１特定演出態様においては、特定条件が成立すると該特定条件の成立後に特殊演出を実行し、
前記第２特定演出態様においては、特定条件が成立した場合であっても該特定条件の成立後に前記特殊演出を実行せず、
前記特定遊技状態において所定演出を実行可能であり、
前記所定演出は、
前記特定遊技状態において終了条件が成立することになる前記識別図柄の停止表示と次回の前記識別図柄の変動表示とに跨って実行される演出であり、
前記特別遊技状態において前記特定条件が成立しなかった場合に、該特別遊技状態の終了後にも実行される演出である
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させるもの（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機が知られている（所謂２種タイプの遊技機）。こうした大当り遊技状態に制御されると、遊技球の入球が容易となるような有利な開放態様（例えば、開放時間２９秒×１０ラウンド等）で大入賞口が開放され、当該大入賞口に入球した遊技球に対応する賞球（遊技球）が払い出し可能に構成されている。
【０００３】
また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１３－５９６８２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
そして、遊技機の遊技状態や遊技状況等に応じて適切な演出を行い、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。
【０００６】
本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにあ

る。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）は、識別図柄の可変表示を実行可能な遊技機において、
演出を実行する演出実行手段と、遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態と、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態とは異なる遊技状態であり、特別条件を満たす場合に遊技者に所定の特典を付与可能な特別遊技状態と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、前記特定遊技状態において終了条件が成立すると、前記識別図柄の変動表示の終了後に当該特定遊技状態から前記通常遊技状態に移行し、
前記演出実行手段は、複数種類の演出態様のいずれかにて実行する演出態様実行手段と、前記演出態様実行手段により実行される演出態様を選択する演出態様選択手段と、を有し、
前記演出態様実行手段は、前記特定遊技状態において、少なくとも第１特定演出態様と前記第１特定演出態様とは異なる第２特定演出態様とが含まれた複数の特定演出態様の中からいずれかの演出態様にて実行可能であり、
前記演出態様選択手段は、所定の選択条件が成立している場合に、少なくとも前記第１特定演出態様と前記第２特定演出態様とのいずれかの演出態様を遊技者により選択可能にし、
前記演出態様実行手段は、前記特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件を満たしたときに実行されている演出態様を、前記特別遊技状態の終了後の前記特定遊技状態にて継続して実行可能であり、
前記演出実行手段は、前記第１特定演出態様においては、特定条件が成立すると該特定条件の成立後に特殊演出を実行し、前記第２特定演出態様においては、特定条件が成立した場合であっても該特定条件の成立後に前記特殊演出を実行せず、
前記特定遊技状態において所定演出を実行可能であり、
前記所定演出は、前記特定遊技状態において終了条件が成立することになる前記識別図柄の停止表示と次回の前記識別図柄の変動表示とに跨って実行される演出であり、前記特別遊技状態において前記特定条件が成立しなかった場合に、該特別遊技状態の終了後にも実行される演出であることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図２】第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図３】第１のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図４】第１のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図５】第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニットを示す正面図の一例である。
【図６】第１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図７】パチンコ遊技機の遊技フローの一例である。
【図８】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。
【図９】第１のパチンコ遊技機における設定値毎の大当り確率（概算）を示すテーブルの一例である。
【図１０】第１のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図１１】第１のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１２】（Ａ）第１のパチンコ遊技機における特別図柄停止態様決定テーブルの一例、（Ｂ）第１のパチンコ遊技機における装飾図柄停止態様決定テーブルの一例である。
【図１３】第１のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図１４】図１３に示される当り種類決定テーブルの変形例である。
【図１５】第１のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１６】第１のパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１７】第１のパチンコ遊技機の普通図柄判定テーブルの一例である。
【図１８】第１のパチンコ遊技機の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図１９】第１のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２０】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図２１】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図２２】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その３）である。
【図２３】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その４）である。
【図２４】第１のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】第１のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】第１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】第１のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】第１のパチンコ遊技機の時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】第１のパチンコ遊技機のカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４】第１のパチンコ遊技機の時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５】第１のパチンコ遊技機の天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】第１のパチンコ遊技機のカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】第１のパチンコ遊技機の時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】第１のパチンコ遊技機の時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】第１のパチンコ遊技機の時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０】第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１】第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４２】第１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図４３】第１のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャート

である。
【図４４】第１のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５】第１のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６】第１のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７】第１のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８】第１のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図４９】第１のパチンコ遊技機における第１通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。
【図５０】第１のパチンコ遊技機における第２通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１】第１のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２】第１のパチンコ遊技機における始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】第１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図５４】第１のパチンコ遊技機の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。
【図５５】第１のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。
【図５６】第１のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。
【図５７】第１のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。
【図５８】第１のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。
【図５９】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。
【図６０】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。
【図６１】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。
【図６２】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図６３】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図６４】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図６５】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。
【図６６】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報１」の信号のタイミングチャートの一例である。
【図６７】第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表である。
【図６８】第１のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出

力条件の一例を示す表である。
【図６９】第２のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図７０】第２のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図７１】第２のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図７２】第２のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図７３】第２のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図７４】第２のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図７５】第２のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図７６】第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図７７】第２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図７８】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図７９】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図８０】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図８１】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図８２】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図８３】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図８４】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図８５】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図８６】第２のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図８７】第３のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図８８】第３のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図８９】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図９０】第３のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図９１】第３のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図９２】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図９３】第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図９４】第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図９５】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図９６】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９７】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９８】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図９９】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１００】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０１】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０２】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０３】第３のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０４】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。
【図１０５】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１０６】拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図１０７】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。
【図１０８】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図１０９】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図１１０】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１１１】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１１２】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図１１３】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１１４】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１１５】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるＡ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１１６】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１１７】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１１８】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図１１９】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図１２０】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１２１】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２２】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄管理処理の一例を示

すフローチャートである。
【図１２３】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２４】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２５】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２６】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２７】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるリミッタ回数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２８】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２９】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３０】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３１】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３２】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３３】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３４】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３５】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３６】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【図１３７】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における通常遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。
【図１３８】第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるＣ時短遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。
【図１３９】第４のパチンコ遊技機の第２実施形態の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図１４０】第４のパチンコ遊技機の第２実施形態における通常遊技状態及びＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１４１】第４のパチンコ遊技機の第２実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１４２】第４のパチンコ遊技機の第２実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１４３】第４のパチンコ遊技機の第２実施形態における通常遊技状態またはＣ時短遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。
【図１４４】第５のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図１４５】第５のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図１４６】第５のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１４７】第５のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１４８】第５のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図１４９】第５のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図１５０】第５のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１５１】第５のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図１５２】第５のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図１５３】第５のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１５４】第５のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５５】第５のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５６】第５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５７】第５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５８】第５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５９】第５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６０】第５のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６１】第５のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６２】第５のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６３】第５のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６４】第５のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６５】第５のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６６】第５のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６７】第５のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６８】第５のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【図１６９】第５のパチンコ遊技機におけるボーナスタイムを説明する説明図の一例である。
【図１７０】第５のパチンコ遊技機におけるボーナスタイムの演出を説明する表示画像の一例である。
【図１７１】第６のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図１７２】第６のパチンコ遊技機の演出ボタン装置の操作態様の変化を示す概念図の一例である。
【図１７３】第６のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図１７４】第６のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図１７５】第６のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１７６】第６のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１７７】第６のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図１７８】第６のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【図１７９】第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルの一例である。
【図１８０】第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルの一例である。
【図１８１】第６のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルと後半変動パターンテーブルの一例である。
【図１８２】第６のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１８３】第６のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図１８４】第６のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図１８５】第６のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１８６】第６のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８７】第６のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８８】第６のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８９】第６のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図１９０】第６のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図１９１】第６のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９２】第６のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９３】第６のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９４】第６のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９５】第６のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９６】第６のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９７】第６のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９８】第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の演出フローの一例である。
【図１９９】第６のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の演出フローの一例である。
【図２００】第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２０１】第６のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２０２】第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブルの一例である。
【図２０３】第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブルの一例である。
【図２０４】第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。
【図２０５】第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルの一例である。
【図２０６】第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の桜蓄積予告決定テーブルの一

例である。
【図２０７】第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の対決リーチの援護アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。
【図２０８】第６のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の蓮の花予告決定テーブルの一例である。
【図２０９】第６のパチンコ遊技機における大当り遊技状態の扇子予告決定テーブルの一例である。
【図２１０】第６のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１１】第６のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１２】第６のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図２１３】第６のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図２１４】第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態における西軍モード及び東軍モードの通常表示画像の一例である。
【図２１５】第６のパチンコ遊技機における桜蓄積予告の演出を説明する表示画像（その１）の一例である。
【図２１６】第６のパチンコ遊技機における桜蓄積予告の演出を説明する表示画像（その２）の一例である。
【図２１７】第６のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像（その１）の一例である。
【図２１８】第６のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像（その２）の一例である。
【図２１９】第６のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像（その３）の一例である。
【図２２０】第６のパチンコ遊技機における決戦への道の演出を説明する表示画像（その１）の一例である。
【図２２１】第６のパチンコ遊技機における決戦への道の演出を説明する表示画像（その２）の一例である。
【図２２２】第６のパチンコ遊技機における極決戦への道の演出を説明する表示画像の一例である。
【図２２３】第６のパチンコ遊技機における対決リーチの演出を説明する表示画像（その１）の一例である。
【図２２４】第６のパチンコ遊技機における対決リーチの演出を説明する表示画像（その２）の一例である。
【図２２５】第６のパチンコ遊技機における蓮の花予告の演出を説明する表示画像の一例である。
【図２２６】第６のパチンコ遊技機における合戦リーチの演出を説明する表示画像（その１）の一例である。
【図２２７】第６のパチンコ遊技機における合戦リーチの演出を説明する表示画像（その２）の一例である。
【図２２８】第６のパチンコ遊技機における決戦への道の操作演出時間と演出ボタン装置の受付時間の構成を説明する構成図の一例である。
【図２２９】第６のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。
【図２３０】第６のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「外部情報３」の信号のタイミングチャートの一例である。
【図２３１】第７のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図２３２】第７のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図２３３】第７のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図２３４】第７のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図２３５】第７のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図２３６】第７のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２３７】第７のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２３８】第７のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの移行図の一例である。
【図２３９】第７のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。
【図２４０】第７のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図２４１】第７のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図２４２】第７のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。
【図２４３】第７のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２４４】第７のパチンコ遊技機における第１の時短遊技状態の普通電動役物の作動内容の一例である。
【図２４５】第７のパチンコ遊技機における右打ち指示期間設定テーブルの一例である。
【図２４６】第７のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４７】第７のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４８】第７のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４９】第７のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５０】第７のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５１】第７のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５２】第７のパチンコ遊技機における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５３】第７のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５４】第７のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５５】第７のパチンコ遊技機における小当り遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５６】第７のパチンコ遊技機における小当り遊技状態制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５７】第７のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５８】第７のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５９】第７のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６０】第７のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図２６１】第７のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６２】第７のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６３】第７のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【図２６４】第７のパチンコ遊技機における遊技状態の演出フローの一例である。
【図２６５】第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２６６】第７のパチンコ遊技機における第２の通常遊技状態の開始時決定テーブルの一例である。
【図２６７】第７のパチンコ遊技機における第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２６８】第７のパチンコ遊技機における第１の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２６９】第７のパチンコ遊技機における第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動以外の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２７０】第７のパチンコ遊技機における第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動時の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２７１】第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２７２】第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２７３】第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２７４】第７のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。
【図２７５】第７のパチンコ遊技機における小当り演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２７６】第７のパチンコ遊技機におけるＶ通過演出パターン決定テーブルの一例である。
【図２７７】第７のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブルの一例である。
【図２７８】第７のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７９】第７のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８０】第７のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図２８１】第７のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図２８２】第７のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャート（その３）である。
【図２８３】第７のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８４】第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態の通常表示画像の一例である。
【図２８５】第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態のカード演出及び扉演出を説明する表示画像の一例である。
【図２８６】第７のパチンコ遊技機における第１の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演

出を説明する表示画像の一例である。
【図２８７】第７のパチンコ遊技機における遊技者による演出ステージの選択を説明する表示画像の一例である。
【図２８８】第７のパチンコ遊技機における男性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。
【図２８９】第７のパチンコ遊技機における女性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。
【図２９０】第７のパチンコ遊技機における小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口を通過しなかったときに行われる演出を説明する表示画像の一例である。
【図２９１】第７のパチンコ遊技機における戦国タイムが終了するときの演出を説明する表示画像の一例である。
【図２９２】第７のパチンコ遊技機における第２の通常遊技状態の連続バトルの演出を説明する表示画像の一例である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明の実施形態にかかる遊技機の一例として、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機、および第３のパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。
【００１１】
なお、この明細書において、特に断りがない限り、パチンコ遊技機の正面側を前方向、パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パチンコ遊技機の下側を下方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの時計回りの方向を右回り方向、その逆に反時計回りの方向を左回り方向として定義する。
【００１２】
第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機は、いずれも、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。このうち、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機である。これに対し、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。
【００１３】
また、第３のパチンコ遊技機は、デジパチと称される所謂１種タイプの遊技機と羽根モノと称される２種タイプの遊技機とを混合した１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この明細書で説明する第３のパチンコ遊技機も、第１特別図柄および第２特別図柄を有するが、この明細書では、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるものを例に挙げて説明する。ただし、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な１種２種混合機のパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。
【００１４】
なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、とくに言及しない限り、第１特別図柄および第２特別図柄の両方を意味するものとする。
【００１５】
また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。変動表示している図柄が停止表示（以下、「導出」とも称する）されると、後述する特別図柄の当り判定処理（以下、「特別図柄抽選」とも称する）の結果や普通図柄の当り判定処理（以下、「普通図柄抽選」とも称する）の結果が確定する。なお、図柄が見掛け上は停止しているように見えるものの、特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定しない態様（例えば仮停止した態様）で図柄が表示される場合もあるが、このような態様は上記の変動表示に含まれる。なお、図柄が例えば仮停止した場合であっても、この時点で

は特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定していないため、再び図柄を変動表示させることができる。

【００１６】

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

【００１７】

［１．第１のパチンコ遊技機］

先ず、第１のパチンコ遊技機について説明する。

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

【００２２】

［１－１．外観構成］

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

【００２３】

［１－１－１．基本構成］

図１～図３に示されるように、第１のパチンコ遊技機は、外枠２、ベースドア３、ガラスドア４、皿ユニット５、発射装置６、表示装置７（図２参照）、払出ユニット８（図２、図３参照）、基板ユニット９（図２、図３参照）、および、遊技盤ユニット１０（図２参照）等を備える。さらに、遊技盤ユニット１０の右下部にはＬＥＤユニット１６０（図２参照）が設けられている。ここでは、外枠２、ベースドア３、ガラスドア４、皿ユニット５、発射装置６、表示装置７、払出ユニット８および基板ユニット９について簡単に説

明し、遊技盤ユニット１０およびＬＥＤユニット１６０についての詳細を後述する。なお、上記の括弧書きは、図１に図示がない構成についての参照図面を示している。

【００２４】

（外枠）

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

【００２５】

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

【００２６】

（ベースドア）

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

（ガラスドア）

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

【００３１】

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

製に限られず、例えば透明樹脂製であってもよい。
【００３２】
また、ガラスドア４の下部には、遊技情報提供サービス（例えば、「ユニメモ（登録商標）」）の提供を受けるために例えば遊技者が操作することが可能な操作部６６が設けられる。この操作部６６は、遊技場の管理者等がホールメニュー画面上で操作することが可能な操作部として機能させることもできる。
【００３３】
また、ガラスドア４の上部には、上述したスピーカ３２の前方に配置されるスピーカカバー４５が設けられている。さらに、ガラスドア４の開口４１の周縁部には、発光演出等に用いられる多数のＬＥＤ群４６が配置されており、これらのＬＥＤ群４６の前方にはＬＥＤカバーが設けられている。図１および図２において図示される符号４６は、厳密にいえばＬＥＤカバーであるが、便宜上、ＬＥＤ群４６として説明する。ＬＥＤ群４６は、例えば、光での告知や、さまざまなバリエーションで発光演出等を行う演出用の発光手段であるが、このような発光演出等を実行できればＬＥＤに限られず、例えば液晶やランプ等であってもよい。
【００３４】
（皿ユニット）
皿ユニット５は、上皿５１と下皿５２とをユニット化したものである。皿ユニット５は、ベースドア３の前下部であって、ガラスドア４の下方に配置される。この皿ユニット５は、例えば球詰まり等の発生時に遊技場の店員等が球詰まりを解消できるように、上述したとおり、ベースドア３に対して回動させて開閉できるように構成されている。なお、皿ユニット５は、必ずしも上皿５１と下皿５２とをそれぞれ設ける必要はなく、一体皿として構成してもよい。
【００３５】
上皿５１は、遊技球を貯留可能に設けられており、上皿５１に貯留された遊技球は、発射装置６から遊技領域１０５（後述の図４参照）に向けて発射される。上皿５１には、払出口５３および演出ボタン５４等が設けられる。貸し出される遊技球や賞球として払い出される遊技球は、払出口５３から上皿５１に払い出される。演出ボタン５４は、所謂「ＣＨＡＮＣＥボタン」や、「プッシュボタン」等と呼ばれるものである。演出ボタン５４は、遊技者によって操作される操作機能の他、所定の演出機能を有してもよい。所定の演出機能としては、例えば特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて振動したり上方に突出したりするような機能が相当する。また、上記操作部６６の機能を兼用するようにしてもよい。
【００３６】
下皿５２は、主として上皿５１から溢れた遊技球を貯留するためのものである。下皿５２には上皿５１と連通する払出口５５が設けられており、上皿５１から溢れた遊技球は払出口５５から下皿５２に払い出される。
【００３７】
下皿５２の底面には、遊技者の操作によって開閉させることが可能な開口部（参照符号なし）が形成されている。下皿５２の底面に形成された開口部を開状態にすると、下皿５２に貯留されている遊技球を、下皿５２の下方に載置された球箱に移すことができる。なお、所謂各台計数システムが各台に設けられている場合、球箱を必要としないだけでなく、各台計数システムで計数された遊技球を貯球し、貯球された遊技球を再び遊技に供することもできる。
【００３８】
（発射装置）
発射装置６は、上皿５１に貯留された遊技球を、遊技領域１０５（後述の図４参照）に向けて発射するためのものである。発射装置６は、ベースドア３の前右下部であって、皿ユニット５の右下方に配置される。発射装置６は、パネル体６１、駆動装置（不図示）および発射ハンドル６２を備える。

【００３９】
パネル体６１は、ベースドア３に対し皿ユニット５が閉じられた状態において、皿ユニット５と、ベースドア３に固定して取り付けられた発射装置６とが外観上一体となるように設けられる。
【００４０】
発射ハンドル６２は、右回りまたは左回りに回動可能に構成されており、パネル体６１の表面側に配置される。上記の駆動装置は、パネル体６１の裏面側に配置され、例えば発射ソレノイド（図示せず）により構成される。遊技者によって発射ハンドル６２が操作されると、駆動装置の動作により遊技球が発射される。なお、発射ハンドル６２を操作する際に、右回りへの回動量（操作量）が大きいほど遊技球の発射強度が強くなる。
【００４１】
皿ユニット５の右下方に配置された発射装置６から発射された遊技球は、発射レール（不図示）を経てガイドレール１１０（後述の図４参照）に沿って円弧状に転動して遊技領域１０５（後述の図４参照）に打ち出される。なお、発射装置６の配置位置は、皿ユニット５の右下方に限られず、皿ユニット５の左下方であってもよい。この場合、上記の発射レールが不要となり、ガラスドア４の下方の領域を有効に利用することができ、汎用性を高めることが可能となる。
【００４２】
（表示装置）
表示装置７（図２参照）は、遊技に関する各種の演出画像を表示する表示領域を有するものであって、遊技パネル１００の開口に上記の表示領域が臨むように取り付けられる。表示装置７は、例えば、液晶表示装置、７セグ表示装置、ドットマトリクス表示装置、エレクトロルミネッセンスで構成される表示装置等であってもよいし、プロジェクタ等の投影装置を用いて映像を投影するものであってもよい。表示装置７の表示領域には、例えば、演出用識別図柄（例えば、装飾図柄）を可変表示させて特別図柄の当り判定処理の結果を表示したり、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた演出画像、大当り遊技状態中の演出画像、デモ演出画像、特別図柄の可変表示の保留状況を示す演出画像等が表示される。本実施例では、表示装置７が遊技盤ユニット１０に取り付けられているが、表示装置７の表示領域が遊技パネル１００の開口に臨むように配置されていれば、表示装置７はベースドア３に取り付けられるようにしてもよい。
【００４３】
なお、本実施例では、上記各種の演出画像を表示するものとして一つの表示装置７を備えているが、複数（例えば二つ）の表示装置を設けて、これら複数の表示装置を用いて演出画像を表示するようにしても良い。
【００４４】
（払出ユニット）
払出ユニット８（図２、図３参照）は、ベースドア３の背面側に配置されており、球通路８１、払出装置８２等で構成される。球通路８１には、貯留タンク８０（図２、図３参照）から遊技球が供給される。なお、貯留タンク８０には、島設備（不図示）から遊技球が供給される。払出装置８２は、払出条件が成立すると、貯留タンク８０から球通路８１に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を例えば上皿５１に払い出す。また、払出ユニット８の背面側には、図３に示されるように電源スイッチ９５が設けられる。
【００４５】
（基板ユニット）
基板ユニット９（図２、図３参照）は、ベースドア３の背面側に配置される。基板ユニット９には、各種制御基板等が設けられる。
【００４６】
具体的には、図３に示されるように、主制御回路２００（後述の図６参照）が実装された主制御基板９１、サブ制御回路３００（後述の図６参照）が実装されたサブ制御基板９２、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路４００（後述の図６参照）が実装

された払出・発射制御基板９３、および、電源を供給する電源供給回路４５０（後述の図６参照）が実装された電源供給基板等が基板ユニット９に設けられている。

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

［１－１－２．遊技盤ユニット］

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

【００５０】

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

【００５１】

（遊技パネル）

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

（ガイドレール）

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

【００５５】
（センター役物）
センター役物１１５は、遊技パネル１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール１１６を備えている。遊技領域１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール１１６によって左右に振り分けられる。
【００５６】
この第１のパチンコ遊技機において、遊技領域１０５のうち、センター役物１１５よりも左側の領域を左側領域１０６と称し、センター役物１１５よりも右側の領域を右側領域１０７と称する。左側領域および右側領域の定義は、後述する第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機についても同様である。
【００５７】
発射装置６によって遊技領域１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域１０６または右側領域１０７を流下する。左側領域１０６または右側領域１０７を流下する遊技球は、遊技パネル１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２（図１参照）の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域１０７を流下する。
【００５８】
なお、この明細書において、発射ハンドル６２の操作態様（打ち方）として、左側領域１０６を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「左打ち」と称し、右側領域１０７を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「右打ち」と称する。このように、遊技者によって左側領域１０６または右側領域１０７に向けて遊技球を打ち分け可能とされている。
【００５９】
また、センター役物１１５には、左側の外周縁部に、左側領域１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口１１７が形成されている。ワープ入口１１７に進入した遊技球は、センター役物１１５に形成されたステージ１１８に誘導可能に構成されている。ステージ１１８は、表示装置７の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。
【００６０】
ステージ１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口１１９が形成されており、チャンス入口１１９に進入した遊技球は、第１始動口１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口１１９に進入した遊技球は、ワープ入口１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口１１７に進入したもののチャンス入口１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口１２０に入賞（通過）するようになっている。
【００６１】
（第１始動口）
第１始動口１２０は、表示装置７の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ１２１（後述の図６参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。
【００６２】
第１始動口スイッチ１２１（後述の図６参照）により第１始動口１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄にかかる各種データ（例えば、第１特別図柄の大当り判定用乱数値、第１特別図柄の図柄乱数値、第１特別図柄のリーチ判定用乱数値、

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

【００６３】

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

【００６４】

（一般入賞口）

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

（通過ゲートユニット）

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット１３０は、大入賞口１３１と、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）を検出するカウントスイッチ１３２（後述の図６参照）と、特別電動役物１３３

とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット１３０は、右側領域１０７において、通過ゲートユニット１２５よりも下方に配置されている。

【００７１】

大入賞口１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物１１５の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

【００７２】

また、大入賞口１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。カウントスイッチ１３２（後述の図６参照）により大入賞口１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【００７３】

特別電動役物１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１３４と、この特電用シャッタ１３４を作動させる特電用ソレノイド１３５（後述の図６参照）とを備える。特別電動役物１３３すなわち特電用シャッタ１３４は、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り遊技状態では、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大入賞口１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【００７４】

（第２始動口）

第２始動口１４０は、左側領域１０６（より詳しくは第１始動口１２０の左側下方）に配置されている。ただし、第２始動口１４０は、左打ちされた遊技球の入賞が例えば遊技釘等によって困難または不可能となっており、右打された遊技球が入賞可能となるように第２始動口１４０の近傍まで誘導されるように構成されている。ただし、第２始動口１４０をこのような構成とすることは必須ではなく、例えば右側領域１０７に設けてもよい。また、第２始動口１４０は、左打ちされた遊技球が入賞可能となるように構成されていてもよい。

【００７５】

第２始動口スイッチ１４１（後述の図６参照）により第２始動口１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄にかかる各種データ（例えば、第２特別図柄の大当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大４個）まで記憶される。記憶された各種データは、第２特別図柄の始動条件（この明細書において「第２特別図柄の変動開始条件」とも称する）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口１４０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【００７６】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１４５は、左側領域１０６（より詳しくは第１始動口１２０の左側下方）に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物１４６とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ１４１としている。

【００７７】
普通電動役物１４６は、所謂電チューと呼ばれる例えば羽根部材からなる普電用可動部材１４７と、この普電用可動部材１４７を作動させる普電用ソレノイド１４８（後述の図６参照）とを備える。普通電動役物１４６すなわち普電用可動部材１４７は、第２始動口１４０への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口１４０への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、普電用可動部材１４７は、羽根型、扉型、突出板型等を含む。
【００７８】
（アウト口）
アウト口１７８は、遊技領域１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口１２０、第２始動口１４０、大入賞口１３１、一般入賞口１２２等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口１２２の間等にアウト口を設けて、遊技領域１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。
【００７９】
（裏ユニット）
裏ユニット（不図示）は、遊技盤ユニット１０を装飾するものであって、透過性のある遊技パネル１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路３００によって制御される可動役物等の演出用役物群５８（後述の図６参照）を備える。演出用役物群５８は、例えば表示装置７の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。
【００８０】
［１－１－３．ＬＥＤユニット］
ＬＥＤユニット１６０は、遊技盤ユニット１０の右下部であって、遊技領域１０５の外側に配置される（例えば図４参照）。ＬＥＤユニット１６０は、各種の表示部を一体化したユニット体である。
【００８１】
図５は、第１のパチンコ遊技機が備えるＬＥＤユニット１６０を示す正面図の一例である。
【００８２】
図５に示されるように、ＬＥＤユニット１６０は、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６、確変報知用表示部１６７、および時短報知用表示部１６８を備える。
【００８３】
（普通図柄表示部）
普通図柄表示部１６１は、普通図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａ，１６１ｂを備える。普通図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「普通図柄の始動条件」と称する）が成立すると、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａ，１６１ｂが交互に点灯・消灯を繰り返す普通図柄の可変表示が開始される。普通図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示が停止し、普通図柄の当り判定処理の結果が導出される。
【００８４】
普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａ，１６１ｂの点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａが点灯するとともに普通図柄表示ＬＥＤ１６１ｂが消灯する。一方、普通図柄の当り判定処理の結

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

【００８５】

（普通図柄用保留表示部）

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

【００８６】

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

【００８７】

（特別図柄表示部）

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

第２特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第２特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤ１６４ａ～１６４ｈの全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第２特別図柄の可変表示が開始される。第２特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第２特別図柄の可変表示が停止し、第２特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【００９１】
第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤ１６４ａ～１６４ｈの点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第２特別図柄表示部１６４が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。
【００９２】
（特別図柄用保留表示部）
特別図柄用保留表示部は、特別図柄の始動情報すなわち可変表示が保留されている場合、保留されている特別図柄の可変表示の数（以下、「特別図柄の保留数」と称する）を表示するものであって、第１特別図柄用保留表示部１６５および第２特別図柄用保留表示部１６６を備える。
【００９３】
第１特別図柄用保留表示部１６５は、第１特別図柄の可変表示が保留されている場合、第１特別図柄の保留数を表示するものであって、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂを備える。「第１特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第１始動口１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されて第１特別図柄の始動情報が抽出されてから、第１特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。
【００９４】
第１特別図柄用保留表示部１６５は、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂの点灯・消灯の組み合わせによって第１特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第１特別図柄の保留数が１個である場合、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａが点灯するとともに第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ｂが消灯する。また、第１特別図柄の保留数が２個である場合、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂの両方が点灯する。また、第１特別図柄の保留数が３個である場合、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａが点滅するとともに第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ｂが点灯する。さらに、第１特別図柄の保留数が４個である場合、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂの両方が点滅する。ただし、第１特別図柄の保留数を示す第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂの表示態様はこれに限られない。
【００９５】
第２特別図柄用保留表示部１６６は、第２特別図柄の可変表示が保留されている場合、第２特別図柄の保留数を表示するものであって、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａ，１６６ｂを備える。「第２特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第２始動口１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されて第２特別図柄の始動情報が抽出されてから、第２特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。
【００９６】
第２特別図柄用保留表示部１６６は、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａ，１６６ｂの点灯・消灯の組み合わせによって第２特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第２特別図柄の保留数が１個である場合、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａが点灯するとともに第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ｂが消灯する。また、第２特別図柄の保留数が２個である場合、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａ，１６６ｂの両方が点灯する。また、第２特別図柄の保留数が３個である場合、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａが点滅するとともに第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ｂが点灯する。さらに、第２特別図柄の保留数が４個である場合、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａ，１６６ｂの両方が点滅する。ただし、第２特別図柄の保留数を示す第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａ，１６６ｂの表示態様はこれに限られない。
【００９７】
（確変報知用表示部）
確変報知用表示部１６７は、後述の確変制御の実行中に点灯させることが可能であって、例えばＬＥＤまたはランプで構成されている。
【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

（時短報知用表示部）

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

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

［１－２．電気的構成］

次に、図６を参照して、第１のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図６は、第１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【０１０８】
図６に示されるように、第１のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０と、から構成される。
【０１０９】
［１－２－１．主制御回路］
主制御回路２００は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メインＣＰＵ２０１、メインＲＯＭ２０２（読み出し専用メモリ）、メインＲＡＭ２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路２０４およびバックアップコンデンサ２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。
【０１１０】
メインＣＰＵ２０１には、メインＲＯＭ２０２、メインＲＡＭ２０３および初期リセット回路２０４等が接続される。メインＣＰＵ２０１は、動作を監視するＷＤＴ（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。
【０１１１】
メインＲＯＭ２０２には、メインＣＰＵ２０１により第１のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ２０１は、メインＲＯＭ２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。
【０１１２】
メインＲＡＭ２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメインＲＡＭ２０３は、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。
【０１１３】
初期リセット回路２０４は、メインＣＰＵ２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。
【０１１４】
バックアップコンデンサ２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。
【０１１５】
さらに、主制御回路２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２０５、および、サブ制御回路３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２０６等も備える。
【０１１６】
また、主制御回路２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路２００には、上述した普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６、確変報知用表示部１６７、時短報知用表示部１６８、普電用ソレノイド１４８、および、特電用ソレノイド１３５等が接続されている。また、主制御回路２００には、これらの他、性能表示モニタ１７０およびエラー報知モニタ１７２等も接続されている。主制御回路２００は、Ｉ／Ｏポート２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。
【０１１７】
性能表示モニタ１７０には、メインＣＰＵ２０１の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【０１１８】
エラー報知モニタ１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ１７２には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。
【０１１９】
また、主制御回路２００には、第１始動口スイッチ１２１、第２始動口スイッチ１４１、通過ゲートスイッチ１２７、カウントスイッチ１３２、および、一般入賞口スイッチ１２３等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２０５を介して主制御回路２００に出力される。
【０１２０】
さらに、主制御回路２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１８４、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１７４、メインＲＡＭ２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ１７６等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ１７６は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。
【０１２１】
また、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー１７４やバックアップクリアスイッチ１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー１７４または／およびバックアップクリアスイッチ１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。
【０１２２】
なお、本実施例では、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６は、主制御回路２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路４００や電源供給回路４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー１７４やバックアップクリアスイッチ１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。
【０１２３】
［１－２－２．サブ制御回路］
サブ制御回路３００は、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８等を備える。サブ制御回路３００は、主制御回路２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図６には示されていないが、サブ制御回路３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。
【０１２４】
プログラムＲＯＭ３０２には、サブＣＰＵ３０１により第１のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ３０１は、プログラムＲＯＭ３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ３０１は、主制御回路２００から送信される各種のコマ

ンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。
【０１２５】
ワークＲＡＭ３０３は、サブＣＰＵ３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。
【０１２６】
表示制御回路３０４は、表示装置７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路３０４は、画像データプロセッサ（以下、ＶＤＰと称する）や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。
【０１２７】
表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の遊技に関する各種の画像データが含まれる。
【０１２８】
そして、表示制御回路３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置７に供給する。表示装置７に画像信号が供給されると、表示装置７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路３０４は、表示装置７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。
【０１２９】
音声制御回路３０５は、スピーカ３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。
【０１３０】
音源ＩＣは、スピーカ３２から出力される音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ３０１からの音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。
【０１３１】
ＬＥＤ制御回路３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。
【０１３２】
役物制御回路３０７は、各役物（例えば、演出用役物群５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。
【０１３３】
また、役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パタ

ーンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【０１３４】

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

【０１３５】

［１－２－３．払出・発射制御回路］

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

［１－２－４．電源供給回路］

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

【０１４０】

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

【０１４１】

［１－３．遊技フロー］

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

【０１４２】

図７に示されるように、パチンコゲームでは、遊技者等のユーザー操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞口（例えば、第１始動口１２０等）に入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われる。パチンコゲームには、特別図柄を用いる「特別図柄ゲーム」と、普通図柄を用いる「普通図柄ゲーム」とが含まれる。特別図柄ゲームとは、例えば、始動口１２０，１４０への遊技球の入賞に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行し、大当り遊技状態に移行させるか否か等を決定するゲームである。また、普通図柄ゲームとは、例えば、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて普通図柄の当り判定処理を

実行し、普通電動役物１４６を作動させて入賞口（本実施例では第２始動口１４０）を開放状態とするか否か等を決定するゲームである。なお、この明細書において、「特別図柄ゲーム」を「遊技」と称する場合もあるが、「遊技」は広い概念で用いられる用語であり、例えば、普通図柄ゲームや演出ボタン５４等の操作部（例えば図１参照）を使用する演出上のゲーム等も「遊技」に含まれる。

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

【０１４８】

［１－３－１．特別図柄ゲーム］

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

判定処理の結果とを参照し、停止表示させる特別図柄が決定される。

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

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

【０１６０】

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

【０１６１】

［１－３－２．普通図柄ゲーム］

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

［１－３－３．遊技状態遷移］

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【０１８２】

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

【０１８３】

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

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

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【０１９１】

［１－４．基本仕様］

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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

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

【０１９４】

［１－４－１．設定値毎の大当り確率］

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

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

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

【０２０１】

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

【０２０２】

［１－４－２．特別図柄の当り判定テーブル］

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

本実施例では、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」と判定し、当落判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

また、本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率と、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率とを異ならせることにより、遊技にバリエーションを持たせて興趣の低下を抑制できるようにし

ている。
【０２１４】
とくに、図１０に示されるように、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。
【０２１５】
ただし、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くしてもよい。この場合、例えば時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合に時短遊技状態を重ねて実行するようにすることで、時短遊技状態の終了間際に「時短当り」に当選すると、時短遊技状態が実質的に延長されることとなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【０２１６】
ところで、図１０に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、「時短当り」に当選しうる。ただし、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。
【０２１７】
［１－４－３．特別図柄判定テーブル］
図１１は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。
【０２１８】
特別図柄判定テーブルは、始動口１２０，１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【０２１９】
図１１に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～６９である場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば７０～９６のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。
【０２２０】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が１０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」

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

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

［１－４－４．特別図柄停止態様決定テーブル］

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

【０２２７】

図１２（Ａ）に示されるように、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図５参照）に導出される特別図柄の停止態様は、例えば０～７の領域で構成される１バイトの制御信号で構成される。第１特別図柄の０～７の各領域は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤ１６３ａ～１６３ｈ(図５参照)のいずれかに１対１で対応している。例えば、第１特別図柄の領域０は１６３ａに対応し、第１特別図柄の領域１は１６３ｂに対応し、第１特別図柄の領域２は１６３ｃに対応し、第１特別図柄の領域３は１６３ｄに対応し、第１特別図柄の領域４は１６３ｅに対応し、第１特別図柄の領域

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

図１２（Ｂ）は、第１のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路３００のプログラムＲＯＭに記憶されている装飾図柄停止態様決定テーブルの一例である。装飾図柄停止態様決定テーブルは、表示装置７に表示される装飾図柄の可変表示が停止したときに導出される装飾図柄の停止態様（図柄組合せ）を、図柄指定コマンドに応じて決定する際に参照される。なお、図１２（Ｂ）に示される「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【０２３５】

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

【０２３６】

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

ての有利度合いが高い図柄として規定しているが、これに限定されない。
【０２３７】
なお、第１のパチンコ遊技機では特別図柄抽選の結果に小当りが含まれないが、特別図柄抽選の結果に小当りが含まれる場合は、例えば、中図柄を構成する図柄に、小当り図柄（特別図柄抽選の結果が小当りである場合に停止表示される図柄）を含めるようにしてもよい。この場合、特別図柄抽選の結果が小当りであると、サブＣＰＵ３０１は、中図柄を小当り図柄で停止表示するため、小当りに当選したことを遊技者が把握することができる。
【０２３８】
図１２（Ｂ）に示されるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ１」または「ｚＡ６」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を偶数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。
【０２３９】
図柄指定コマンドが「ｚＡ２」または「ｚＡ７」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を奇数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。なお、図柄指定コマンドが「ｚＡ２」または「ｚＡ７」である場合（選択図柄コマンドが「ｚ２」または「ｚ８」である場合）は、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ１」または「ｚＡ６」である場合（選択図柄コマンドが「ｚ０」、「ｚ１」または「ｚ７」である場合）と比べてセットされる時短回数が多く、遊技者にとっての有利度合いが高い。
【０２４０】
図柄指定コマンドが「ｚＡ３」または「ｚＡ８」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。
【０２４１】
図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。なお、図柄指定コマンド「ｚＡ４」は、後述の図１３を参照すると分かるように、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンにセットされる場合（選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）と、確変フラグがオンにセットされない場合（選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合）とがある。そこで、本実施例では、選択図柄コマンドが「ｚ４」及び「ｚ５」のいずれであったとしても、サブＣＰＵ３０１は、偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で装飾図柄が停止するよう制御し、大当り遊技状態において、確変当り（確変フラグがオンにセットされる当り）であることを示す昇格演出を行うようにするとよい。
【０２４２】
また、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合は、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ３」または「ｚＡ８」である場合と比べて、大当り遊技状態の終了後に確変フラグがオンにセットされる期待値が小さい。この点において、図柄指定コマンドが「ｚＡ３」または「ｚＡ８」である場合、図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合と比べて、遊技者にとっての有利度合いが高い。
【０２４３】
なお、図柄指定コマンドが「ｚＡ５」または「ｚＡ１０」である場合（特別図柄抽選の結果が「ハズレ」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄をばらけ目で停止させる。ばらけ目は、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄のうち少なくとも一つの図柄が他の図柄と異なる停止態様が相当する。
【０２４４】

図１２（Ｂ）では、図柄指定コマンドに応じた装飾図柄の停止態様（例えば、図柄指定コマンドが「ｚＡ１」の場合、左図柄「２」、中図柄「時短」、右図柄「４」）を例示しているが、図１２（Ｂ）の装飾図柄の停止態様の欄に示される停止態様はあくまでも例示であって、これに限られない。

【０２４５】

［１－４－５．当り種類決定テーブル］

図１３は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくは例えばラウンド数）または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。

【０２４６】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合および「ｚ７」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を５０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合および「ｚ８」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１００回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した時短当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、Ｃ時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は大当り遊技状態に制御されないため、大当り遊技状態の態様は決定されない。なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

【０２４７】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０２４８】

ところで、上述したとおり、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図１０に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部１６３，１６４に導出するものの、Ｃ時短遊技状態に制御せずに、高確遊技状態を継続するようにしてもよい。

【０２４９】

また、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンであるときに「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても強制的にハズレの表示態様を特

別図柄表示部１６３，１６４に導出するようにしてもよい。
【０２５０】
さらには、確変フラグがオンである場合、大当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果（特別図柄の当り判定処理の結果）に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。この場合、大当り判定用乱数値に対して、確変フラグがオフであるときは時短当り判定値データを割り当て、確変フラグがオンであるときは時短当り判定値データを割り当てない。そのため、確変フラグがオフであるときに時短当り判定値データに割り当てられていた乱数値の幅は、時短当り判定値データの代わりに、ハズレ判定値データ、大当り判定値データ、又は、ハズレ判定値データと大当り判定値データとの両方、に割り当てられる。
【０２５１】
なお、本実施例では、確変フラグがオンである場合には、Ｃ時短遊技状態に移行しないように構成しているが、これに限られない。例えば、確変フラグがオンであったとしても時短フラグがオフであるような高確非時短遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機においては、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には高確時短遊技状態に移行するようにしてもよい。
【０２５２】
特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。
【０２５３】
例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合および「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも１００００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を特別図柄表示部１６３，１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。
【０２５４】
また、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも１００００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。
【０２５５】
また、選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば２００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はＡ時短遊技状態である。
【０２５６】
また、選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば３００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態もＡ時短遊技状態である。

【０２５７】
なお、高確時短遊技状態における時短性能は、Ａ時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、Ａ時短における時短性能と異ならせてもよい。
【０２５８】
また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１１」の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。
【０２５９】
なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１１」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図１３の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図１３に図示したものである。
【０２６０】
このように、本実施例において、メインＣＰＵ２０１は、図１０の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第１始動口１２０または第２始動口１４０に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、図１１の特別図柄判定テーブルを参照し、第１始動口１２０または第２始動口１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部１６３，１６４に導出される表示態様の種類（時短当りの種類または大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。
【０２６１】
また、図１３に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の時短回数は、例えば、２００回（選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合）、または３００回（選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるＣ時短遊技状態の時短回数は、例えば、１０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ１」、「ｚ７」の場合）、または１００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」、「ｚ８」の場合）である。すなわち、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値が、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、Ａ時短遊技状態をＣ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。
【０２６２】
なお、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値をＣ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、例えば図１４に示されるように、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値をＡ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。図１４は、図１３に示される当り種類決定テーブルの変形例である。この図１４では、Ａ時短遊技状態の時短回数は、例えば、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ５」、「ｚ１０」の場合）である。これに対し、Ｃ時短遊技状態の時短回数は、例えば、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、１００回（選択図柄コマンドが「ｚ１」、「ｚ７」の場合）または２００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」、「ｚ８」の場合）である。このように、Ｃ時短遊技状態をＡ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長

期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なＣ時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

［１－４－６．特別図柄の変動パターンテーブル］

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】
なお、本実施例では、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。
【０２７３】
また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインＣＰＵ２０１が決定しているが、これに限られず、サブＣＰＵ３０１が決定するようにしてもよい。
【０２７４】
なお、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第２特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。
【０２７５】
時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。
【０２７６】
決定された変動パターン情報は、コマンド出力ポート２０６を介してメインＣＰＵ２０１からサブＣＰＵ３０１のコマンド入力ポート３０８に送信される。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。
【０２７７】
なお、図１５には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。
【０２７８】
また、本実施例では、例えば、当り判定処理の結果がハズレである場合、時短の種類にかかわらず時短フラグがオンであるか否かに応じて特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が時短の種類に応じて異なりうるようにしてもよい。例えば、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なるようにしてもよい。
【０２７９】
［１－４－７．時短遊技状態］
上述したとおり、本実施例では、時短遊技状態として、Ａ時短遊技状態と、Ｂ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態とが用意されている。これらの時短遊技状態について、以下に説明する。
【０２８０】
Ａ時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが例えば「ｚ５」または「ｚ１０」である場合に、大当り遊技状態終了後に制御される時短遊技状態である。すなわち、本実施例において、Ａ時短遊技状態への移行条件は、大当り（選択図柄コマンドが「ｚ５」または「ｚ１０」の大当り）に当選することである。ただし、Ａ時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずＡ時短遊技状態に移行するのではなく、Ａ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、バックアップクリアされた場合等）には、Ａ時短遊技状態に移行させない。
【０２８１】
また、Ａ時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「Ａ時短規定回数」と称する）の特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の可変表示が実行された場合（図１３の「時短回数」の欄を参照

）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタをクリアした後、次の特別図柄の可変表示から天井カウンタのカウントを開始する。なお、天井値は、天井カウンタがクリアされる都度、メインＣＰＵ２０１がセットするものとしてもよいし、都度セットするのではなく、パチンコ遊技機固有のものとして予め決められていてもよい。

【０２８６】
大当り遊技状態に制御されたことによって天井カウンタがクリアされた場合、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンでなければ、メインＣＰＵ２０１は、１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。また、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンであれば、特別図柄の可変表示が行われても天井カウンタを更新しないが、例えばＳＴ機や確変転落抽選を行う仕様であれば、確変フラグがオフになった後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新する。なお、確変転落抽選を行う仕様の場合、特別図柄の可変表示の開始時に確変フラグがオンからオフに変更されるため、特別図柄の可変表示の終了時に天井カウンタの更新を行う場合、特別図柄の可変表示の終了時に確変フラグがオフであれば天井カウンタを更新するようにしてもよい。
【０２８７】
なお、メインＣＰＵ２０１により確変転落抽選が行われる仕様のパチンコ遊技機の場合、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドを受信すると、確変転落抽選に当選したことを示唆する演出や、高確遊技状態から低確遊技状態への移行を示唆する演出を行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、天井カウンタによるカウントの開始時点、すなわちＢ時短遊技状態への移行タイミングを、表示装置７に表示される表示演出等に基づいて遊技者が把握することが困難となり、面白みのあるゲーム性を提供することが可能となる。Ｂ時短遊技状態への移行タイミングの把握が困難である場合、例えばＢ時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出やガセのカウントダウン演出を、サブＣＰＵ３０１による制御によって表示装置７に表示することにより、より一層興趣を高めることが可能となる。
【０２８８】
また、ＲＡＭ２０３内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭ２０３内の作業領域のクリア処理後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。
【０２８９】
さらに、バックアップクリアスイッチ１７６とは別のスイッチ（例えば、設定キー１７４や専用のスイッチ）が操作された場合、メインＣＰＵ２０１は、上記別のスイッチが操作された後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。
【０２９０】
また、Ｂ時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、予め定められた規定回数（以下「Ｂ時短規定回数」と称する）分の特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の可変表示が実行された場合とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。Ｂ時短遊技状態の終了条件の一つである「Ｂ時短規定回数分の特別図柄の可変表示が実行された場合」は、Ｂ時短規定回数目の特別図柄の可変表示（以下「Ｂ時短最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、Ｂ時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態の終了タイミングは、Ｂ時短最終変動が開始されてからこのＢ時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。
【０２９１】
Ｃ時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される時短遊技状態である。すなわち、Ｃ時短遊技状態への移行条件は、時短当り（選択図柄コマンドが「ｚ０」～「ｚ２」、「ｚ７」または「ｚ８」の時短当り）に当選し、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出（確定表示）されることである。なお、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずＣ時短遊技状態に移行するのではなく、Ｃ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、Ｂ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重ねて実行されない仕様（詳細は後述する）であって、Ｂ時短

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

［１－４－８．普通図柄の当り判定テーブル］

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

［１－４－９．普通図柄判定テーブル］

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

【０３０７】

普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の当落判定値データと、通過ゲート１２

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

［１－４－１０．普通図柄当り種類決定テーブル］

図１８は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを決定する際（すなわち、後述の図４３のＳ２９３の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通

電動役物１４６の開放パターン設定処理を実行する際）に参照される。
【０３１５】
本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間１０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物１４６が１回だけ１０００ｍｓｅｃ開放される開放パターンに決定される。
【０３１６】
また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、に決定する。
【０３１７】
また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。
【０３１８】
また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ３」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間３０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間３０００ｍｓｅｃ、に決定する。
【０３１９】
また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ４」の場合および「ｆｚ７」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。
【０３２０】
また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ５」の場合および「ｆｚ８」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間６００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、に決定する。
【０３２１】
また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ６」の場合および「ｆｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間６００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。
【０３２２】
このように、本実施例では、非時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通電動役物１４６の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。
【０３２３】
なお、普通電動役物１４６の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物１４６が開放された場合、第２始動口１４０への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。
【０３２４】
Ａ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通電動役物１４６の開放パターンの

なかで最も有利度合いが有利な態様となる。
【０３２５】
　また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、Ｃ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。
【０３２６】
［１－４－１１．普通図柄の変動パターンテーブル］
　図１９は、第１のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターンを決定する際（すなわち、後述の図４３のＳ２９３の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通図柄の変動パターン決定処理を実行する際）に参照される。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート１２６（図４参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【０３２７】
　図１９に示されるように、非時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば３０００００ｍｓｅｃに決定される。非時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで最も長い。
【０３２８】
　また、Ａ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～８９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が９０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば８００ｍｓｅｃに決定される。
【０３２９】
　また、Ｂ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～３９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が４０～７９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１５００ｍｓｅｃに決定される。
【０３３０】
　また、Ｃ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～３９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が４０～７９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１５００ｍｓｅｃに決定される。
【０３３１】
　このように、１回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、Ａ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、Ａ時短遊技状態は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで、普通電動役物１４６が開放されるまでの時間が最も短い。
【０３３２】
　また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値は、Ｃ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値と同じとなっているが、これに限られない。
【０３３３】
［１－５．時短遊技状態にかかわる処理の詳細］
［１－５－１．時短当り時にセットされる時短回数］

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

【０３３４】

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

【０３３５】

［１－５－２．時短遊技状態の重複］

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

【０３３６】

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

【０３３７】

［１－５－２－１．時短遊技状態を重ねて実行する態様］

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

【０３３８】

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

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

【０３３９】

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

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

【０３４０】

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

【０３４１】

［１－５－２－１－２．Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行する態様］

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

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

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

［１－５－２－１－３．複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合の時短性能］

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

状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行する態様について説明した。
【０３５３】
このように複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能が維持される。このような仕様のパチンコ遊技機では、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能はそれぞれ異なってもよいが、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能を同じにすることが好ましい。
【０３５４】
例えば、一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、一の時短遊技状態の時短性能と、Ｃ時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。また、Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、Ｃ時短遊技状態の時短性能と、Ｂ時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。
【０３５５】
また、複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機において、先に実行されている時短遊技状態に対して後から重ねて実行できる時短遊技状態については、例えば、先に実行されている時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能とを備えるようにしてもよい。そして、先に実行されている時短遊技状態に対して時短遊技状態を重ねて実行する場合は一の時短性能を発動させ、通常遊技状態において時短遊技状態を発動させる場合のように時短遊技状態を重ねて実行しない場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。
【０３５６】
例えば、Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機である場合、Ｂ時短遊技状態の時短性能を、Ｃ時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能との例えば２つの時短性能を設ける。そして、Ｃ時短遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は一の時短性能を発動させ、いずれの時短遊技状態でもない通常遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。
【０３５７】
［１－５－３．時短遊技状態を重ねて実行しない態様］
時短遊技状態を重ねて実行しない態様としては、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含まないように当り判定処理を行う態様と、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含むように当り判定処理を行い、時短遊技状態が重複したとしても時短遊技状態を重ねて実行しない態様（以下「後者の態様」と称する）とが考えられる。後者の態様としては、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもこれを無視してＣ時短遊技状態を重ねて実行しない態様と、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したとしてもこれを無視してＢ時短遊技状態を重ねて実行しない態様との２態様が考えられる。以下に、後者の態様として考えられる上記の２態様について説明する。
【０３５８】
［１－５－３－１．一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行しない態様］
Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、上述したとおり、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄表示部１６３，１６４に、時短当りの表示態様を導出する。ただし、メインＣＰＵ２０１は、一の時短遊技状態における最後の特別図柄の可変表示（以下「時短最終変動」と称する）でない限り、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態に制御することなく、一の時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、一の時短遊技状態に制御する。この場合、一の時短遊技状態に制御されていること（時短最終変動を除く）は、Ｃ時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。
【０３５９】
一方、一の時短遊技状態における時短最終変動において「時短当り」に当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出され

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

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

【０３６３】

［１－５－３－２．Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行しない態様］

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

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

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

【０３６７】

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

、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態を終了し、大当り遊技状態の制御を開始する。
【０３６８】
［１－６．主制御処理］
次に、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。
［１－６－１．主制御メイン処理］
先ず、図２０～図２３を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。図２０～図２３は、第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【０３６９】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、電断信号がＨｉｇｈレベルであるか否かを判定する（Ｓ１１）。なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、スタックポインタの設定や割込みベクタテーブルのアドレスの設定をＳ１１に先だって行うことは言うまでもない。
【０３７０】
Ｓ１１において電断信号がＨｉｇｈレベルでないと判定された場合（Ｓ１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１の判定処理を繰り返す。
【０３７１】
一方、Ｓ１１において電断信号がＨｉｇｈレベルであると判定された場合（Ｓ１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１２に移す。
【０３７２】
Ｓ１２において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のフラグ管理処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、バックアップクリアスイッチ１７６のオン／オフ状態、および、設定キー１７４のオン／オフ状態の退避処理が行われる。すなわち、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のオン／オフ状態を、メインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納する。また、この処理では、遊技許可フラグがオフにセットされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２の処理を実行した後、処理をＳ１３に移す。
【０３７３】
Ｓ１３において、メインＣＰＵ２０１は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路３００側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば１２０００．０７ｍｓｅｃである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３の処理を実行した後、処理をＳ１４に移す。
【０３７４】
なお、サブ制御回路３００側の起動待ちを行っている間、メインＣＰＵ２０１は、例えば、割込要求信号のチェック処理、割込要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定のタイミングでの各種センサ初期化信号の出力処理等を行うようにしてもよい。
【０３７５】
Ｓ１４において、メインＣＰＵ２０１は、起動前（前回）の電断が正常電断であったか否かを判定する。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の電断検知フラグ領域に格納された値に基づいて、正常電断であるか異常電断であるかが判定される。
【０３７６】
Ｓ１４において正常電断でなかったと判定された場合（Ｓ１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１８に移す。
【０３７７】
一方、Ｓ１４において正常電断であったと判定された場合（Ｓ１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３内に格納された作業領域のチェックサム値を算出し（Ｓ１５）、その後、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（Ｓ１６）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６の処理を実行した後、処理をＳ１７に移す。
【０３７８】
Ｓ１７において、メインＣＰＵ２０１は、照合結果が異常であるか否かを判定する。

【０３７９】
　Ｓ１７において照合結果が異常でない、すなわち正常であると判定された場合（Ｓ１７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２２に移す。なお、Ｓ２２以降の処理については後述する。
【０３８０】
　一方、Ｓ１７において照合結果が異常である、すなわち正常でないと判定された場合（Ｓ１７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１８に移す。
【０３８１】
　Ｓ１８において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンである場合はＮＯ判定となり、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオフである場合、並びに、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のいずれか一方がオフである場合はＹＥＳ判定となる。
【０３８２】
　Ｓ１８において設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合（Ｓ１８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２１に移す。なお、Ｓ２１の処理については後述する。
【０３８３】
　一方、Ｓ１８において設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（Ｓ１８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１９に移す。
【０３８４】
　Ｓ１９において、メインＣＰＵ２０１は、外部端子のセキュリティ信号をオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９の処理を実行した後、処理をＳ２０に移す。
【０３８５】
　Ｓ２０において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ１７０（図６参照）にエラー表示処理を行う。この処理は、性能表示モニタ１７０に信号が出力されるＩ／Ｏポート２０５の出力ポートに、エラー表示用のデータをセットする。これにより、性能表示モニタ１７０内の所定のＬＥＤが点灯し、エラー表示が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０の処理を実行した後、永久ループに入る。
【０３８６】
　このように、前回の電断が正常電断でなかった場合や、メインＲＡＭ２０３内に格納された作業領域のチェックサム値の照合結果が正常でなかった場合には、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンであると判定されるまで、第１のパチンコ遊技機において遊技の実行が可能とならない。
【０３８７】
　次に、Ｓ２１の処理について説明する。Ｓ２１において、メインＣＰＵ２０１は、設定変更であることを示す値をメインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納する。この処理は、異常起動時に行われる処理であり、設定変更であることを示す値を再度格納するようにしたものである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１の処理を実行した後、処理をＳ２２に移す。
【０３８８】
　Ｓ２２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３内のＸＩＮＴ検知フラグ領域および電断検知フラグ領域のクリア処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２の処理を実行した後、処理をＳ２３に移す。
【０３８９】
　Ｓ２３において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態判定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納された起動制御フラグの値に基づいて、

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

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】

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

、Ｓ３４の処理を実行した後、処理をＳ３５に移す。
【０４０３】
Ｓ３５において、メインＣＰＵ２０１は、システム周期時間が経過したか否かを判定する。システム周期時間は、例えば、割込み周期（例えば２ｍｓｅｃ）の３倍である６ｍｓｅｃである。
【０４０４】
Ｓ３５においてシステム周期時間が経過していないと判定された場合（Ｓ３５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２６の処理に戻し、Ｓ２６以降の処理を行う。
【０４０５】
一方、Ｓ３５においてシステム周期時間が経過したと判定された場合（Ｓ３５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３６に移す。
【０４０６】
Ｓ３６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の割込みカウンタ領域に格納された割込みカウンタの値から１減算する処理を３回行う。この処理により、主制御メイン処理内の割込禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３６の処理を実行した後、処理をＳ３７に移す。
【０４０７】
なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、Ｓ３７～Ｓ４４の処理）の実行前に、例えば６ｍｓｅｃの割込禁止区間（Ｓ２６～Ｓ３５の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に関する各種処理が例えば６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施例では、割込禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、これに限られない。
【０４０８】
Ｓ３７において、メインＣＰＵ２０１は、システムタイマの更新処理を行う。システムタイマは、システム周期（例えば６ｍｓｅｃ）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３７の処理を実行した後、処理をＳ３８に移す。
【０４０９】
Ｓ３８において、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド送受信処理を行う。この処理では、主として、払出制御のコマンド送受信処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８の処理を実行した後、処理をＳ３９に移す。
【０４１０】
Ｓ３９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図２６を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９の処理を実行した後、処理をＳ４０に移す。
【０４１１】
Ｓ４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う。この処理にでは、普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図４３を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０の処理を実行した後、処理をＳ４１に移す。
【０４１２】
Ｓ４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、ＬＥＤユニット１６０の各表示部（例えば、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４等）に出力する表示データの設定処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４１の処理を実行した後、処理をＳ４２に移す。
【０４１３】
Ｓ４２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理で

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

［１－６－２．起動時初期設定処理］

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

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

【０４２３】

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

【０４２４】

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

【０４２５】
　Ｓ５５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４６のＳ３３６参照）で、サブ制御回路３００に向けて送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５５の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４２６】
　Ｓ５６において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図４９を参照して後述する。第１通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５６の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４２７】
［１－６－３．電断処理］
　次に、図２５を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ２７で行われる電断処理について説明する。図２５は、第１のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。
【０４２８】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、ＸＩＮＴ検知フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ６１）。
【０４２９】
　Ｓ６１においてＸＩＮＴ検知フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、電断処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４３０】
　一方、Ｓ６１においてＸＩＮＴ検知フラグがオンであると判定された場合（Ｓ６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６２に移す。
【０４３１】
　Ｓ６２において、メインＣＰＵ２０１は、チェックサム値の算出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６２の処理を実行した後、処理をＳ６３に移す。
【０４３２】
　Ｓ６３において、メインＣＰＵ２０１は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メインＲＡＭ２０３内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する。この場合、メインＲＡＭ２０３のバックアップ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３の処理を実行した後、処理をＳ６４に移す。
【０４３３】
　Ｓ６４において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグのクリア処理を行う。そして、Ｓ６４の処理を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭアクセス禁止値設定処理を行う（Ｓ６５）を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６５の処理を実行した後、処理をＳ６６に移す。
【０４３４】
　Ｓ６６において、メインＣＰＵ２０１は、電断まで、ＣＰＵリセット待ち処理を繰り返す。
【０４３５】
［１－６－４．特別図柄制御処理］
　次に、図２６を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図２６は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【０４３６】
　図２６に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ７１において、特別図柄の

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

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

一方、Ｓ７３において第２特別図柄が可変表示開始である、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７５に移す。

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

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

【０４４８】

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

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

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】

［１－６－５．特別図柄管理処理］

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

【０４５２】

なお、制御状態番号が「０」の場合において、特別図柄管理処理は、Ｓ７３の処理（図２６参照）がＹＥＳ判定のときは第２特別図柄が処理対象であり、Ｓ７４の処理（図２６参照）がＹＥＳ判定のときは第１特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が「０」でない場合は、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

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

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

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

［１－６－６．特別図柄可変表示開始処理］

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

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

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

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

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

［１－６－７．特別図柄可変表示終了処理］

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

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

【０４８８】

［１－６－８．特別図柄遊技判定処理］

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

一方、Ｓ１２２において、大当りでない、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ１２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３０に移す。

【０４９５】

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

【０４９６】

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

【０４９７】

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

に、大入賞口開放準備処理（図２７のＳ８６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

［１－６－９．特別図柄遊技終了処理］

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

【０５０１】

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

【０５０２】

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

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

［１－６－１０．時短管理処理］

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

【０５０６】

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

【０５０７】

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

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

【０５０８】

［１－６－１１．カウンタ更新処理］

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

［１－６－１２．時短カウンタ更新処理］

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

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】
　Ｓ１６１において、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図３３）に戻す。
【０５１９】
　一方、Ｓ１６１において時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいと判定された場合（Ｓ１６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタから１を減算する処理を行う（Ｓ１６２）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６２の処理を実行した後、処理をＳ１６３に移す。
【０５２０】
　Ｓ１６３において、メインＣＰＵ２０１は、時短モード＝３且つＣ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する。この処理では、時短モード＝３であって、Ｃ時短カウンタが０より大きい場合にＹＥＳ判定される。Ｓ１６３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１６４に移す。
【０５２１】
　なお、Ｃ時短カウンタは、時短遊技状態中にＣ時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このＣ時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、後述するＢ時短カウンタがセットされた場合、メインＣＰＵ２０１によりリセットされる。
【０５２２】
　時短モードは、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合に設定されるフラグである。本実施例では、時短モードを例えば２ｂｉｔで構成し、先に実行されている時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード＝３」に設定される。また、先に実行されている時短遊技状態に対してＢ時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード＝２」に設定される。
【０５２３】
　一方、Ｓ１６３において、時短モード＝３とＣ時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１６５に移す。
【０５２４】
　Ｓ１６４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短カウンタから１を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６４の処理を実行した後、処理をＳ１６５に移す。
【０５２５】
　Ｓ１６５において、メインＣＰＵ２０１は、時短モード＝２且つＢ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する。この処理では、時短モード＝２であって、Ｂ時短カウンタが０より大きい場合にＹＥＳ判定される。Ｓ１６５がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１６６に移す。
【０５２６】
　なお、Ｂ時短カウンタは、時短遊技状態中（本実施例ではＣ時短遊技状態中）にＢ時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このＢ時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、Ｃ時短カウンタがセットされた場合、メインＣＰＵ２０１によりリセットされる。
【０５２７】
　一方、Ｓ１６５において、時短モード＝２とＢ時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。
【０５２８】
　Ｓ１６６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短カウンタから１を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインＣＰＵ２０１は、

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

【０５２９】

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

【０５３０】

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

【０５３１】

［１－６－１３．天井カウンタ更新処理］

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

【０５３２】

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

【０５３３】

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

【０５３４】

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

【０５３５】

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

【０５３６】

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

【０５３７】

［１－６－１４．カウンタ判定処理］

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

【０５３８】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短移行判定処理を行う（Ｓ１８１）。この時短移行判

定処理の詳細については、図３７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８１の処理を実行した後、処理をＳ１８２に移す。

【０５３９】

Ｓ１８２において、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を行う。この時短移行処理の詳細については、図３８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８２の処理を実行した後、処理をＳ１８３に移す。

【０５４０】

Ｓ１８３において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタが１より小さいか否かを判定する。

【０５４１】

Ｓ１８３において、時短カウンタが１より小さくないと判定された場合（Ｓ１８３がＮＯ判定）、すなわち時短カウンタが１以上である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１８５に移す。

【０５４２】

一方、Ｓ１８３において、時短カウンタが１より小さいと判定された場合（Ｓ１８３がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１８４に移す。

【０５４３】

Ｓ１８４において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８４の処理を実行した後、処理をＳ１８５に移す。

【０５４４】

なお、Ｓ１８３において時短カウンタが１より小さいと判定された場合（Ｓ１８３がＹＥＳ判定の場合）、Ｂ時短カウンタ及びＣ時短カウンタはいずれも１より小さいはずである（すなわち０のはずである）。しかし、メインＣＰＵ２０１による処理を実行する上で何らかの不具合が生じる可能性があり得ることに鑑みて、例えば、Ｓ１８３がＹＥＳ判定であるにもかかわらずＢ時短カウンタまたは時短カウンタが１以上である場合に、異常警報を出力したりする等の異常時処理を実行するようにしてもよい。また、この異常時処理に代えてまたは加えて、Ｓ１８３がＹＥＳ判定された場合に、時短フラグをオフにするだけでなく（Ｓ１８４参照）、Ｂ時短カウンタ及びＣ時短カウンタをリセットすることにより、時短カウンタとＢ時短カウンタとＣ時短カウンタとの整合性を図るようにしてもよい。

【０５４５】

Ｓ１８５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、時短移行コマンドの送信予約処理（Ｓ１８６）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１８６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、カウンタ判定処理を終了し、処理を時短管理処理（図３２参照）に戻す。

【０５４６】

［１－６－１５．時短移行判定処理］

次に、図３７を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短移行判定処理について説明する。この処理では、天井カウンタが天井値に到達した場合に、Ｂ時短遊技状態に移行させるための判定処理が行われる。図３７は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図３６参照）中のＳ１８１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０５４７】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、確変フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ１９１）。

【０５４８】

Ｓ１９１において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ１９１がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処

理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。すなわち、確変フラグがオンである場合、Ｂ時短遊技状態に移行させないようにすることができる。

【０５４９】

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

【０５５０】

Ｓ１９２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタが天井値であるか否かを判定する。

【０５５１】

Ｓ１９２において、天井カウンタが天井値でないと判定された場合（Ｓ１９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。

【０５５２】

一方、Ｓ１９２において、天井カウンタが天井値であると判定された場合（Ｓ１９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１９３に移す。

【０５５３】

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

【０５５４】

Ｓ１９４において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグをオンにセットする。天井フラグは、天井カウンタが天井値に到達したことを示すフラグである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９４の処理を実行した後、処理をＳ１９５に移す。

【０５５５】

Ｓ１９５において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９５の処理を実行した後、時短移行判定処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。

【０５５６】

［１－６－１６．時短移行処理］

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

【０５５７】

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

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

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

に移す。
【０５６２】
　一方、Ｓ２０３において、天井フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２０３がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２０５に移す。
【０５６３】
　Ｓ２０５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｂ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｂ時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを２にセットすることと、時短性能等を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０５の処理を実行した後、処理をＳ２０８に移す。
【０５６４】
　なお、Ｂ時短カウンタにセットされる時短回数は、予め定められた回数である。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図１７参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）に示されるとおりである。
【０５６５】
　Ｓ２０６において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。
【０５６６】
　Ｓ２０６において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２０６がＮＯ判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。
【０５６７】
　一方、Ｓ２０６において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（Ｓ２０６がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２０７に移す。
【０５６８】
　Ｓ２０７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｃ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｃ時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを３にセットすることと、時短性能等を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０７の処理を実行した後、処理をＳ２０８に移す。
【０５６９】
　なお、Ｃ時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル（例えば図１３参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図１７参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）に示されるとおりである。
【０５７０】
　Ｓ２０８において、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を行う。この時短設定処理の詳細については、図３９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０８の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。
【０５７１】
［１－６－１７．時短設定処理］
　次に、図３９を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理について説明する。図３９は、第１のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図３８参照）中のＳ２０８でメインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャー

トである。
【０５７２】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２１１）。
【０５７３】
Ｓ２１１において、時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２１２に移す。
【０５７４】
Ｓ２１１がＹＥＳ判定の場合とは、確変フラグがオフであって、例えば、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）が相当する。
【０５７５】
なお、図示しないが、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短モード＝２」をセットするとともに、Ｓ２０５で決定されたＢ時短カウンタをセットする。また、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短モード＝３」にセットするとともに、Ｓ２０７で決定されたＣ時短カウンタをセットする。
【０５７６】
Ｓ２１１において、時短フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２１１がＮＯ判定）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２１４に移す。
【０５７７】
Ｓ２１２において、メインＣＰＵ２０１は、現状の時短カウンタ（先に実行されていた時短遊技状態の時短残回数）と、新たな時短回数（Ｓ２０５またはＳ２０７で決定された時短回数）とを比較し、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さいか否かを判定する。
【０５７８】
Ｓ２１２において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さくないと判定された場合（Ｓ２１２がＮＯ判定の場合）、すなわち現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きい場合、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を時短移行処理（図３８を参照）に戻す。
【０５７９】
一方、Ｓ２１２において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きいと判定された場合（Ｓ２１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２１３に移す。
【０５８０】
Ｓ２１３において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理では、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。ただし、時短カウンタ再設定処理（Ｓ２１３）が行われたとしても、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短カウンタおよびＣ時短カウンタをリセットしない。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１３の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を時短移行処理（図３８）に戻す。
【０５８１】
なお、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場

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

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】

Ｓ２１４において、メインＣＰＵ２０１は、時短態様設定処理を行う。この処理は、Ｓ２１１がＮＯ判定の場合、すなわち、非時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行させて実行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、非時短遊技状態からＣ時短遊技状態に移行させて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）に行われる処理である。この処理では、Ｂ時短制御態様決定処理（Ｓ２０５）またはＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２０７）で決定された時短回数と時短性能とが設定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１４の処理を実行した後、処理をＳ２１５に移す。

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

また、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っているが、これに限られず、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うようにしてもよい。とくに、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な第１のパチンコ遊技機におい

ては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うことが好ましい。なぜなら、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときにＢ時短遊技状態に移行するようにすると、天井最終変動としてのいずれか一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、この他方の特別図柄の可変表示については、Ｂ時短遊技状態としての恩恵を受けることができなくなり、興趣が低下するおそれがあるからである。なお、第１のパチンコ遊技機では、特別図柄の可変表示が例えば６０００００ｍｓｅｃといった長変動で行われることはない。ただし、このような長変動で特別図柄の可変表示が行われうるパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいてＢ時短遊技状態への移行処理を行うことにより、とくに天井最終変動である特別図柄の可変表示が長変動で行われる場合であっても、Ｂ時短遊技状態の開始の遅延を回避することができる。

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

ところで、第１のパチンコ遊技機のように、例えば設定１～設定６といった大当り確率が異なる複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセット可能であるパチンコ遊技機である場合、上述したとおり、時短当り確率は全設定値で共通の確率となっている。このよう

な場合、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値を、設定値にかかわらず大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に規定数（例えば３．０）を乗じた値とした場合、設定値に応じて天井値が異なることとなり、セットされている設定値が遊技者に看破されてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、セットされた設定値がいずれであったとしても、天井値を、大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に対して規定数を乗じて決定するのではなく、設定値にかかわらず同じ値とすることが好ましい。

【０５９３】

［１－６－１８．時短管理処理にかかわる変形例］

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

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、天井到達時に「時短当り」が非当選であることを確認した上でＢ時短遊技状態に移行させるようにしてもよい。

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

さらに、複数の時短遊技状態が重ねて実行されない場合、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きい場合に時短カウンタから１を減算する処理を

行い、それ以外の場合には時短カウンタから１を減算しないようにするとよい。
【０６０２】
［１－７．大入賞口開放準備処理］
次に、図４０を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８６でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図４０は、第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【０６０３】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ２５１）。
【０６０４】
Ｓ２５１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ２５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。
【０６０５】
一方、Ｓ２５１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ２５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２５２に移す。
【０６０６】
Ｓ２５２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５２の処理を実行した後、処理をＳ２５３に移す。
【０６０７】
Ｓ２５３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。
【０６０８】
Ｓ２５３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２５４に移す。一方、Ｓ２５３において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２５７に移す。
【０６０９】
Ｓ２５４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２５４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図２７のＳ８８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５４の処理を実行した後、処理をＳ２５５に移す。
【０６１０】
Ｓ２５５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２５６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ２５６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。
【０６１１】
Ｓ２５７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５７の処理を実行した後、処理をＳ２５８に移す。
【０６１２】
Ｓ２５８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口１３１の開放回数、大入賞口１３１の最大開放時間、大入賞口

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

【０６１３】

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

【０６１４】

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

【０６１５】

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

【０６１６】

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

【０６１７】

［１－７－１．大入賞口開放制御処理］

次に、図４１を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８７でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図４１は、第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【０６１８】

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

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

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

【０６２４】

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

【０６２５】

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

【０６２６】

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

【０６２７】

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

【０６２８】

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

【０６２９】

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

【０６３０】

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

【０６３１】

［１－７－２．大当り終了処理］

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

【０６３２】

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

【０６３３】

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

【０６３４】

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

【０６３５】

Ｓ２８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（

例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２８２の処理を実行した後、処理をＳ２８３に移す。

【０６３６】

Ｓ２８３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図３１を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２８３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６３７】

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

【０６３８】

［１－７－３．普通図柄制御処理］

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

【０６３９】

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

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

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

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】

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

行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２９５に移す。

【０６４６】

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

【０６４７】

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

【０６４８】

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

【０６４９】

なお、本実施例では、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）に示されるように、普通図柄の当り判定用乱数を例えば０～９９の範囲（幅）で発生させ、例えば０～７９を普通図柄当り判定値データとしている（非時短遊技状態の場合）。普通図柄当り確率は、普通図柄の当り判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められるため、例えば普通図柄の当り確率は、本実施例では１００分の８０である。この普通図柄当り確率は、本実施例では、時短制御が実行される場合と時短制御が実行されない場合と異なっているが、同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない非時短遊技状態では例えば６０００００ｍｓｅｃと相対的に長時間にわたって実行されるのに対し、時短制御が実行される遊技状態では例えば１０００ｍｓｅｃと相対的に短時間しか実行されない。このようにして、時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第２始動口１４０への遊技球の入賞頻度が高められる。

【０６５０】

［１－７－４．外部マスカブル割込処理］

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

【０６５１】

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

【０６５２】

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

【０６５３】

Ｓ３０３において、メインＣＰＵ２０１は、電断検知であるか否かを判定する。

【０６５４】
　Ｓ３０３において電断検知でないと判定された場合（Ｓ３０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０５に移す。一方、Ｓ３０３において電断検知であると判定された場合（Ｓ３０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０４に移す。
【０６５５】
　Ｓ３０４において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグをセット（オンに）する。ＸＩＮＴ検知フラグは電断することを示すフラグであり、ＸＩＮＴ検知フラグの値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内のＸＩＮＴ検知フラグ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０４の処理を実行した後、処理をＳ３０５に移す。
【０６５６】
　Ｓ３０５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０５の処理を実行した後、処理をＳ３０６に移す。
【０６５７】
　Ｓ３０６において、メインＣＰＵ２０１は、割込許可処理を行う。この処理を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、外部マスカブル割込処理を終了する。
【０６５８】
［１－７－５．システムタイマ割込処理］
　次に、図４５を参照して、メインＣＰＵ２０１により、例えば２ｍｓｅｃの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図４５は、第１のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【０６５９】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（Ｓ３１１）。
【０６６０】
　次いで、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ３１２）。ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定された場合（Ｓ３１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３２６に移す。一方、ＸＩＮＴ検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定された場合（Ｓ３１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１３に移す。
【０６６１】
　Ｓ３１３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行い（Ｓ３１４）、処理をＳ３１５に移す。
【０６６２】
　Ｓ３１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認およびＲＡＭクリア等のうちのいずれの状態であるかを判定するためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認およびＲＡＭクリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。
【０６６３】
　なお、起動制御フラグは、電源投入時における設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のオン／オフ情報の組合せで構成される。例えば、電源投入時に、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオフであれば電断復帰、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンであれば設定変更、バックアップクリアスイッチ１７６がオフ且つ設定キー１７４がオンであれば設定確認、バックアップクリアスイッチ１７６がオン且つ設定キー１７４がオフであればＲＡＭクリアと判定される。

【０６６４】
　Ｓ３１５において遊技許可状態でないと判定された場合（Ｓ３１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を行う（Ｓ３１６）。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。設定制御処理（Ｓ３１６）を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３２６に移す。なお、Ｓ３１６の設定制御処理の詳細については、図４６を参照して後述する。
【０６６５】
　なお、遊技許可状態でない場合（Ｓ３１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、発射装置６（図６参照）からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ（例えば、設定キー１７４、バックアップクリアスイッチ１７６等）を除く各種スイッチの無効化、払出装置８２からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。
【０６６６】
　一方、Ｓ３１５において遊技許可状態であると判定された場合（Ｓ３１５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１７に移す。
【０６６７】
　Ｓ３１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１７の処理を実行した後、処理をＳ３１８に移す。
【０６６８】
　Ｓ３１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１８の処理を実行した後、処理をＳ３１９に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（例えば２ｍｓｅｃ）管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。
【０６６９】
　Ｓ３１９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１９の処理を実行した後、処理をＳ３２０に移す。
【０６７０】
　Ｓ３２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図５１を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２０の処理を実行した後、処理をＳ３２１に移す。
【０６７１】
　Ｓ３２１において、メインＣＰＵ２０１は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド（払出情報）設定処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２１の処理を実行した後、処理をＳ３２２に移す。
【０６７２】
　Ｓ３２２において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドが主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２２の処理を実行した後、処理をＳ３２３に移す。
【０６７３】
　Ｓ３２３において、メインＣＰＵ２０１は、レジスタ退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２３の処理を実行した後、処理をＳ３２４に移す。
【０６７４】

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

【０６７５】

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

【０６７６】

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

【０６７７】

［１－７－６．設定制御処理］

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

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

一方、Ｓ３３１において起動制御フラグの値が設定変更を示す値でないと判定された場合（Ｓ３３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３３３に移す。

【０６８１】

Ｓ３３３において、メインＣＰＵ２０１は、起動制御フラグの値が設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【０６８２】

Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値であると判定された場合（Ｓ３３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定確認処理を行う（Ｓ３３４）。この設定確認処理の詳細については、図４８を参照して後述する。設定確認処理（Ｓ３３４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３３５に移す。

【０６８３】

一方、Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値でないと判定された場合すなわちＲＡＭクリアであると判定された場合（Ｓ３３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３３７に移す。

【０６８４】

Ｓ３３５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作表示処理を行う。この処理では、現在、セットされている設定値の表示処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３５の処理を実行した後、処理をＳ３３６に移す。

【０６８５】

Ｓ３３６において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、設定変更処理（Ｓ３３２）、設定確認処理（Ｓ３３４）または起動時初期設定処理（図２５参照）内で送信予約されているコマンド（初期化コマンド、電断復帰コマンドまたは設定操作コマンド）がサブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３６の処理を実行した後、処理をＳ３３７に移す。

【０６８６】
Ｓ３３７において、メインＣＰＵ２０１は、ＷＤＴ（watchdog timer）の出力処理を行う。この処理（ＷＤＴ出力処理）では、ＷＤＴクリアレジスタアドレスの読込処理、ＷＤＴのクリア処理およびＷＤＴのリスタート処理がこの順で行われる。なお、他の処理では記載していないが、このＷＤＴ出力処理は適宜行われる。そして、Ｓ３３７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を終了し、処理をシステムタイマ割込処理（図４５参照）に戻す。
【０６８７】
［１－７－７．設定変更処理］
次に、図４７を参照して、設定制御処理（図４６参照）中のＳ３３２で行われる設定変更処理について説明する。なお、図４７は、第１のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
【０６８８】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたか否かを判定する（Ｓ３４１）。この処理は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。
【０６８９】
Ｓ３４１においてバックアップクリアスイッチ１７６が押下されていないと判定された場合（Ｓ３４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３４３に移す。一方、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたと判定された場合（Ｓ３４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３４２に移す。
【０６９０】
Ｓ３４２において、メインＣＰＵ２０１は、設定値の範囲内更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３４２の処理を実行した後、処理をＳ３４３に移す。
【０６９１】
なお、本実施例では、設定変更処理において、バックアップクリアスイッチ１７６を操作することによって設定値を変更できるようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば設定スイッチを設けて、この設定スイッチを操作することによって設定値を変更できるようにしてもよい。
【０６９２】
Ｓ３４３において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４がオフにされたか否かを判定する（Ｓ３４３）。
【０６９３】
Ｓ３４３において設定キー１７４がオフにされていないと判定された場合（Ｓ３４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を設定制御処理（図４６参照）に戻す。一方、Ｓ３４３において設定キー１７４がオフにされたと判定された場合（Ｓ３４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３４４に移す。
【０６９４】
Ｓ３４４において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図４９を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第１通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第１通常遊技前処理（Ｓ３４４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を設定制御処理（図４６参照）に戻す。
【０６９５】
［１－７－８．設定確認処理］
次に、図４８を参照して、設定制御処理（図４６参照）中のＳ３３４で行われる設定確認処理について説明する。なお、図４８は、第１のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【０６９６】

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

【０６９７】

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

【０６９８】

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

【０６９９】

［１－７－９．第１通常遊技前処理］

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

【０７００】

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

【０７０１】

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

【０７０２】

［１－７－１０．第２通常遊技前処理］

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

【０７０３】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、電断復帰時ＲＡＭ設定処理を行う（Ｓ３７１）。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラ

グのオン／オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインＲＡＭ２０３内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、電断前と同じ遊技状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、電断復帰時ＲＡＭ設定処理（Ｓ３７１）の実行後、処理をＳ３７２に移す。

【０７０４】

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

【０７０５】

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

【０７０６】

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

【０７０７】

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

【０７０８】

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

【０７０９】

［１－７－１１．スイッチ入力検出処理］

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

【０７１０】

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

【０７１１】

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

【０７１２】

次に、メインＣＰＵ２０１は、球通過検出処理を行う（Ｓ３８４）。球通過検出処理では、通過ゲート１２６への遊技球の通過検出を通過ゲートスイッチ１２７に検出されたことに基づいて普通図柄についての各種乱数値（普通図柄の当り判定用乱数値等）を抽出する。なお、メインＲＡＭ２０３は、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて抽出された各種乱数値（普通図柄の当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するま

で保留する普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）を有する。そして、球通過検出処理では、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否か、すなわち、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて抽出された普通図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かの判定も行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を終了する。

【０７１３】

［１－７－１２．始動口入賞検出処理］

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

【０７１４】

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

【０７１５】

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

【０７１６】

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

【０７１７】

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

【０７１８】

Ｓ３９３において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への入賞に基づいて抽出された第１特別図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かを判定する。メインＲＡＭ２０３は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）を有しており、この処理では、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインＲＡＭ２０３は、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）の他に第１特別図柄始動記憶領域（０）も有するが、これについては後述する。

【０７１９】

第１特別図柄の保留個数が４個未満でない、すなわち上限の４個である場合（Ｓ３９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３９８に移す。

【０７２０】

一方、第１特別図柄の保留個数が４個未満である場合（Ｓ３９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３９４に移す。

【０７２１】

Ｓ３９４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留個数を１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９４の処理を実行した後、処理をＳ３９５に移す。

【０７２２】

Ｓ３９５において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第１特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインＲＡＭ２０３に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第１特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９５の処理を実行した後、処理をＳ３９６に移す。

【０７２３】

Ｓ３９６において、メインＣＰＵ２０１は、先読み判定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（図２８のＳ９３参照）に先だって、Ｓ３９２で抽出した乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを決定したり、当り判定処理等を行う処理である。また、先読みフラグが設定されているか否かも判定する。

【０７２４】

なお、先読み判定処理は、Ｓ３９２で乱数値を抽出してから特別図柄の当り判定処理が実行されるまでの間であれば、任意のタイミングで行ってよいが、特別図柄の可変表示が開始されるまでに、サブ制御回路３００により先読み演出を行うことに鑑みると、例えばＳ３９５の処理の前後付近で行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９６の処理を実行した後、処理をＳ３９７に移す。

【０７２５】

Ｓ３９７において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。第１特別図柄の入賞コマンドは、第１特別図柄の保留個数を１増加する情報や、第１特別図柄の変動パターン情報（すなわち特別図柄の変動パターンコマンド）等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９７の処理を実行した後、処理をＳ３９８に移す。

【０７２６】

Ｓ３９８において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ１４１で遊技球を検出したか否かを判定する。

【０７２７】

第２始動口スイッチ１４１で遊技球を検出していないと判定された場合（Ｓ３９８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を終了し、処理をスイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。

【０７２８】

一方、第２始動口スイッチ１４１で遊技球を検出したと判定された場合（Ｓ３９８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３９９に移す。

【０７２９】

Ｓ３９９において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数値（例えば、第２特別図柄の大当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第２始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９９の処理を実行した後、処理をＳ４００に移す。

【０７３０】

Ｓ４００において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１４０への入賞に基づいて抽出された第２特別図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かを判定する。

【０７３１】

なお、メインＲＡＭ２０３は、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を、始動条件が成立するまで保留する第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）を有しており、この処理では、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインＲＡＭ２０３は、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）の他に第２特別図柄始動記憶領域（０）も有するが、これについては後述する。

【０７３２】

第２特別図柄の保留個数が４個未満でない、すなわち上限の４個である場合（Ｓ４００がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を終了し、処理をスイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。

【０７３３】

一方、第２特別図柄の保留個数が４個未満である場合（Ｓ４００がＹＥＳ判定の場合）

、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ４０１に移す。
【０７３４】
Ｓ４０１において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の保留個数を１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０１の処理を実行した後、処理をＳ４０２に移す。
【０７３５】
Ｓ４０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第２特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインＲＡＭ２０３に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第２特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０２の処理を実行した後、処理をＳ４０３に移す。
【０７３６】
Ｓ４０３において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ４０３）。第２特別図柄の入賞コマンドは、第２特別図柄の保留個数を１増加する情報や、第２特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０３の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し、処理をスイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。
【０７３７】
［１－８．サブ制御処理］
次に、図５３を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。
【０７３８】
図５３は、第１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【０７３９】
図５３に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ５０１）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０２に移す。
【０７４０】
なお、上述の初期化処理（Ｓ５０１）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のＳ５０２～Ｓ５０８の処理が繰り返し実行される。
【０７４１】
Ｓ５０２において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド入力ポート３０８（図６参照）の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート３０８にセットされている主制御回路２００（図６参照）から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０３に移す。
【０７４２】
Ｓ５０３において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ５０２の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０４に移す。
【０７４３】
Ｓ５０４において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信された入賞コマンドに基づいて、表示装置７（図４、図６参照）に表示される表示演出の態様や、スピーカ３２（図６参照）から出力される音演出の態様等が決定される。
【０７４４】

演出態様決定処理（Ｓ５０４）において、サブＣＰＵ３０１は、演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０５に移す。

【０７４５】

Ｓ５０５において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４（図６参照）に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０６に移す。

【０７４６】

Ｓ５０６において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５（図６参照）に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０７に移す。

【０７４７】

Ｓ５０７において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６（図６参照）に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０８に移す。

【０７４８】

Ｓ５０８において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７（図６参照）に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【０７４９】

［１－９．サブ制御回路による演出態様決定処理の具体例］

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

【０７５０】

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

【０７５１】

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

【０７５２】

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

【０７５３】

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

【０７５４】

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

【０７５５】

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

【０７５６】

先読み演出では、実行される先読み演出パターンに応じて、保留状態にあるときに、時間の経過（より詳しくは、先行して保留された始動情報についての可変表示の進行）に伴って、先読み判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

【０７５７】

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

【０７５８】

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

【０７５９】

［１－９－１．サブ変動演出パターン決定処理］

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

ラムＲＯＭ３０２には、時短フラグがオンの遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブルも記憶されているが、ここでは説明を省略する。

【０７６０】

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

【０７６１】

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

【０７６２】

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

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】

［１－９－２．先読み演出パターン決定処理］

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

【０７６６】

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

【０７６７】

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

【０７６８】

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

【０７６９】

先読み演出は、例えば、表示装置７の表示領域に表示される保留画像を用いて行われる。表示装置７の表示領域には、保留画像を表示する領域として、第１サブ保留領域（０）に対応する第０領域、第１サブ保留領域（１）に対応する第１保留領域、第１サブ保留領域（２）に対応する第２保留領域、第１サブ保留領域（３）に対応する第３保留領域、および第１サブ保留領域（４）に対応する第４保留領域が設けられている。

【０７７０】

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

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

【０７７１】

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

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】
図５５の先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルに示されるように、先読みフラグが設定されている変動パターンをサブＣＰＵ３０１が受信すると、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号を、例えば、変動パターンと保留数とに基づいて決定する。ここでいう保留数は、先読み対象の始動情報を含む。すなわち、第１始動口１２０への入賞に基づいて抽出された始動情報が保留された場合、保留後の保留数が、図５５に示される保留数に相当する。
【０７７５】
例えば、変動パターンが「０３Ｈ」であって保留数が「３」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「３」に決定される。また、例えば変動パターンが「０ＥＨ」であって保留数が「２」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「２２」に決定される。
【０７７６】
先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定されると、サブＣＰＵ３０１は、図５６の先読み当り種別演出パターン決定テーブルを参照し、先読み当り種別演出パターンを決定する。詳述すると、図５６の先読み当り種別演出パターン決定テーブルに示されるように、例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値１とに基づいて、先読み当り種別演出パターンが決定される。
【０７７７】
なお、図５６では、便宜上、「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号」を「ＳＡＳＰＴ番号」と示し、「先読み当り種別演出パターン」を「ＳＡＳ演出パターン」と示している。サブ演出選択用乱数値１は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブＣＰＵ３０１により抽出される乱数値である。
【０７７８】
例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「３」であって抽出したサブ演出選択用乱数値１が「５５」の場合、先読み当り種別演出パターンは「０７Ｈ」に決定される。また、例えば先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「７」であって抽出したサブ演出選択用乱数値１が「７７」の場合、先読み当り種別演出パターンは「１６Ｈ」に決定される。
【０７７９】
なお、図５６の備考（保留対応）の欄に示される「１」～「４」は、それぞれ、第１保留領域～第４保留領域を示す。
【０７８０】
また、図５６の備考（保留対応）の「１」～「４」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値１とに対応して示される「Ａ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があることを把握できる。
【０７８１】
また、図５６の備考（保留対応）の「１」～「４」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値１とに対応して示される「Ｂ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、大当りの可能性があることを把握できる。
【０７８２】
また、図５６の備考（保留対応）の「１」～「４」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値１とに対応して示される「Ｃ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があるのか大当りの

可能性があるのかを把握することが困難である。
【０７８３】
例えば、先読み当り種別演出パターンが例えば「０７Ｈ」に決定された場合、第３保留領域では共通当り系先読み演出形態「Ｃ」が表示され、第３保留領域からシフト後の第２保留領域においても共通当り系先読み演出形態「Ｃ」が表示される。そして、第２保留領域から第１保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態「Ｃ」から時短当り系先読み演出形態「Ａ」に変化し、第１保留領域では時短当り系先読み演出形態「Ａ」が表示される。
【０７８４】
また、先読み当り種別演出パターンが例えば「１６Ｈ」に決定された場合、第３保留領域では共通当り系先読み演出形態「Ｃ」が表示される。そして、第３保留領域から第２保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態「Ｃ」から大当り系先読み演出形態「Ｂ」に変化、第２保留領域、および第２保留領域からシフトされた後の第１保留領域では、大当り系先読み演出形態「Ｂ」が表示される。
【０７８５】
すなわち、先読み当り種別演出パターンには、図５６に示されるように、以下のイ）～ホ）のパターンが含まれる。なお、本実施例では、大当り系先読み演出形態「Ｂ」から時短当り系先読み演出形態「Ａ」に変化するパターン、および時短当り系先読み演出形態「Ａ」から大短当り先読み演出形態「Ｂ」に変化するパターンについては、先読み当り種別演出パターンに含まれないが、これらのパターンを先読み当り種別演出パターンに含むようにしてもよい。
イ）保留された時点で時短当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、時短当り系先読み演出形態が表示される先読み時短当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「０９Ｈ」）。
ロ）保留された時点で大当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り系先読み演出形態が表示される先読み大当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「１７Ｈ」）。
ハ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターンＡ（例えば、先読み当り種別演出パターン「２４Ｈ」）。
ニ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターンＢ（例えば、先読み当り種別演出パターン「１２Ｈ」）。
ホ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後も演出形態が変化することなく、共通当り系先読み演出形態が表示される先読み共通当り演出パターンＣ（例えば、先読み当り種別演出パターン「０６Ｈ」）。
【０７８６】
このように、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（例えば、図５５参照）を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ＳＡＳＰＴ番号）を決定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図５６参照）を参照し、決定された先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ＳＡＳＰＴ番号）とサブ演出選択用乱数値１とに基づいて、先読み当り種別演出パターン（ＳＡＳ演出パターン）を決定する。
【０７８７】
なお、図５６では、保留された時点では時短当り系先読み演出形態「Ａ」が表示され、その後、大当り系先読み演出形態「Ｂ」に変化する先読み当り種別演出パターンについては示されていないが、このように、時短当り系先読み演出形態「Ａ」から大当り系先読み演出形態「Ｂ」に変化する先読み当り種別演出パターンがサブＣＰＵ３０１により決定されるようにしてもよい。このようにすることで、先読み演出によって遊技者に与えうる興

趣を高めることが可能となる。
【０７８８】
　また、図５６では、大当り系先読み演出形態「Ｂ」は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（すなわちハズレの場合もある）ことを示す大当り系先読み演出形態であるが、これに加えて、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り確定であることを示す大当り確定先読み演出形態が表示されるようにしてもよい。この場合、サブＣＰＵ３０１により決定される先読み当り種別演出パターンに、以下のへ）～チ）の先読み種別演出パターンのいずれかまたは全部が含まれるようにしてもよい。
へ）保留された時点で大当り確定先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り確定先読み演出形態が表示される先読み大当り確定演出パターンＡ。
ト）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、時短当り系先読み演出形態「Ａ」、大当り系先読み演出形態「Ｂ」、共通当り系先読み演出形態「Ｃ」等）が表示され、その後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンＢ。
チ）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、時短当り系先読み演出形態「Ａ」、共通当り系先読み演出形態「Ｃ」等）が表示され、その後、大当り系先読み演出形態「Ｂ」が表示され、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンＣ。
【０７８９】
　また、図５６では、時短当り系先読み演出形態「Ａ」との大当り系先読み演出形態「Ｂ」と共通当り系先読み演出形態「Ｃ」とのうち、保留された時点では共通当り系先読み演出形態「Ｃ」の表示頻度が最も高いが、これに限られない。例えば、保留された時点では時短当り系先読み演出形態「Ａ」の表示頻度が最も高くなるようにしてもよいし、保留された時点では大当り系先読み演出形態「Ｂ」の表示頻度が最も高くなるようにしてもよい。さらには、保留された時点では共通当り系先読み演出形態「Ｃ」の表示頻度が最も低くなるようにしてもよい。
【０７９０】
　また、図５６では、全ての「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ＳＡＳＰＴ番号）」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値１を割り当てているが、これに限られず、特定のＳＡＳＰＴ番号に対してのみサブ演出選択用乱数値を割り当てない（すなわち、特定のＳＡＳＰＴ番号の振分率を０にして選択されない）ようにしてもよい。
【０７９１】
［１－９－２－２．先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブル］
　次に、先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。
【０７９２】
　図５７は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。また、図５８は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。
【０７９３】
　ところで、決定された先読み期待値演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態は、当り（時短当り、大当り）に対する期待値に応じて演出形態が異なる。
【０７９４】
　時短当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は三角形であらわされる保留画像を、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」といったように保留画像の形状を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が四角形である場合に期待値が最も低く、星である場合に期待値が最も高い。
【０７９５】
　また、大当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は白であらわされる保留画像を、「青＜黄＜緑＜赤＜虹」といったように保留画像の色を変化さ

せることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が青である場合には期待値が最も低く、保留画像が虹である場合には期待値が最も高い。

【０７９６】

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

【０７９７】

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

【０７９８】

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

【０７９９】

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

【０８００】

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

【０８０１】

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

【０８０２】

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

【０８０３】

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

【０８０４】

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

【０８０５】

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

【０８０６】

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

【０８０７】

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

【０８０８】

［１－９－３．先読み演出パターン決定処理］

次に、図５４～図５８の各テーブルを参照してサブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出パターン決定処理について、図５９を参照して説明する。図５９は、サブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。なお、上述したとおり、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ実行するが、これに限定されるものではない。

【０８０９】

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

【０８１０】

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

【０８１１】

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

【０８１２】

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

【０８１３】

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

【０８１４】

一方、現在の保留に対して先読み演出が実行されていない場合（ＳＴ３００２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳＴ３００３に移す。

【０８１５】

ＳＴ３００３において、サブＣＰＵ３０１は、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象であるか否か（図５５参照）を判定する。

【０８１６】

入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象でない場合（ＳＴ３００３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【０８１７】

一方、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（ＳＴ３００３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳＴ３００４に移す。

【０８１８】

ＳＴ３００４において、サブＣＰＵ３０１は、天井値と天井カウンタとの差が例えば保留可能な上限数（例えば、４または８）より大きいか否かを判定する。この処理は、先読み演出を行ったにもかかわらず、先読み演出を行った保留について特別図柄の可変表示が実行される前に、Ｂ時短遊技状態に移行してしまうことを回避するためである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理をＳＴ３００５に移す。

【０８１９】

なお、本実施例では、ＳＴ３００４において、天井値と天井カウンタとの差が保留可能な上限数よりも大きいか否かを判定しているが、これに限られず、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（ＳＴ３００３がＹＥＳ判定である場合）に、先読み対象を含めた保留数よりも大きいか否かを判定するようにしてもよい。また、天井値および天井カウンタは、メインＣＰＵ２０１から情報をコマンドとして受信してもよいし、メインＣＰＵ２０１とは別にサブＣＰＵ３０１が管理してもよい。

【０８２０】

ＳＴ３００５において、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（図５５参照）を参照し、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定される。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理をＳＴ３００６に移す。

【０８２１】

ＳＴ３００６において、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図５６参照）を参照し、先読み当り種別演出パターンが決定される。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理をＳＴ３００７に移す。

【０８２２】

ＳＴ３００７において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」であるか否かを判定する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信された入賞コマンドで受け取った変動パターン情報に基づいて特別図柄の当り判定処理の結果を判定し、この結果が「時短当り」または「大当り」である場合にＹＥＳ判定される。ただしこれに限られず、特別図柄の当落情報をメインＣＰＵ２０１からサブＣＰＵ３０１に送信することで、「時短当り」または「大当り」を判定するようにしてもよい。

【０８２３】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合（ＳＴ３００７がＹＥＳ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳＴ３００８に移す。

【０８２４】

一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」および「大当り」のいずれでもない場合（ＳＴ３００７がＮＯ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳＴ３００９に移す。

【０８２５】

ＳＴ３００８において、サブＣＰＵ３０１は、先読み期待値演出パターン（当り時）決定

処理を行う。この処理では、図５７の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）を参照し、先読み演出パターン（当り時）を決定する。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【０８２６】

また、Ｓ３００９において、サブＣＰＵ３０１は、ハズレ時先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、図５８の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）を参照し、先読み期待値演出パターン（ハズレ時）を決定する。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【０８２７】

［１－９－４．先読み演出が行われることによる作用効果、先読み演出の拡張例］

上述した先読み演出では、保留画像の形態変化により、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに変化していくのかといった面白みのみならず、当り（大当り、時短当り）の期待値レベルを変化させることが可能であり、これまでにない新たな演出を行うことにより興趣を高めることが可能となる。なお、保留画像の形態を変化させるタイミングは、保留がシフトする際に限られず、例えば当該変動の特別図柄の可変表示中であってもよい。

【０８２８】

また、先読み演出として行われる保留画像の形態（例えば、第１サブ保留領域（４）～第１サブ保留領域（１）の範囲内で表示される保留画像の形態）については第１始動口１２０への入賞時に決定し、当該変動の特別図柄の可変表示における保留画像の形態については特別図柄の可変表示の開始時に決定するようにしてもよい。

【０８２９】

ところで、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図５４の例えば「０３Ｈ」、「０ＥＨ」を参照）に決定される確率と、先読み大当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図５４の例えば「０６Ｈ」、「１１Ｈ」を参照）に決定される確率とを比較すると、前者の確率の方が高い（例えば、図１５参照）。すなわち、先読み演出の実行割合は、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合の方が高い。したがって、大当りの可能性がある場合にのみ先読み演出が行われていた従来のパチンコ遊技機と比べて、当りの期待値の低下を抑制しつつ先読み演出の実行頻度を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

【０８３０】

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

【０８３１】

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

【０８３２】

ただし、低確時短遊技状態では先読み演出が行われないようにすることは必須ではなく、通常遊技状態のみならず低確時短遊技状態や高確低時短遊技状態においても先読み演出

が行われるようにしてもよい。また、本実施例では、第１特別図柄についてのみ先読み演出が行われるようにしているが、これに限られず、第２特別図柄についても先読み演出が行われるようにしてもよい。

【０８３３】

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

【０８３４】

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

【０８３５】

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

【０８３６】

また、時短当り系リーチを実行し、該時短当り系リーチでハズレを明示した後に、大当り系リーチを実行する演出パターンを設けてもよい。この場合、利益率の高い大当り系リーチが実行されるか否かを最後まで遊技者が期待感をもって遊技を行うことができるようになるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【０８３７】

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

【０８３８】

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

【０８３９】

例えば、任意の一の保留（以下「第１の保留」と称する）と、この第１の保留よりも後に特別図柄の可変表示が開始される他の保留（以下「第２の保留」と称する）とを含む複

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

【０８４０】

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

【０８４１】

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

【０８４２】

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

【０８４３】

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

【０８４４】

また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「小当り先読み演出」と称する）が第１の保留において実行されている場合、第２の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出が実行されるようにしてもよい。第１の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い小当りを期待させることが可能となるためである。

【０８４５】

また、サブ変動演出パターンとして大当り系リーチの実行中に例えば第１始動口１２０に入賞して始動情報が保留された場合、サブＣＰＵ３０１は、この保留について先読み演出を実行しない。

【０８４６】

また、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態でのみ先読み演出を実行する。そのため、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインＣＰＵ２０１により行われた先読み判定により「時短当り」であると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留について先読み演出が実行された場合および先読み演出が実行されていない場合のいずれであっても、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態でなければ、特定保留に対して先読み演出を実行しない。ただし、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態であったとしても、特定保留に対して先読み演出を実

行しないことを可能ならしめてもよい。さらには、通常遊技状態以外の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）において先読み演出を実行するパチンコ遊技機であったとしても、大当り表示態様が導出されたときに特定保留がある場合、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。

【０８４７】

また、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインＣＰＵ２０１により行われた先読み判定により「時短当り」であると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留がたとえ「時短当り」の保留であったとしても、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の終了後、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。例えば、時短遊技状態が重複した場合に複数の時短遊技状態を重ねて実行しない仕様であって、大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御される場合であれば、特定保留が「時短当り」の保留であったとしても、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態を実行しないこととなる。

【０８４８】

［１－１０．先読み演出の具体例］

以下に、先読み演出の具体例について、図６０～図６４を参照して説明する。本実施例では、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、保留画像を用いた先読み演出を実行可能となっている。

【０８４９】

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

上述したとおり、先読み演出パターンには、先読み当り種別演出パターンと、先読み期待値演出パターンとが含まれる。ここでは先ず、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図６０を参照して説明する。

【０８５０】

図６０（ａ）～図６０（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図６０（ａ）～図６０（ｆ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１ＣＨ」、「３ＣＨ」、「５８Ｈ」、または「７８Ｈ」に相当する。また、図６０（ａ）～図６０（ｆ）に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図５７で図示が省略されている。

【０８５１】

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

【０８５２】

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

【０８５３】

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

報が記憶されており、第１サブ保留領域（４）には保留情報が記憶されていないことを示す。

【０８５４】

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

【０８５５】

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

【０８５６】

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

【０８５７】

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

【０８５８】

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

【０８５９】

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

【０８６０】

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

【０８６１】

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

【０８６２】

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

【０８６３】

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

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

【０８６４】

図６１（ａ）～図６１（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パ

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

【０８６５】

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

【０８６６】

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

【０８６７】

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

【０８６８】

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

【０８６９】

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

【０８７０】

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

【０８７１】

図６１（ｅ）は、図６１（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｄ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形状が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、六角形から円（期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。

【０８７２】

図６１（ｆ）は、図６１（ｅ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｅ）において第１保留領域４１１に表示されていた保留画像の形状が、第０領域４１０にシフトされる際に、円から星（期待値レベル「５」）に変化したことを示す画像である。

【０８７３】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状は、必ずしも、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形→円」に変化させてもよい。

【０８７４】

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

【０８７５】

また、図６１では、時短当り系先読み演出形態を変化させて、時短当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブＣＰＵ３０１により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化する先読み演出。
・時短当り系先読み演出形態から大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【０８７６】

［１－１０－３．先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例］

次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図６２を参照して説明する。

【０８７７】

図６２（ａ）～図６２（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。共通当り系先読み演出形態の変化には、当り（時短当り、大当り）の期待値レベルが変化するものと、当りの種類が大当りであるか時短当りであるかが明瞭なものに変化するものとが含まれる。なお、図６２（ａ）～図６２（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、図６２（ａ）～図６２（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７の「４３Ｈ」に相当する。

【０８７８】

本実施例では、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方を表示することで、あらわしている。

【０８７９】

図６２（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【０８８０】

図６２（ｂ）では、図６２（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。サブＣＰＵ３０１は、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば色および形状）を、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、先読み演出が実行されない場合または当りに対する期待値が最も低い場合、保留画像を白の三角形で表示し、「青の四角形＜黄の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順で短当りに対する期待値が高くなる。

【０８８１】

本実施例では、図６２（ｂ）において、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に示される保留画像の形態は、白の三角形（期待値レベル「０」）であり、第３保留領域４１３に示される保留画像の形態は、黄の五角形（期待値レベル「２」）である。

【０８８２】

図６２（ｃ）は、図６２（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６２（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の形態が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、黄の五角形から緑の六角形（期待値レベル「３」）に変化したことを示す画像である。

【０８８３】

図６２（ｄ）は、図６２（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であっ

て、図６２（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、緑の六角形（期待値レベル「３」の共通当り系先読み演出形態）から虹の三角形（期待値レベル「５」の大当り系先読み演出形態）に変化したことを示す画像である。

【０８８４】

すなわち、図６２（ｂ）および図６２（ｃ）に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示す形態であるのか時短当りに対する期待値を示す形態であるのかを、保留画像の形態から把握することが困難な演出である。これに対し、図６２（ｄ）に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態（例えば期待値レベル「５」）であることを把握することが可能なものである。

【０８８５】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、時短当りに対する期待値を示す先読み時短当り演出パターンと、大当りに対する期待値を示す先読み大当り演出パターンと、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値を示す先読み共通当り演出パターンとのうち、いずれかのパターンで先読み演出を実行可能に構成されている。そして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに保留画像が変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【０８８６】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、「青の四角形＜黄の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば、「黄の五角形（共通当り系先読み演出形態）→赤の三角形（大当り系先読み演出形態）」に変化させてもよいし、「緑の六角形（共通当り系先読み演出形態）→三角形の星（時短当り系先読み演出形態）」に変化させてもよい。また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い青の四角形から開始させる必要はなく、例えば赤の円から開始させるようにしてもよい。

【０８８７】

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

【０８８８】

また、図６２では、共通当り系先読み演出形態を変化させて、いずれかの当り（大当りまたは時短当り）が導出される期待値を変化させたり、期待できる当りが不明の状態から大当りに変化させたりしているが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブＣＰＵ３０１により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

・共通当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
・共通当り系先読み演出形態からから大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【０８８９】

［１－１０－４．共通当り系先読み演出形態の変形例］

なお、保留画像の形態として、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態は、必ずしも、大当りに対する期待値を示す色と、時短当りに対する期待値を示す形状との両方であらわす形態に限定されない。これに代えて、例えば、専用の共通当り系先読み演出形態を設けるようにしてもよい。専用の共通当り系先読み演出形態を設ける場合、大当りと時短当りとの両方に期待感を持てることができるようになるとともに、それぞれの期待値が不明であることから、今後の演出態様の変化に期待感を持って遊技を行うことができるようになり、興趣を向上することができる。

【０８９０】
図６３（ａ）～図６３（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図６３（ａ）～図６３（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、図６３（ａ）～図６３（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７または図５８の「３１Ｈ」に相当する。
【０８９１】
また、図６４（ａ）～図６４（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図６４（ａ）～図６４（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「０７Ｈ」、「２７Ｈ」、「４３Ｈ」、または「６３Ｈ」に相当し、図６４（ａ）～図６４（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７または図５８の「３１Ｈ」に相当する。
【０８９２】
図６３（ａ）および図６４（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。
【０８９３】
図６３（ｂ）では、図６３（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。
【０８９４】
同様に、図６４（ｂ）では、図６４（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。
【０８９５】
図６３（ｂ）および図６４（ｂ）でのいずれにおいても、第３保留領域４１３に示される保留画像の形態は、専用の共通当り系先読み演出形態であって、例えば光り輝く形態である。光の輝度の度合いを変更することにより、期待値レベルを変えることができる。
【０８９６】
図６３（ｃ）は、図６３（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６３（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第２保留領域４１２にシフトされていることを示す画像である。
【０８９７】
同様に、図６４（ｃ）は、図６４（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６４（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第２保留領域４１２にシフトされていることを示す画像である。
【０８９８】
図６３（ｄ）は、図６３（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６３（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から赤の三角形（大当りの期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。
【０８９９】
一方、図６４（ｄ）は、図６４（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６４（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から白の円（時短当りの期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。
【０９００】
このように、先読み演出形態を専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにした

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

【０９０１】

［１－１１．機外に出力される信号］

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

【０９０２】

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

【０９０３】

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

【０９０４】

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

【０９０５】

図６６は、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報１」の信号のタイミングチャートの一例である。

【０９０６】

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

【０９０７】

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

【０９０８】
次に、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の一つである「セキュリティ」の信号の一例について説明する。「セキュリティ」の信号は、主としてエラー発生時に出力される信号である。
【０９０９】
図６７は、第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路２００での発生契機、主制御回路２００（図６参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図６７では「セキュリティ信号」と図示）の出力時間および備考を示す表である。
【０９１０】
なお、第１のパチンコ遊技機は小当り用大入賞口を備えないが、図６７には、便宜上、小当り用大入賞口異常入賞エラーについても記載している。また、図６７では、大入賞口１３１を大当り用大入賞口と記載している。
【０９１１】
なお、図６７に示されるエラーの概要は一例であって、これらのうちの一部のみをエラーであると判断するようにしてもよいし、例えば、図６７に示されないものをエラーと判断するようにしてもよい。図６７に示されないもののエラーと判断されるものとしては、例えば、ソレノイド監視センサ（不図示）が所定時間以上にわたってオンまたはオフであったりした場合のソレノイド監視センサエラー、大入賞口（大当り用大入賞口または小当り用大入賞口）の内部に未排出の遊技球があったり大入賞口未開放時に大入賞口内に入賞があった場合の大入賞口入排出異常エラー、振動センサが所定時間にわたってオンである場合の振動センサエラー等が相当する。また、例えば大当り用大入賞口内に特定領域を設け、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、大当り遊技制御の終了後に確変制御が実行される仕様である場合には、特定領域への通過異常や、大当り用大入賞口の内部に未排出の遊技球が存在しないにもかかわらず特定領域を遊技球が通過した場合等にも、エラーと判断するように構成すると好ましい。
【０９１２】
メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、エラーが発生したと判断すると、サブＣＰＵ３０１（図６参照）に不正検知関連コマンドを送信する。不正検知関連を受信したサブＣＰＵ３０１は、エラーの内容に応じた報知制御を実行する。
【０９１３】
以下に、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生した場合を例に挙げて、メインＣＰＵ２０１およびサブＣＰＵ３０１（いずれも図６参照）による制御について簡単に説明する。
【０９１４】
図６７に示されるように、例えば、初期電源投入後、１回目の大当り用大入賞口が開放される前に１個の入賞検出があると、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したと判断し、「セキュリティ」の信号を、１２秒の間出力する。また、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したことを示す不正検知関連コマンドをサブＣＰＵ３０１（図６参照）に送信する。
【０９１５】
なお、本実施例では、図６７に示されるように、いずれのエラーであっても「セキュリティ」の信号の出力時間が１２秒であるため、機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、「セキュリティ」の信号を受信することによってエラーの発生を把握することはできるものの、エラーの内容まで把握することができない。ただし、これに限られず、例えば、「セキュリティ」の信号の出力時間をエラーの内容に応じて変える等により、「セキュリティ」の信号を受信した機外の装置がエラーの内容を把握できるようにしてもよい。
【０９１６】
サブＣＰＵ３０１（図６参照）は、例えば大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正

検知関連コマンドを受信すると、例えば以下に示す報知制御の全部または一部を実行し、不正検知関連コマンドを受信してから例えば３０秒経過すると、以下に示す報知制御を終了する。
・表示制御回路３０４を介して表示装置７（いずれも例えば図６参照）に例えば「大入賞口異常入賞エラー」の文字を表示する報知制御。
・音声制御回路３０５を介してスピーカ３２（いずれも例えば図６参照）から例えば「大入賞口異常入賞エラーです」の音声を出力する報知制御。
・音声制御回路３０５を介してスピーカ３２から例えばビープ音を出力する報知制御。
・ＬＥＤ制御回路３０６を介してＬＥＤ群４６（いずれも例えば図６参照）を例えば赤色で全点灯させる報知制御。

【０９１７】
なお、不正検知関連コマンドを受信してから例えば３０秒経過する前に電断があった場合、サブＣＰＵ３０１は、上述の報知制御を終了する。

【０９１８】
また、サブＣＰＵ３０１は、例えば、大当り用大入賞口異常入賞エラーの発生を示す上述の報知制御の実行中に、大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信した場合、上述の報知制御を再度実行し直す。

【０９１９】
次に、遊技状態に応じて第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について、図６８を参照して説明する。図６８は、第１のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図６８において、出力される信号を〇で示し、出力されない信号を×で示す。

【０９２０】
図６８に示されるように、本実施例では、メインＣＰＵ２０１により制御される遊技の状態に応じて、出力される信号が異なっている。例えば、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）はいずれの信号も出力されず、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」および「外部情報７」の信号が出力され、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」、「外部情報５」および「外部情報７」の信号が出力され。また、高確非時短遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機では、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」および「外部情報６」の信号が出力される。

【０９２１】
このように、メインＣＰＵ２０１により制御される遊技の状態に応じて出力される信号が異ならせることにより、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機における遊技の状態を把握することが可能となる。

【０９２２】
なお、本実施例では、図６８に示されるように、小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）に出力される信号は、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）に出力される信号と同じである。同様に、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）に出力される信号は、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）に出力される信号は、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）に出力される信号は、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じである。すなわち、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機において、小当り遊技制御処理が実行されているか否かを把握することができない。ただし、これに代えて、小当り遊技制御処理中に出力される信号を、小当り遊技制御処理中でない場合に出力される信号と異ならせることにより、外部情報送信元のパチンコ遊技機において小当り遊技制御処理が実行され

ているか否かを、信号を受信可能な機外の装置側で把握できるようにしてもよい。
【０９２３】
　また、図６８に示される低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）および小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）は、時短制御の実行中に出力される信号である。この場合、電サポ制御および特図短縮制御の両方が実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち電サポ制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち特図短縮制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよい。
【０９２４】
　また、上述の第１のパチンコ遊技機についての説明では、メインＣＰＵの制御により、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とに制御可能である（Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能が搭載されている）ことを前提として説明したが、これに限られない。例えば、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のうち、いずれか一つの機能（例えば、Ａ時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、Ｂ時短遊技状態の機能及びＣ時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。また、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のうち、二つの機能（例えば、Ａ時短遊技状態の機能、及び、Ｂ時短遊技状態の機能またはＣ時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、Ｂ時短遊技状態の機能またはＣ時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。
【０９２５】
　また、例えばＳＴ機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、大当り遊技状態の終了後、１００％の確率で確変フラグがオンにセットされるパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のいずれも搭載しないように構成してもよい。
【０９２６】
［２．第２のパチンコ遊技機］
　次に、第２のパチンコ遊技機について説明する。第２のパチンコ遊技機は、上述したとおり、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能である点において第１のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電気的構成についても、第１のパチンコ遊技機と異なる点がある。
【０９２７】
　以下、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板１１８４（後述の図７０参照）から第２のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ１１８６（後述の図７０参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。
【０９２８】
　また、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第２のパチンコ遊技機の説明において新たに採用した図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。
【０９２９】
　ところで、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機としては、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示が保留されている場合に

、例えば第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立するパチンコ遊技機（以下、「優先変動機」と称する）と、第１始動口および第２始動口を含めて入賞順に始動条件が成立するパチンコ遊技機（以下、「順次変動機」と称する）とがある。

【０９３０】

［２－１．遊技盤ユニット］

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

【０９３１】

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

【０９３２】

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

【０９３３】

（遊技パネル）

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

【０９３４】

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

【０９３５】

（ガイドレール）

ガイドレール１１１０は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域１１０５は、ガイドレール１１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置１００６（後述の図７０参照）から発射された遊技球を遊技領域１１０５の上部に案内する機能を有する。

【０９３６】

（センター役物）

センター役物１１１５は、遊技パネル１１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール１１１６を備えている。遊技領域１１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール１１１６によって左右に振り分

けられる。
【０９３７】
発射装置１００６によって遊技領域１１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域１１０６または右側領域１１０７を流下する。左側領域１１０６または右側領域１１０７を流下する遊技球は、遊技パネル１１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域１１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域１１０７を流下する。
【０９３８】
また、センター役物１１１５には、左側の外周縁部に、左側領域１１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口１１１７が形成されている。ワープ入口１１１７に進入した遊技球は、センター役物１１１５に形成されたステージ１１１８に誘導可能に構成されている。ステージ１１１８は、表示装置１００７の表示領域の下方前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ１１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。
【０９３９】
ステージ１１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口１１１９が形成されており、チャンス入口１１１９に進入した遊技球は、第１始動口１１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口１１１９に進入した遊技球は、ワープ入口１１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口１１１７に進入したもののチャンス入口１１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口１１２０に入賞（通過）するようになっている。
【０９４０】
（第１始動口）
第１始動口１１２０は、表示装置１００７の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ１１２１（後述の図７０参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口１１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口１１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。
【０９４１】
第１始動口スイッチ１１２１（後述の図７０参照）により第１始動口１１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。
【０９４２】
（一般入賞動口）
一般入賞口１１２２は、表示装置１００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。一般入賞口１１２２に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ１１２３（後述の図７０参照）により検出される。
【０９４３】
一般入賞口スイッチ１１２３（後述の図７０参照）により一般入賞口１１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口１１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。
【０９４４】
また、本実施例において、一般入賞口１１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難また

は不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口１１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【０９４５】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット１１２５は、右側領域１１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート１１２６と、通過ゲート１１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ１１２７（後述の図７０参照）とを一体化したユニット体である。

【０９４６】

通過ゲートスイッチ１１２７により通過ゲート１１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された普通図柄の始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された普通図柄の始動情報は、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ１１２７により通過ゲート１１２６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット１１２５は、右側領域１１０７に代えてまたは加えて左側領域１１０６に配置されていてもよい。

【０９４７】

また、通過ゲート１１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。すなわち、大当りでない遊技状態（例えば通常遊技状態等）から大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当りであることを示す停止表示態様（図柄組合せ）が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート１１２６への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ１１２７（後述の図７０参照）により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【０９４８】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット１１３０は、大当り用大入賞口１１３１と、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）を検出する大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２（後述の図７０参照）と、特別電動役物１１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット１１３０は、右側領域１１０７において、通過ゲートユニット１１２５よりも下方に配置されている。

【０９４９】

大当り用大入賞口１１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大当り用大入賞口１１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置したり、センター役物１１１５の上部において遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置するようにしてもよい。

【０９５０】

また、大当り用大入賞口１１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２（後述の図７０参照）により大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【０９５１】

特別電動役物１１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１１３４と、この特電用シャッタ１１３４を作動させる特電用ソレノイド１１３５（後述の図７０参照）とを備える。特別電動役物１１３３すなわち特電用シャッタ１１３４は、大当り用大入賞口１１

３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口１１３１の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口１１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【０９５２】

（第２始動口）

本実施例では、第２始動口として、第２始動口１１４０Ａおよび第２始動口１１４０Ｂが遊技領域１１０５に配置されており、これらの第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂは、いずれも、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となっている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第２始動口１１４０Ａまたは／および第２始動口１１４０Ｂに入賞可能であってもよい。

【０９５３】

第２始動口１１４０Ａに遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１１４１Ａ（後述の図７０参照）により検出される。また、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１１４１Ｂ（後述の図７０参照）により検出される。第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂのいずれに遊技球が入賞したとしても、第２特別図柄の当り判定処理の契機となる。

【０９５４】

第２始動口スイッチ１１４１Ａ，１１４１Ｂ（後述の図７０参照）により第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口１１４０Ａに遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。一方、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【０９５５】

ところで、本実施例では、右打ちされたものの大当り用大入賞口１１３１に入賞しなかった遊技球の流下方向としての下流側には、遊技球の流下経路として上下に２つの流下経路１１０７ａ，１１０７ｂが形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口１１３１に入賞せずにさらに下流側に向けて流下した遊技球は、例えば図６９に示される分岐釘１１０８によって、上方の流下経路１１０７ａまたは下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられる。

【０９５６】

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

【０９５７】

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

【０９５８】

（普通電動役物ユニット）

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

【０９５９】

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

【０９６０】

（小当りユニット）

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

【０９６１】

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

【０９６２】

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

【０９６３】

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

【０９６４】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口１１３１と小当り用大入賞口１１５１とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【０９６５】

（アウト口）

アウト口１１７８は、遊技領域１１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口１１２０、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂ、大当り用大入賞口１１３１、一般入賞口１１２２等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するための

ものである。このアウト口１１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域１１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口１１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口１１２２の間や普通電動役物ユニット１１４５と小当りユニット１１５０との間等にアウト口を設けて、遊技領域１１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【０９６６】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、装飾体を有するものであって、上述したように、透過性のある遊技パネル１１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路１３００（後述の図７０参照）によって制御される可動役物等の演出用役物群１０５８を備える。演出用役物群１０５８は、例えば表示装置１００７の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群１０５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【０９６７】

［２－２．電気的構成］

次に、図７０を参照して、第２のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図７０は、第２のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第２のパチンコ遊技機の制御回路は、第１のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【０９６８】

図７０に示されるように、第２のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路１２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路１３００と、払出・発射制御回路１４００と、電源供給回路１４５０と、から構成される。

【０９６９】

［２－２－１．主制御回路］

主制御回路１２００は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メインＣＰＵ１２０１、メインＲＯＭ１２０２（読み出し専用メモリ）、メインＲＡＭ１２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路１２０４およびバックアップコンデンサ１２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【０９７０】

メインＣＰＵ１２０１には、メインＲＯＭ１２０２、メインＲＡＭ１２０３および初期リセット回路１２０４等が接続される。メインＣＰＵ１２０１は、動作を監視するＷＤＴ（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【０９７１】

メインＲＯＭ１２０２には、メインＣＰＵ１２０１により第２のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ１２０１は、メインＲＯＭ１２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【０９７２】

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

【０９７３】

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

【０９７４】
バックアップコンデンサ１２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ１２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。
【０９７５】
さらに、主制御回路１２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート１２０５、および、サブ制御回路１３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート１２０６等も備える。
【０９７６】
また、主制御回路１２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路１２００には、普通図柄表示部１１６１、普通図柄用保留表示部１１６２、第１特別図柄表示部１１６３、第２特別図柄表示部１１６４、第１特別図柄用保留表示部１１６５、第２特別図柄用保留表示部１１６６、確変報知用表示部１１６７、時短報知用表示部１１６８、普電用ソレノイド１１４８、特電用ソレノイド１１３５、および、小当り用ソレノイド１１５４等が接続されている。また、主制御回路１２００には、これらの他、性能表示モニタ１１７０およびエラー報知モニタ１１７２等も接続されている。主制御回路１２００は、Ｉ／Ｏポート１２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。
【０９７７】
性能表示モニタ１１７０には、メインＣＰＵ１２０１の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。
【０９７８】
エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。
【０９７９】
また、主制御回路１２００には、第１始動口スイッチ１１２１、第２始動口スイッチ１１４１Ａ，１１４１Ｂ、通過ゲートスイッチ１１２７、大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２、一般入賞口スイッチ１１２３および小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート１２０５を介して主制御回路１２００に出力される。
【０９８０】
さらに、主制御回路１２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１１８４、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１１７４、メインＲＡＭ１２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ１１７６等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ１１７６は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。
【０９８１】
また、設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー１１７４やバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できない構成のものだけで

なく、当該ケースの設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー１１７４または／およびバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。

【０９８２】

なお、本実施例では、設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６は、主制御回路１２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路１４００や電源供給回路１４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー１１７４やバックアップクリアスイッチ１１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【０９８３】

［２－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路１３００は、サブＣＰＵ１３０１、プログラムＲＯＭ１３０２、ワークＲＡＭ１３０３、表示制御回路１３０４、音声制御回路１３０５、ＬＥＤ制御回路１３０６、役物制御回路１３０７およびコマンド入力ポート１３０８等を備える。サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図７０には示されていないが、サブ制御回路１３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。

【０９８４】

プログラムＲＯＭ１３０２には、サブＣＰＵ１３０１により第２のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ１３０１は、プログラムＲＯＭ１３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ１３０１は、主制御回路１２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【０９８５】

ワークＲＡＭ１３０３は、サブＣＰＵ１３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【０９８６】

表示制御回路１３０４は、表示装置１００７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路１３０４は、ＶＤＰや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。

【０９８７】

表示制御回路１３０４は、サブＣＰＵ１３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置１００７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置１００７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【０９８８】

そして、表示制御回路１３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置１００７に供給する。表示装置１００７に画像信号が供給されると、表示装置１００７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路１３０４は、表示装置１００７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【０９８９】

音声制御回路１３０５は、スピーカ１０３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路１３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。

【０９９０】
音源ＩＣは、スピーカ１０３２から出力される音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ１３０１からの音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ１０３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。
【０９９１】
ＬＥＤ制御回路１３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群１０４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路１３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。
【０９９２】
役物制御回路１３０７は、各役物（例えば、演出用役物群１０５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路１３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。
【０９９３】
また、役物制御回路１３０７は、サブＣＰＵ１３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ１３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。
【０９９４】
コマンド入力ポート１３０８は、コマンド出力ポート１２０６と接続されており、主制御回路１２００から送信された各種コマンドを受信するものである。
【０９９５】
払出・発射制御回路１４００は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路１４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置１０８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置１００６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１１８０等が接続されている。
【０９９６】
払出・発射制御回路１４００は、主制御回路１２００から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置１０８２に対して所定の信号を送信し、払出装置１０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。
【０９９７】
カードユニット１１８０には、球貸し操作パネル１１８２が接続されている。球貸し操作パネル１１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット１１８０に送信される。払出・発射制御回路１４００は、カードユニット１１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置１０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル１１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット１１８０側に設けられてもよい。
【０９９８】
また、払出・発射制御回路１４００は、発射ハンドル６２（図１、図２参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【０９９９】
電源供給回路１４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路１２００、サブ制御回路１３００、払出・発射制御回路１４００等に供給するために作成する電源回路である。
【１０００】
電源供給回路１４５０には、電源スイッチ１０９５等が接続されている。電源スイッチ１０９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路１２００、サブ制御回路１３００、払出・発射制御回路１４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。
【１００１】
［２－３．基本仕様］
次に、図７１～図７５を参照して、第２のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。第２のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。
【１００２】
第２のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ１２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインＣＰＵ１２０１の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。
【１００３】
本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ１３０１は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置１００７の表示領域に表示する制御を実行する。
【１００４】
［２－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］
図７１は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【１００５】
特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理（後述の図７８のＳ１０３４参照）において参照されるテーブル、すなわち、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第２特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。
【１００６】
大当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、大当り判定用乱数値は、０～６５５３５（６５５３６種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【１００７】

本実施例では、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第１特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【１００８】

また、メインＣＰＵ１２０１は、第２特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第２特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「小当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

【１００９】

本実施例では、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、当落判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が４０９～６１３のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、当落判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が６１４～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１０】

また、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が４０９～１２５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が１２６０～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１１】

同様に、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が２７３～２２１１７のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２１１８～２２３２２のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２３２３～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１２】

また、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出され

た大当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が２７３～２２１１７のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２１１８～２２９６８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２９６９～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１３】

このように、本実施例では、例えば０～６５５３５の範囲で発生する大当り判定用乱数値のうち、０から所定幅（例えば、第２特別図柄の当り判定処理であれば０～２２１１７）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば２２３２３～６５５３５）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがＯＦＦからＯＮ（またはＯＮからＯＦＦ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【１０１４】

また、本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率と、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率とを異ならせることにより、遊技にバリエーションを持たせて興趣の低下を抑制できるようにしている。

【１０１５】

とくに、図７１に示されるように、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０１６】

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

【１０１７】

ところで、図７１に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、メインＣＰＵ１２０１は、当り判定処理の結果が「時短当り」であると決定しうる。ただし、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

【１０１８】

［２－３－２．特別図柄判定テーブル］

図７２は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【１０１９】
特別図柄判定テーブルは、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ、１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図７８のＳ１０３５の特別図柄決定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【１０２０】
図７２に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～６９である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば７０～９６のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。
【１０２１】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０または１である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が２～９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が１０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。
【１０２２】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。
【１０２３】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９６である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択する。
【１０２４】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。

【１０２５】
なお、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メインＣＰＵ１２０１は、小当り遊技制御処理を実行する。小当り遊技制御処理では、例えば小当り用シャッタ１１５３（図６９参照）を作動させて、小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる制御を実行し、賞球が払い出され得る。
【１０２６】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ９」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が３０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。さらに、第２特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。
【１０２７】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１１」を選択する。
【１０２８】
なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）を参照して、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図７２参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された大当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。
【１０２９】
なお、第２のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４（図７０参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部１１６３，１１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路１３００のプログラムＲＯＭ１３０２に記憶されている。
【１０３０】
［２－３－３．当り種類決定テーブル］
図７３は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、当り遊技状態の態様または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際（すなわち、後述の図７８のＳ１０３６の当り種類決定処理を実行する際）に参照される。図７３に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様または小当り遊技状態の態様を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判

定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。

【１０３１】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合および「ｚ８」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を５０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合および「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１００回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した時短当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、Ｃ時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は当り遊技状態に制御されないため、当り遊技状態の態様は決定されない。本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

【１０３２】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０３３】

ところで、上述したとおり、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図７２に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出するものの、Ｃ時短遊技状態に制御しない。また、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオンであったとしても「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出するようにしてもよい。さらには、確変フラグがオンである場合、大当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。

【１０３４】

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

【１０３５】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）の開放回数を１回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「

小当り」であった場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した小当りの表示態様を第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、決定された小当り用大入賞口１１５１の開放回数をセットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【１０３６】

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

【１０３７】

例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合および「ｚ１１」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を１００００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確非時短遊技状態に制御可能となる。

【１０３８】

また、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、「ｚ５」の場合、および「ｚ１２」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を１０ラウンド、４ラウンド、および１０ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも１００００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【１０３９】

また、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１３」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を４ラウンド、および１０に決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数は、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合は例えば２００回にセットすることを決定し、選択図柄コマンドが「ｚ１３」の場合は例えば３００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はＡ時短遊技状態である。なお、高確時短遊技状態における時短制御の態様（以下「時短性能」とも称する）は、Ａ時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、Ａ時短における時短性能と異ならせてもよい。

【１０４０】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」の場合、および「ｚ１４」の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【１０４１】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」の場合、および「ｚ１４」の場合）、上述したように当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図７３の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいず

れも決定されないことを明示するために、便宜上、図７３に図示したものである。
【１０４２】
このように、本実施例において、メインＣＰＵ１２０１は、図７１の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインＣＰＵ１２０１は、図７２の特別図柄判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出される表示態様の種類（例えば、時短当りの種類、大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。
【１０４３】
また、図７３に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の時短回数は、例えば、２００回（選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合）または３００回（選択図柄コマンドが「ｚ１３」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるＣ時短遊技状態の時短回数は、例えば、１０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合）または１００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合）である。すなわち、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値が、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、Ａ時短遊技状態をＣ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。
【１０４４】
なお、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値をＣ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値をＡ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。このように、Ｃ時短遊技状態をＡ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なＣ時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【１０４５】
［２－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］
図７４は、第２のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図７５は、第２のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている。なお、図７４および図７５の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ１２０１は、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。図７４および図７５の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図７８のＳ１０３７の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。
【１０４６】
左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図７４に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される

。
【１０４７】
図７４の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインＣＰＵ１２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ１３０１は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。
【１０４８】
なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインＣＰＵ１２０１が決定しているが、これに限られず、サブＣＰＵ１３０１が決定するようにしてもよい。
【１０４９】
一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図７５に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。
【１０５０】
なお、本実施例では、メインＣＰＵ１２０１は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。
【１０５１】
図７４および図７５に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。
【１０５２】
なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【１０５３】
図７５の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図７４の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば概ね６０００００ｍｓｅｃ（例えば、長変動Ａ～Ｃ）と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば１０００ｍｓｅｃ（例えば、超速変動）と極めて短時間だけ可変表示が行われる。
【１０５４】
メインＣＰＵ１２０１は、決定した変動パターン情報をサブＣＰＵ１３０１に送信する。サブＣＰＵ１３０１は、メインＣＰＵ１２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置１００７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ１０３２から出力される音演出を制御する。
【１０５５】
なお、図７４および図７５には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。
【１０５６】
また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変

動パターンテーブル（図７５参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。

【１０５７】

また、図７４および図７５の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【１０５８】

また、第２のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２には普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）、普通図柄判定テーブル（図１７参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）が記憶されている。そして、メインＣＰＵ１２０１は、普通電動役物１１４６（図６９参照）の開放パターンを第１のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物１１４６の作動態様を制御する。

【１０５９】

［２－４．主制御処理］

第２のパチンコ遊技機において、主制御回路１２００のメインＣＰＵ１２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ１２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図４２、図８６）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて、特別図柄制御処理について改めて説明する。

【１０６０】

［２－４－１．特別図柄制御処理］

次に、図７６を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図７６は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１０６１】

図７６に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、Ｓ１００１において、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１の処理を実行した後、処理をＳ１００２に移す。

【１０６２】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ１００１の処理に先だって、メインＲＡＭ１２０３内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【１０６３】

また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第１特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行い、第２特

別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第２特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路１３００が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブＣＰＵ１３０１はデモ表示演出を行う。

【１０６４】

なお、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブＣＰＵ１３０１は、第１特別図柄および第２特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では第１特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第２特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブＣＰＵ１３０１は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第２特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像（例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出）が表示されるようにしてもよい。

【１０６５】

Ｓ１００２において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【１０６６】

Ｓ１００２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１００２がＮＯ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００３に移す。例えば、第２特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ１００２においてＮＯ判定される。

【１０６７】

一方、Ｓ１００２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００４に移す。

【１０６８】

Ｓ１００３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００３の処理を実行した後、処理をＳ１００４に移す。

【１０６９】

Ｓ１００４において、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００４の処理を実行した後、処理をＳ１００５に移す。

【１０７０】

Ｓ１００５において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００４でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【１０７１】

Ｓ１００５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１００５がＮＯ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行

されている場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００６に移す。例えば、第１特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ１００５においてＮＯ判定される。

【１０７２】

一方、Ｓ１００５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００７に移す。

【１０７３】

Ｓ１００６において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００６の処理を実行した後、処理をＳ１００７に移す。

【１０７４】

Ｓ１００７において、メインＣＰＵ１２０１は、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００７の処理を実行した後、処理をＳ１００８に移す。

【１０７５】

Ｓ１００８において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００７でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【１０７６】

Ｓ１００８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１００８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０１０に移す。

【１０７７】

一方、Ｓ１００８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００８がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００９に移す。

【１０７８】

Ｓ１００９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００９の処理を実行した後、処理をＳ１０１０に移す。

【１０７９】

Ｓ１０１０において、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１０の処理を実行した後、処理をＳ１０１１に移す。

【１０８０】

Ｓ１０１１において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１０でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【１０８１】

Ｓ１０１１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【１０８２】

一方、Ｓ１０１１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１０１１がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０１２に移す。

【１０８３】

Ｓ１０１２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したと

おり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１２の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【１０８４】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ１００１～Ｓ１０１２）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１０８５】

このように、本実施例では、第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

【１０８６】

［２－４－２．特別図柄管理処理］

次に、図７７を参照して、特別図柄制御処理（図７６参照）中のＳ１００３、Ｓ１００６、Ｓ１００９、Ｓ１０１２でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図７７は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【１０８７】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００３またはＳ１００９で呼び出されて実行される場合には第２特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００６またはＳ１０１２で呼び出されて実行される場合には第１特別図柄が処理対象となる。

【１０８８】

また、図７７に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ１２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【１０８９】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ１０２１）。

【１０９０】

Ｓ１０２１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ１０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。

【１０９１】

一方、Ｓ１０２１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ１０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２２に移す。

【１０９２】

Ｓ１０２２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２２の処理を実行した後、処理をＳ１０２３に移す。なお、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１０２３以降の処理を行う。

【１０９３】

Ｓ１０２３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１０２３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図７８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２４に移す。

【１０９４】

Ｓ１０２４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。こ

のＳ１０２４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図７９および図８０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２５に移す。

【１０９５】

Ｓ１０２５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ１０２５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図８１および図８２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２６に移す。

【１０９６】

Ｓ１０２６において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ１０２６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図８４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２７に移す。

【１０９７】

Ｓ１０２７において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１０２７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図８５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２８に移す。

【１０９８】

Ｓ１０２８において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ１０２８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図８６を参照して後述する。

【１０９９】

メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２３～Ｓ１０２８の処理を終了後、処理を特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００３で呼び出されている場合には処理をＳ１００４に戻し、Ｓ１００６で呼び出されている場合には処理をＳ１００７に戻し、Ｓ１００９で呼び出されている場合には処理をＳ１０１０に戻し、Ｓ１０１２で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【１１００】

［２－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図７８を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２３でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図７８は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【１１０１】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２３で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２３で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１１０２】

図７８に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０３１）。

【１１０３】

Ｓ１０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ１０３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１０４】
一方、Ｓ１０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ１０３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０３２に移す。
【１１０５】
Ｓ１０３２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、このＳ１０３２では、たとえＳ１０３１がＹＥＳ判定であったとしても（すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても）、特別図柄休止フラグがオフでない、すなわちオンである場合（Ｓ１０３２がＮＯ判定である場合）、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。
【１１０６】
Ｓ１０３２において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ１０３２がＮＯ判定の場合）、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メインＣＰＵ１２０１は、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１０７】
一方、Ｓ１０３２において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ１０３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０３３に移す。
【１１０８】
Ｓ１０３３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３３の処理を実行した後、処理をＳ１０３４に移す。
【１１０９】
Ｓ１０３４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、第１特別図柄については、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定され、第２特別図柄については、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３４の処理を実行した後、処理をＳ１０３５に移す。なお、時短当りフラグはＣ時短遊技状態への移行時にオフにし、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにし、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。
【１１１０】
上記の特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。
【１１１１】
Ｓ１０３５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４）の結果（例えば、時短当り、小当り、大当り、またはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図７２参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。本実施例では、ハズレの種類が１種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要がないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３５の処理を実行した後、処理をＳ１０３６に移す。

【１１１２】
　Ｓ１０３６において、メインＣＰＵ１２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図７３参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ１０３５）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は１つであってもよいし、時短当りの種類も１つであってよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例えば、小当り）の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３６の処理を実行した後、処理をＳ１０３７に移す。
【１１１３】
　Ｓ１０３７において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図７４、図７５参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４）の結果、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３７の処理を実行した後、処理をＳ１０３８に移す。
【１１１４】
　Ｓ１０３８において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図７４、図７５参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ１０３７）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３８の処理を実行した後、処理をＳ１０３９に移す。
【１１１５】
　Ｓ１０３９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図７７のＳ１０２４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３９の処理を実行した後、処理をＳ１０４０に移す。
【１１１６】
　Ｓ１０４０において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４０の処理を実行した後、処理をＳ１０４１に移す。
【１１１７】
　Ｓ１０４１において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４１の処理を実行した後、処理をＳ１０４２に移す。
【１１１８】
　Ｓ１０４２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。

【１１１９】
なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ１０４１）および特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（Ｓ１０４２））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【１１２０】
［２－４－４．特別図柄可変表示終了処理］
次に、図７９および図８０を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２４でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図７９および図８０は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【１１２１】
なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２４で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２４で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。
【１１２２】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ１０５１）。
【１１２３】
Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ１０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１２４】
一方、Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ１０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０５２に移す。
【１１２５】
Ｓ１０５２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５２の処理を実行した後、処理をＳ１０５３に移す。
【１１２６】
Ｓ１０５３において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５２でロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。
【１１２７】
Ｓ１０５３において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ１０５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１２８】
一方、Ｓ１０５３において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ１０５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は処理をＳ１０５４に移す。
【１１２９】
Ｓ１０５４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図７７のＳ１０２５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５４の処理を実行した後、処理をＳ１０５５に移す。
【１１３０】
Ｓ１０５５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中

の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５５の処理を実行した後、処理をＳ１０５６に移す。

【１１３１】

Ｓ１０５６において、メインＣＰＵ１２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５６の処理を実行した後、処理をＳ１０５７に移す。

【１１３２】

Ｓ１０５７において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【１１３３】

Ｓ１０５７において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りでないと判定された場合（Ｓ１０５７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０５９に移す。

【１１３４】

一方、Ｓ１０５７において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りであると判定された場合（Ｓ１０５７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０５８に移す。

【１１３５】

Ｓ１０５８において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５８の処理を実行した後、処理をＳ１０５９に移す。

【１１３６】

Ｓ１０５９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

【１１３７】

Ｓ１０５９において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りでないと判定された場合（Ｓ１０５９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１３８】

一方、Ｓ１０５９において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであると判定された場合（Ｓ１０５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０６０に移す。

【１１３９】

Ｓ１０６０において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６０の処理を実行した後、処理をＳ１０６１に移す。

【１１４０】

Ｓ１０６１において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。

【１１４１】

Ｓ１０６１において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（Ｓ１０６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１４２】
一方、Ｓ１０６１において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（Ｓ１０６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０６２に移す。
【１１４３】
Ｓ１０６２において、メインＣＰＵ１２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６２の処理を実行した後、処理をＳ１０６３に移す。
【１１４４】
Ｓ１０６３において、メインＣＰＵ１２０１は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６３の処理を実行した後、処理をＳ１０６４に移す。
【１１４５】
Ｓ１０６４において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６４の処理を実行した後、処理をＳ１０６５に移す。
【１１４６】
Ｓ１０６５において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６５の処理を実行した後、処理をＳ１０６６に移す。
【１１４７】
Ｓ１０６６において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄のタイマに、所定の確定待ち時間をセットする処理を行う。この処理では、特別図柄が大当りを示す停止表示態様で停止したときに他方の特別図柄がハズレを示す停止表示態様で停止するように、確定待ち時間がセットされる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６６の処理を実行した後、処理をＳ１０６７に移す。
【１１４８】
Ｓ１０６７において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の制御状態番号に「２」をセットする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６７の処理を実行した後、処理をＳ１０６８に移す。
【１１４９】
Ｓ１０６８において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６８の処理を実行した後、処理をＳ１０６９に移す。
【１１５０】
Ｓ１０６９において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６９の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１５１】
このように、本実施例の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレにする処理が行われる。
【１１５２】
［２－４－５．特別図柄遊技判定処理］

次に、図８１および図８２を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２５でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図８１および図８２は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【１１５３】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２５で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１１５４】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ１０７１）。

【１１５５】

Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ１０７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１５６】

一方、Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ１０７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７２に移す。

【１１５７】

Ｓ１０７２において、メインＣＰＵ１２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１１５８】

Ｓ１０７２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ１０７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７３に移す。一方、Ｓ１０７２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７５に移す。

【１１５９】

Ｓ１０７３において、メインＣＰＵ１２０１は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１１６０】

Ｓ１０７３において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７４に移す。

【１１６１】

Ｓ１０７４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図８３を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１６２】

一方、Ｓ１０７３において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７５に移す。

【１１６３】

Ｓ１０７５において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１１８４を介して例えばホールコンピュータ１１８６（いずれも図７０参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ

１２０１は、Ｓ１０７５の処理を行った後、処理をＳ１０７６に移す。
【１１６４】
　また、Ｓ１０７５の大当り遊技制御処理の開始設定処理において、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。
【１１６５】
　Ｓ１０７６において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、開放される大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１１３１または小当り用大入賞口１１５１）の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１０７７）、外部端子板１１８４への大当り信号セット処理（Ｓ１０７８）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０７９）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１０８０）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１０８１）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０７９）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図７７のＳ１０２６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１６６】
　なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ１０７１～Ｓ１０８１）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【１１６７】
［２－４－６．特別図柄遊技終了処理］
　次に、図８３を参照して、特別図柄遊技判定処理（図８１および図８２参照）中のＳ１０７４でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図８３は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【１１６８】
　メインＣＰＵ１２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ１０９１）。この時短管理処理の詳細については、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９１の処理を実行した後、処理をＳ１０９２に移す。
【１１６９】
　Ｓ１０９２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理が行われると、次回の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９２の処理を実行した後、処理をＳ１０９３に移す。
【１１７０】
　Ｓ１０９３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ１０９４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１０９４の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図８１参照）に戻す。
【１１７１】
　なお、特別図柄の当り判定処理(図７８のＳ１０３４参照)の結果がハズレである場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。
【１１７２】

［２－４－７．大入賞口開放準備処理］
次に、図８４を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２６でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図８４は、第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【１１７３】
なお、この大入賞口開放準備処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２６で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２６で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１１７４】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ１１０１）。
【１１７５】
Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ１１０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１７６】
一方、Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ１１０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１０２に移す。
【１１７７】
Ｓ１１０２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値（大入賞口開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０２の処理を実行した後、処理をＳ１１０３に移す。
【１１７８】
Ｓ１１０３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１１３１または小当り用大入賞口１１５１）の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当り遊技状態において開放される大当り用大入賞口１１３１の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば当り種類決定テーブル（図７３参照）に示されるように４ラウンドまたは１０ラウンドである。一方、小当り遊技状態において開放される小当り用大入賞口１１５１の開放回数の上限値は例えば１回である。
【１１７９】
Ｓ１１０３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ１１０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１０４に移す。
【１１８０】
Ｓ１１０４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ１１０４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図７７のＳ１０２８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０４の処理を実行した後、処理をＳ１１０５に移す。
【１１８１】
Ｓ１１０５において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ１１０６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１１０６の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１８２】
　Ｓ１１０３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ１１０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１０７に移す。
【１１８３】
　Ｓ１１０７において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０７の処理を実行した後、処理をＳ１１０８に移す。
【１１８４】
　Ｓ１１０８において、メインＣＰＵ１２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大当り用大入賞口１１３１（図６９参照）が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）が選択される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０８の処理を実行した後、処理をＳ１１０９に移す。
【１１８５】
　Ｓ１１０９において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１１５１の開放回数が相当する。なお、１ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０９の処理を実行した後、処理をＳ１１１０に移す。
【１１８６】
　なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大３００００ｍｓｅｃにセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１８００ｍｓｅｃにセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１０個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大５個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当り用大入賞口１１３１および小当り用大入賞口１１５１のいずれについても１０個にセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。
【１１８７】
　Ｓ１１１０において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１０の処理を実行した後、処理をＳ１１１１に移す。
【１１８８】
　Ｓ１１１１において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ１１１１）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図７７のＳ１０２７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１１の処理を実行した後、処理をＳ１１１２に移す。
【１１８９】
　Ｓ１１１２において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１２の処理を実行した後、処理をＳ１１１３に移す。
【１１９０】
　Ｓ１１１３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステ

ムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１９１】

［２－４－８．大入賞口開放制御処理］

次に、図８５を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２７でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図８５は、第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１１９２】

なお、この大入賞口開放制御処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２７で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２７で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１１９３】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ１１２１）。

【１１９４】

Ｓ１１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ１１２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１９５】

一方、Ｓ１１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ１１２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１２２に移す。

【１１９６】

Ｓ１１２２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２、小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２（いずれも図７０参照）等）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。

【１１９７】

Ｓ１１２２において、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ１１２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１２３に移す。

【１１９８】

一方、Ｓ１１２２において、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ１１２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１２４に移す。

【１１９９】

Ｓ１１２３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図８４のＳ１１０９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１２００】

Ｓ１１２３において大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ１１２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１２０１】

一方、Ｓ１１２３において大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ１１２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１２４に移す。

【１２０２】

Ｓ１１２４において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２４の処理を実行した後、処理をＳ１１２５に移す。

【１２０３】

Ｓ１１２５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１１２５）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図７７のＳ１０２６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２５の処理を実行した後、処理をＳ１１２６に移す。

【１２０４】

Ｓ１１２６において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２６の処理を実行した後、処理をＳ１１２７に移す。

【１２０５】

Ｓ１１２７において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１１２７の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１２０６】

［２－４－９．大当り終了処理］

次に、図８６を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２８でメインＣＰＵ１２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図８６は、第２のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１２０７】

なお、この大当り終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２８で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２８で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１２０８】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ１１３１）。

【１２０９】

Ｓ１１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ１１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図７７参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【１２１０】

一方、Ｓ１１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ１１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１３２に移す。

【１２１１】

Ｓ１１３２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ、天井カウント禁止フラグ等）の値をセットまたはリセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、天井カウン

タ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。なお、特別図柄休止フラグおよび天井カウンタは、いずれも、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ１１３２）においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウント禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われないようになる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１３２の処理を実行した後、処理をＳ１１３３に移す。

【１２１２】

Ｓ１１３３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図３１を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１３３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１２１３】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１２１４】

［２－５．小当りラッシュ］

上述した第２のパチンコ遊技機では、所謂小当りラッシュを実現することができる。以下に、小当りラッシュについて説明する。

【１２１５】

第２のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ１２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。なお、上述したとおり、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるため、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄ゲームが主として実行される。また、その他の遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態）では、右打ちが正規な遊技態様とされるため、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づく第２特別図柄ゲームが主として実行される。なお、普通電動役物ユニット１１４５に含まれる入賞口を第１始動口とした場合には、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちのいずれかの遊技状態では第１特別図柄ゲームが主として実行され、高確非時短遊技状態では第２特別図柄ゲームが主として実行される。

【１２１６】

本実施例では、高確非時短遊技状態において、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュとなる。

【１２１７】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。先ず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート１１２６を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物１１４６を作動させて入賞口（本実施例では例えば第２始動口１１４０Ｂ）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当り遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口１１３１も開放状態とならないため、高確非時短遊技状態において第２始動口１１４０Ｂが開放状態となる頻度は、時短制御が実行される遊技状態と比べて低い。そのため、小当り用大入賞口１１５１が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口１１５１に入賞可能となる。小当り用大入賞口１１５１に遊技球が入賞すると、上述したように例えば１０個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球は、第２始動口１１４０Ａに入賞可能である。第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞すると、例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）に示されるように３分の１（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）に示されるように

超速変動（例えば、可変表示時間１０００ｍｓｅｃ）が実行されるため、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。このようにして、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュの実現が可能となっている。

【１２１８】

一方、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、電サポ制御が実行されることによって第２始動口１１４０Ｂが開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられた遊技球の殆どが第２始動口１１４０Ｂに入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口１１５１が開放されていたとしても、小当り用大入賞口１１５１に遊技球が入賞する期待値は低い。しかも、上述したように、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞したとしても例えば１個の賞球しか払い出されない。右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球が第２始動口１１４０Ａに入賞すると例えば３個の賞球が払い出されるものの、第２始動口１１４０Ａには、右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球のうち概ね３分の１～５分の１の遊技球しか入賞しない。このように、時短制御が実行される遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えないようになっている。

【１２１９】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、右打ちされた遊技球が通過ゲート１１２６を通過して普通図柄当りを示す停止表示態様が導出されると普通電動役物１１４６が作動し、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口１１５１が開放される可能性がある。ただし、通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、仮に第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞したとしても、変動時間が極めて長い長変動Ａ～Ｃのいずれかで第２特別図柄の可変表示が行われ、小当り用大入賞口１１５１が開放される頻度は極めて小さい。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。なお、普通電動役物ユニット１１４５に含まれる入賞口を第１始動口とした場合、通常遊技状態における普通図柄の当り確率を例えば０にすることにより、右打ちを行う実益を生じさせないようにしてもよい。通常遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値は、１を超えないことは勿論、時短制御が実行される遊技状態よりも小さい。

【１２２０】

なお、本実施例では、高確非時短遊技状態において小当りラッシュとなるように構成したが、これに限られない。例えば、電サポ制御を実行せずに特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りラッシュとなるようにしてもよい。

【１２２１】

［３．第３のパチンコ遊技機］

次に、第３のパチンコ遊技機について説明する。第３のパチンコ遊技機は、上述したとおり、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、大当り遊技状態に制御されるまでのルートとして、第１のルートと第２のルートとがある。第１のルートは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合である。第２のルートは、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによってＶアタッカーが開放し、開放されたＶアタッカーに進入した遊技球がＶアタッカー内のＶ入賞口に入賞した場合である。

【１２２２】

なお、第３のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変

動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。
【１２２３】
以下、第３のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板２１８４（後述の図８８参照）から第３のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ２１８６（後述の図８８参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。
【１２２４】
なお、第３のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第３のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。
【１２２５】
［３－１．遊技盤ユニット］
図８７を参照して、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０について説明する。この遊技盤ユニット２０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。
【１２２６】
図８７は、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット２０１０の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される。
【１２２７】
なお、第３のパチンコ遊技機の遊技領域２１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口２１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。
【１２２８】
図８７に示されるように、遊技盤ユニット２０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される遊技パネル２１００と、ガイドレール２１１０と、遊技領域２１０５の略中央部に配置されるセンター役物２１１５と、第１始動口２１２０と、第２始動口２１４０と、一般入賞口２１２２と、通過ゲートユニット２１２５と、特別電動役物ユニット２１３０と、普通電動役物ユニット２１４５と、ＬＥＤユニット２１６０と、Ｖ入賞装置２１５０と、アウト口２１７８と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、ＬＥＤユニット２１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第３のパチンコ遊技機では説明を省略する。
【１２２９】
（遊技パネル）
遊技パネル２１００には、表示装置２００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル２１００の前面には、ガイドレール２１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール２１１０から遊技領域２１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域２１０５の下方に向けて流下する。
【１２３０】
また、遊技パネル２１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル２１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル２１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた

装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル２１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【１２３１】

（ガイドレール）

ガイドレール２１１０は、第１のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域２１０５は、ガイドレール２１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置２００６（後述の図８８参照）から発射された遊技球を遊技領域２１０５の上部に案内する機能を有する。

【１２３２】

（センター役物）

センター役物２１１５は、遊技パネル２１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール２１１６を備えている。遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール２１１６によって左右に振り分けられる。

【１２３３】

発射装置２００６によって遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する。左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する遊技球は、遊技パネル２１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域２１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域２１０７を流下する。

【１２３４】

また、センター役物２１１５には、左側の外周縁部に、左側領域２１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口２１１７が形成されている。ワープ入口２１１７に進入した遊技球は、センター役物２１１５に形成されたステージ２１１８に誘導可能に構成されている。ステージ２１１８は、表示装置２００７の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ２１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【１２３５】

ステージ２１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口２１１９が形成されており、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、第１始動口２１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、ワープ入口２１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口２１１７に進入したもののチャンス入口２１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口２１２０に入賞（通過）するようになっている。

【１２３６】

（第１始動口）

第１始動口２１２０は、表示装置２００７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ２１２１（後述の図８８参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口２１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口２１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【１２３７】

第１始動口スイッチ２１２１（後述の図８８参照）により第１始動口２１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成

立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は３個に限られない。

【１２３８】

（第２始動口）

第２始動口２１４０は、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）に配置されている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第２始動口２１４０に入賞可能であってもよい。

【１２３９】

第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ２１４１により検出される。第２始動口スイッチ２１４１（後述の図８８参照）により第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【１２４０】

（一般入賞動口）

一般入賞口２１２２は、表示装置２００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口２１２２のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図８８参照）により検出される。

【１２４１】

一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図８８参照）により一般入賞口２１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口２１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。

【１２４２】

また、本実施例において、一般入賞口２１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口２１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【１２４３】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット２１２５は、右側領域２１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート２１２６と、通過ゲート２１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ２１２７（後述の図８８参照）とを一体化したユニット体である。

【１２４４】

通過ゲート２１２６への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ２１２７により通過ゲート２１２６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット２１２５は、右側領域２１０７に代えてまたは加えて左側領域２１０６に配置されていてもよい。

【１２４５】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット２１３０は、大入賞口２１３１と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）を検出する大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図８８参照）と、特別電動役物２１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット２１３０は、右側領域２１０７において、通過ゲートユニット２１２５よりも下方に配置されてい

る。
【１２４６】
大入賞口２１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口２１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物２１１５の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。
【１２４７】
大入賞口２１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図８８参照）により大入賞口２１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口２１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。
【１２４８】
特別電動役物２１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ２１３４と、この特電用シャッタ２１３４を作動させる特電用ソレノイド２１３５（後述の図８８参照）とを備える。特別電動役物２１３３すなわち特電用シャッタ２１３４は、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。大入賞口２１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場合である。上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、第１のルートを経た大当り遊技状態は、大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。
【１２４９】
（普通電動役物ユニット）
普通電動役物ユニット２１４５は、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物２１４６とを一体化したユニット体であって、右側領域２１０７に配置されている。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口２１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ２１４１としている。
【１２５０】
普通電動役物２１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ２１４７と、この普電用シャッタ２１４７を作動させる普電用ソレノイド２１４８（後述の図８８参照）とを備える。普通電動役物２１４６すなわち普電用シャッタ２１４７は、第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口２１４０への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ２１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。
【１２５１】
（Ｖ入賞装置）
Ｖ入賞装置２１５０は、右側領域２１０７において通過ゲート２１２６の下流側に設けられている。Ｖ入賞装置２１５０は、Ｖ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口２１５１と、開閉入賞口２１５１を開閉させることが可能なＶアタッカー２１５２と、このＶアタッカー２１５２を作動させて開閉入賞口２１５１を開閉させるＶアタッカー用ソレノイド２１５４と、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放されたときにＶ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入したことを検出するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置

２１５０の内部に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口２１５５と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５に遊技球が進入（通過）したことを検出するＶ入賞口スイッチ２１５６と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうちＶ入賞口２１５５に進入しなかった遊技球が進入（通過）可能なハズレ口２１５７と、Ｖ入賞口２１５５を開閉させるＶシャッター２１５８と、このＶシャッター２１５８を作動させてＶ入賞口２１５５を開閉させるＶシャッター用ソレノイド２１５９と、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうち１球のみを保持することができる係止部材２１６０とを備える。なお、Ｖ入賞装置２１５０は、通過ゲート２１２６よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域２１０６に設けられていてもよい。

【１２５２】

Ｖアタッカー２１５２は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口２１５１を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４（後述の図８８参照）の作動によりＶアタッカー２１５２が例えば１回作動する。Ｖアタッカー２１５２は、１回作動すると開閉入賞口２１５１が例えば１８００ｍｓｅｃ開放する開放状態となる。そして、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放している間、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入可能な遊技球は、１回の開放あたり最大で例えば１０個である。

【１２５３】

なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときにＶアタッカー２１５２を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、９００ｍｓｅｃの開放を２回行ってもよいし、所定個（例えば１個）の遊技球がＶ入賞装置２１５０の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。

【１２５４】

Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３は、Ｖ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入を検出するものである。Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３によりＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入が検出されると、メインＣＰＵ２２０１は、払出・発射制御回路２４００を介して例えば１０個の賞球を払い出し、メインＣＰＵ２２０１の機能であるＶアタッカー入賞カウンタの値を加算する。Ｖアタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口２１５１を開放することができる最大時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）が経過していなくても、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４によりＶアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が閉鎖される。

【１２５５】

Ｖ入賞口２１５５は、遊技球が通過したことを条件に、Ｖアタッカー２１５２の開放制御が継続される。すなわち、Ｖ入賞口２１５５は、上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【１２５６】

Ｖ入賞口スイッチ２１５６は、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出するものである。メインＣＰＵ２２０１（図８８参照）は、Ｖアタッカー２１５２が開放してから所定時間（例えば４０００ｍｓｅｃ）内にＶ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出すると、Ｖアタッカー２１５２の開放制御を継続する。すなわち、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖアタッカー２１５２が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

【１２５７】

このように、本実施例では、第１のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は大入賞口２１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行されるのに対し、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合はＶアタッカー２１５２を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。ただし、これに限られず、例え

ば第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、１ラウンド目はＶアタッカー２１５２を閉鎖状態から開放状態へ移行させるものの、ラウンド遊技の途中から例えば大入賞口２１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技を実行してもよい。

【１２５８】

また、例えば特別電動役物２１３３の内部（すなわち、特電用シャッタ２１３４が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ２１３４が開放状態とされ、特別電動役物２１３３の内部に設けられたＶ入賞口２１５５に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。

【１２５９】

ハズレ口２１５７は、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入したもののＶ入賞口２１５５を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口２１５７を通過した遊技球は機外に排出される。なお、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口２１５７を通過し、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過がなかった場合、Ｖアタッカー２１５２の開放制御が継続されずに終了する。

【１２６０】

Ｖシャッター２１５８は、Ｖシャッター用ソレノイド２１５９（後述の図８８参照）の作動により、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「６０００ｍｓｅｃ閉鎖⇒１０００ｍｓｅｃ開放⇒６０００ｍｓｅｃ閉鎖」の動作を繰り返す７０００ｍｓｅｃのサイクル（周期）でＶシャッター２１５８が常時一定動作を行っている。

【１２６１】

係止部材２１６０は、Ｖ入賞口２１５５の上方に設けられており、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうち例えば１球のみを保持することができるように構成されている。Ｖ入賞装置２１５０に進入したものの係止部材２１６０により保持されなかった遊技球は、ハズレ口２１５７から機外に排出される。Ｖ入賞装置２１５０に複数の遊技球が進入した場合であっても、係止部材２１６０により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口２１５７から機外に排出される。

【１２６２】

また、係止部材２１６０は、Ｖアタッカー２１５２が作動してから一定時間（例えば３０００ｍｓｅｃ）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材２１６０における係止が解除された遊技球は、Ｖ入賞口２１５５に向けて落下し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が開放されていればＶ入賞口２１５５に入賞（通過）し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が閉鎖していればハズレ口２１５７を通過する。なお、係止部材２１６０を設けずに、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球を、Ｖ入賞口２１５５またはハズレ口２１５７に振り分けるようにしてもよい。

【１２６３】

（アウト口）

アウト口２１７８は、遊技領域２１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口２１２０、第２始動口２１４０、大入賞口２１３１、Ｖ入賞装置２１５０、一般入賞口２１２２等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口２１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域２１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口２１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口２１２２の間や特別電動役物ユニット２１３０と第２始動口２１４０との間等にアウト口を設けて、遊技領域２１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【１２６４】
（裏ユニット）
裏ユニット（不図示）は、第１のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット２０１０を装飾するものであって、遊技パネル２１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置２００７の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路２３００によって制御される可動役物等の演出用役物群２０５８を備える。これらの演出用役物群２０５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。
【１２６５】
［３－２．電気的構成］
次に、図８８を参照して、第３のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図８８は、第３のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第３のパチンコ遊技機の制御回路は、第１のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。
【１２６６】
図８８に示されるように、第３のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路２３００と、払出・発射制御回路２４００と、電源供給回路２４５０と、から構成される。
【１２６７】
［３－２－１．主制御回路］
主制御回路２２００は、メインＣＰＵ２２０１、メインＲＯＭ２２０２（読み出し専用メモリ）およびメインＲＡＭ２２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路２２０４およびバックアップコンデンサ２２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。
【１２６８】
メインＣＰＵ２２０１には、メインＲＯＭ２２０２、メインＲＡＭ２２０３および初期リセット回路２２０４等が接続される。メインＣＰＵ２２０１は、動作を監視するＷＤＴや不正を防止するための機能等が内蔵されている。
【１２６９】
メインＲＯＭ２２０２には、メインＣＰＵ２２０１により第３のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ２２０１は、メインＲＯＭ２２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。
【１２７０】
メインＲＡＭ２２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメインＲＡＭ２２０３は、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。
【１２７１】
初期リセット回路２２０４は、メインＣＰＵ２２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。
【１２７２】
バックアップコンデンサ２２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。
【１２７３】
さらに、主制御回路２２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２２０５、および、サブ制御回路２３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２２０６等も備える。

【１２７４】
　また、主制御回路２２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路２２００には、普通図柄表示部２１６１、普通図柄用保留表示部２１６２、第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４、第１特別図柄用保留表示部２１６５、第２特別図柄用保留表示部２１６６、時短報知用表示部２１６８、普電用ソレノイド２１４８、特電用ソレノイド２１３５、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４、および、Ｖシャッター用ソレノイド２１５９等が接続されている。また、主制御回路２２００には、これらの他、性能表示モニタ２１７０およびエラー報知モニタ２１７２等も接続されている。主制御回路２２００は、Ｉ／Ｏポート２２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。
【１２７５】
　性能表示モニタ２１７０には、メインＣＰＵ２２０１の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。
【１２７６】
　エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。
【１２７７】
　また、主制御回路２２００には、第１始動口スイッチ２１２１、第２始動口スイッチ２１４１、通過ゲートスイッチ２１２７、大入賞口カウントスイッチ２１３２、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３、Ｖ入賞口スイッチ２１５６、および、一般入賞口スイッチ２１２３も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２２０５を介して主制御回路２２００に送信される。
【１２７８】
　さらに、主制御回路２２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ２１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板２１８４、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー２１７４、メインＲＡＭ２２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ２１７６等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ２１７６を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。
【１２７９】
　また、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー２１７４または／およびバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。
【１２８０】
　なお、本実施例では、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は

、主制御回路２２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路２４００や電源供給回路２４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【１２８１】

［３－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路２３００は、サブＣＰＵ２３０１、プログラムＲＯＭ２３０２、ワークＲＡＭ２３０３、表示制御回路２３０４、音声制御回路２３０５、ＬＥＤ制御回路２３０６、役物制御回路２３０７およびコマンド入力ポート２３０８等を備える。サブ制御回路２３００は、主制御回路２２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図８８には示されていないが、第１のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路２３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。

【１２８２】

プログラムＲＯＭ２３０２には、サブＣＰＵ２３０１により第３のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ２３０１は、プログラムＲＯＭ２３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ２３０１は、主制御回路２２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【１２８３】

ワークＲＡＭ２３０３は、サブＣＰＵ２３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【１２８４】

表示制御回路２３０４は、表示装置２００７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路２３０４は、ＶＤＰや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。

【１２８５】

表示制御回路２３０４は、サブＣＰＵ２３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置２００７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置２００７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【１２８６】

そして、表示制御回路２３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置２００７に供給する。表示装置２００７に画像信号が供給されると、表示装置２００７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路２３０４は、表示装置２００７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【１２８７】

音声制御回路２３０５は、スピーカ２０３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路２３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。

【１２８８】

音源ＩＣは、スピーカ２０３２から発生させる音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ２３０１から供給される音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ２０３２から出力される音声や

効果音等の信号を増幅させるものである。
【１２８９】
ＬＥＤ制御回路２３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群２０４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路２３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。
【１２９０】
役物制御回路２３０７は、各役物（例えば、演出用役物群２０５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路２３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。
【１２９１】
また、役物制御回路２３０７は、サブＣＰＵ２３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ２３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。
【１２９２】
コマンド入力ポート２３０８は、コマンド出力ポート２２０６と接続されており、主制御回路２２００から送信されたコマンドを受信するものである。
【１２９３】
払出・発射制御回路２４００は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路２４００には、遊技球を払い出すための払出装置２０８２、遊技球を発射するための発射装置２００６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット２１８０等が接続されている。
【１２９４】
払出・発射制御回路２４００は、主制御回路２２００から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装置２０８２に対して所定の信号を送信し、払出装置２０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。
【１２９５】
カードユニット２１８０には、球貸し操作パネル２１８２が接続されている。球貸し操作パネル２１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット２１８０に送信される。払出・発射制御回路２４００は、カードユニット２１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置２０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル２１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット２１８０側に設けられてもよい。
【１２９６】
また、払出・発射制御回路２４００は、発射ハンドル６２（図１、図２参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。
【１２９７】
電源供給回路２４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等に供給するために作成する電源回路である。
【１２９８】
電源供給回路２４５０には、電源スイッチ２０９５等が接続されている。電源スイッチ

２０９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【１２９９】

［３－３．基本仕様］

次に、図８９～図９２を参照して、第３のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第３のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【１３００】

なお、第３のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第３のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

【１３０１】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ２３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置２００７の表示領域に表示する制御を実行する。

【１３０２】

［３－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図８９は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１３０３】

図８９に示されるとおり、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。

【１３０４】

なお、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。また、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「ハズレ」に決定されないようにすることは必須ではないが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、「役物開放当り」に決定される確率よりも高くなるようにしてもよいし、「役物開放当り」に決定される確率よりも低くなるようにしてもよい。

【１３０５】

メインＲＯＭ２２０２に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口２１２０への入賞に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第２始動口２１４０への入賞に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。

【１３０６】

なお、この第３のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する

機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。
【１３０７】
　また、この第３のパチンコ遊技機では、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。
【１３０８】
　なお、第３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。
【１３０９】
　また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖアタッカー２１５２の開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞装置２１５０への入賞率を変えたり、Ｖ入賞口２１５５の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口２１５５への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、Ｖ入賞口２１５５の開放頻度（すなわちＶアタッカー２１５２の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。
【１３１０】
［３－３－２．特別図柄判定テーブル］
　図９０は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。
【１３１１】
　特別図柄判定テーブルは、始動口２１２０，２１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【１３１２】
　図９０に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。
【１３１３】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０～３のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が４～６０のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６１～９９

のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。

【１３１４】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。

【１３１５】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【１３１６】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。

【１３１７】

さらに、第２特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。

【１３１８】

なお、第３のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部２１６３または第２特別図柄表示部２１６４（図８８参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部２１６３，２１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路２３００のプログラムＲＯＭ２３０２に記憶されている。

【１３１９】

［３－３－３．当り種類決定テーブル］

図９１は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御される。図９１の時短の終了条件に欄に示される「Ｌ」は、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和を示す。同様に、「Ｍ」は第２特別図柄の可変表示回数を示し、「Ｎ」は役物開放当り回数を示す。なお、図９１の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

【１３２０】
本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝３０、Ｍ＝６、Ｎ＝３に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ５」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝３０、Ｍ＝３、Ｎ＝３に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。
【１３２１】
また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（Ａ時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ２」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を４ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝１に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ３」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を４ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ６」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。
【１３２２】
また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」）であって、第２のルートを経た大当り遊技状態に制御された場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第２のルートを経た大当り遊技状態に制御されなかった場合には、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻す。
【１３２３】
また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。
【１３２４】
なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図９１の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図９１に図示したものである。
【１３２５】
また、図９１の時短の終了条件の欄に示される「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」は、いずれも遊技状態にかかわらず同じ条件であるが、これに限られず、遊技状態に応じて異なる条件としてもよい。例えば、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」の全部を、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。また、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」のうちいずれか一の終了条件

のみを、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」のうち少なくともいずれか一の終了条件を、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうち少なくともいずれか一の時短遊技状態において異ならせてもよい。

【１３２６】

［３－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図９２は、第３のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図９２中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１３２７】

図９２に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０に遊技球が入賞したときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１３２８】

図９２に示されるように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３２９】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３３０】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第１始動口２１２０に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

【１３３１】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３３２】

また、第２特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３３３】

第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「１」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１３３４】

一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「０」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば６０００００ｍｓｅｃと極めて長い長変動演出に決定する。時短フラグの値が「０」である場合、基本的に第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第２始動口２１４０に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与えうる利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたもので

あるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。
【１３３５】
なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【１３３６】
メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインＣＰＵ２２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ２３０１は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。
【１３３７】
なお、便宜上、図９２の特別図柄の変動パターンテーブルにはあらわれていないが、本実施例では、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。
【１３３８】
また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインＣＰＵ２２０１が決定しているが、これに限られず、サブＣＰＵ２３０１が決定するようにしてもよい。
【１３３９】
なお、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第２特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。
【１３４０】
時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。
【１３４１】
メインＣＰＵ２２０１は、決定した変動パターン情報をサブＣＰＵ２３０１に送信する。サブＣＰＵ２３０１は、メインＣＰＵ２２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置２００７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ２０３２から出力される音演出を制御する。
【１３４２】
また、図９２の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。
【１３４３】
また、第３のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）、普通図柄判定テーブル（図１７参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）が記憶されている。そして、メインＣＰＵ２２０１は、普通電動役物２１４６（図８７参照）の開放パターンを第１のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物２１４６の作動態様を制御する。
【１３４４】
［３－４．主制御処理］

第３のパチンコ遊技機において、主制御回路２２００のメインＣＰＵ２２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ２２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図４２、図１０３）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【１３４５】

［３－４－１．特別図柄制御処理］

次に、図９３を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図９３は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１３４６】

図９３に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１の処理を実行した後、処理をＳ２００２に移す。

【１３４７】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ２００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【１３４８】

また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「０」である場合、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路２３００が受信すると、サブＣＰＵ２３０１はデモ表示演出を行う。なお、第３のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第１のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

【１３４９】

Ｓ２００２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【１３５０】

Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ２００２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００５に移す。

【１３５１】

一方、Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００３に移す。

【１３５２】

Ｓ２００３において、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【１３５３】

Ｓ２００３において第２特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰ

Ｕ２２０１は、処理をＳ２００４に移す。
【１３５４】
Ｓ２００４において、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【１３５５】
Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１３５６】
一方、Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始である、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００５に移す。
【１３５７】
Ｓ２００３に戻って、第２特別図柄が可変表示開始である、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００５に移す。
【１３５８】
Ｓ２００５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図９４を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１３５９】
なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ２００１～Ｓ２００５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【１３６０】
このように、本実施例では、第３のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が保留されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ２００５）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が保留されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ２００５）が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口２１２０または第２始動口２１４０への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。
【１３６１】
［３－４－２．特別図柄管理処理］
次に、図９４を参照して、特別図柄制御処理（図９３参照）中のＳ２００５でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図９４は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【１３６２】
なお、制御状態番号が０の場合（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、特別図柄管理処理は、Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合は第２特別図柄が処理対象であり、Ｓ２００４がＹＥＳ判定の場合は第１特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が０でない場合（Ｓ２００２がＮＯ判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。
【１３６３】
また、図９４に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。
【１３６４】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ２０１１）。

【１３６５】
　Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ２０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。
【１３６６】
　一方、Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ２０１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１２に移す。
【１３６７】
　Ｓ２０１２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理を実行した後、処理をＳ２０１３に移す。なお、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ２０１３以降の処理を行う。
【１３６８】
　Ｓ２０１３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ２０１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図９５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１４に移す。
【１３６９】
　Ｓ２０１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ２０１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図９６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１５に移す。
【１３７０】
　Ｓ２０１５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ２０１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図９７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１６に移す。
【１３７１】
　Ｓ２０１６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を行う。このＳ２０１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放準備処理の詳細については、図９９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１７に移す。
【１３７２】
　Ｓ２０１７において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を行う。このＳ２０１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放制御処理の詳細については、図１００を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１８に移す。
【１３７３】
　Ｓ２０１８において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ２０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図１０１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１９に移す。
【１３７４】
　Ｓ２０１９において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ

２０１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図１０２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０２０に移す。

【１３７５】

Ｓ２０２０において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ２０２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図１０３を参照して後述する。

【１３７６】

メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１３～Ｓ２０２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【１３７７】

［３－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図９５を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１３でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図９５は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【１３７８】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１３で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１３で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１３７９】

図９５に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ２０２１）。

【１３８０】

Ｓ２０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ２０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１３８１】

一方、Ｓ２０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ２０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０２２に移す。

【１３８２】

Ｓ２０２２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２２の処理を実行した後、処理をＳ２０２３に移す。

【１３８３】

Ｓ２０２３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図８９参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第１特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第２特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、および役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２３の処理を実行した後、処理をＳ２０２４に移す。

【１３８４】

Ｓ２０２４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果（例えば、時短当り、大当り、役物開放当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図９０参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用い

て、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２４の処理を実行した後、処理をＳ２０２５に移す。

【１３８５】

Ｓ２０２５において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（時短当り、大当り、役物開放当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図９１参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ２０２４）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたＶ入賞口２１５５に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類は１つであってもよい。さらには、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２５の処理を実行した後、処理をＳ２０２６に移す。

【１３８６】

Ｓ２０２６において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄の変動パターンテーブル（図９２参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２６の処理を実行した後、処理をＳ２０２７に移す。

【１３８７】

Ｓ２０２７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図９２参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ２０２６）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２７の処理を実行した後、処理をＳ２０２８に移す。

【１３８８】

Ｓ２０２８において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図９４のＳ２０１４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２８の処理を実行した後、処理をＳ２０２９に移す。

【１３８９】

Ｓ２０２９において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２９の処理を実行した後、処理をＳ２０３０に移す。

【１３９０】

Ｓ２０３０において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０３０の処理を実行した後、処理をＳ２０３１に移す。

【１３９１】

Ｓ２０３１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。

【１３９２】
なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ２０３０）、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（Ｓ２０３１））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【１３９３】
［３－４－４．特別図柄可変表示終了処理］
次に、図９６を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１４でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図９６は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【１３９４】
なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１４で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１４で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１３９５】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ２０４１）。
【１３９６】
Ｓ２０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ２０４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１３９７】
一方、Ｓ２０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ２０４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０４２に移す。
【１３９８】
Ｓ２０４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図９４のＳ２０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４２の処理を実行した後、処理をＳ２０４３に移す。
【１３９９】
Ｓ２０４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４３の処理を実行した後、処理をＳ２０４４に移す。
【１４００】
Ｓ２０４４において、メインＣＰＵ２２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４０１】
［３－４－５．特別図柄遊技判定処理］
次に、図９７を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１５でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図９７は、第３

のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【１４０２】
なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１４０３】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ２０５１）。
【１４０４】
Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ２０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４０５】
一方、Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ２０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０５２に移す。
【１４０６】
Ｓ２０５２において、メインＣＰＵ２２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【１４０７】
Ｓ２０５２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ２０５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０６０に移す。一方、Ｓ２０５２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０５３に移す。なお、特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、Ｓ２０５２においてＮＯ判定される。
【１４０８】
Ｓ２０５３において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０５３の処理を実行した後、処理をＳ２０５４に移す。
【１４０９】
また、Ｓ２０５３の大当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。
【１４１０】
Ｓ２０５４において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、大入賞口２１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ２０５５）、外部端子板２１８４への大当り信号セット処理（Ｓ２０５６）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０５８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０５９）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４１１】
Ｓ２０６０において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りであるか否か、すなわち

停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【１４１２】
　Ｓ２０６０において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０６１に移す。一方、Ｓ２０６０において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０６１に移す。
【１４１３】
　Ｓ２０６１において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６１の処理を実行した後、処理をＳ２０６２に移す。
【１４１４】
　Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされるＶ入賞装置２１５０の開放回数の上限値は例えば１回である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６２の処理を実行した後、処理をＳ２０６３に移す。
【１４１５】
　Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、外部端子板２１８４への役物開放当り信号セット処理（Ｓ２０６３）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０６５）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０６６）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放準備処理（図９４のＳ２０１６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４１６】
　Ｓ２０６７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図９８を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４１７】
　なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ２０５１～Ｓ２０６７）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【１４１８】
［３－４－６．特別図柄遊技終了処理］
　次に、図９８を参照して、特別図柄遊技判定処理（図９７参照）中のＳ２０６７でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図９８は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【１４１９】
　メインＣＰＵ２２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ２０７１）。１種２種混合機と称される第３のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第３のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理は、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と異なる点がある。具体的には、第１のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第３のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、およ

び天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第１のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図３７参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（Ｓ１９１参照）、確変フラグがオフであることを条件としてＳ１９２の処理を行っているが、第３のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、Ｓ１９１の処理を行わずに、Ｓ１９２の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と同様である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０７１の処理を実行した後、処理をＳ２０７２に移す。

【１４２０】

Ｓ２０７２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０７２の処理を実行した後、処理をＳ２０７３に移す。

【１４２１】

Ｓ２０７３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ２０７４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２０７４の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図９７参照）に戻す。

【１４２２】

［３－４－７．Ｖ入賞装置開放準備処理］

次に、図９９を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１６でメインＣＰＵ２２０１により実行されるＶ入賞装置開放準備処理について説明する。図９９は、第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【１４２３】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ２０８１）。

【１４２４】

Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ２０８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４２５】

一方、Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ２０８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０８２に移す。

【１４２６】

Ｓ２０８２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放パターン（すなわち、Ｖアタッカー２１５２の作動パターン）として、例えば、最大開放時間および最大開放回数等をセットする。本実施例では、最大１８００ｍｓｅｃの開放を１回だけ行う開放パターンにセットされるが、開放パターンはこれに限られず、例えば、１回あたり最大９００ｍｓｅｃの開放を最大２回行うようにしてもよいし、１回目を例えば最大６００ｍｓｅｃ開放し、２回目を例えば最大１２００ｍｓｅｃ開放するようにしてもよい。さらには、１回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれか一の開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８２の処理を実行した後、処理をＳ２０８３に移す。

【１４２７】
　Ｓ２０８３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、Ｖ入賞口２１５５の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８３の処理を実行した後、処理をＳ２０８４に移す。
【１４２８】
　Ｓ２０８４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ２０８４）を行うことにより、このＶ入賞装置開放準備処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８４の処理を実行した後、処理をＳ２０８５に移す。
【１４２９】
　Ｓ２０８５において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８５の処理を実行した後、処理をＳ２０８６に移す。
【１４３０】
　Ｓ２０８６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ入賞装置開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８６の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４３１】
［３－４－８．Ｖ入賞装置開放制御処理］
　次に、図１００を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１７でメインＣＰＵ２２０１により実行されるＶ入賞装置開放制御処理について説明する。図１００は、第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【１４３２】
　メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ２０９１）。
【１４３３】
　Ｓ２０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ２０９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４３４】
　一方、Ｓ２０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ２０９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０９２に移す。
【１４３５】
　Ｓ２０９２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放されたときにＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図８８参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。
【１４３６】
　Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ２０９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０９３に移す。
【１４３７】

一方、Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ２０９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は処理をＳ２０９４に移す。

【１４３８】

Ｓ２０９３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の最大開放時間（すなわち開閉入賞口２１５１の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、Ｓ２０８２の処理（図９９参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１４３９】

Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２０９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４４０】

一方、Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２０９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０９４に移す。

【１４４１】

Ｓ２０９４において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９４の処理を実行した後、処理をＳ２０９５に移す。

【１４４２】

Ｓ２０９５において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ２１５６による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間はＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Ｖアタッカー２１５２の作動が開始してから規定時間内、係止部材２１６０による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【１４４３】

Ｓ２０９５においてＶ入賞検出があったと判定された場合（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０９６に移す。

【１４４４】

Ｓ２０９６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、Ｖ当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、Ｖ当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル（図９１参照）に示されるように例えば１０ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施例では、説明の便宜上、Ｖ当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、Ｖ当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９６の処理を実行した後、処理をＳ２０９７に移す。

【１４４５】

また、Ｓ２０９６のＶ当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【１４４６】

Ｓ２０９７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に実行されたＶ入賞装置２１５０の開放（すなわちＶアタッカー２１５２の作動）が、１ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、Ｖ入賞検出があったと判定された（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって実行されるＶ当り遊技制御は、２ラウンド目のラウンド遊

技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９７の処理を実行した後、処理をＳ２０９８に移す。

【１４４７】

Ｓ２０９８において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、Ｖ入賞装置２１５０の開放回数（すなわち。Ｖアタッカー２１５２の作動回数）の上限値をセットする処理（Ｓ２０９９）、外部端子板２１８４へのＶ当り信号セット処理（Ｓ２１００）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１０１）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２１０２）、および、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２１０３）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１０１）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４４８】

Ｓ２０９５に戻って、このＳ２０９５においてＶ入賞検出がなかったと判定された場合（Ｓ２０９５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１０４に移す。

【１４４９】

Ｓ２１０４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図９８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１０４の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４５０】

［３－４－９．大入賞口開放準備処理］

次に、図１０１を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１８でメインＣＰＵ２２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図１０１は、第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【１４５１】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ２１１１）。

【１４５２】

Ｓ２１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ２１１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４５３】

一方、Ｓ２１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ２１１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１１２に移す。

【１４５４】

Ｓ２１１２において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１２の処理を実行した後、処理をＳ２１１３に移す。

【１４５５】

Ｓ２１１３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【１４５６】

Ｓ２１１３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２１１３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１１４に移す。

【１４５７】
　Ｓ２１１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理（Ｓ２１１４）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図９４のＳ２０２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１４の処理を実行した後、処理をＳ２１１５に移す。
【１４５８】
　Ｓ２１１５において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２１１６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１１６の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４５９】
　Ｓ２１１３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２１１３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１１７に移す。
【１４６０】
　Ｓ２１１７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１７の処理を実行した後、処理をＳ２１１８に移す。
【１４６１】
　Ｓ２１１８において、メインＣＰＵ２２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理（図９５のＳ２０２３参照）の結果が大当りであって、大当りを示す停止表示態様が導出された（図９７のＳ２０５２がＹＥＳ判定された）ことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口２１３１が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され（図９７のＳ２０６０がＹＥＳ判定され）、さらにＶ入賞検出された（図１００のＳ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって開始されたＶ当り遊技制御である場合、開放する大入賞口としてＶ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）が選択される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１８の処理を実行した後、処理をＳ２１１９に移す。
【１４６２】
　Ｓ２１１９において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開放回数、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０への最大入賞個数、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開放回数はラウンド数が相当する。なお、１ラウンドにおいて大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１９の処理を実行した後、処理をＳ２１２０に移す。
【１４６３】
　なお、上記の「大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０」は、大入賞口２１３１およびＶ入賞装置２１５０のうち、開放する大入賞口としてＳ２１１８で選択された大入賞口が相当する。以下の処理においても同様である。
【１４６４】
　Ｓ２１２０において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２０の処理を実行した後、処理をＳ２１２１に移

す。
【１４６５】
　Ｓ２１２１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理（Ｓ２１２１）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図９４のＳ２０１９参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２１の処理を実行した後、処理をＳ２１２２に移す。
【１４６６】
　Ｓ２１２２において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２２の処理を実行した後、処理をＳ２１２３に移す。
【１４６７】
　Ｓ２１２３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４６８】
［３－４－１０．大入賞口開放制御処理］
　次に、図１０２を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１９でメインＣＰＵ２２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図１０２は、第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【１４６９】
　メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する（Ｓ２１３１）。
【１４７０】
　Ｓ２１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定された場合（Ｓ２１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４７１】
　一方、Ｓ２１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定された場合（Ｓ２１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１３２に移す。
【１４７２】
　Ｓ２１３２において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口２１３１への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ２１３２（図８８参照）またはＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図８８参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ２１３２またはＶアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。
【１４７３】
　Ｓ２１３２において、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ２１３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１３３に移す。
【１４７４】
　一方、Ｓ２１３２において、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ２１３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１３４に移す。

【１４７５】
　Ｓ２１３３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図１０１のＳ２１１９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。
【１４７６】
　Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２１３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４７７】
　一方、Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２１３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１３４に移す。
【１４７８】
　Ｓ２１３４において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３４の処理を実行した後、処理をＳ２１３５に移す。
【１４７９】
　Ｓ２１３５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１３５）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３５の処理を実行した後、処理をＳ２１３６に移す。
【１４８０】
　Ｓ２１３６において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３６の処理を実行した後、処理をＳ２１３７に移す。
【１４８１】
　Ｓ２１３７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１３７の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４８２】
［３－４－１１．大当り終了処理］
　次に、図１０３を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０２０でメインＣＰＵ２２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図１０３は、第３のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【１４８３】
　メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する（Ｓ２１４１）。
【１４８４】
　Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定された場合（Ｓ２１４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。
【１４８５】
　Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定された場合（Ｓ２１４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１４２に移す。
【１４８６】

Ｓ２１４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４２の処理を実行した後、処理をＳ２１４３に移す。

【１４８７】

Ｓ２１４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図９８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【１４８８】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１４８９】

［４．拡張例］

以下に、上述した第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、特定のパチンコ遊技機（とくに第３のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

【１４９０】

［４－１．確変制御の拡張例］

第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機では、大当りの種類に応じて確変フラグをオンにセットするか否かを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限られず、例えば、以下の態様であってもよい。

【１４９１】

例えば、大当り遊技制御処理の実行中に、例えば大入賞口内に設けられた特定領域を通過したか否かを判定し、特定領域を少なくとも１個の遊技球が通過したと判定された場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグをオンにセットする所謂Ｖ確変機であってもよい。なお、上記の特定領域は、例えば、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において可動部材が作動することによって、遊技球の通過が可能または容易な開放状態と、遊技球の進入が不可能または困難な閉鎖状態とに変位させることが可能となっている。

【１４９２】

このようなＶ確変機では、例えば、図１０４～図１０７を参照して後述するように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の実行中に上記の特定領域への遊技球の通過のしやすさ、すなわち大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせてもよい。

【１４９３】

図１０４は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。なお、第１開放態様および第２開放態様は、特定領域への遊技球の通過が容易な態様であり、第３開放態様は、特定領域への遊技球の通過が困難な態様である。なお、図１０４に示される一例では、特定領域は時間制御によって開放状態となるように制御される。

【１４９４】

なお、図１０４では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが、大入賞口の開放態様はこれに限られない。

【１４９５】

図１０４（Ａ）に示されるように、第１開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【１４９６】

また、図１０４（Ｂ）に示されるように、第２開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【１４９７】

一方、図１０４（Ｃ）に示されるように、第３開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間（この２回はいずれも短時間）を除いて、特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第１開放態様および第２開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【１４９８】

なお、図１０４では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第１開放態様および第２開放態様の２態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、２態様に限られず、１態様だけとしてもよいし、３態様以上としてもよい。

【１４９９】

また、図１０４では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第３開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、１態様に限られず、２態様以上設けてもよい。

【１５００】

図１０５は、拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。この図１０５に示される特別図柄判定テーブルによれば、当落判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第１特別図柄および第２特別図柄の当り時選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、４０％の選択率で「ｚ０」が選択され、１０％の選択率で「ｚ１」が選択され、５０％の選択率で「ｚ２」が選択される。また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、１５％の選択率で「ｚ３」が選択され、５０％の選

択率で「ｚ４」が選択され、３５％の選択率で「ｚ５」が選択される。
【１５０１】
図１０６は、拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。この図１０６に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、当り時選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、ラウンド数が「３」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（３Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＡ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＢ）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＢ）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第２開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＣ）に決定される。
【１５０２】
すなわち、上記の図１０４～図１０６によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、４０％の選択率で３Ｒ通常大当りＡに決定され、１０％の選択率で１０Ｒ通常大当りＡに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＡに決定される。一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、１５％の選択率で１０Ｒ通常大当りＢに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＢに決定され、３５の選択率で１０Ｒ確変大当りＣに決定される。このようにして、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。
【１５０３】
なお、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、特定領域は、図１０４（Ａ）～（Ｃ）に示されるように時間制御によって開放状態となる態様に限られず、例えば、後述の図１０７に示されるように、大入賞口への遊技球の入賞に応じて開放状態となる態様であってもよい。
【１５０４】
図１０７は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例（特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例）であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。
【１５０５】
図１０７（Ａ）に示されるように、他の例の第１開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。
【１５０６】

また、図１０７（Ｂ）に示されるように、他の例の第２開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第１開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【１５０７】

なお、上記では、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる例について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされるようにしてもよい。このような仕様は、とくに、例えば第３のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

【１５０８】

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第１特別図柄専用の開放態様や第２特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【１５０９】

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第２特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第２特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第１態様または第２態様）のみに決定されるように構成してもよい。

【１５１０】

また、上記では、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様において、特定領域は、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間の２回（いずれも短時間）にわたって開放状態となっているが、特定領域への遊技球の通過が困難であれば、特定領域が開放状態とされる回数は１回であってもよいし複数回であってもよい。

【１５１１】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数の大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

【１５１２】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に到達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数に到達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回数であってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるよう

にしてもよい。
【１５１３】
なお、上記では、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に到達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態と、時短制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に到達するまで交互に繰り返し実行されるようにしてもよい。とくに、例えば第３のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。
【１５１４】
また、上述したＶ確変機である場合には、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、確変制御が実行される遊技状態が継続される。そのため、このようなＶ確変機では、リミッタ回数を例えばＮ回とすると、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、所定のリミッタ回数に到達したものとして、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御される。一方、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合、所定のリミッタ回数に到達したものとはならないものの、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過していないため、このような場合も、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御されることとなる。なお、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされる遊技機においても同様である。
【１５１５】
また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ＳＴ機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ＳＴ回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてＳＴ回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当り遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂Ｖ確変タイプの遊技機であってもよい。
【１５１６】
［４－２．時短制御の拡張例］
第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合に、大当り遊技制御処理の終了後、時短制御が実行されうるようにしたが、特別図柄当り判定処理の結果が大当りでない場合であっても、時短制御が実行されうるようにしてもよい。
【１５１７】
例えば、特別図柄当り判定処理の結果が小当りやハズレであったとしても、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された乱数値のうち特定の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値等）を用いて、特別図柄当り判定処理とは別に、時短制御を実行するか否かを決める時短当落判定処理を行うようにしてもよい。特別図柄当り判定処理の結果が小当りやハズレである場合に時短当落判定を行う場合、例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値である場合に、時短制御が実行される「時短当り」に決定することができる。なお、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合に時短当落判定処理を行ってもよい。
【１５１８】
また、特別図柄当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を同一フレームにおいて特別図柄当り判定処理に先だって実行してもよい。
【１５１９】
また、上記の時短当落判定処理を行う場合、専ら時短当落判定処理に供される時短当落

判定用乱数を所定の範囲で発生させて、例えば始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落用乱数値を抽出し、抽出された時短当落用乱数値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【１５２０】

また、時短当落判定処理に供される乱数値は、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されることは必須ではなく、他の領域（例えば、一般入賞口、小当り入賞口、大入賞口等）に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されるようにしてもよい。さらには、例えば時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域を設けて、この専用の領域を遊技球が例えば通過したことに基づいて、時短当落判定処理に供される乱数値が抽出されるようにしてもよい。

【１５２１】

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当りを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

【１５２２】

また、サブＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好ましい。この場合、特別図柄当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１５２３】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像を表示装置に表示することに代えて、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが不可能または困難な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を表示装置に表示する制御を実行してもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が開示されるまで、興趣を維持することが可能となる。

【１５２４】

また、一般的なパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りであった場合、サブＣＰＵは、大当り遊技状態において推奨される遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置（例えば液晶表示装置）に表示されるよう制御する。この点、本実施例では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りでなかったとしても、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、サブＣＰＵは、時短制御が実行される場合に推奨される遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置に表示されるよう制御する。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、時短制御が実行される場合に推奨される遊技球の発射方法を示す演出画像を、常に表示装置に表示するようにしてもよいが、特定条件が成立した場合に限り表示するようにしてもよい。例えば、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数が、所定回数以上（例えば２回以上）である場合には表示し、所定回数未満（例えば２回未満）である場合等には表示しないようにしてもよい。なお、上記の特定条件は、時短回数を条件とするものに限られず、適宜、任意の条件とすることができる。

【１５２５】

また、特別図柄当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブＣＰＵは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

【１５２６】

なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件、時短当落判定処理の実行タイミング、時短当落判定処理を実行可能な遊技状態、時短遊技状態の態様、時短当り時にセットされる時短回数、時短遊技状態の開始タイミング、時短遊技状態の終了タイミング、時短回数書き換えタイミング、時短当り確率、および、時短当落判定処理の結果表示、等の時短にかかわる処理をまとめると以下のとおりである。

【１５２７】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の種類）

時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【１５２８】

また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、１種類（例えば、時短当落判定用乱数値のみ）に限られず、複数種類の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値）を用いて決定するようにしてもよい。

【１５２９】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング）

時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄当り判定処理の契機となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時等、任意のタイミングであってよい。なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出は、賞球の払い出しがある特定の入賞口等への入賞に基づいて行ってもよいし、賞球の払い出しがない特定のゲートや特定のアウト口等への通過に基づいて行ってもよい。

【１５３０】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞（通過）に基づいて抽出するようにした場合、第１始動口および第２始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【１５３１】

（時短当落判定処理において時短当りと判定される条件）

抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値（例えば、特定の時短当り判定値データ）であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄当り判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ判定値データ、特定の小当り判定値データまたは／および特定の大当り判定値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄の図柄乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ図柄、特定の小当り図柄、特定の大当り図柄であるときに時短当たりと判定されるようにするとよい。また、特別図柄転落判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の特別図柄転落判定用乱数値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。さらに、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の設定値に変更された場合に時短当りと判定されるようにするとよい。普通当り判定用乱数値や普通図柄決定用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合も同様である。さらには、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件は、上記の条件に限らず、さまざまな条件に任意に決めることができる。

【１５３２】

なお、第３のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理（図６８のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞装置２１５０内に進入した遊

技球がＶ入賞口２１５５を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したにもかかわらずＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

【１５３３】

（時短当落判定処理の実行タイミング）

始動口の遊技球の入賞（通過）に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メインＣＰＵは、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

【１５３４】

また、メインＣＰＵは、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに（例えば保留される前に）時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

【１５３５】

（時短当落判定処理を実行可能な遊技状態）

時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等）においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。

【１５３６】

（時短制御の態様）

大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第１の時短フラグおよび第２の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御が実行される場合は第１の時短フラグをオンにセットし、時短当落判定処理の結果に基づいて時短制御が実行される場合は第２の時短フラグをオンにセットするようにしてもよい。この場合、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで、機能が異なる時短制御が実行されるようにするとよい。例えば、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行い、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行うようにすることができる。また、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち特図短縮制御のみが行われる第１時短遊技状態に制御し、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち電サポ制御のみが行われる第２時短遊技状態に制御されるようにしてもよい。ただし、複数の時短フラグのうちいずれの時短フラグをオンにセットするかについては、上記に限られず、例えば、時短当落判定処理の結果に基づいて決定してもよいし、時短当落判定処理が実行されたときの遊技状態に応じて決定してもよい。

【１５３７】

（時短当り時にセットされる時短回数）

時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、時短当

落判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定することが好ましい。ただし、これに限られず、例えば、複数の時短当落判定用乱数値が時短当り判定値データとして規定されている場合、セットされる時短回数を、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に代えてまたは加えて、抽出された時短当落判定用乱数値に応じて決定するようにしてもよい。例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された時短当落判定用乱数値が、第１の時短当り判定値データである場合は時短回数を「１００」に決定し、第２の時短当り判定値データである場合は時短回数を「５０」に決定すること等が相当する。

【１５３８】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に代えて新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。この場合、新たにセットされる時短回数が時短残回数よりも多いか少ないかによって遊技者にとっての利益度合いが変わることとなってゲーム性の幅が広がり、時短フラグがオンの時短遊技状態に面白みを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【１５３９】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に加算するようにしてもよい。この場合、現在の時短残回数よりも少なくなることがないため、遊技者は、時短制御が実行される遊技状態において安心して遊技を行うことができる。

【１５４０】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に代えて新たにセットする処理と、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算する処理とのうち、予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【１５４１】

なお、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで機能が異なる時短制御が実行されるようにしたパチンコ遊技機において、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵは、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが、同じ機能の時短制御である場合と異なる機能の時短制御である場合とで、時短回数をセットする処理を変えるようにしてもよい。例えば、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが同じ機能の時短制御である場合には、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算し、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合には、実行中の時短残回数に代えて、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。また、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合、実行中の時短残回数を全て消化した後に、「時短当り」に基づく時短制御を実行するようにしてもよい。

【１５４２】

なお、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて時短回数をセットする場合、時短回数が「０」にセットされる場合があり得るようにしてもよい。すなわち、セットされる時短回数が「０」に決定された場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、時短フラグがオンにセットされる。また、時短制御の実行中に行われた時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって且つ時短回数が「０」にセットされる場合、実行中の時短制御が終了することとなる。

【１５４３】
（時短制御の開始タイミング）
時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。
【１５４４】
時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし（「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず）、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする（大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある）ことが好ましい。
【１５４５】
また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処理の結果に基づいて、ただちに（特別図柄当り判定処理が行われる前）に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態（すなわち、時短制御の実行有無）が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。
【１５４６】
さらに、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングを、所定回数のゲームが実行された後としてもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」となった後、時短制御が開始されるまでの間、時短制御が開始されるか否かの煽り演出をサブＣＰＵにより実行することで、興趣を高めることが可能となる。
【１５４７】
なお、第３のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（時短制御が実行される大当り）であることに基づいて大当り遊技制御が実行される場合、この大当り遊技制御の終了に基づいて、大当りに基づく時短制御が開始されるようにするとよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（時短制御が実行される役物開放当り）であって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されたことによって大当り遊技制御が実行された場合も、大当り遊技制御の終了に基づいて時短制御が開始されるようにするとよい。また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって、特別図柄当り判定処理（図６８のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当りであることに基づいてＶアタッカー２１５２が開放したにもかかわらずＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御が実行されなかった場合、メインＣＰＵは、開閉入賞口２１５１が閉鎖したことに基づいて、「時短当り」に基づく時短制御を開始するようにするとよい。
【１５４８】
（時短遊技状態の終了タイミング）
時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわ

らず時短回数が０回にセットされた場合」等である。
【１５４９】
なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。
【１５５０】
なお、第３のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによって開閉入賞口２１５１が開放されたものの、Ｖアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、開閉入賞口２１５１が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。
【１５５１】
（時短回数書き換え）
時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない（すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する）ようにしてもよい。
【１５５２】
なお、時短回数を書き換える場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて（セットして）もよいし、特別図柄当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。
【１５５３】
（時短当り確率）
第１始動口または第２始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落判定処理を行う場合、第１始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第１時短当落判定処理」と称する）と、第２始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第２時短当落判定処理」と称する）とで、時短当り確率が異なるようにしてもよい。例えば、第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第１時短当落判定処理が行われた場合と第２時短当落判定処理が行われた場合とで時短当り確率を同じまたはほぼ同じ確率としてもよい。
【１５５４】
（時短当落判定処理の結果表示）
時短当落判定処理の結果（時短当りであるか時短ハズレであるか）を表示する時短当落判定結果表示部、または／および、時短当落判定処理の結果（時短当り）に基づいて決定された時短回数を表示する当選時短回数表示部を設けてもよい。時短当落判定結果表示部または／および当選時短回数表示部は、特別図柄表示部等を備えるＬＥＤ表示群に設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。ただし、これに代えてまたは加えて、サブＣＰＵにより、例えば液晶表示装置等の表示装置に、時短当落判定処理の結果または／および時短当りに基づいて決定された時短回数を表示するようにしてもよい。
【１５５５】
（インターバル）

特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」である場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブＣＰＵは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

【１５５６】

また、第３のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるときの役物開放当りにかかる動作終了後のインターバル時間を、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であるときの上記のインターバル時間よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【１５５７】

［４－３．遊技媒体の管理にかかわる拡張例］

本明細書に記載された第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典（例えば、賞球、賞データ等）が付与される形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体（例えば、遊技球、メダル等）が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【１５５８】

封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が１５個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、１５個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。

【１５５９】

また、主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭおよびＲＷＭ（あるいはＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、または遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【１５６０】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を

、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【１５６１】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【１５６２】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持っていくか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【１５６３】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【１５６４】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。

【１５６５】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【１５６６】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原価および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【１５６７】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技

機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【１５６８】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が１減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、５０個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

【１５６９】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実に増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったりすることによって、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【１５７０】

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデー

タを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の上部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、この本実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるＣＲユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【１５７１】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をＯＦＦにした場合であっても、ＯＦＦにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

【１５７２】

なお、封入式の遊技機は、遊技者が遊技球に触れることができないように構成されていればよく、例えば、遊技球を島設備で循環させずに当該遊技機のみで循環させるタイプのもの、および、遊技球が島設備を循環するものの遊技者が遊技球に触れることができないタイプのもの等も、封入式の遊技機に含まれる。

【１５７３】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、払出制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。

【１５７４】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされることなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【１５７５】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

【１５７６】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【１５７７】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号

とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。
【１５７８】
　これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。また、主制御回路と遊技媒体管理装置とを直接通信接続するのではなく、主制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けて、枠制御回路を経由して主制御回路と遊技媒体管理装置とを通信接続するようにしてもよい。また、主制御回路とは別に発射制御回路を設け、発射制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けるように構成してもよい。この場合、主制御回路や発射制御回路のエラー制御を枠制御回路で行うようにしてもよい。
【１５７９】
　また、第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示とが並行して行われる場合、メインＣＰＵは、第１特別図柄および第２特別図柄の両方が大当り図柄を示す図柄組合せで停止することがないように処理を行う。
【１５８０】
　詳述すると、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、他方の特別図柄を、特別抽選の結果にかかわらずハズレを示す図柄組合せで強制的に停止させる制御を行う。一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から大当り遊技状態に移行するが、この大当り遊技状態では、第１特別図柄の始動条件および第２特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。
【１５８１】
　また、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、一般遊技状態から小当り遊技状態への移行（小当り図柄を示す図柄組合せで停止したこと）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を中断し、小当り遊技状態から一般遊技状態への移行（小当り遊技の終了）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を再開する処理を行う。一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から小当り遊技状態に移行するが、この小当り遊技状態では、第１特別図柄の始動条件および第２特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。ただし、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合、メインＣＰＵは、可変表示中の他方の特別図柄について、見掛け上は可変表示中と同様の態様でＬＥＤ群で構成される特別図柄の可変表示を行うが、上述したとおり変動時間の計時は中断する。
【１５８２】
［４－４．その他の拡張例］
　本明細書では、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、本明細書に記載された技術を、例えばパチスロ等、他の遊技機に適用することができる。
【１５８３】
　本明細書に記載された技術をパチンコ遊技機およびパチスロのいずれに適用した場合であっても、図柄の仮停止を伴う演出については、リールによる仮停止を含んでも良い。なお、図柄の「停止」には本停止と仮停止があり、「停止」の解釈はいずれであってもよい。また、遊技者による遊技を行うための操作には、レバー、ハンドル、ボタンなどの操作、タッチ等、いずれであってもよい。
【１５８４】
　パチンコ遊技機では、演出ボタンを操作することによって遊技機の管理者が演出等の設

定を行う場合があるが、当該演出ボタンによる設定の後、遊技者が遊技を開始するよう運用される場合がある。この場合、結果的に、管理者による操作が、遊技者が遊技を行うための操作となる場合も想定される。同様にパチスロでは、管理者が２ベット遊技を行い、２ベット遊技に応じたＢＢフラグが成立した状態で、遊技者が３ベット遊技を行う運用を想定する場合がある。この場合、遊技者が２ベット遊技と３ベット遊技とのいずれでも遊技を行うことができるものの、２ベット遊技を遊技機の管理者が行う場合があるため、管理者が行う遊技（例えば、２ベット遊技等）やホールメニューの選択等が、遊技者が遊技を行うための操作であってもよい。

【１５８５】

パチンコ遊技機では、メインＣＰＵの制御により右打ちか左打ちかを報知することで遊技者の遊技方法を管理し、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブＣＰＵの制御により報知するようにしてもよい。

【１５８６】

パチスロでは、遊技者による押し順（アシスト）等、遊技者の遊技方法をメインＣＰＵの制御により管理する場合があるが、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合に、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブＣＰＵの制御により報知するようにしてもよい。

【１５８７】

また、パチンコ遊技機では、主制御基板と払出制御基板とが別基板で搭載されているが、１ボードであってもよい。パチスロでは、払出制御基板が存在しない場合があるが、主制御基板で払出が制御されていてもよいし、主制御基板と払出制御基板とに分かれていてもよい。

【１５８８】

また、パチスロは、通常、種々の遊技に必要な装置を内部に収納した矩形の筐体、及び筐体に対して開閉可能な扉を備えているが、パチスロにおける筐体を枠としてとらえることが可能である。一方、パチンコにおいては、外枠を筐体ととらえること、外枠及びベースドアを筐体ととらえること、外枠、ベースドア、ガラスドア及び皿ユニットからなる遊技機全体を筐体ととらえること等が可能である。なお、筐体と扉との間や、枠と扉との間に、各種制御基板が設けられたユニット、中枠、中間部などが存在していてもよいし、扉、枠、筐体等に、各種制御基板や表示手段、装飾部、役物等が存在していてもよい。

【１５８９】

［５．第４のパチンコ遊技機の第１実施形態］

次に、第４のパチンコ遊技機について説明する。第４のパチンコ遊技機は、第１実施形態と第２実施形態とを有しており、いずれの実施形態も、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性の基本仕様が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成が一部異なっている。

【１５９０】

なお、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【１５９１】

最初に、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態を説明した後に、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態を説明する。以降、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【１５９２】

＜第４のパチンコ遊技機の第１実施形態＞

［５－１．遊技盤ユニット］
図１０８を参照して、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える遊技盤ユニット３０１０について説明する。この遊技盤ユニット３０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。
【１５９３】
図１０８は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える遊技盤ユニット３０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット３０１０は、遊技パネル３１００を備え、遊技パネル３１００に各種部材が配置され、遊技パネル３１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。
【１５９４】
図１０８に示されるように、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える遊技盤ユニット３０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、第１通過ゲート３１２６Ａと、第２通過ゲート３１２６Ｂと、第１始動口３１２０と、第２始動口３１４０と、普通電動役物ユニット３１４５と、特別電動役物ユニット３１３０と、Ｖ入賞装置３１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【１５９５】
（第１通過ゲート）
第１通過ゲート３１２６Ａは、表示装置７の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が通過可能（右打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となるように配置されている。そして、第１通過ゲート３１２６Ａには、第１通過ゲート３１２６Ａへの遊技球の通過を検出する第１通過ゲートスイッチ３１２７Ａ（後述の図１０９参照）が備えられている。
【１５９６】
（第２通過ゲート）
第２通過ゲート３１２６Ｂは、右側領域１０７の後述する普通電動役物ユニット３１４５の下方に配置されており、右打ちされた遊技球のみが通過できるように配置されている。そして、第２通過ゲート３１２６Ｂには、第２通過ゲート３１２６Ｂへの遊技球の通過を検出する第２通過ゲートスイッチ３１２７Ｂ（後述の図１０９参照）が備えられている。
【１５９７】
第１通過ゲート３１２６Ａまたは第２通過ゲート３１２６Ｂ（以下、適宜「通過ゲート３１２６Ａ、３１２６Ｂ」ともいう）に遊技球が通過すると、普通図柄抽選や、普通図柄の可変表示が行われる。なお、本実施形態では、通過ゲート３１２６Ａ、３１２６Ｂに遊技球が通過しても、賞球は払い出されないが、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されてもよい。
【１５９８】
また、通過ゲート３１２６Ａ、３１２６Ｂを、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート３１２６Ａ、３１２６Ｂに遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。
【１５９９】
このことは、上述した第１のパチンコ遊技機の通過ゲート１２６、及び第３のパチンコ遊技機の通過ゲート２１２６についても同様である。
【１６００】
（第１始動口）
第１始動口３１２０は、第１通過ゲート３１２６Ａを通過した遊技球の進行方向（すなわち、第１通過ゲート３１２６Ａの直下）であって、第１通過ゲート３１２６Ａから略１個分の遊技球の距離を離間して近接して配置されている。さらに、第１始動口３１２０は、第１通過ゲート３１２６Ａを通過した遊技球以外は、遊技釘等により遊技球の入球が困

難となるようにとなるように配置されている。
【１６０１】
第１始動口３１２０に遊技球が入球すると、特別図柄抽選や、第１特別図柄の可変表示が行われたり、所定の賞球（例えば３個の遊技球）が払い出されたりすることになる。
【１６０２】
なお、本実施形態では、第１始動口３１２０と第１通過ゲート３１２６Ａとの離間距離を略１個分の遊技球の距離としたが、略１～２個分の遊技球の距離でもよい。本来的には、第１始動口３１２０と第１通過ゲート３１２６Ａとの距離は短ければ短いほどよいが、第１始動口３１２０と第１通過ゲート３１２６Ａとの機能をそれぞれ独立させるためには、第１始動口３１２０と第１通過ゲート３１２６Ａとの間は、最低１個分の遊技球の距離を開けることが望ましい。
【１６０３】
このように、第１始動口３１２０を、第１通過ゲート３１２６Ａの直下に近接して配置したことにより、第１通過ゲート３１２６Ａを通過した遊技球はすぐさま第１始動口３１２０に入球することになり、第１通過ゲート３１２６Ａへの遊技球の通過を契機とした普通図柄の可変表示の開始時期と、第１始動口３１２０への遊技球の入球を契機とした特別図柄の可変表示の開始時期との調整を図ることができる（略同時期に可変表示を開始できる）。
【１６０４】
また、第１始動口３１２０を、第１通過ゲート３１２６Ａを通過した遊技球以外は入球が困難となるように配置したことにより、普通図柄の可変表示は行われないものの、特別図柄の可変表示のみが行われることの事象を防止し、第１始動口３１２０への遊技球の入球を契機とした特別図柄の可変表示と、第１通過ゲート３１２６Ａへの遊技球の通過を契機とした普通図柄の可変表示とをセットで作動させることができる。
【１６０５】
（第２始動口）
第２始動口３１４０は、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）に配置されている。
【１６０６】
第２始動口３１４０に遊技球が入球すると、特別図柄抽選や、第２特別図柄の可変表示が行われたり、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されたりすることになる。
【１６０７】
（普通電動役物ユニット）
普通電動役物ユニット３１４５は、遊技球が入球することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入球を検出するスイッチと、普通電動役物３１４６とを一体化したユニット体であって、右側領域１０７に配置されている。本実施形態では、上記の入賞口を第２始動口３１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ３１４１としている。
【１６０８】
普通電動役物３１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ３１４７と、この普電用シャッタ３１４７を作動させる普電用ソレノイド３１４８（後述の図１０９参照）とを備える。普通電動役物３１４６すなわち普電用シャッタ３１４７は、第２始動口３１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第２始動口３１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。
【１６０９】
具体的には、普電用シャッタ３１４７は、第２始動口３１４０の入口前に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口３１４０に向けて傾斜した板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ３１４７が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、遊技パネル３１００の表面から遊技球の直径以上の距離を突出して遊技球の第２始動口３１４０への入球を阻害せず、板状の入球誘導部は、遊技パネル３１００の表面から遊技

球の直径よりも小さい距離を突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口３１４０へ誘導する。一方、普電用シャッタ３１４７が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、遊技パネル３１００の表面から遊技球の直径よりも小さい距離を突出して遊技球の第２始動口３１４０への入球を阻害し、板状の入球誘導部は、遊技パネル３１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、下方に流下させる。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ３１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【１６１０】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット３１３０は、大入賞口３１３１と、大入賞口３１３１への遊技球の入球を検出する大入賞口カウントスイッチ３１３２（後述の図１０９参照）と、特別電動役物３１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット３１３０は、右側領域１０７において下方に配置されている。

【１６１１】

大入賞口３１３１は、右打ちされた遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となるように右側領域１０７に配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、左打ちされた遊技球が入球可能な大入賞口を配置したり、センター役物１１５の上部において遊技球が入球可能な大入賞口を配置したりするようにしてもよい。

【１６１２】

大入賞口３１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）までの遊技球が入球可能となるように開放される入賞口である。この大入賞口３１３１に遊技球が入球すると、所定の賞球（例えば１０個の遊技球）が払い出されることになる。

【１６１３】

大入賞口３１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによってＶアタッカー３１５２が開放し、開放されたＶアタッカー３１５２に進入した遊技球がＶアタッカー３１５２内のＶ入賞口に入賞した場合の第２のルートときである。

【１６１４】

特別電動役物３１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ３１３４と、この特電用シャッタ３１３４を作動させる特電用ソレノイド３１３５（後述の図１０９参照）とを備える。特別電動役物３１３３すなわち特電用シャッタ３１３４は、大入賞口３１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、大入賞口３１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。

【１６１５】

具体的には、特電用シャッタ３１３４は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。特電用シャッタ３１３４が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて大入賞口３１３１が開口し、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を大入賞口３１３１へ誘導する。一方、特電用シャッタ３１３４が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して大入賞口３１３１を閉口し、大入賞口３１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【１６１６】

（Ｖ入賞装置）

Ｖ入賞装置３１５０は、右側領域１０７において普通電動役物ユニット３１４５の下流側に設けられている。Ｖ入賞装置３１５０は、Ｖ入賞装置３１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口３１５１と、開閉入賞口３１５１を開閉させることが可能なＶアタッカー３１５２と、このＶアタッカー３１５２を作動させて開閉入賞口３１５１を開閉させるＶアタッカー用ソレノイド３１５４と、開閉入賞口３１５１への遊技球の入球を検出するＶアタッカーカウントスイッチ３１５３と、開閉入賞口３１５１からＶ

入賞装置３１５０の内部に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口３１５５と、Ｖ入賞口３１５５に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ３１５６と、開閉入賞口３１５１からＶ入賞装置３１５０の内部に進入した遊技球のうちＶ入賞口３１５５に進入しなかった遊技球が通過可能なハズレ口３１５７と、Ｖ入賞口３１５５を開閉させるＶシャッター３１５８と、このＶシャッター３１５８を作動させてＶ入賞口３１５５を開閉させるＶシャッター用ソレノイド３１５９とを備えている。なお、Ｖ入賞装置３１５０は、普通電動役物ユニット３１４５よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【１６１７】

Ｖアタッカー３１５２は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、Ｖアタッカー３１５２を前方に進出させて開閉入賞口３１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、Ｖアタッカー３１５２を後方に退出させて開閉入賞口３１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とに移行可能に構成される

【１６１８】

開閉入賞口３１５１は、「役物開放当り」のときにＶアタッカー３１５２の作動により開放される入賞口であり、１回の開放あたりに所定個数（例えば１０個）までの遊技球が入球可能となっている。この開閉入賞口３１５１に遊技球が入球すると、Ｖアタッカー入賞カウンタの値が加算され、所定の賞球（例えば１０個の遊技球）が払い出されることになる。

【１６１９】

Ｖ入賞口３１５５は、Ｖアタッカー３１５２が開放してから所定時間（例えば４０００ｍｓｅｃ）内に遊技球が通過したことを条件に、上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【１６２０】

第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口３１５５への遊技球の通過したときのＶアタッカー３１５２の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口３１５５への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、大入賞口３１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖアタッカー２１５２の開放制御が継続されるように、Ｖ入賞口３１５５への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、Ｖアタッカー２１５２が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【１６２１】

また、例えば特別電動役物３１３３の内部（すなわち、特電用シャッタ３１３４が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ３１３４が開放状態とされ、特別電動役物３１３３の内部に設けられたＶ入賞口３１５５に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。

【１６２２】

ハズレ口３１５７は、Ｖ入賞装置３１５０の内部に進入したもののＶ入賞口３１５５を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口３１５７を通過した遊技球は機外に排出される。なお、Ｖ入賞装置３１５０の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口３１５７を通過し、Ｖ入賞口３１５５への遊技球の通過がなかった場合、大当り遊技状態に制御されずに、遊技が終了となる。

【１６２３】

Ｖシャッター３１５８は、Ｖシャッター用ソレノイド３１５９（後述の図１０９参照）の作動により、Ｖ入賞口３１５５への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、Ｖ入賞口３１５５への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で作動する。

【１６２４】

［５－２．電気的構成］
次に、図１０９を参照して、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態の制御回路について説明する。図１０９は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態の制御回路を示すブロック図の一例である。
【１６２５】
図１０９に示されるように、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０と、から構成される。
【１６２６】
しかしながら、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイスの構成が一部異なっている。具体的には、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態は、普電用ソレノイド３１４８、特電用ソレノイド３１３５、Ｖアタッカー用ソレノイド３１５４、Ｖシャッター用ソレノイド３１５９、第１始動口スイッチ３１２１、第２始動口スイッチ３１４１、第１通過ゲートスイッチ３１２７Ａ、第２通過ゲートスイッチ３１２７Ｂ、大入賞口カウントスイッチ３１３２、Ｖアタッカーカウントスイッチ３１５３、Ｖ入賞口スイッチ３１５６の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【１６２７】
また、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態は、確変制御を実行しないため、第１のパチンコ遊技機における確変報知用表示部１６７は備えられていない。さらに、後述するように、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態は、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能は備えられていないため、第１のパチンコ遊技機における普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６も備えられていない。
【１６２８】
（普電用ソレノイド）
普電用ソレノイド３１４８は、普電用シャッタ３１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド３１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、普電用シャッタ３１４７を前方に進出させて第２始動口３１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ３１４７を後方に退出させて第２始動口３１４０を閉鎖状態とさせる。
【１６２９】
（特電用ソレノイド）
特電用ソレノイド３１３５は、開閉扉からなる特電用シャッタ３１３４を作動させる電磁ソレノイドである。特電用ソレノイド３１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、特電用シャッタ３１３４を前方に倒れさせ大入賞口３１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、特電用シャッタ３１３４を後方に倒立させて大入賞口３１３１を閉鎖状態とさせる。
【１６３０】
（Ｖアタッカー用ソレノイド）
Ｖアタッカー用ソレノイド３１５４は、Ｖアタッカー３１５２を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖアタッカー用ソレノイド３１５４は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、Ｖアタッカー３１５２を後方に退出させて開閉入賞口３１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、Ｖアタッカー３１５２を前方に進出させて開閉入賞口３１５１を閉鎖状態とさせる。
【１６３１】
（Ｖシャッター用ソレノイド）
Ｖシャッター用ソレノイド３１５９は、Ｖシャッター３１５８を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッター用ソレノイド３１５９は、メインＣＰＵ２０１により通電が行

われる（ＯＮである）と、Ｖシャッター３１５８を後方に退出させてＶ入賞口３１５５を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、Ｖシャッター３１５８を前方に進出させてＶ入賞口３１５５を閉鎖状態とさせる。また、本実施形態では、Ｖシャッター用ソレノイド３１５９は、開閉入賞口３１５１の開放時から２００ｍｓｅｃ後に作動させて、Ｖ入賞口３１５５を開放状態とさせる。すなわち、Ｖ入賞口３１５５は開閉入賞口３１５１の開放時から２００ｍｓｅｃ後に開放状態となる

【１６３２】

（第１始動口スイッチ）

第１始動口スイッチ３１２１は、第１始動口３１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ３１２１が第１始動口３１２０への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の始動情報を抽出し、抽出した特別図柄の始動情報を第１特別図柄の当り判定処理に用いたり、第１特別図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【１６３３】

（第２始動口スイッチ）

第２始動口スイッチ３１４１は、第２始動口３１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ３１４１が第２始動口３１４０への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の始動情報を抽出し、抽出した特別図柄の始動情報を第２特別図柄の当り判定処理に用いたり、第２特別図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【１６３４】

（第１通過ゲートスイッチ）

第１通過ゲートスイッチ３１２７Ａは、第１通過ゲート３１２６Ａへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第１通過ゲートスイッチ３１２７Ａが第１通過ゲート３１２６Ａへの遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったりすることになる。

【１６３５】

（第２通過ゲートスイッチ）

第２通過ゲートスイッチ３１２７Ｂは、第２通過ゲート３１２６Ｂへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第２通過ゲートスイッチ３１２７Ｂが第２通過ゲート３１２６Ｂへの遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったりすることになる。

【１６３６】

なお、第１通過ゲートスイッチ３１２７Ａにより第１通過ゲート３１２６Ａへの遊技球の通過が検出されたときと、第２通過ゲートスイッチ３１２７Ｂにより第２通過ゲート３１２６Ｂへの遊技球の通過が検出されたときとは、区別なく同じ普通図柄の当り判定処理が行われることになる。また、第１通過ゲートスイッチ３１２７Ａまたは第２通過ゲートスイッチ３１２７Ｂ（以下、適宜「通過ゲートスイッチ３１２７Ａ、３１２７Ｂ」ともいう）により通過ゲート３１２６Ａ、３１２６Ｂへの遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【１６３７】

（大入賞口カウントスイッチ）

大入賞口カウントスイッチ３１３２は、大入賞口３１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。大入賞口カウントスイッチ３１３２が大入賞口３１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、所定の賞球（例えば１０個の遊技球）の払い出し処理を払出

・発射制御回路４００に指示したりすることになる。
【１６３８】
（Ｖアタッカーカウントスイッチ）
Ｖアタッカーカウントスイッチ３１５３は、開閉入賞口３１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖアタッカーカウントスイッチ３１５３が開閉入賞口３１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、Ｖアタッカー入賞カウンタの値を加算するとともに、所定の賞球（例えば１０個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。Ｖアタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口３１５１を開放することができる最大時間が経過していなくても、Ｖアタッカー用ソレノイド３１５４によりＶアタッカー３１５２が作動して開閉入賞口３１５１が閉鎖されることになる。
【１６３９】
（Ｖ入賞口スイッチ）
Ｖ入賞口スイッチ３１５６は、Ｖ入賞口３１５５への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖアタッカー３１５２が開放してから所定時間（例えば４０００ｍｓｅｃ）内にＶ入賞口スイッチ３１５６がＶ入賞口３１５５への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、Ｖ入賞口スイッチ３１５６によりＶ入賞口３１５５への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。
【１６４０】
［５－３．基本仕様］
次に、図１１０～図１２０を参照して、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態の基本仕様について説明する。なお、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。
【１６４１】
第４のパチンコ遊技機の第１実施形態では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第４のパチンコ遊技機の第１実施形態では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。
【１６４２】
また、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態では、詳しくは後述するが、特定条件下（Ａ時短遊技状態）における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数しており、大当り連続回数が所定のリミッタ回数となると、大当り遊技状態終了後に移行する遊技状態を一部規制する「リミッタ機能」を備えている。
【１６４３】
本実施形態において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。また、Ｃ時短遊技状態では、普通電動役物３１４６の開放態様によって適宜左打ちと右打ちとの遊技態様が変化する。サブＣＰＵ３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置７の表示領域に表示する制御を実行する。
【１６４４】
［５－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］
図１１０は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図１１０に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている
【１６４５】
特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口３１２０への入球に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「役物開放当り」

または「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」、「時短当り判定値データ」）との関係が規定されている。また、第２始動口３１４０への入賞に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「役物開放当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【１６４６】

図１１０に示すように、第１始動口３１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「役物開放当り」または「時短当り」に決定する。また、第２始動口３１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。

【１６４７】

なお、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「ハズレ」が決定されるように構成してもよい。また、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「役物開放当り」が決定されないように構成してもよい。すなわち、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態においては、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「大当り」または「時短当り」が決定されることは必須の要件であるが、その他の要件は適宜設計変更が自由である。

【１６４８】

また、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「ハズレ」が決定されるように構成してもよいが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、第１特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第２特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い確率に設定することが好ましい。また、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「時短当り」が決定されるように構成してもよい。すなわち、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態においては、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「大当り」または「役物開放当り」が決定されることは必須の要件であるが、その他の要件は適宜設計変更が自由である。

【１６４９】

なお、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【１６５０】

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖアタッカー３１５２の開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞装置３１５０への入賞率を変えたり、Ｖ入賞口３１５５の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口３１５５への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、Ｖ入賞口３１５５の開放頻度（すなわちＶアタッカー３１５２の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊

技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。
【１６５１】
［５－３－２．特別図柄判定テーブル］
図１１１は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図１１１に示す特別図柄判定テーブルは、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている
【１６５２】
特別図柄判定テーブルは、第１始動口３１２０，第２始動口３１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。
【１６５３】
「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【１６５４】
図１１１に示す特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～３のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が４～６０のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６１～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。
【１６５５】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が６０～８９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が９０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。
【１６５６】
このように、本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合には、図１１１に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「ｚ６」＜「ｚ５」＜「ｚ４」の順に選択されやすく構成されている。
【１６５７】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９９のいずれであっても、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。
【１６５８】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。
【１６５９】

さらに、第２特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。

【１６６０】

なお、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態では説明を省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図１０９参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第１特別図柄表示部１６３，第２特別図柄表示部１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。

【１６６１】

［５－３－３．当り種類決定テーブル］

図１１２は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。なお、図１１２に示す当り種類決定テーブルは、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。図１１２（ａ）は、リミッタ機能が作動していないとき（リミッタ機能非作動時）に参照される当り種類決定テーブルの一例であり、図１１２（ｂ）は、リミッタ機能が作動したとき（リミッタ機能作動時）に参照される当り種類決定テーブルの一例である。

【１６６２】

図１１２に示されるように、当り種類決定テーブルは、選択図柄コマンドに対して、役物開放当りの開放態様、大当り遊技状態の態様、大当り遊技状態後の遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）、役物開放当りの開放態様、初当り時におけるリミッタ回数とが対応付けられている。

【１６６３】

メインＣＰＵ２０１は、当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいて、役物開放当りの開放態様、大当り遊技状態の態様、大当り遊技状態後の遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）、役物開放当りの開放態様、リミッタ回数を決定する。

【１６６４】

「役物開放当りの開放態様」は、「役物開放当り」のときに開放される開閉入賞口３１５１の開放態様（Ｖ入賞装置３１５０の開放態様）を示している。「第１開放態様」とは、開閉入賞口３１５１が短時間の開放時間（本実施形態では、例えば２００ｍｓｅｃ）であり、遊技者にとって不利な開放態様である。また、上述したように、本実施形態では、Ｖ入賞口３１５５は開閉入賞口３１５１の開放時から２００ｍｓｅｃ後に開放状態となることから、開閉入賞口３１５１が第１開放態様により開放し、遊技球が開閉入賞口３１５１に入球しても、遊技球がＶ入賞口３１５５を通過することは困難となっており、かかる観点からも遊技者にとって不利な開放態様である。また、「第２開放態様」とは、開閉入賞口３１５１が長時間の開放時間（例えば１８０００ｍｓｅｃ）であり、遊技者にとって有利な開放態様である。そして、開閉入賞口３１５１が第２開放態様により開放し、遊技球が開閉入賞口３１５１に入球すると、遊技球がＶ入賞口３１５５を通過することが容易となっており、かかる観点からも遊技者にとって有利な開放態様である。

【１６６５】

なお、本実施形態では、「第１開放態様」が開閉入賞口３１５１の開放時間を短時間とし、「第２開放態様」が開閉入賞口３１５１の開放時間を長時間としたが、「第１開放態

様」と「第２開放態様」とで開閉入賞口３１５１の開放時間を略同じにして、「第１開放態様」よりも「第２開放態様」の方がＶシャッター３１５８が作動しやすい（Ｖ入賞口３１５５を開放状態にすることで、遊技球がＶ入賞口３１５５を通過しやすい）ように構成してもよい。

【１６６６】

「大当り遊技状態の態様」は、「大当り」のときに開放される大入賞口３１３１の開放態様を示し、本実施形態では、大当りのラウンド数を示している。なお、大当りのラウンド数に加え、１ラウンドあたりの開放時間や開放する大入賞口を決定してもよい。

【１６６７】

「その後の遊技状態の態様」は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示し、「時短フラグ」及び「時短回数」の設定を意味している。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御され、「時短フラグ」及び「時短回数」が設定される。

【１６６８】

「リミッタ回数」は、Ａ時短遊技状態以外の状態（通常遊技状態、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態）における大当りのときに設定されるリミッタ回数を示す。リミッタ回数は、特定条件下（Ａ時短遊技状態）において大当り遊技状態に移行する毎に減算されていき、リミッタ回数＝０となると、リミッタ機能が作動し、図１１２（ｂ）に示す当り種類決定テーブルが参照されることになる。

【１６６９】

図１１２（ａ）に示すように、第１特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」に対応する選択図柄コマンド「ｚ４～ｚ６」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、「役物開放当りの開放態様」として遊技者にとって不利な「第１開放態様」を決定し、第２特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」に対応する選択図柄コマンド「ｚ９」であるときには、「役物開放当りの開放態様」として遊技者にとって有利な「第２開放態様」を決定するように構成されている。

【１６７０】

本実施形態では、上述したように、第２特別図柄の当り判定処理において「大当り」または「役物開放当り」のいずれかが決定される。そして、第２特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」が決定されると、遊技者にとって有利な「第２開放態様」が決定され、遊技球が開閉入賞口３１５１内のＶ入賞口３１５５を通過しやすく、第２のルートからの大当り遊技状態に移行しやすいことになる。したがって、遊技球が第２始動口３１４０に入球すれば、第１のルートまたは第２のルートからの大当り遊技状態に移行しやく、遊技球が第２始動口３１４０に入球することで実質的に大当り遊技状態に移行可能に構成されている。

【１６７１】

これに対し、第１特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」が決定されたとしても、遊技者にとって不利な「第１開放態様」が決定され、第２のルートからの大当り遊技状態に移行することは困難である。したがって、第１始動口３１２０への遊技球の入球を契機とした役物開放当りは、実質的にハズレと同様に扱われることになる。なお、第１始動口３１２０への遊技球の入球を契機とした役物開放当りは、ハズレと同様に扱われるものの、後述する変動パターンテーブルの切り替えに参照されることになる。

【１６７２】

なお、本実施形態においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」が決定されたときには、「役物開放当りの開放態様」として、遊技者にとって不利な「第１開放態様」しか決定されないように構成されているが、遊技者にとって有利な「第２開放態様」が決定されるように構成してもよい。このように構成した場合には、遊技者にとって不利な「第１開放態様」よりも、遊技者にとって有利な「第２開放態様」の方が選択され難くなるように設定されているのが望ましい。

【１６７３】

また、図１１２（ａ）に示すように、第１特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「ｚ１～ｚ３」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短回数を１００回にセットすることを決定する。また、選択図柄コマンド「ｚ１」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、Ａ時短遊技状態以外の状態における大当りのときに限りリミッタ回数を５回にセットすることを決定する。また、選択図柄コマンド「ｚ２」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド数を４ラウンドに決定し、Ａ時短遊技状態以外の状態における大当りのときに限りリミッタ回数を３回にセットすることを決定する。また、選択図柄コマンド「ｚ３」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド数を４ラウンドに決定し、Ａ時短遊技状態以外の状態における大当りのときに限りリミッタ回数を３回にセットすることを決定する。

【１６７４】

このように、第１特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」の場合に、選択図柄コマンドに応じて異なるラウンド数、リミッタ回数が設定されるように構成されている。これにより、大当りの種類（図柄）ごとに遊技者に与える利益を異ならせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１６７５】

また、図１１２（ａ）、（ｂ）に示すように、第１特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「ｚ７」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短回数を１回にセットすることを決定する。

【１６７６】

このように、第１特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」のときには、第１特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」と比べて、極めて短い期間の時短遊技状態が決定されることになる。

【１６７７】

図１１２（ｂ）に示すリミッタ機能作動時の当り種類決定テーブルは、図１１２（ａ）に示すリミッタ機能非作動時の当り種類決定テーブルと比べて、「その後の遊技状態の態様」と「リミッタ回数」の設定が異なっており、「役物開放当りの開放態様」、「大当り遊技状態の態様」の設定は同じである。なお、図１１２（ｂ）に示すように、リミッタ機能が作動していることからも、当然に「リミッタ回数」は設定されることがない。

【１６７８】

図１１２（ｂ）に示すように、リミッタ機能が作動したとき（リミッタ機能作動時）に、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、大当り遊技状態に制御されることがないため、図１１２（ａ）と同様に、時短フラグ及び時短回数が設定される。

【１６７９】

しかしながら、リミッタ機能が作動したとき（リミッタ機能作動時）に、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当りで」、「役物開放当り」である場合には、いずれの選択図柄コマンドであっても、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様としては、時短フラグがオフにセットされ、時短回数が設定されることはない。すなわち、リミッタ機能が作動したとき（リミッタ機能作動時）には、大当り遊技状態終了後の遊技状態として、通常遊技状態に移行することになる。

【１６８０】

［５－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図１１３～図１１６は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図１１３は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図１１４は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図１１５は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるＡ時短遊技

状態及びＢ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図１１６は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図１１３～図１１６に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【１６８１】

図１１３～図１１６に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図１１３～図１１６の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【１６８２】

メインＣＰＵ２０１は、遊技状態等に応じて図１１３～図１１６のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。

【１６８３】

また、メインＣＰＵ２０１は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。なお、変動パターンコマンドは、第１始動口３１２０に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるか、第２始動口３１４０に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるかを識別可能に構成されている。

【１６８４】

図１１３～図１１６の「備考」の欄に示される大当り系リーチ、大当り系ノーマルリーチは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。チャンス変動は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す変動演出である。

【１６８５】

（通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

本実施形態では、図１１３に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図１１３（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１と、図１１３（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２と、図１１３（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ３との３つの変動パターンテーブルを備えている。なお、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は３つに限定されず、１つでもよいし、２以上でもよい。

【１６８６】

図１１３（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態がバックアップクリアされた後（すなわち、初期値の変動パターンテーブル）、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「ｚ４」に応じた第１特別図柄が停止表示された後、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後であって１回目の第１特別図柄の当り判定処理が終了した後（すなわち、後述する図１１６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ１からの移行後）に選択される変動パターンテーブルである。

【１６８７】

図１１３（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「ｚ５」に応じた第１特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【１６８８】
図１１３（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ３は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「ｚ６」に応じた第１特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。
【１６８９】
図１１３（１）～（３）に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴ１～Ｔ３においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い変動パターン「０１Ｈ」（以下「チャンス変動Ａ」ともいう）と、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い変動パターン「０２Ｈ」（以下「チャンス変動Ｂ」ともいう）とのいずれかの変動パターンが選択される。
【１６９０】
詳しくは図１３７を用いて後述するが、通常遊技状態において、普通図柄の可変表示時間よりも長いチャンス変動Ａは、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物３１４６の作動により第２始動口３１４０が不利な開放態様となりやすく、普通図柄の可変表示時間よりも短いチャンス変動Ｂは、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物３１４６の作動により第２始動口３１４０が有利な開放態様となりやすい。
【１６９１】
図１１３（１）～（３）に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴ１～Ｔ３は、このチャンス変動Ａとチャンス変動Ｂとの選択率が異なっている。通常遊技状態において第２始動口３１４０が有利な開放態様となりやすいチャンス変動Ｂは、特別図柄の変動パターンテーブルＴ１＜特別図柄の変動パターンテーブルＴ２＜特別図柄の変動パターンテーブルＴ３の順に選択されやすく構成されている。
【１６９２】
このため、通常遊技状態における特別図柄の変動パターンテーブルＴ１～Ｔ３のうちでは、特別図柄の変動パターンテーブルＴ３が、遊技者にとって最も有利な変動パターンテーブルとなっているが、図１１１において上述したように、選択図柄コマンドとしては、「ｚ６」＜「ｚ５」＜「ｚ４」の順に選択されやすく構成されていることから、選択図柄コマンド「ｚ６」に対応した特別図柄の変動パターンテーブルＴ３が最も選択され難く構成されている。
【１６９３】
（Ｃ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）
本実施形態では、図１１４に示されるように、Ｃ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図１１４（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ１と、図１１４（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ２と、図１１４（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ３との３つの変動パターンテーブルを備えている。なお、Ｃ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は３つに限定されず、１つでもよいし、２以上でもよい。
【１６９４】
図１１４（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ１は、通常遊技状態からＣ時短遊技状態への移行した後や、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「ｚ４」に応じた第１特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。
【１６９５】
図１１４（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ２は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「ｚ５」に応じた第１特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。
【１６９６】
図１１４（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ３は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「ｚ６」に応じた第１特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。

【１６９７】
図１１４（１）～（３）に示すＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＣ１～Ｃ３においても、図１１３に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴ１～Ｔ３と同様に、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い「チャンス変動Ａ」と、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い「チャンス変動Ｂ」とのいずれかの変動パターンが選択される。
【１６９８】
詳しくは図１３８を用いて後述するが、Ｃ時短遊技状態においても、普通図柄の可変表示時間よりも長いチャンス変動Ａは、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物３１４６の作動により第２始動口３１４０が不利な開放態様となりやすく、普通図柄の可変表示時間よりも短いチャンス変動Ｂは、普通図柄の可変表示時間との関係において普通電動役物３１４６の作動により第２始動口３１４０が有利な開放態様となりやすい。
【１６９９】
図１１４（１）～（３）に示すＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＣ１～Ｃ３は、このチャンス変動Ａとチャンス変動Ｂとの選択率が異なっている。Ｃ時短遊技状態において第２始動口３１４０が有利な開放態様となりやすいチャンス変動Ｂは、特別図柄の変動パターンテーブルＣ１＜特別図柄の変動パターンテーブルＣ２＜特別図柄の変動パターンテーブルＣ３の順に選択されやすく構成されている。
【１７００】
このため、Ｃ時短遊技状態における特別図柄の変動パターンテーブルＣ１～Ｃ３のうちでは、特別図柄の変動パターンテーブルＣ３が、遊技者にとって最も有利な変動パターンテーブルとなっているが、図１１１において上述したように、選択図柄コマンドとしては、「ｚ６」＜「ｚ５」＜「ｚ４」の順に選択されやすく構成されていることから、選択図柄コマンド「ｚ６」に対応した特別図柄の変動パターンテーブルＣ３が最も選択され難く構成されている。
【１７０１】
なお、図１１３に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴ１～Ｔ３と、図１１４に示すＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＣ１～Ｃ３とは、第１特別図柄の変動パターンは共通しているが、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合における第２特別図柄の変動パターンが相違している。すなわち、図１１３に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴ１～Ｔ３において、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば５０００００ｍｓｅｃまたは６０００００ｍｓｅｃと極めて長い長変動演出に決定している。これは、通常遊技状態である場合、基本的に第２始動口３１４０に遊技球が入賞（通過）することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第２始動口３１４０に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与えうる利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。
【１７０２】
このため、図１１３に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴ１～Ｔ３と、図１１４に示すＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＣ１～Ｃ３とで共通する特別図柄の変動パターンテーブルを採用してもよい。
【１７０３】
（Ａ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）
図１１５に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡは、Ａ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態に制御されているときに選択される変動パターンテーブルである。
【１７０４】
特別図柄の変動パターンテーブルＡは、当り判定処理の結果が「大当り」であるとき除き、特別図柄の可変表示時間が相対的に短く構成されている。これにより、Ａ時短遊技状

態またはＢ時短遊技状態においては、遊技球が開閉入賞口３１５１内のＶ入賞口３１５５を通過することによる第２のルートを経由した大当り遊技状態に短い時間で移行させることができる。

【１７０５】

（リミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブル）

図１１６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ１は、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、１回目の特別図柄の当り判定処理において選択される特定の変動パターンテーブルである。

【１７０６】

図１１６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ１においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、通常遊技状態において第２始動口３１４０が有利な開放態様となりやすいチャンス変動Ｂが必ず選択されるように構成されている。

【１７０７】

通常遊技状態においてチャンス変動Ｂが選択されると、第２始動口３１４０が有利な開放態様となり、遊技球が第２始動口３１４０に入球しやすくなる。そして、本実施形態では、上述したように、遊技球が第２始動口３１４０に入球すれば、第１のルートまたは第２のルートからの大当り遊技状態に移行しやく、遊技球が第２始動口３１４０に入球することで実質的に大当り遊技状態に移行可能となっている。

【１７０８】

このため、リミッタ機能の作動により時短遊技状態における連荘が終了しても、通常遊技状態への移行後に１回目の第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第２のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させることができるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

【１７０９】

また、本実施形態においては、特別図柄の変動パターンテーブルＺ１は、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動Ｂが必ず選択されるように構成したが、チャンス変動Ｂよりも低い確率で、第２始動口３１４０が不利な開放態様となりやすいチャンス変動Ａが選択されるように構成してもよい。

【１７１０】

なお、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後であって１回目の第１特別図柄の当り判定処理が終了した後には、図１１６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ１から、図１１３（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１が選択されることになる。

【１７１１】

図１１６（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ２は、図１１６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ１の変形例であり、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、１回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される特定の変動パターンテーブルである。特別図柄の変動パターンテーブルＺ２は、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動Ａを２０％、チャンス変動Ｂを８０％の確率で選択されるように構成している。

【１７１２】

このようにしても、通常遊技状態への移行後に１回目の第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第２のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させる確率が高まるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

【１７１３】

なお、特別図柄の変動パターンテーブルＺ１、Ｚ２は、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、１回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしたが、１回目に限られず、例えば、特別図柄の保留機能を有するよう

な場合には、４回目までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよいし、任意の所定回数までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよい。

【１７１４】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動Ａ及びチャンス変動Ｂを１つとしたが、普通図柄の可変表示時間を基準として、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い複数のチャンス変動Ａ群、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い複数のチャンス変動Ｂ群を備えて構成してもよい。

【１７１５】

［５－３－５．普通図柄の当り判定テーブル］

図１１７は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図１１７に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【１７１６】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、遊技状態と、通過ゲート３１２６Ａ、３１２６Ｂを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の当り判定用乱数値とに基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【１７１７】

図１１７に示す普通図柄の当り判定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄当り判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。

【１７１８】

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

【１７１９】

メインＣＰＵ２０１は、図１１７に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とに基づいて、普通図柄当り判定値データを決定する。

【１７２０】

本実施形態では、通常遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～８９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、非時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が９０～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１７２１】

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

【１７２２】

また、Ｂ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～８９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ｂ時短遊技状態において、メイ

ンＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が９０～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１７２３】

また、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～８９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が９０～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１７２４】

このように、本実施形態では、通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで、Ａ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１１７に示される選択率（概算））が最も高い。

【１７２５】

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

【１７２６】

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

【１７２７】

［５－３－６．普通図柄判定テーブル］

図１１８は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図１１８に示す普通図柄判定テーブルは、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【１７２８】

普通図柄判定テーブルは、上述の当落判定値データと、通過ゲート３１２６Ａ、３１２６Ｂを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。

【１７２９】

図１１８に示される普通図柄判定テーブルには、普通図柄当り判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【１７３０】

メインＣＰＵ２０１は、図１１８に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定する。

【１７３１】

図１１８に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【１７３２】

例えば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場

合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が３０～６９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ２」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が７０～９９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ３」を選択する。

【１７３３】

特に、本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択するにあたり、遊技状態によらずに、当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、選択されるように構成されている。

【１７３４】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図１１７参照）を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図１１８参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【１７３５】

［５－３－７．普通図柄当り種類決定テーブル］

図１１９は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。なお、図１１９に示す普通図柄当り種類決定テーブルは、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【１７３６】

普通図柄当り種類決定テーブルは、遊技状態と、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドとに応じて、普通電動役物３１４６の開放態様としての普通電動役物３１４６の開放パターンを決定する際に参照される。

【１７３７】

図１１９に示される普通図柄当り種類決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通電動役物３１４６の開放態様としての開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【１７３８】

メインＣＰＵ２０１は、図１１９に示される普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物３１４６の開放パターンを決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した普通電動役物３１４６の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【１７３９】

本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドであれば、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物３１４６の開放態様である開放パターンを、１回目の開放時間２００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。

【１７４０】

なお、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、１回目の開放時間を異ならせてもよい。例えば、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」であると、普通電動役物３１４６の開放態様である開放パターンを、１回目の開放時間２００ｍｓｅｃとし、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」であると、普通電動役物３１４６の開放態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５０ｍｓｅｃとし、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ３」であると、普通

電動役物３１４６の開放態様である開放パターンを、１回目の開放時間３００ｍｓｅｃとし、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、２回目の開放時間を０としてもよい。

【１７４１】

また、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」であると、普通電動役物３１４６の開放態様である開放パターンを、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、に決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」であると、普通電動役物３１４６の開放態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ３」であると、普通電動役物３１４６の開放態様である開放パターンを、１回目の開放時間３０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間３０００ｍｓｅｃ、に決定する。

【１７４２】

また、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」であると、普通電動役物３１４６の開放態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」であると、普通電動役物３１４６の開放態様である開放パターンを、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間６００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、に決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ３」であると、普通電動役物３１４６の開放態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間６００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。

【１７４３】

このように、本実施形態では、同じ普通図柄当り時選択図柄コマンド（例えば、「ｆｚ１」）であったとしても、遊技状態に応じて、普通電動役物３１４６の開放パターンが異なるように構成されている。

【１７４４】

また、本実施形態では、通常遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物３１４６の開放パターンは、各遊技状態における普通電動役物３１４６の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。なお、普通電動役物３１４６の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物３１４６が開放された場合、第２始動口３１４０への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【１７４５】

Ａ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物３１４６の開放パターンは、各遊技状態における普通電動役物３１４６の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

【１７４６】

また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物３１４６の開放パターンは、Ｃ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物３１４６の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【１７４７】

［５－３－８．普通図柄の変動パターンテーブル］

図１２０は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図１２０に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第４の

パチンコ遊技機の第１実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【１７４８】

図１２０に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、通過ゲート３１２６Ａ、３１２６Ｂを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、普通図柄演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【１７４９】

メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート３１２６Ａ、３１２６Ｂを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【１７５０】

図１２０に示されるように、通常遊技状態またはＣ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば１００００ｍｓｅｃに決定される。

【１７５１】

また、Ａ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～８９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が９０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば８００ｍｓｅｃに決定される。

【１７５２】

また、Ｂ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～３９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が４０～７９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１５００ｍｓｅｃに決定される。

【１７５３】

このように、１回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、各遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、Ａ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、Ａ時短遊技状態は、各遊技状態のなかで、普通電動役物３１４６が開放されるまでの時間が最も短い。

【１７５４】

また、本実施形態では、通常遊技状態及びＣ時短遊技状態では、普通図柄の可変表示時間が１００００ｍｓｅｃに固定されるように構成されている。このため、図１１３～図１１５に示す特別図柄の変動パターンテーブルにおいては、上述したように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、普通図柄の可変表示時間よりも長いチャンス変動Ａは、１００００ｍｓｅｃよりも長い１３０００ｍｓｅｃの可変表示時間となっており、普通図柄の可変表示時間よりも短いチャンス変動Ｂは、１００００ｍｓｅｃよりも短い９０００ｍｓｅｃの可変表示時間となっている。詳しくは図１３７及び図１３８を用いて後述するが、遊技状態と、普通図柄の可変表示時間と特別図柄の可変表示時間との関係性から、普通電動役物３１４６の開放態様としての普通電動役物３１４６開放パターン（第２始動口３１４０の開放態様）が変化することになる。

【１７５５】

［５－４．主制御処理］

第４のパチンコ遊技機の第１実施形態において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びスイッチ入力検出

処理が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理普通図柄制御処理及びスイッチ入力検出処理について説明し、メインＣＰＵ２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【１７５６】

なお、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図４２、図１３３）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【１７５７】

［５－４－１．特別図柄制御処理］

次に、図１２１を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図１２１は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１７５８】

図１２１に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ３００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３００１の処理を実行した後、処理をＳ３００２に移す。

【１７５９】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ３００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【１７６０】

Ｓ３００２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【１７６１】

Ｓ３００２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ３００２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３００５に移す。

【１７６２】

一方、Ｓ３００２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ３００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３００３に移す。

【１７６３】

Ｓ３００３において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか否かを判定する。

【１７６４】

Ｓ３００３において第２特別図柄が可変表示開始でないと判定された場合（Ｓ３００３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３００４に移す。

【１７６５】

Ｓ３００４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄が可変表示開始であるか否かを判定する。

【１７６６】

Ｓ３００４において第１特別図柄が可変表示開始でないと判定された場合（Ｓ３００４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【１７６７】

一方、Ｓ３００４において第１特別図柄が可変表示開始であると判定された場合（Ｓ３００４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３００５に移す。

【１７６８】

Ｓ３００３に戻って、第２特別図柄が可変表示開始であると判定された場合（Ｓ３００

３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３００５に移す。
【１７６９】
Ｓ３００５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図１２２を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３００３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１７７０】
なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ３００１～Ｓ３００５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【１７７１】
［５－４－２．特別図柄管理処理］
次に、図１２２を参照して、特別図柄制御処理（図１２１参照）中のＳ３００５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図１２２は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【１７７２】
なお、制御状態番号が０の場合（Ｓ３００２がＹＥＳ判定の場合）、特別図柄管理処理は、Ｓ３００３がＹＥＳ判定の場合は第２特別図柄が処理対象であり、Ｓ３００４がＹＥＳ判定の場合は第１特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が０でない場合（Ｓ３００２がＮＯ判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。
【１７７３】
また、図１２２に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。
【１７７４】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ３０１１）。
【１７７５】
Ｓ３０１１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ３０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図１２１参照）に戻す。
【１７７６】
一方、Ｓ３０１１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ３０１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０１２に移す。
【１７７７】
Ｓ３０１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０１２の処理を実行した後、処理をＳ３０１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ３０１３以降の処理を行う。
【１７７８】
Ｓ３０１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ３０１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図１２３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０１４に移す。
【１７７９】
Ｓ３０１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ３０１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図１２５を参照して後述する。特別

図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０１５に移す。
【１７８０】
Ｓ３０１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ３０１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図１２６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０１６に移す。
【１７８１】
Ｓ３０１６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を行う。このＳ３０１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放準備処理の詳細については、図１２９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０１７に移す。
【１７８２】
Ｓ３０１７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を行う。このＳ３０１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放制御処理の詳細については、図１３０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０１８に移す。
【１７８３】
Ｓ３０１８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ３０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図１３１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０１９に移す。
【１７８４】
Ｓ３０１９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ３０１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図１３２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０２０に移す。
【１７８５】
Ｓ３０２０において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ３０２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図１３３を参照して後述する。
【１７８６】
メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０１３～Ｓ３０２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図１２１参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。
【１７８７】
［５－４－３．特別図柄可変表示開始処理］
次に、図１２３を参照して、特別図柄管理処理（図１２２参照）中のＳ３０１３でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図１２３は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【１７８８】
なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ３０１３で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ３０１３で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１７８９】
図１２３に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が

「０」であるか否かを判定する（Ｓ３０２１）。
【１７９０】
Ｓ３０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ３０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。
【１７９１】
一方、Ｓ３０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ３０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０２２に移す。
【１７９２】
Ｓ３０２２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図１１０参照）を参照し、特別図柄判定領域に記憶された特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施形態では、第１特別図柄が処理対象であれば、大当り、役物開放当りおよび時短当りのうちいずれであるかが判定される。また、第２特別図柄が処理対象であれば、大当りおよび役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０２２の処理を実行した後、処理をＳ３０２３に移す。
【１７９３】
Ｓ３０２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ３０２２）の結果（例えば、大当り、役物開放当りおよび時短当り）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図１１１参照）を参照し、特別図柄判定領域に記憶された特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０２３の処理を実行した後、処理をＳ３０２４に移す。
【１７９４】
Ｓ３０２４において、メインＣＰＵ２０１は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（大当り、役物開放当りおよび時短当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図１１２参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ３０２３）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたＶ入賞口３１５５に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施形態では、大当りおよび役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、大当りまたは／および役物開放当りの種類は１つであってもよい。さらには、時短当りの種類を複数種類としてもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０２４の処理を実行した後、処理をＳ３０２５に移す。
【１７９５】
Ｓ３０２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、遊技状態等に応じて図１１３～図１１６のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。この特別図柄の変動パターン決定処理の詳細については、図１２４を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０２５の処理を実行した後、処理をＳ３０２６に移す。
【１７９６】
Ｓ３０２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ３０２５）で決定された変動パターンテーブル（図１１３～図１１６参照）を参照し、決定した変動パターンに基づいて特別図柄の可変表示時間を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の

可変表示時間をセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０２６の処理を実行した後、処理をＳ３０２７に移す。

【１７９７】

Ｓ３０２７において、メインＣＰＵ２０１は、時短管理処理を行う。第４のパチンコ遊技機の第１実施形態では、第１のパチンコ遊技機とは異なり、特別図柄の可変表示を開始したときに、天井カウンタに１を加算する天井カウンタ更新処理や時短回数カウンタから１を減算する時短カウンタ更新処理が行われる。具体的には、天井カウンタが天井値に到達すると、時短フラグ＝１をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタに規定回数をセットし、Ｂ時短遊技状態であることを識別する時短識別番号＝２をセットし、Ｂ時短遊技状態への移行制御を行う。また、時短回数カウンタ＝０になると、時短フラグ及び時短識別番号をクリアし、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行うことになる。

【１７９８】

また、１種２種混合機と称される第４のパチンコ遊技機の第１実施形態では高確遊技状態に制御されないため、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態において実行される時短管理処理は、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と異なる点もある。具体的には、第１のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第１のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図３７参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（Ｓ１９１参照）、確変フラグがオフであることを条件としてＳ１９２の処理を行っているが、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、Ｓ１９１の処理を行わずに、Ｓ１９２の処理を行う点で異なる。そして、時短移行処理（図３８参照）においても、Ｓ２０２の処理を行わずに、天井カウンタが天井値に到達したときにオンになった天井フラグにより、Ｂ時短遊技状態への移行制御（Ｓ２０８参照）が行われることになる。時短管理処理におけるその他の処理については、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態において図３２～図３９を参照して説明した処理と同様である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０２７の処理を実行した後、処理をＳ３０２８に移す。

【１７９９】

Ｓ３０２８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図１２２のＳ３０１４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０２８の処理を実行した後、処理をＳ３０２９に移す。

【１８００】

Ｓ３０２９において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０２９の処理を実行した後、処理をＳ３０３０に移す。

【１８０１】

Ｓ３０３０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０３０の処理を実行した後、処理をＳ３０３１に移す。

【１８０２】

Ｓ３０３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処

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

【１８０３】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ３０３０）、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（Ｓ３０３１））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【１８０４】

［５－４－４．特別図柄の変動パターン決定処理］

次に、図１２４を参照して、特別図柄可変表示開始処理（図１２３参照）中のＳ３０２５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄の変動パターン決定処理の詳細について説明する。図１２４は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【１８０５】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、リミッタ作動フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ３０２５－１）。Ｓ３０２５－１において、メインＣＰＵ２０１は、リミッタ作動フラグがオンであると判定された場合には、処理をＳ３０２５－２に移し、リミッタ作動フラグがオンでないと判定された場合には、処理をＳ３０２５－５に移す。

【１８０６】

ここで、「リミッタ作動フラグ」は、特定条件下（Ａ時短遊技状態）における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数しており、大当り連続回数が所定のリミッタ回数となると作動するフラグであり、後述するリミッタ回数更新処理（図１２７参照）においてオンになる。

【１８０７】

Ｓ３０２５－２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ＝０であるか否かを判定する。Ｓ３０２５－２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ＝０であると判定された場合には、処理をＳ３０２５－３に移し、天井カウンタ＝０でないと判定された場合には、処理をＳ３０２５－５に移す。

【１８０８】

「天井カウンタ」は、第１のパチンコ遊技機とは異なり、特別図柄の可変表示を開始したときに、天井カウンタを更新（１加算）し、天井カウンタが天井値に到達したときにＢ時短遊技状態に制御するためのカウンタである。第４のパチンコ遊技機の第１実施形態においては、特別図柄の変動パターン決定処理が行われたときには、未だＳ３０２７の「時短管理処理」において天井カウンタが加算されていないことから、天井カウンタ＝０である場合というのは、通常遊技状態における特別図柄の１回目の可変表示の開始のときを意味することになる。

【１８０９】

Ｓ３０２５－３において、メインＣＰＵ２０１は、リミッタ作動フラグをオフにして、処理をＳ３０２５－４に移す。

【１８１０】

Ｓ３０２５－４において、メインＣＰＵ２０１は、リミッタ機能作動後の特定の変動パターンテーブルとして、図１１６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ１を決定する。なお、変形例に示したように図１１６（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ２を決定してもよい。

【１８１１】

また、Ｓ３０２５－４においては、後述する小当り図柄切替情報＝０をセットし、次回以降は、図１１６に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺ１またはＺ２から、図１１３（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１が選択されるように準備を行う。

【１８１２】

Ｓ３０２５－５において、メインＣＰＵ２０１は、現在の遊技状態が、通常遊技状態、

Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態のうちのいずれの遊技状態が制御されているのかを把握するために、遊技状態（時短識別番号）の情報を取得する。

【１８１３】

Ｓ３０２５－６において、メインＣＰＵ２０１は、以前に第１特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときに、第１特別図柄表示部１６３に停止表示された図柄の情報（以下「小当り図柄切替情報」という）を取得する。

【１８１４】

「小当り図柄切替情報」は、後述する小当り図柄切替情報の上書き処理（図１２６のＳ３０６２参照）において１つの情報が上書きして更新されてくものである。第１特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときに、選択図柄コマンド「ｚ４」に応じた第１特別図柄が停止表示されると、小当り図柄切替情報＝０が記憶され、選択図柄コマンド「ｚ５」に応じた第１特別図柄が停止表示されると、小当り図柄切替情報＝１が記憶され、選択図柄コマンド「ｚ６」に応じた第１特別図柄が停止表示されると、小当り図柄切替情報＝２が記憶されることになる。

【１８１５】

Ｓ３０２５－７において、メインＣＰＵ２０１は、取得した遊技状態の情報と、小当り図柄切替情報とに基づいて、複数の変動パターンテーブルから１つの変動パターンテーブルを決定する。

【１８１６】

具体的には、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態に制御されていると判定した場合に、選択図柄コマンド「ｚ４」に応じた小当り図柄切替情報＝０であると、図１１３（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１を決定し、選択図柄コマンド「ｚ５」に応じた小当り図柄切替情報＝１であると、図１１３（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２を決定し、選択図柄コマンド「ｚ６」に応じた小当り図柄切替情報＝２であると、図１１３（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ３を決定する。

【１８１７】

また、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態に制御されていると判定した場合には、選択図柄コマンド「ｚ４」に応じた小当り図柄切替情報＝０であると、図１１４（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ１を決定し、選択図柄コマンド「ｚ５」に応じた小当り図柄切替情報＝１であると、図１１４（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ２を決定し、選択図柄コマンド「ｚ６」に応じた小当り図柄切替情報＝２であると、図１１４（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ３を決定する。

【１８１８】

また、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態に制御されていると判定した場合には、小当り図柄切替情報によらずに、図１１５に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡを決定する。

【１８１９】

Ｓ３０２５－８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果としての当落情報（大当り、役物開放当りおよび時短当り）を取得する。

【１８２０】

Ｓ３０２５－９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄判定領域からリーチ判定用乱数値及び演出選択用乱数値を取得する。

【１８２１】

Ｓ３０２５－１０において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ３０２５－４または上記Ｓ３０２５－７で決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、当落情報と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。

【１８２２】

［５－４－５．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図１２５を参照して、特別図柄管理処理（図１２２参照）中のＳ３０１４でメイ

ンＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図１２５は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１８２３】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ３０１４で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ３０１４で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１８２４】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ３０４１）。

【１８２５】

Ｓ３０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ３０４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８２６】

一方、Ｓ３０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ３０４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０４２に移す。

【１８２７】

Ｓ３０４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図１２２のＳ３０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０４２の処理を実行した後、処理をＳ３０４３に移す。

【１８２８】

Ｓ３０４３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０４３の処理を実行した後、処理をＳ３０４４に移す。

【１８２９】

Ｓ３０４４において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１～３のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０４４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８３０】

［５－４－６．特別図柄遊技判定処理］

次に、図１２６を参照して、特別図柄管理処理（図１２２参照）中のＳ３０１５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図１２６は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【１８３１】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ３０１５で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ３０１５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１８３２】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ３０５１）。

【１８３３】

Ｓ３０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ３０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８３４】

一方、Ｓ３０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ３０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０５２に移す。

【１８３５】

Ｓ３０５２において、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１８３６】

Ｓ３０５２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ３０５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０６１に移す。一方、Ｓ３０５２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ３０５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０５３に移す。なお、特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、Ｓ３０５２においてＮＯ判定される。

【１８３７】

Ｓ３０５３において、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態において大当り遊技状態に移行する毎にリミッタ回数を減算していき、リミッタ機能を作動させるか否かのリミッタ回数更新処理を行う。このＳ３０５３におけるリミッタ回数更新処理は、第１のルートから大当り遊技状態に移行したときに更新される処理である。なお、後述するように、第２のルートから大当り遊技状態に移行したときには、Ｖ入賞装置開放制御処理（図１３０参照）において、リミッタ回数が更新されることになる（Ｓ３０９６参照）。また、リミッタ回数更新処理の詳細については、図１２７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０５３の処理を実行した後、処理をＳ３０５４に移す。

【１８３８】

Ｓ３０５４において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６（いずれも図１０９参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０５４の処理を実行した後、処理をＳ３０５５に移す。

【１８３９】

また、Ｓ３０５４の大当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【１８４０】

Ｓ３０５５において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、例えば、大入賞口３１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ３０５６）、外部端子板１８４への大当り信号セット処理（Ｓ３０５７）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ３０５８）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ３０５９）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ３０６０）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ３０５８）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図１２２のＳ３０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８４１】
　Ｓ３０６１において、メインＣＰＵ２０１は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【１８４２】
　Ｓ３０６１において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄が時短当りまたはハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ３０６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０７１に移す。一方、Ｓ３０６１において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ３０６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０６２に移す。
【１８４３】
　Ｓ３０６２において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときに、選択図柄コマンドを参照し、選択図柄コマンド「ｚ４」のときには、小当り図柄切替情報に「０」を上書きして更新し、選択図柄コマンド「ｚ５」のときには、小当り図柄切替情報に「１」を上書きして更新し、選択図柄コマンド「ｚ６」のときには、小当り図柄切替情報に「２」を上書きして更新する。なお、第２特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」と判定されたときには、小当り図柄切替情報の上書き処理は行わずに、処理をＳ３０６３に移す。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０６２の処理を実行した後、処理をＳ３０６３に移す。
【１８４４】
　Ｓ３０６３において、メインＣＰＵ２０１は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６（いずれも図１０９参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０６３の処理を実行した後、処理をＳ３０６４に移す。
【１８４５】
　Ｓ３０６４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞装置３１５０の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施形態では、この処理でセットされるＶ入賞装置３１５０の開放回数の上限値は例えば１回である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０６４の処理を実行した後、処理をＳ３０６５に移す。
【１８４６】
　Ｓ３０６４において、メインＣＰＵ２０１は、外部端子板１８４への役物開放当り信号セット処理（Ｓ３０６５）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ３０６６）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ３０６７）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ３０６８）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ３０６６）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放準備処理（図１２２のＳ３０１６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。
【１８４７】
　Ｓ３０６９において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が時短開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【１８４８】
　Ｓ３０６９において、時短当りでないと判定した場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０７１に移す。一方、Ｓ３０６１において、時短当りであると判定した場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０７０に移す。
【１８４９】
　Ｓ３０７０において、メインＣＰＵ２０１は、図１１２に示す当り種類決定テーブルを参照し、時短当りの選択図柄コマンド「ｚ７」に基づいて、遊技状態の態様（時短フラグ

および時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、時短フラグ＝１をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタ＝１をセットし、Ｃ時短遊技状態であることを識別する時短識別番号＝３をセットする。なお、時短識別番号は、Ａ時短遊技状態に移行したときには時短識別番号＝１がセットされ、Ｂ時短遊技状態に移行したときには時短識別番号＝２がセットされる。

【１８５０】

また、本実施形態では、当り種類決定テーブルは、リミッタ機能の作動の有無により２つの当り種類決定テーブルを備えているが、時短当りに関しては、リミッタ機能の作動の有無によらず、リミッタ機能非作動時の当り種類決定テーブルを参照する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０７０の処理を実行した後、処理をＳ３０７１に移す。

【１８５１】

Ｓ３０７１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図１２８を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８５２】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ３０５１～Ｓ３０７１）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【１８５３】

［５－４－７．リミッタ回数更新処理］

次に、図１２７を参照して、特別図柄遊技判定処理（図１２６参照）中のＳ３０５３でメインＣＰＵ２０１により実行されるリミッタ回数更新処理の詳細について説明する。図１２７は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるリミッタ回数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【１８５４】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ａ時短遊技状態であるか否かを判定する（Ｓ３０５３－１）。Ｓ３０５３－１において、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態であると判定された場合には、処理をＳ３０５３－２に移し、Ａ時短遊技状態でないと判定された場合には、処理をＳ３０５３－５に移す。

【１８５５】

Ｓ３０５３－２において、メインＣＰＵ２０１は、リミッタ回数から１を減算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０５３－２の処理を実行した後、処理をＳ３０５３－３に移す。

【１８５６】

Ｓ３０５３－３において、メインＣＰＵ２０１は、リミッタ回数＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、リミッタ回数＝０であると判定された場合には、処理をＳ３０５３－４に移し、リミッタ回数＝０でないと判定された場合には、リミッタ回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図１２６参照）に戻す。

【１８５７】

ここで、リミッタ回数＝０であると判定された場合には、Ａ時短遊技状態において大当り遊技状態の移行回数がリミッタ回数に到達したことを意味する。

【１８５８】

Ｓ３０５３－４において、メインＣＰＵ２０１は、リミッタ作動フラグをオンにする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０５３－４の処理を実行した後、リミッタ回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図１２６参照）に戻す。

【１８５９】

Ｓ３０５３－５において、メインＣＰＵ２０１は、初当り時におけるリミッタ回数の設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、図１１２（ａ）に示すリミッタ機能非作動時の当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいてリミッタ回数を決定し、決定したリミッタ回数をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０５３－５の処理を実行し

た後、リミッタ回数更新処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図１２６参照）に戻す。

【１８６０】

［５－４－８．特別図柄遊技終了処理］

次に、図１２８を参照して、特別図柄遊技判定処理（図１２６参照）中のＳ３０７１でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図１２８は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１８６１】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする（Ｓ３０７２）。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０７２の処理を実行した後、処理をＳ３０７３に移す。

【１８６２】

Ｓ３０７３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。また、特別図柄判定領域に記憶された各種乱数値をクリアする。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ３０７４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ３０７４の処理後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図１２６参照）に戻す。

【１８６３】

［５－４－９．Ｖ入賞装置開放準備処理］

次に、図１２９を参照して、特別図柄管理処理（図１２２参照）中のＳ３０１６でメインＣＰＵ２０１により実行されるＶ入賞装置開放準備処理について説明する。図１２９は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【１８６４】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ３０８１）。

【１８６５】

Ｓ３０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ３０８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８６６】

一方、Ｓ３０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ３０８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０８２に移す。

【１８６７】

Ｓ３０８２において、メインＣＰＵ２０１は、図１１２に示す当り種類決定テーブルを参照し、Ｖ入賞装置３１５０の開放パターンとして、役物開放当りの開放態様を決定し、決定した開放態様（例えば、最大開放時間および最大開放回数等）をセットする。本実施形態では、遊技者にとって不利な「第１開放態様」であるときには、最大２００ｍｓｅｃの開放を１回だけ行う開放パターンにセットし、遊技者にとって有利な「第２開放態様」であるときには、最大１８００ｍｓｅｃの開放を１回だけ行う開放パターンにセットする。なお、開放パターンはこれに限られず、例えば、遊技者にとって有利な「第２開放態様」であるときには、１回あたり最大９００ｍｓｅｃの開放を最大２回行うようにしてもよいし、１回目を例えば最大６００ｍｓｅｃ開放し、２回目を例えば最大１２００ｍｓｅｃ開放するようにしてもよい。さらには、１回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開

放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれか一の開放パターンにセットされるようにしてもよい。

【１８６８】

また、Ｓ３０８２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口３１５５を開閉させるＶシャッター３１５８の作動態様を決定し、決定した作動態様（例えば、最大開放時間および最大開放回数等）をセットする。本実施形態では、Ｖ入賞装置３１５０の開放時から２００ｍｓｅｃ後にＶ入賞口３１５５を開放状態とさせる作動態様をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０８２の処理を実行した後、処理をＳ３０８３に移す。

【１８６９】

Ｓ３０８３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、Ｖ入賞口３１５５の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０８３の処理を実行した後、処理をＳ３０８４に移す。

【１８７０】

Ｓ３０８４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ３０８４）を行うことにより、このＶ入賞装置開放準備処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放制御処理（図１２２のＳ３０１７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０８４の処理を実行した後、処理をＳ３０８５に移す。

【１８７１】

Ｓ３０８５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０８５の処理を実行した後、処理をＳ３０８６に移す。

【１８７２】

Ｓ３０８６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ入賞装置開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０８６の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８７３】

［５－４－１０．Ｖ入賞装置開放制御処理］

次に、図１３０を参照して、特別図柄管理処理（図１２２参照）中のＳ３０１７でメインＣＰＵ２０１により実行されるＶ入賞装置開放制御処理について説明する。図１３０は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１８７４】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ３０９１）。

【１８７５】

Ｓ３０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ３０９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８７６】

一方、Ｓ３０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ３０９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０９２に移す。

【１８７７】

Ｓ３０９２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖアタッカー３１５２の作動により開閉入賞口３１５１が開放されたときにＶ入賞装置３１５０の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、Ｖ入賞装置３１５０の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ３１５３（図１０９参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Ｖアタッカ

ーカウントスイッチ３１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。

【１８７８】

Ｓ３０９２において、Ｖ入賞装置３１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ３０９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０９３に移す。

【１８７９】

一方、Ｓ３０９２において、Ｖ入賞装置３１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ３０９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は処理をＳ３０９４に移す。

【１８８０】

Ｓ３０９３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞装置３１５０の最大開放時間（すなわち開閉入賞口３１５１の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、Ｓ３０８２の処理（図１２９参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１８８１】

Ｓ３０９３においてＶ入賞装置３１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ３０９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８８２】

一方、Ｓ３０９３においてＶ入賞装置３１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ３０９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０９４に移す。

【１８８３】

Ｓ３０９４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞装置３１５０（すなわち開閉入賞口３１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０９４の処理を実行した後、処理をＳ３０９５に移す。

【１８８４】

Ｓ３０９５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、Ｖ入賞口３１５５への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ３１５６による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間はＶ入賞装置３１５０の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Ｖアタッカー３１５２の作動が開始してから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【１８８５】

Ｓ３０９５においてＶ入賞検出があったと判定された場合（Ｓ３０９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０９６に移す。

【１８８６】

Ｓ３０９６において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ３０５３と同様に、Ａ時短遊技状態において大当り遊技状態に移行する毎にリミッタ回数を減算していき、リミッタ機能を作動させるか否かのリミッタ回数更新処理を行う。このＳ３０９６におけるリミッタ回数更新処理は、第２のルートから大当り遊技状態に移行したときに更新される処理である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０９６の処理を実行した後、処理をＳ３０９７に移す。

【１８８７】

Ｓ３０９７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６（いずれも図１０９参照）に出力される信号（例えば、Ｖ当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、Ｖ当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル（図１１２参照）に示されるように例えば４ラウンドまたは１０ラウンドのラウンド

遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施形態では、説明の便宜上、Ｖ当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、Ｖ当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０９７の処理を実行した後、処理をＳ３０９８に移す。

【１８８８】

また、Ｓ３０９７のＶ当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【１８８９】

Ｓ３０９８において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に実行されたＶ入賞装置３１５０の開放（すなわちＶアタッカー３１５２の作動）が、１ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、Ｖ入賞検出があったと判定された（Ｓ３０９５がＹＥＳ判定された）ことによって実行されるＶ当り遊技制御は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０９８の処理を実行した後、処理をＳ３０９９に移す。

【１８９０】

Ｓ３０９９において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、例えば、Ｖ入賞装置３１５０の開放回数（すなわち。Ｖアタッカー３１５２の作動回数）の上限値をセットする処理（Ｓ３１００）、外部端子板１８４へのＶ当り信号セット処理（Ｓ３１０１）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ３１０２）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ３１０３）、および、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ３１０４）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ３１０２）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図１２２のＳ３０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８９１】

Ｓ３０９５に戻って、このＳ３０９５においてＶ入賞検出がなかったと判定された場合（Ｓ３０９５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１０５に移す。

【１８９２】

Ｓ３１０５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図１２８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１０５の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８９３】

［５－４－１１．大入賞口開放準備処理］

次に、図１３１を参照して、特別図柄管理処理（図１２２参照）中のＳ３０１８でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図１３１は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【１８９４】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ３１１１）。

【１８９５】

Ｓ３１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ３１１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１８９６】

一方、Ｓ３１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（

Ｓ３１１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１１２に移す。
【１８９７】
Ｓ３１１２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１１２の処理を実行した後、処理をＳ３１１３に移す。
【１８９８】
Ｓ３１１３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。
【１８９９】
Ｓ３１１３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ３１１３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１１４に移す。
【１９００】
Ｓ３１１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理（Ｓ３１１４）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図１２２のＳ３０２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１１４の処理を実行した後、処理をＳ３１１５に移す。
【１９０１】
Ｓ３１１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ３１１６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ３１１６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。
【１９０２】
Ｓ３１１３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ３１１３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１１７に移す。
【１９０３】
Ｓ３１１７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１１７の処理を実行した後、処理をＳ３１１８に移す。
【１９０４】
Ｓ３１１８において、メインＣＰＵ２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、大当り遊技状態に開放する大入賞口として大入賞口３１３１が選択される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、大当りを示す停止表示態様が導出されたことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口３１３１を選択し、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され、さらにＶ入賞検出されたことによって開始されたＶ当り遊技制御である場合、開放する大入賞口として、大入賞口３１３１ではなく、Ｖ入賞装置３１５０（すなわち開閉入賞口３１５１）を選択してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１１８の処理を実行した後、処理をＳ３１１９に移す。
【１９０５】
Ｓ３１１９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口３１３１の開放回数、大入賞口３１３１の最大開放時間、大入賞口３１３１への最大入賞個数、大入賞口３１３１への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口３１３１の開放回数はラウンド数が相当する。なお、１ラウンドにおいて大入賞口３１３１が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただし、この場合は、

ラウンド数を管理する制御と、大入賞口３１３１の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１１９の処理を実行した後、処理をＳ３１２０に移す。

【１９０６】

Ｓ３１２０において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口３１３１またはＶ入賞装置３１５０の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１２０の処理を実行した後、処理をＳ３１２１に移す。

【１９０７】

Ｓ３１２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理（Ｓ３１２１）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図１２２のＳ３０１９参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１２１の処理を実行した後、処理をＳ３１２２に移す。

【１９０８】

Ｓ３１２２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１２２の処理を実行した後、処理をＳ３１２３に移す。

【１９０９】

Ｓ３１２３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１２３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１９１０】

［５－４－１２．大入賞口開放制御処理］

次に、図１３２を参照して、特別図柄管理処理（図１２２参照）中のＳ３０１９でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図１３２は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１９１１】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する（Ｓ３１３１）。

【１９１２】

Ｓ３１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定された場合（Ｓ３１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１９１３】

一方、Ｓ３１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定された場合（Ｓ３１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１３２に移す。

【１９１４】

Ｓ３１３２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口３１３１に入球した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口３１３１への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ３１３２（図１０９参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ３１３２により計数された大入賞口カウンタの値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。

【１９１５】

Ｓ３１３２において、大入賞口３１３１に入球した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ３１３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１３３に移す。

【１９１６】

一方、Ｓ３１３２において、大入賞口３１３１に入球した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ３１３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１３４に移す。

【１９１７】

Ｓ３１３３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口３１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図１３１のＳ３１１９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１９１８】

Ｓ３１３３において大入賞口３１３１の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ３１３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１９１９】

一方、Ｓ３１３３において大入賞口３１３１の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ３１３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１３４に移す。

【１９２０】

Ｓ３１３４において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口３１３１の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１３４の処理を実行した後、処理をＳ３１３５に移す。

【１９２１】

Ｓ３１３５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ３１３５）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図１２２のＳ３０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１３５の処理を実行した後、処理をＳ３１３６に移す。

【１９２２】

Ｓ３１３６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１３６の処理を実行した後、処理をＳ３１３７に移す。

【１９２３】

Ｓ３１３７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ３１３７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１２２参照）に戻す。

【１９２４】

［５－４－１３．大当り終了処理］

次に、図１３３を参照して、特別図柄管理処理（図１２２参照）中のＳ３０２０でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図１３３は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１９２５】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する（Ｓ３１４１）。

【１９２６】

Ｓ３１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定された場合（Ｓ３１４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図１２２参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図１２１参照）に戻す。この場合、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【１９２７】

Ｓ３１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定された場合（Ｓ３１４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１４２に移す。

【１９２８】
　Ｓ３１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグのセットや、各種カウンタ（例えば、天井カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１４２の処理を実行した後、処理をＳ３１４３に移す。
【１９２９】
　Ｓ３１４３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、メインＣＰＵ２０１は、リミッタ作動フラグのオン・オフを参照して、リミッタ作動フラグがオフであれば、図１１２（ａ）に示す当り種類決定テーブルを決定し、リミッタ作動フラグがオンであれば、図１１２（ｂ）に示す当り種類決定テーブルを決定する。そして、決定した当り種類決定テーブルを参照し、大当り遊技状態後の遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、リミッタ作動フラグがオフである場合には、時短フラグ＝１をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタ＝１００をセットし、Ａ時短遊技状態であることを識別する時短識別番号＝１もセットする。また、リミッタ作動フラグがオンである場合には、時短フラグ＝０をセット（時短フラグをオフ）するとともに、時短回数カウンタ＝０、時短識別番号＝０をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１４３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図１２２参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図１２１参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。
【１９３０】
　なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【１９３１】
［５－４－１４．普通図柄制御処理］
　次に、図１３４を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ４０でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図１３４に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。
【１９３２】
　図１３４は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図１３４に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。なお、図１３４に示される各処理は、便宜上、サブルーチンとして図示していない。
【１９３３】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ３２９１）。
【１９３４】
　Ｓ３２９１において普通図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ３２９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のＳ４１（図２１参照）に移す。
【１９３５】
　一方、Ｓ３２９１において普通図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ３２９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３２９２に移す。
【１９３６】
　Ｓ３２９２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２９２の処理を実行した後、処理をＳ３２９３に移す。なお

、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２９２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ３２９３以降の処理を行う。

【１９３７】

Ｓ３２９３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。このＳ３２９３の処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３２９４に移す。

【１９３８】

この普通図柄の可変表示開始処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄判定領域に始動情報として各種乱数値が記憶されていると、「普通図柄の当り判定処理」、「普通図柄決定処理」、「普通図柄の変動パターン決定処理」、「普図用時短管理処理」を行い、その後、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行う。なお、普通図柄の当り判定用乱数値等が抽出されていない場合（普通図柄判定領域に各種乱数値が記憶されていない場合）には、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、普通図柄の変動パターン決定処理等を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「０」に保持し、遊技球が通過ゲート３１２６Ａ、３１２６Ｂを通過することを待機することになる。

【１９３９】

普通図柄の可変表示開始処理における普通図柄の当り判定処理では、メインＣＰＵ２０１は、図１１７に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄の当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）を決定する。

【１９４０】

普通図柄の可変表示開始処理における普通図柄決定処理では、メインＣＰＵ２０１は、図１１８に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を決定する。

【１９４１】

また、普通図柄の可変表示開始処理における普通図柄の変動パターン決定処理では、メインＣＰＵ２０１は、図１２０に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄演出選択用乱数値に基づいて、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した普通図柄の可変表示時間をセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。

【１９４２】

普通図柄の可変表示開始処理における普図用時短管理処理では、時短回数カウンタが１以上であるか否かを判定し、時短回数カウンタが１以上であれば、時短回数カウンタから１を減算する。その減算結果として、時短回数カウンタ＝０であれば、時短フラグ及び時短識別番号をクリアし、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御が行われることになる。また、時短回数カウンタが１以上でない場合には、今回の普図用時短管理処理を終了し、時短回数カウンタが１以上であっても、時短回数カウンタからの減算結果が、時短回数カウンタ＝０でなければ、時短フラグ及び時短識別番号をクリアせずに、今回の普図用時短管理処理を終了する。

【１９４３】

なお、本実施形態では、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態のいずれの時短遊技状態においても、普通図柄の可変表示の開始のときに時短回数カウンタから１を減算するように構成しているが、Ｃ時短遊技状態である場合に限り普通図柄の可変表示の開始のときに時短回数カウンタから１を減算し、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態である場合には普通図柄の可変表示の開始のときに時短回数カウンタから１を減算しないように構成してもよい。

【１９４４】

Ｓ３２９４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。このＳ３２９４の処理は、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３２９５に移す。

【１９４５】

この普通図柄の可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示時間が終了したか否かの管理を行い、普通図柄の可変表示時間が終了したときには、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。なお、普通図柄の可変表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の可変表示時間が終了することを待機することになる。

【１９４６】

Ｓ３２９５において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ３２９５の処理は、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３２９６に移す。

【１９４７】

この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたはハズレ）の判定処理を行う。そして、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物１４６の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。

【１９４８】

また、普通図柄遊技判定処理における普通電動役物１４６の開放パターン設定処理では、図１１９に示す普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物３１４６の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した普通電動役物３１４６の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【１９４９】

Ｓ３２９６において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ３２９６の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３２９７に移す。

【１９５０】

この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ３２９５の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物３１４６の開放パターンに従って、普通電動役物１４６の開放処理を行う。そして、普通電動役物１４６の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「５」にセットする。

【１９５１】

Ｓ３２９７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ３２９７の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。メインＣＰＵ２０１は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【１９５２】

この普通図柄当り終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ３２９３～Ｓ３２９６において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【１９５３】

以上、上述したように、普通図柄の当り判定処理は、上記Ｓ３２９３の普通図柄の可変

表示開始処理において、普通図柄の可変表示時間をセットするとき（普通図柄の可変表示開示時）の遊技状態に基づいて決定され、普通電動役物１４６の開放パターンは、上記Ｓ３２９５の普通図柄遊技判定処理において、普通図柄の可変表示時間が終了したとき（普通図柄の可変表示終了時）の遊技状態に基づいて決定されることになる。このため、普通図柄の可変表示が行われている間に遊技状態が変更されると、普通図柄の可変表示開示時と普通図柄の可変表示終了時とで異なる遊技状態に基づいて、普通図柄の当り判定や普通電動役物１４６の開放パターンの決定が行われることになる。

【１９５４】

［５－４－１５．スイッチ入力検出処理］

次に、図１３５を参照して、システムタイマ割込処理（図４５参照）中のＳ３２０でメインＣＰＵ２０１により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図１３５は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【１９５５】

第４のパチンコ遊技機の第１実施形態は、第１のパチンコ遊技機と比して、普通図柄や特別図柄の始動情報を始動条件が成立するまで所定数まで保留する保留機能が備えられておらず、始動口入賞検出処理や球通過検出処理の処理内容が一部異なっている。また、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態は、第１のパチンコ遊技機と比して、大入賞口カウントスイッチ３１３２、Ｖアタッカーカウントスイッチ３１５３、Ｖ入賞口スイッチ３１５６の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【１９５６】

まず、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口入賞検出処理を実行する（Ｓ３３８１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３８１の処理を実行した後、処理をＳ３３８２に移す。

【１９５７】

この第１始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口スイッチ３１２１により第１始動口３１２０への遊技球の入球が検出されると、第１始動口３１２０に応じた払出情報をセットし、１つの第１特別図柄判定領域に空き領域があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、１つの第１特別図柄判定領域に空き領域があると判定すると、第１特別図柄の始動情報として、各種乱数値（例えば、第１特別図柄の大当り判定用乱数値、第１特別図柄の図柄乱数値、第１特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第１特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出し、抽出した各種乱数値を１つの第１特別図柄判定領域に記憶する。一方、１つの第１特別図柄判定領域に空き領域がないと判定すると、各種乱数値を抽出せずに、第１始動口入賞検出処理を終了することになる。

【１９５８】

次に、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口入賞検出処理を実行する（Ｓ３３８２）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３８２の処理を実行した後、処理をＳ３３８３に移す。

【１９５９】

この第２始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ３１４１により第２始動口３１４０への遊技球の入球が検出されると、第２始動口３１４０に応じた払出情報をセットし、１つの第２特別図柄判定領域に空き領域があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、１つの第２特別図柄判定領域に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として、各種乱数値（例えば、第２特別図柄の大当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出し、抽出した各種乱数値を１つの第２特別図柄判定領域に記憶する。一方、１つの第２特別図柄判定領域に空き領域がないと判定すると、各種乱数値を抽出せずに、第２始動口入賞検出処理を終了することになる。

【１９６０】

このように、本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理及び第２特別図柄の当り判

定処理を行うために、１つの第１特別図柄判定領域及び第２特別図柄判定領域しか備えておらず、特別図柄の始動情報を始動条件が成立するまで保留するための第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）を備えていない。

【１９６１】

次に、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う（Ｓ３３８３）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３８３の処理を実行した後、処理をＳ３３８４に移す。

【１９６２】

次に、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口通過検出処理を行う（Ｓ３３８４）。大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口カウントスイッチ３１３２により大入賞口３１３１への遊技球の入球が検出されると、大入賞口３１３１に応じた払出情報をセットするとともに、大入賞口３１３１への遊技球の入賞個数を計数するための大入賞口カウンタに１を加算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３８４の処理を実行した後、処理をＳ３３８５に移す。

【１９６３】

次に、メインＣＰＵ２０１は、Ｖアタッカー通過検出処理を行う（Ｓ３３８５）。Ｖアタッカー通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口カウントスイッチ３１３２により大入賞口３１３１への遊技球の入球が検出されると、Ｖ入賞装置３１５０（開閉入賞口３１５１）に応じた払出情報をセットするとともに、Ｖ入賞装置３１５０（開閉入賞口３１５１）への遊技球の入賞個数を計数するためのＶアタッカー入賞カウンタに１を加算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３８５の処理を実行した後、処理をＳ３３８６に移す。

【１９６４】

次に、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過検出処理を行う（Ｓ３３８６）。Ｖ入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口スイッチ３１５６によりＶ入賞口３１５５への遊技球の通過が検出されると、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。なお、Ｖ入賞口３１５５に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３８６の処理を実行した後、処理をＳ３３８７に移す。

【１９６５】

次に、メインＣＰＵ２０１は、球通過検出処理を行う（Ｓ３３８７）。球通過検出処理では、第１通過ゲートスイッチ３１２７Ａまたは第２通過ゲートスイッチ３１２７Ｂにより、第１通過ゲート３１２６Ａまたは第２通過ゲート３１２６Ｂへの遊技球の通過が検出されると、１つの普通図柄判定領域に空き領域があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、１つの普通図柄判定領域に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として、各種乱数値（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値よび普通図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出し、抽出した各種乱数値を１つの普通図柄始動判定領域に記憶する。一方、１つの普通図柄始動判定領域に空き領域がないと判定すると、各種乱数値を抽出せずに、球通過検出処理を終了することになる。

【１９６６】

このように、本実施形態では、普通図柄の当り判定処理を行うために、１つの普通図柄判定領域しか備えておらず、普通図柄の始動情報を始動条件が成立するまで保留するための普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）を備えていない。

【１９６７】

［５－５．遊技状態の移行図］

次に、図１３６を参照して、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における遊技状態の移行について説明する。図１３６は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【１９６８】

上述したように、本実施形態においては、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様と

され、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。また、Ｃ時短遊技状態では、普通電動役物３１４６の開放態様によって適宜左打ちと右打ちとの遊技態様が変化する。

【１９６９】

このため、通常遊技状態においては、第１始動口３１２０に遊技球が入球したことを契機とした遊技状態の移行が行われ、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態では第２始動口３１４０に遊技球が入球したことを契機とした遊技状態の移行が行われる。また、Ｃ時短遊技状態では、第１始動口３１２０に遊技球が入球したこと、または第２始動口３１４０に遊技球が入球したことを契機とした遊技状態の移行が行われることになる。以下では、通常遊技状態においては、第１始動口３１２０に遊技球が入球したことを前提とし、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態では第２始動口３１４０に遊技球が入球したことを前提として説明を行う。

【１９７０】

図１３６に示すように、通常遊技状態において、第１始動口３１２０に遊技球が入球すると、「大当り」、「役物開放当り」または「時短当り」に決定される（図１１０参照）。

【１９７１】

通常遊技状態において、第１始動口３１２０に遊技球が入球して「大当り」が決定されると、大当り遊技状態に移行する。

【１９７２】

また、通常遊技状態において、第１始動口３１２０に遊技球が入球して「役物開放当り」が決定され、遊技球がＶ入賞口３１５５を通過したときには大当り遊技状態に移行し、遊技球がＶ入賞口３１５５を通過しなかったときには遊技状態の移行を行わず、通常遊技状態を維持する。

【１９７３】

なお、上述したように、第１始動口３１２０に遊技球が入球して「役物開放当り」が決定されたとしても、Ｖ入賞装置３１５０（開閉入賞口３１５１）の開放態様は遊技者にとって不利な開放態様となることから、大当り遊技状態に移行することは極めて困難である。このため、第１始動口３１２０に遊技球が入球して「役物開放当り」が決定されたときには、実質的に遊技状態の移行が行われずに、通常遊技状態が維持されることになる。

【１９７４】

そして、通常遊技状態からの大当り遊技状態に移行した後には、Ａ時短遊技状態に移行する。

【１９７５】

Ａ時短遊技状態は、Ａ時短遊技状態の終了条件として、「時短回数１００回終了（図１１２参照）」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。

【１９７６】

ここで、「時短回数１００回終了」は、「特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示との可変表示の合計回数が１００回計数されること」を意味している。

【１９７７】

なお、本実施形態において、「時短回数１００回終了」は、「特別図柄の可変表示と普通図柄の可変表示との可変表示の合計回数が１００回計数されること」としたが、「特別図柄の可変表示が１００回行われること」と「普通図柄の可変表示が１００回行われること」とのいずれかの条件が成立することとしてもよいし、「特別図柄の可変表示が１００回行われること」のみとしてもよい。

【１９７８】

そして、Ａ時短遊技状態において大当り遊技状態に移行すると（Ａ時短遊技状態中の連荘）、リミッタ回数が計数され、リミッタ回数に到達していれば通常遊技状態に移行し、リミッタ回数に到達していなければ再びＡ時短遊技状態に移行する。

【１９７９】
　また、通常遊技状態において、第１始動口３１２０に遊技球が入球して「時短当り」が決定されると、Ｃ時短遊技状態に移行する。
【１９８０】
　Ｃ時短遊技状態は、Ｃ時短遊技状態の終了条件として、「時短回数１回終了（図１１２参照）」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。
【１９８１】
　ここで、「時短回数１回終了」は、「特別図柄の可変表示が１回計数されること」と「普通図柄の可変表示が１回計数されること」とのいずれかの条件が成立することを意味している。また、本実施形態では、「時短回数」の計数は、特別図柄または普通図柄の可変表示が行われたときに行われており、大当り遊技状態に移行されていなければ、１回目の特別図柄の可変表示が行われたとき、または１回目の普通図柄の可変表示が行われたときに、Ｃ時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行する。
【１９８２】
　また、Ｃ時短遊技状態からの大当り遊技状態に移行した後には、大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に移行する。
【１９８３】
　さらに、通常遊技状態において、特別図柄の可変表示回数（例えば、天井カウンタ）が天井値（例えば、１０００回）に到達すると、通常遊技状態からＢ時短遊技状態に移行する。
【１９８４】
　Ｂ時短遊技状態は、Ｂ時短遊技状態の終了条件として、「規定回数（例えば、１２１２回）の特別図柄の可変表示の終了」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。
【１９８５】
　Ｂ時短遊技状態において、「規定回数の特別図柄の可変表示の終了」が成立すると、Ｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。また、Ｂ時短遊技状態からの大当り遊技状態に移行した後には、大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に移行することになる。
【１９８６】
　なお、本実施形態においては、時短遊技状態として、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態の３つの時短遊技状態を備えているが、Ｂ時短遊技状態を備えずに、Ａ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態の２つの時短遊技状態を備えて構成してもよい。
【１９８７】
［５－６．普通電動役物の開放態様］
　第４のパチンコ遊技機の第１実施形態では、普通図柄の可変表示時間との関係において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合の特別図柄の可変表示時間を調整することにより、普通電動役物３１４６の開放態様（開放パターン）を異ならせることができる。以下に、普通電動役物３１４６の開放態様の一例について説明する
【１９８８】
　図１３７は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における通常遊技状態の普通電動役物３１４６の開放態様の一例を示すタイムチャートである。また、図１３８は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるＣ時短遊技状態の普通電動役物３１４６の開放態様の一例を示すタイムチャートである。
【１９８９】
　図１３７及び図１３８は、普通図柄表示部１６１の変動及び停止と、第１特別図柄表示部１６３の変動及び停止と、普通電動役物３１４６を構成する普電用ソレノイド３１４８の作動及び停止と、遊技状態の移行とを上下に図示している。
【１９９０】
　また、図１３７及び図１３８は、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」で

あり、かつ第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であることを前提としている。また、本実施形態においては、通常遊技状態及びＣ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、図１２０の普通図柄の変動パターンテーブルに示したように、１０００ｍｓｅｃ（１０ｓ）で固定されている。

【１９９１】

また、図１３７及び図１３８においては、図１１９の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、通常遊技状態における普通電動役物３１４６の開放時間（２００ｍｓｅｃ）が短い不利な開放態様を「ショート開放」と図示し、Ｃ時短遊技状態における普通電動役物３１４６の開放時間（２０００～３０００ｍｓｅｃ）が長い有利な開放態様を「ロング開放」と図示している。さらに、「時短当り」に対応して停止表示する第１特別図柄の種類を「Ｃ時短図柄で停止」と図示している。

【１９９２】

図１３７（ａ）は、通常遊技状態において、メインＣＰＵ２０１が、図１１３の通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い「チャンス変動Ａ」が決定されたときのタイムチャートの一例である。

【１９９３】

図１３７（ａ）に示すように、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長いことから、普通図柄の可変表示時間が終了した後（普通図柄の変動終了後）に、遊技状態が通常遊技状態からＣ時短遊技状態へと移行している。

【１９９４】

このため、普通図柄の可変表示時間が終了したとき（普通図柄の変動終了時）には、遊技状態は通常遊技状態であり、図１１９の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物３１４６の開放態様として通常遊技状態における「ショート開放」が行われる。

【１９９５】

図１３７（ｂ）は、通常遊技状態において、メインＣＰＵ２０１が、図１１３の通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い「チャンス変動Ｂ」が決定されたときのタイムチャートの一例である。

【１９９６】

図１３７（ｂ）に示すように、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短いことから、普通図柄の可変表示時間が終了する前（普通図柄の変動終了前）に、遊技状態が通常遊技状態からＣ時短遊技状態へと移行している。

【１９９７】

このため、普通図柄の可変表示時間が終了したとき（普通図柄の変動終了時）には、遊技状態はＣ時短遊技状態であり、図１１９の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物３１４６の開放態様としてＣ時短遊技状態における「ロング開放」が行われる。

【１９９８】

ここで、図１３７（ｂ）では、Ｃ時短遊技状態において普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」が選択されたときの普通電動役物３１４６の開放態様を示しており、１回の普電用ソレノイド３１４８の作動（１回の開放）を図示している。なお、Ｃ時短遊技状態において普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ２」または「ｆｚ３」が選択されたときには、ウェイト時間を挟み、２回の普電用ソレノイド３１４８の作動が行われることになる。このことは、後述する図１３８（ｂ）についても同様である。

【１９９９】

図１３８（ａ）は、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１が、図１１４のＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い「チャンス変動Ａ」が決定されたときのタイムチャート

の一例である。
【２０００】
図１３８（ａ）に示すように、Ｃ時短遊技状態において１回の特別図柄の可変表示が行われると、Ｃ時短遊技状態の終了条件（時短回数１回終了）が成立し、特別図柄の可変表示の開始時にＣ時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。特別図柄の可変表示が行われている間は、通常遊技状態であるものの、特別図柄の可変表示が終了して「Ｃ時短図柄で停止」した後は、再び通常遊技状態からＣ時短遊技状態に移行することになる。
【２００１】
そして、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長いことから、普通図柄の可変表示時間が終了した後（普通図柄の変動終了後）に、遊技状態が通常遊技状態からＣ時短遊技状態へと移行している。
【２００２】
このため、普通図柄の可変表示時間が終了したとき（普通図柄の変動終了時）には、遊技状態は通常遊技状態であり、図１１９の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物３１４６の開放態様として通常遊技状態における「ショート開放」が行われる。
【２００３】
図１３８（ｂ）は、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１が、図１１４のＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い「チャンス変動Ｂ」が決定されたときのタイムチャートの一例である。
【２００４】
図１３８（ｂ）に示すように、Ｃ時短遊技状態において１回の特別図柄の可変表示が行われると、Ｃ時短遊技状態の終了条件（時短回数１回終了）が成立し、特別図柄の可変表示の開始時に、Ｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。特別図柄の可変表示が行われている間は、通常遊技状態であるものの、特別図柄の可変表示が終了して「Ｃ時短図柄で停止」した後は、再び通常遊技状態からＣ時短遊技状態に移行することになる。
【２００５】
そして、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短いことから、普通図柄の可変表示時間が終了する前（普通図柄の変動終了前）に、遊技状態が通常遊技状態からＣ時短遊技状態へと移行している。
【２００６】
このため、普通図柄の可変表示時間が終了したとき（普通図柄の変動終了時）には、遊技状態はＣ時短遊技状態であり、図１１９の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物３１４６の開放態様としてＣ時短遊技状態における「ロング開放」が行われる。
【２００７】
また、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態においては、Ｃ時短遊技状態の終了条件の１つである「時短回数１回終了」は、「特別図柄の可変表示が１回計数されること」に加え、「普通図柄の可変表示が１回計数されること」も条件としている。このため、図１３７（ａ）及び図１３８（ａ）に示すように、特別図柄の可変表示が終了した後にＣ時短遊技状態に移行した場合において、意図しない遊技として右打ちを行い、遊技球を第２通過ゲート３１２６Ｂに通過させたとしても、普通図柄の可変表示の開始時に遊技状態をＣ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させ、普通電動役物３１４６の開放態様として意図しない「ロング開放」が行われることを防止することができる。
【２００８】
このように、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態においては、普通図柄の当り判定処理は、普通図柄の可変表示が行われるとき（普通図柄の変動開始時）の遊技状態に基づいて決定され、普通電動役物３１４６の開放態様は、普通図柄の可変表示が終了したとき（普通図柄の変動終了時）の遊技状態に基づいて決定されることになることになるので、普

通図柄の可変表示が行われている間に遊技状態が変更または維持されることに新たな興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２００９】

特に、本実施形態においては、普通図柄の可変表示時間との関係において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合の特別図柄の可変表示時間を調整することにより、意図的に普通図柄の可変表示が行われている間に遊技状態を変更・維持することができる。

【２０１０】

さらに、本実施形態においては、図１１３及び図１１４に示したように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも長い「チャンス変動Ａ」と特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い「チャンス変動Ｂ」との選択率が異なる複数の特別図柄の変動パターンテーブルを備え、所定の変更条件により、特別図柄の変動パターンテーブルが切り替わるので、特別図柄の変動パターンテーブルの切り替えにも興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２０１１】

特に、本実施形態においては、所定の変更条件として、「役物開放当り」と判定されたときの第１特別図柄表示部１６３に停止表示された図柄の情報（小当り図柄切替情報）に基づいて、特別図柄の変動パターンテーブルを切り替えられるので、「役物開放当り」や小当り図柄切替情報に興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２０１２】

また、本実施形態においては、図１１１及び図１１２に示したように、第２始動口３１４０に遊技球が入球すれば、第１始動口３１２０に遊技球が入球したときよりも、第１のルートまたは第２のルートからの大当り遊技状態に移行し易い。特に、本実施形態では、遊技球が第２始動口３１４０に入球することで実質的に大当り遊技状態に移行可能に構成されている。このため、普通電動役物３１４６の開放態様として、第２始動口３１４０に遊技球が入球しやすくなる「ロング開放」に対する価値を高め、普通電動役物３１４６の開放態様により強い興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２０１３】

さらに、本実施形態においては、リミッタ機能を備えているが、リミッタ機能の作動によりＡ時短遊技状態における連荘が終了して通常遊技状態に移行しても、リミッタ機能の作動後の通常遊技状態の１回目の特別図柄の当り判定処理においては、図１１６に示す特別図柄の変動パターンテーブルが選択されることになる。この図１１６に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、通常遊技状態において、普通電動役物３１４６の開放態様として「ロング開放」が行われやすい有利なチャンス変動Ｂが選択されやすい特定の変動パターンテーブルであることから、通常遊技状態への移行後に１回目の第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第２のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させることができ、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。

【２０１４】

また、本実施形態においては、Ｃ時短遊技状態の終了条件の１つである「時短回数１回終了」を「特別図柄の可変表示が１回計数されること」とし、かつ、特別図柄の可変表示が行われたときに時短回数を減算して遊技状態が移行可能となるように構成していることから、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となることの確率を高めても、常に時短遊技状態が制御されてしまうような弊害を防止することができ、遊技性の維持を図ることができる。

【２０１５】

さらに、本実施形態においては、Ｃ時短遊技状態の終了条件の１つである「時短回数１回終了」は、「特別図柄の可変表示が１回計数されること」に加え、「普通図柄の可変表示が１回計数されること」も条件としていることから、Ｃ時短遊技状態において、意図し

ない遊技として右打ちを行い、遊技球を第２通過ゲート３１２６Ｂに通過させたとしても、普通図柄の可変表示の開始時に遊技状態をＣ時短遊技状態から通常遊技状態に移行させ、普通電動役物３１４６の開放態様として意図しない「ロング開放」が行われることを防止することができる。

【２０１６】

さらに、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態においては、第２通過ゲート３１２６Ｂは、右側領域１０７の普通電動役物ユニット３１４５の下方に配置されていることから、Ｃ時短遊技状態において、たまたま遊技球が右側領域１０７を流下し、遊技球が第２通過ゲート３１２６Ｂを通過したとしても、その遊技球が普通電動役物３１４６へ意図せず入球することを防止することができる。

【２０１７】

また、本実施形態においては、第１始動口３１２０を、第１通過ゲート３１２６Ａの直下に近接して配置したことにより、第１通過ゲート３１２６Ａを通過した遊技球はすぐさま第１始動口３１２０に入球することになり、第１通過ゲート３１２６Ａへの遊技球の通過を契機とした普通図柄の変動開始時期と、第１始動口３１２０への遊技球の入球を契機とした特別図柄の変動開始時期との調整を図ることができる（略同時期に変動表示を開始できる）。

【２０１８】

［６．第４のパチンコ遊技機の第２実施形態］

次に、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態について説明する。第４のパチンコ遊技機の第２実施形態は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態と異なり、遊技盤ユニット（通過ゲートの配置）の構成、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能が備えられている点、時短遊技状態の終了条件で相違する。

【２０１９】

以降、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機及び第４のパチンコ遊技機の第１実施形態と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【２０２０】

［６－１．遊技盤ユニット］

図１３９を参照して、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態が備える遊技盤ユニット４０１０について説明する。この遊技盤ユニット４０１０も、第１のパチンコ遊技機及び第４のパチンコ遊技機の第１実施形態と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【２０２１】

図１３９は、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態が備える遊技盤ユニット４０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット４０１０は、遊技パネル４１００を備え、遊技パネル４１００に各種部材が配置され、遊技パネル４１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【２０２２】

図１３９に示されるように、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態が備える遊技盤ユニット４０１０は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態が備える遊技盤ユニット３０１０と比して、主に、右側領域１０７に第４のパチンコ遊技機の第１実施形態の第２通過ゲート３１２６Ｂが備えられていない点で相違している。

【２０２３】

第４のパチンコ遊技機の第２実施形態において、右側領域１０７に第２通過ゲート３１２６Ｂが備えられていないのは、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を備えたことにより、右打ちされた遊技球が第２通過ゲート３１２６Ｂを通過して、普通図柄のみの保留数が記憶され、普通図柄と特別図柄との可変表示時間との調整が図れなくなるのを防止するためである。

【２０２４】

その他、図１３９には示されていないが、ＬＥＤユニット１６０に、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６が備えられている点でも相違している。

【２０２５】

［６－２．電気的構成］

第４のパチンコ遊技機の第２実施形態の制御回路についても、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態の制御回路（図１０９）と比して、第２通過ゲート３１２６Ｂへの遊技球の通過を検出する第２通過ゲートスイッチ３１２７Ｂの構成が削除され、第１のパチンコ遊技機における普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６の構成が付加されただけであるので、詳しい説明を省略する。

【２０２６】

また、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態においては、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を備えたことから、メインＲＡＭ２０３は、普通図柄の始動情報を所定数まで保留するための普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）と、特別図柄の始動情報を所定数まで保留するための第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）、及び第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）を有していることになる。

【２０２７】

［６－３．基本仕様］

次に、図１４０～図１４２を参照して、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態の基本仕様について説明する。

【２０２８】

第４のパチンコ遊技機の第２実施形態は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態と比して、特別図柄と普通図柄との変動時間を同期させるために、主に、特別図柄の変動パターンテーブル、普通図柄の変動パターンテーブル等が相違している。

【２０２９】

また、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態は、Ａ時短遊技状態の終了条件として、「時短回数１００回終了」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されているが、「時短回数１００回終了」は、普通図柄の可変表示は計数せずに、「特別図柄の可変表示が１００回行われること」に設定されている。同様にして、Ｃ時短遊技状態の終了条件として、「時短回数１回終了」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されているが、「時短回数１回終了」は、普通図柄の可変表示は計数せずに、「特別図柄の可変表示が１回行われること」に設定されている。

【２０３０】

また、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態の特別図柄の当り判定テーブル（図１１０）、特別図柄判定テーブル（図１１１）、当り種類決定テーブル（図１１２）、普通図柄の当り判定テーブル（図１１７）、普通図柄判定テーブル（図１１８）及び普通図柄当り種類決定テーブル（図１１９）と共通するので、詳しい説明を省略する。

【２０３１】

［６－３－１．特別図柄の変動パターンテーブル］

図１４０は、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態における通常遊技状態及びＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図１４１は、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態におけるリミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルは、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態と同様であるので説明を省略する。なお、図１４０及び図１４１に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、は、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２０３２】
図１４０及び図１４１に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の可変表示時間とが対応付けられている。
【２０３３】
メインＣＰＵ２０１は、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。
【２０３４】
ここで、図１４０及び図１４１の「備考」の欄には、「特別電動役物開放終了時間」と「特図処理終了時間」を参考と記載している。
【２０３５】
「特別電動役物開放終了時間」は、「役物開放当り」のときに開放される開閉入賞口３１５１の開放時間を意味する。第１特別図柄の当り判定処理の結果として「役物開放当り」であると、図１１２の当り種類決定テーブルで説明したように、本実施形態では、不利な「第１開放態様」として開閉入賞口３１５１が２００ｍｓｅｃの開放時間となることから、「特別電動役物開放終了時間」は「２００ｍｓｅｃ」が図示されている。
【２０３６】
「特図処理終了時間」は、１つの特別図柄の始動情報に対して、図１２２に示す特別図柄管理処理が開始してから終了するまでの時間を意味する。具体的には、図１２３の特別図柄可変表示開始処理（特別図柄の制御状態番号＝０）か行われてから、図１２８の特別図柄遊技終了処理が行われるまでの時間を意味する。
【２０３７】
（通常遊技状態及びＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）
図１４０に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴＣ１は、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態がバックアップクリアされた後や、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「ｚ４」に応じた第１特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。
【２０３８】
図１４０に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴＣ２は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「ｚ５」に応じた第１特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。
【２０３９】
図１４０に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴＣ３は、「役物開放当り」の選択図柄コマンド「ｚ６」に応じた第１特別図柄が停止表示された後に選択される変動パターンテーブルである。
【２０４０】
図１４０に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴＣ１～ＴＣ３においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間（１３３００or１３５００ｍｓｅｃ）以上の変動パターン「０１Ｈ」の「チャンス変動Ａ」と、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い変動パターン「０２Ｈ」の「チャンス変動Ｂ」とのいずれかの変動パターンが選択される。
【２０４１】
第４のパチンコ遊技機の第２実施形態においても、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態と同様に、通常遊技状態及びＣ時短遊技状態においては、普通図柄の可変表示時間との関係から、チャンス変動Ａは普通電動役物３１４６の作動により第２始動口３１４０が不利な開放態様となりやすく、短いチャンス変動Ｂは、普通電動役物３１４６の作動により

第２始動口３１４０が有利な開放態様となりやすい。
【２０４２】
　また、図１４０（１）～（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴＣ１～ＴＣ３は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態と同様に、チャンス変動Ａとチャンス変動Ｂとの選択率が異なっている。通常遊技状態及びＣ時短遊技状態において第２始動口３１４０が有利な開放態様となりやすいチャンス変動Ｂは、特別図柄の変動パターンテーブルＴ１＜特別図柄の変動パターンテーブルＴ２＜特別図柄の変動パターンテーブルＴ３の順に選択されやすく構成されている。
【２０４３】
　このため、特別図柄の変動パターンテーブルＴＣ１～ＴＣ３のうちでは、特別図柄の変動パターンテーブルＴＣ３が、遊技者にとって最も有利な変動パターンテーブルとなっているが、上述したように、選択図柄コマンドとしては、「ｚ６」＜「ｚ５」＜「ｚ４」の順に選択されやすく構成されていることから、選択図柄コマンド「ｚ６」に対応した特別図柄の変動パターンテーブルＴＣ３が最も選択され難く構成されている。
【２０４４】
　さらに、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態においては、図１４０（１）～（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴＣ１～ＴＣ３の「備考」欄の「特図処理終了時間」に着目すると、以下に述べる特徴を有している。
【２０４５】
　第１特別図柄の当り判定処理において「時短当り」と判定されたときの不利なチャンス変動Ａの特別図柄の変動パターン（０１Ｈ）は、その「特図処理終了時間」が「１３５００ｍｓｅｃ」となるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。
【２０４６】
　また、第１特別図柄の当り判定処理において「役物開放当り」と判定されたときの特別図柄の変動パターン（０ＢＨ）は、その「特図処理終了時間」が「１３５００ｍｓｅｃ」となるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。
【２０４７】
　すなわち、第１特別図柄の当り判定処理において「時短当り」と判定されたときの不利なチャンス変動Ａの特別図柄の変動パターン（０１Ｈ）と、第１特別図柄の当り判定処理において「役物開放当り」と判定されたときの特別図柄の変動パターン（０ＢＨ）との「特図処理終了時間」が、同じ時間になるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。
【２０４８】
　ここで、第１特別図柄の当り判定処理において「時短当り」と判定されたときの不利なチャンス変動Ａの特別図柄の変動パターン（０１Ｈ）と、第１特別図柄の当り判定処理において「役物開放当り」と判定されたときの特別図柄の変動パターン（０ＢＨ）とは、第４のパチンコ遊技機においては、「実質的に特別図柄ハズレ」に相当する特別図柄の変動パターンである。そして、実質的に特別図柄ハズレに相当する特別図柄の変動パターン（０１Ｈ、０ＢＨ）は、全て同じ「特図処理終了時間」となるように、特別図柄の可変表示時間が設定されている。
【２０４９】
（リミッタ機能作動後の特別図柄の変動パターンテーブル）
　図１４１（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺＣ１は、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、１回目の特別図柄の当り判定処理において選択される特定の変動パターンテーブルである。
【２０５０】
　図１４１（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺＣ１においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、通常遊技状態において第２始動口３１４０が有利な開放態様となりやすいチャンス変動Ｂが必ず選択されるように構成されている。

【２０５１】
第４のパチンコ遊技機の第１実施形態と同様に、通常遊技状態においてチャンス変動Ｂが選択されると、第２始動口３１４０が有利な開放態様となり、遊技球が第２始動口３１４０に入球しやすくなる。そして、本実施形態では、上述したように、遊技球が第２始動口３１４０に入球すれば、第１のルートまたは第２のルートからの大当り遊技状態に移行しやく、遊技球が第２始動口３１４０に入球することで実質的に大当り遊技状態に移行可能となっている。
【２０５２】
このため、リミッタ機能の作動により時短遊技状態における連荘が終了しても、通常遊技状態への移行後に１回目の第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第２のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させることができるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。
【２０５３】
また、本実施形態においては、特別図柄の変動パターンテーブルＺＣ１は、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動Ｂが必ず選択されるように構成したが、チャンス変動Ｂよりも低い確率で、第２始動口３１４０が不利な開放態様となりやすいチャンス変動Ａが選択されるように構成してもよい。
【２０５４】
図１１６（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺＣ２は、図１１６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＺＣ１の変形例であり、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、１回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される特定の変動パターンテーブルである。特別図柄の変動パターンテーブルＺＣ２は、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動Ａを２０％、チャンス変動Ｂを８０％の確率で選択されるように構成している。
【２０５５】
このようにしても、通常遊技状態への移行後に１回目の第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」となれば、再度第２のルートを経由した大当り遊技状態へ移行させる確率が高まるので、リミッタ機能の作動による遊技の興趣の低下を防止することができる。
【２０５６】
なお、特別図柄の変動パターンテーブルＺＣ１、ＺＣ２は、リミッタ機能が作動した後の通常遊技状態への移行後に、１回目の特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしたが、１回目に限られず、例えば、特別図柄の保留機能に対応して、特別図柄の始動情報を特定の保留数（例えば４個）まで保留するときには、特定の保留数までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよいし、任意の所定回数までの特別図柄の当り判定処理に基づいて選択される変動パターンテーブルとしてもよい。
【２０５７】
なお、本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、チャンス変動Ａ及びチャンス変動Ｂを１つとしたが、普通図柄の可変表示時間を基準として、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間以上の複数のチャンス変動Ａ群、特別図柄の可変表示時間が普通図柄の可変表示時間よりも短い複数のチャンス変動Ｂ群を備えて構成してもよい。
【２０５８】
［６－３－２．普通図柄の変動パターンテーブル］
図１４２は、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図１４２に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【２０５９】

図１４２に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態と、普通図柄の当り判定処理の結果と、通過ゲート３１２６Ａを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、普通図柄演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【２０６０】

メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態と、普通図柄の当り判定処理の結果と、通過ゲート３１２６Ａを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【２０６１】

ここで図１４２の「備考」の欄には、「可変表示終了時の遊技状態」と「普通電動役物開放終了時間」と「普図処理終了時間」を参考と記載している。

【２０６２】

「可変表示終了時の遊技状態」とは、普通図柄の可変表示が終了したときの遊技状態を意味し、普通図柄の可変表示を開始したときの遊技状態とは異なる場合がある。なお、「可変表示終了時の遊技状態」には、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態も存在するが、本実施形態の遊技性とはあまり関係がないため、備考での説明を省略している。

【２０６３】

「普通電動役物開放終了時間」は、普通電動役物３１４６の開放パターンの終了時間（１回目の開放時間＋ウェイト時間＋２回目の開放時間）を意味する。通常遊技状態において、普通図柄の当り判定処理の結果として「普通図柄当り」であると、図１１９の普通図柄当り種類決定テーブルで説明したように、１回目の開放時間２００ｍｓｅｃのみが普通電動役物開放終了時間となる。また、Ｃ時短遊技状態において、普通図柄の当り判定処理の結果として「普通図柄当り」であると、図１１９の普通図柄当り種類決定テーブルで説明したように、１回目の開放時間とウェイト時間と２回目の開放時間とを合計した２５００ｍｓｅｃ、４６００ｍｓｅｃ、５６００ｍｓｅｃのいずれかが普通電動役物開放終了時間となる。

【２０６４】

「普図処理終了時間」は、１つの普通図柄の始動情報に対して、図１３４に示す普通図柄制御処理が開始してから終了するまでの時間を意味する。

【２０６５】

特に、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態においては、図１４２に示す普通図柄の変動パターンテーブルの「備考」欄の「普図処理終了時間」に着目すると、以下に述べる特徴を有している。

【２０６６】

普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはＣ時短遊技状態の場合において、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄当り」と判定されたときの普通図柄の変動パターン（０１Ｈ）は、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態が通常遊技状態であるときの「普図処理終了時間」がいずれも「１３５００ｍｓｅｃ」となるように、普通図柄の可変表示時間が設定されている。

【２０６７】

また、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはＣ時短遊技状態の場合において、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄ハズレ」と判定されたときの普通図柄の変動パターン（０２Ｈ）は、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態によらず、その「普図処理終了時間」がいずれも「１３５００ｍｓｅｃ」となるように、普通図柄の可変表示時間が設定されている。

【２０６８】

ここで、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはＣ時短遊技状態の場合において、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態が通常遊技状態のときには、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄当り」と判定されたとしても、図１１９に示したように、普通電動役物３１４６の開放パターンは、不利な開放態様となる。また、普通図柄の当り判定処理が「普通図柄ハズレ」であることも、普通電動役物３１４６が作動せず、当然に遊技者にとって不利となる。

【２０６９】

このため、普通図柄の可変表示開始時の遊技状態が通常遊技状態またはＣ時短遊技状態の場合において、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄当り」と判定されたものの、普通図柄の可変表示終了時の遊技状態が通常遊技状態となってしまう普通図柄の変動パターン（所定の０１Ｈ）と、普通図柄の当り判定処理において「普通図柄ハズレ」と判定されたときの普通図柄の変動パターン（０２Ｈ）とは、遊技者にとって不利な「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンである。そして、「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンは、全て同じ「普図処理終了時間」となるように、普通図柄の可変表示時間が設定されている。

【２０７０】

そして、図１４０及び図１４１に示す特別図柄の変動パターンテーブルと、図１４２に示す普通図柄の変動パターンテーブルとを対比すると、「実質的に特別図柄ハズレ」に相当する特別図柄の変動パターンにおける「特図処理終了時間（１３５００ｍｓｅｃ）」（図１４０及び図１４１参照）と、「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンにおける「普図処理終了時間（１３５００ｍｓｅｃ）」（図１４２参照）とが同じ時間となるように構成されている。

【２０７１】

これにより、図１４３を用いて後述するように、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能が備えたとしても、普通図柄と特別図柄との可変表示開始時期のずれを抑制することができる。

【２０７２】

［６－４．主制御処理］

第４のパチンコ遊技機の第２実施形態において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態と比して、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を行うための処理、普通図柄の可変表示が行われるときには時短回数を減算しないことが異なるものの、その他の処理については同様である。この保留機能を行うための処理は、第１～３のパチンコ遊技機と同様であるが、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態で用いた図面を用いて相違点を説明する。

【２０７３】

（特別図柄可変表示開始処理）

第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における特別図柄可変表示開始処理（図１２３参照）においては、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ３０２１のＹＥＳ）、特別図柄判定領域に記憶された始動情報（特別図柄の大当り判定用乱数値等）を用いて特別図柄の当り判定処理を行っている（Ｓ３０２２）。しかしながら、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態における特別図柄可変表示開始処理においては、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ３０２１のＹＥＳ）、「特別図柄の始動情報シフト処理」を行った後に、特別図柄の当り判定処理（Ｓ３０２２）を行うことになる。

【２０７４】

具体的には、「特別図柄の始動情報シフト処理」では、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象としている場合には、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動

記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトする。なお、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象としている場合には、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に代わり、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）が、第１特別図柄を処理対象とした時と同様にシフトされる。

【２０７５】

（普通図柄制御処理）

第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における普通図柄制御処理（図１３５参照）の普通図柄の可変表示開始処理（Ｓ３２９３）においては、普通図柄判定領域に始動情報として各種乱数値が記憶されていると普通図柄の当り判定処理を行っている。しかしながら、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態における普通図柄の可変表示開始処理においては、上記「特別図柄の始動情報シフト処理」と同様に、普通図柄の始動情報シフト処理を行った後に、普通図柄判定領域に始動情報として各種乱数値が記憶されていると普通図柄の当り判定処理を行うことになる。また、普通図柄制御処理（図１３４参照）の普通図柄の可変表示開始処理（Ｓ３２９３）においては、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における「普図用時短管理処理」は行われないことになる。

【２０７６】

（スイッチ入力検出処理）

第４のパチンコ遊技機の第１実施形態におけるスイッチ入力検出処理（図１３５参照）の第１始動口入賞検出処理（Ｓ３３８１）、第２始動口入賞検出処理（Ｓ３３８２）、球通過検出処理（Ｓ３３８７）において、抽出した始動情報を１つの特別図柄判定領域または普通図柄始動判定領域に記憶するように処理を行っている。しかしながら、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態における特別図柄可変表示開始処理においては、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）、及び第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）の空きを参照しながら、始動情報を記憶することになる。このことは、第１のパチンコ遊技機と同様である。

【２０７７】

［６－５．普通電動役物の開放態様］

図１４３は、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態における通常遊技状態またはＣ時短遊技状態の普通電動役物の開放態様の一例を示すタイムチャートである。

【２０７８】

図１４３は、普通図柄表示部１６１の変動及び停止と、普通電動役物３１４６を構成する普電用ソレノイド３１４８の作動及び停止と、第１特別図柄表示部１６３の変動及び停止と、遊技状態の移行とを上下に図示している。

【２０７９】

また、図１４３においては、図１１９の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、通常遊技状態における普通電動役物３１４６の開放時間が短い（２００ｍｓｅｃ）不利な開放態様を「ショート開放」と図示し、Ｃ時短遊技状態における普通電動役物３１４６の開放時間が長い（２０００～３０００ｍｓｅｃ）有利な開放態様を「ロング開放」と図示している。さらに、「時短当り」に対応して停止表示する第１特別図柄の種類を「Ｃ時短図柄で停止」と図示し、「役物開放当り」のときに開放される開閉入賞口３１５１の開放時間を「役物開放終了時間」と図示している。

【２０８０】

図１４３の（ア）の時期においては、１回目に可変表示される第１特別図柄と普通図柄を示し、遊技状態がＣ時短遊技状態であるときに、普通図柄表示部１６１では、「普通図柄ハズレ」に対応した普通図柄の可変表示時間が開始され、第１特別図柄表示部１６３では、「役物開放当り」に対応した第１特別図柄の可変表示時間が開始されている。また、第１特別図柄の可変表示時間の開始に伴い、遊技状態がＣ時短遊技状態から通常遊技状態

に移行している。
【２０８１】
「役物開放当り」に対応した第１特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄ハズレ」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも短いものの、第１特別図柄の可変表示時間に「特別電動役物開放終了時間」を加算した「特図処理終了時間」は、普通図柄における「普図処理終了時間」と同じ時間に設定されている。
【２０８２】
このため、図１４３の（イ）の時期において、第１特別図柄における「特図処理終了時間」と普通図柄における「普図処理終了時間」と同じ時間に設定されていることから、２回目に可変表示される第１特別図柄と普通図柄との変動開始時期が略同期することになる。
【２０８３】
図１４３の（イ）の時期において、遊技状態が通常遊技状態であるときに、普通図柄表示部１６１では、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間が開始され、第１特別図柄表示部１６３では、「時短当り」に対応した不利なチャンス変動Ａの第１特別図柄の可変表示時間が開始されている。
【２０８４】
「時短当り」に対応した不利なチャンス変動Ａの第１特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも長く、普通図柄の可変表示時間が終了した後に第１特別図柄の可変表示時間が終了し、遊技状態が通常遊技状態からＣ時短遊技状態へと移行する。
【２０８５】
このため、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間が終了したときには、第１特別図柄の可変表示時間は終了しておらず、遊技状態は通常遊技状態であり、図１１９の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物の開放態様として通常遊技状態における「ショート開放」が行われる。
【２０８６】
そして、「時短当り」に対応した不利なチャンス変動Ａの第１特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも長いものの、普通図柄の可変表示時間に「普通電動役物開放終了時間」である「ショート開放」の時間を加算した「普図処理終了時間」は、第１特別図柄における「特別図柄処理終了時間」と同じ時間に設定されている。
【２０８７】
このため、図１４３の（ウ）の時期においても、第１特別図柄における「特図処理終了時間」と普通図柄における「普図処理終了時間」と同じ時間に設定されていることから、３回目に可変表示される第１特別図柄と普通図柄との変動開始時期が略同期することになる。
【２０８８】
図１４３の（ウ）の時期において、遊技状態がＣ時短遊技状態であるときに、普通図柄表示部１６１では、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間が開始され、第１特別図柄表示部１６３では、「時短当り」に対応した有利なチャンス変動Ｂの第１特別図柄の可変表示時間が開始されている。また、第１特別図柄の可変表示時間の開始に伴い、遊技状態がＣ時短遊技状態から通常遊技状態に移行している。
【２０８９】
図１４３の（エ）の時期において、「時短当り」に対応した有利なチャンス変動Ｂの第１特別図柄の可変表示時間は、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時間よりも短く、普通図柄の可変表示時間が終了する直前に第１特別図柄の可変表示時間が終了し、遊技状態が通常遊技状態からＣ時短遊技状態に移行する。
【２０９０】
図１４３の（オ）の時期において、「普通図柄当り」に対応した普通図柄の可変表示時

間が終了するときには、第１特別図柄の可変表示時間が既に終了して遊技状態はＣ時短遊技状態に移行しており、図１１９の普通図柄当り種類決定テーブルに示したように、普通電動役物の開放態様としてＣ時短遊技状態における「ロング開放」が行われる。

【２０９１】

このように、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態においては、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態における効果を奏する構成に加え、「実質的に特別図柄ハズレ」に相当する特別図柄の変動パターン（０１Ｈ、０ＢＨ）における「特図処理終了時間」と、「実質的に普通図柄ハズレ」に相当する普通図柄の変動パターンにおける「普図処理終了時間」とが同じ時間になるように構成されている（図１４０～図１４２）。これにより、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能が備えたとしても、大当りになるまでは、普通図柄と特別図柄との変動時期のずれを抑制することができる。

【２０９２】

＜第４のパチンコ遊技機の変形例＞

次に、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態の変形例について説明する。

【２０９３】

第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態においては、左側領域１０６から流下した遊技球が遊技釘に衝突しながら、第１通過ゲート３１２６Ａ及び第１始動口３１２０に直接に通過／入球可能に構成されている。しかしながら、第１通過ゲート３１２６Ａ及び第１始動口３１２０に通過／入球するためには、遊技球が振り分け装置（例えば、所謂クルーン等）に入球して、振り分け装置により特定の排出口へと振り分けられた遊技球のみが第１通過ゲート３１２６Ａ及び第１始動口３１２０に通過／入球するように構成してもよい。例えば、センター役物１１５に形成されたステージ１１８を振り分け装置として、ワープ入口１１７に進入した遊技球が、振り分け装置により図示しない複数の排出口に振り分けられるように構成し、特定の排出口へと振り分けられた遊技球のみが第１通過ゲート３１２６Ａ及び第１始動口３１２０に通過／入球するように構成してもよい。特に、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態のように、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能は備えられていない場合には、単位時間当たりの第１通過ゲート３１２６Ａ及び第１始動口３１２０への通過／入球率を低下させても、振り分け装置により遊技の興趣の維持を図ることができる。

【２０９４】

また、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態においては、特別図柄の可変表示が行われるときに、特別図柄の変動パターンテーブルにあらかじめ定められた特別図柄の可変表示時間を決定するように構成したが、特別図柄の可変表示時間を決定するに際し、既に可変表示されている普通図柄の可変表示時間の残存時間に基づいて、特別図柄の可変表示時間を決定するように構成してもよい。例えば、遊技者に有利な特別図柄の「チャンス変動Ｂ」が決定された場合は、既に可変表示されている普通図柄の可変表示時間の残存時間よりも短い第１特別図柄の可変表示時間を算出して（例えば、普通図柄の可変表示時間の残存時間－１秒）、算出した時間をチャンス変動Ｂの第１特別図柄の可変表示時間として決定する。また、遊技者に不利な特別図柄の「チャンス変動Ａ」が決定された場合は、既に可変表示されている普通図柄の可変表示時間の残存時間よりも長い第１特別図柄の可変表示時間を算出して（例えば、普通図柄の可変表示時間の残存時間＋１秒）、算出した時間をチャンス変動Ａの第１特別図柄の可変表示時間として決定する。特に、普通図柄や特別図柄の始動情報を所定数まで保留する保留機能を備えた場合には、リアルタイムに普通図柄と特別図柄との可変表示時間の終了時期を調整できるので有効的である。

【２０９５】

また、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態においては、遊技盤ユニット３０１０の右側領域１０７に第２通過ゲート３１２６Ｂを備えたが、第４のパチンコ遊技機の第２実施形態に示したように、遊技盤ユニット３０１０の右側領域１０７に第２通過ゲート３１２

６Ｂを備えなくてもよい。
【２０９６】
　また、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態においては、特別図柄の可変表示が行われるときに時短回数を減算して、時短遊技状態から通常遊技状態へと移行可能に構成したが、第１～３のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄の可変表示が行われた後に、時短回数を減算して、時短遊技状態から通常遊技状態へと移行可能に構成してもよい。
【２０９７】
　また、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態においては、特定条件下（Ａ時短遊技状態）における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数しており、大当り連続回数が所定のリミッタ回数となると、大当り遊技状態終了後に移行する遊技状態を一部規制する「リミッタ機能」を備えたが、リミッタ機能を備えなくてもよい。
【２０９８】
　また、第４のパチンコ遊技機の第１実施形態及び第２実施形態においては、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「役物開放当り」が決定されるように構成したが、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「役物開放当り」が決定されないように構成してもよい。
【２０９９】
（その他）
　上述の第４のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。
【２１００】
　また、第４のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。
【２１０１】
　更に、上記［４．拡張例］は、第４のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。
【２１０２】
［７．第５のパチンコ遊技機］
　次に、第５のパチンコ遊技機について説明する。第５のパチンコ遊技機は、所謂１種タイプのパチンコ遊技機であるが、第１のパチンコ遊技機が特別図柄を用いる「特別図柄ゲーム」を主とした遊技性であったのに対し、第５のパチンコ遊技機が普通図柄を用いる「普通図柄ゲーム」を主とした遊技性であることが相違しており、それに伴い各種部材の構成が一部異なっている。
【２１０３】
　また、第５のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機とは異なり、２種類の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を備えておらず、１種類の特別図柄しか備えられていない。このため、上述したような「優先変動機」、「順次変動機」、「同時変動機」のような概念がない。なお、第１～３のパチンコ遊技機と同様に、２種類の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を備えてもよい。
【２１０４】
　以降、第５のパチンコ遊技機の実施形態を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。
【２１０５】
［７－１．遊技盤ユニット］
　図１４４を参照して、第５のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット５０１０について説明する。この遊技盤ユニット５０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス

４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【２１０６】

図１４４は、第５のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット５０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット５０１０は、遊技パネル５１００を備え、遊技パネル５１００に各種部材が配置され、遊技パネル５１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【２１０７】

図１４４に示されるように、第５のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット５０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、第１通過口５１２６Ａと、第２通過口５１２６Ｂと、始動口５１４０と、普通電動役物ユニット５１４５と、特別電動役物ユニット５１３０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【２１０８】

（第１通過口）

第１通過口５１２６Ａは、表示装置７の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が通過可能（右打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となるように配置されている。また、第１通過口５１２６Ａには、第１通過口５１２６Ａへの遊技球の通過を検出する第１通過口スイッチ５１２７Ａ（後述の図１４５参照）が備えられている。そして、第１通過口５１２６Ａを通過した遊技球は、遊技パネル５１００の裏側の流路を流下して機外に排出される。

【２１０９】

（第２通過口）

第２通過口５１２６Ｂは、右側領域１０７の後述する普通電動役物ユニット５１４５の上方に配置されており、右打ちされた遊技球のみが通過できるように配置されている。また、第２通過口５１２６Ｂには、第２通過口５１２６Ｂへの遊技球の通過を検出する第２通過口スイッチ５１２７Ｂ（後述の図１４５参照）が備えられている。そして、第２通過口５１２６Ｂを通過した遊技球は、普通電動役物ユニット５１４５に向けて右側領域１０７を流下する。

【２１１０】

第１通過口５１２６Ａまたは第２通過口５１２６Ｂ（以下、適宜「通過口５１２６Ａ、５１２６Ｂ」ともいう）に遊技球が通過すると、普通図柄抽選や、普通図柄の可変表示が行われる。

【２１１１】

特に、第５のパチンコ遊技機においては、遊技球が第１通過口５１２６Ａを通過したとき（第１通過口スイッチ５１２７Ａが遊技球を検出したとき）には、所定数の賞球（例えば３個の遊技球）が払い出され、遊技球が第２通過口５１２６Ｂを通過したとき（第２通過口スイッチ５１２７Ｂが遊技球を検出したとき）には、賞球は払い出されないように構成されている。

なお、遊技球が第２通過口５１２６Ｂを通過したときには、所定数の賞球が払い出されるように構成してもよいし、遊技球が第１通過口５１２６Ａを通過したときには、賞球は払い出されないように構成してもよい。

【２１１２】

（始動口）

始動口５１４０は、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となるように、右側領域１０７に配置されている。また、第２通過口５１２６Ｂを通過した遊技球が、始動口５１４０に入球可能となるように、始動口５１４０の下方に配置されている。また、始動口５１４０には、始動口５１４０への遊技球の入球を検出する始動口スイッチ５１４１が備えられている。

【２１１３】

始動口５１４０に遊技球が入球すると、特別図柄抽選や、特別図柄の可変表示が行われたり、所定数の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されたりすることになる。

【２１１４】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット５１４５は、始動口５１４０と、始動口５１４０への遊技球の入球を検出する始動口スイッチ５１４１と、普通電動役物５１４６とを一体化したユニット体であって、右側領域１０７に配置されている。

【２１１５】

普通電動役物５１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ５１４７と、この普電用シャッタ５１４７を作動させる普電用ソレノイド５１４８（後述の図１４５参照）とを備える。普通電動役物５１４６すなわち普電用シャッタ５１４７は、始動口５１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、始動口５１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【２１１６】

具体的には、普電用シャッタ５１４７は、始動口５１４０の入口前に配置された略三角形の入球防止部と始動口５１４０に向けて傾斜した板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ５１４７が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、遊技パネル５１００の表面から遊技球の直径よりも長い距離にある遊技球非接触個所に移動して始動口５１４０への遊技球の入球を阻害せず、板状の入球誘導部は、遊技パネル５１００の表面から遊技球の直径以下の距離にある遊技球接触個所に移動して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を始動口５１４０へ誘導する。一方、普電用シャッタ５１４７が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、遊技球接触個所に移動して始動口５１４０への遊技球の入球を阻害し、板状の入球誘導部は、遊技パネル５１００に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球の流下を阻害しない。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ５１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【２１１７】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット５１３０は、大入賞口５１３１と、大入賞口５１３１への遊技球の入球を検出する大入賞口カウントスイッチ５１３２と、特別電動役物５１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット５１３０は、右側領域１０７において下方に配置されている。なお、特別電動役物ユニット５１３０を第１通過口５１２６Ａの下方に配置したり、センター役物１１５の上部において配置したりするようにしてもよい。

【２１１８】

大入賞口５１３１は、閉鎖状態から開放状態に移行可能な入賞口である。大入賞口５１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」または「小当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合のときである。大入賞口５１３１は、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されているときに規定個数（例えば１０個）までの遊技球が入球可能となり、この大入賞口５１３１に遊技球が入球すると、大入賞口５１３１に応じた賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【２１１９】

特別電動役物５１３３は、前後方向に進退可能な突出板型の特電用シャッタ５１３４と、この特電用シャッタ５１３４を作動させる特電用ソレノイド５１３５（後述の図１４５参照）とを備える。特別電動役物５１３３すなわち特電用シャッタ５１３４は、大入賞口５１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、大入賞口５１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。

【２１２０】

具体的には、特電用シャッタ５１３４は、アウト口１７８側に向けて緩やかに傾斜（例えば５～１０度）した板状の屋根部で構成されている。特電用シャッタ５１３４が開放状

態であるときには、屋根部が遊技パネル５１００に埋没して大入賞口５１３１が開口し、右側領域１０７を流下している遊技球や、屋根部の上に転動してる遊技球が入球可能となる。特電用シャッタ５１３４が閉鎖状態であるときには、屋根部が遊技パネル５１００から突出しており、大入賞口５１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【２１２１】

特に、第５のパチンコ遊技機においては、特電用シャッタ５１３４を緩やかに傾斜した板状の屋根部とし、特電用シャッタ５１３４が閉鎖状態であるときには、屋根部の上に遊技球が転動可能であるように構成したことから、小当り遊技状態に制御され、大入賞口５１３１が極めて短い時間だけ開口されるとしても、屋根部の上に転動してる１又は複数の遊技球を大入賞口５１３１に向けて落下させ、大入賞口５１３１への遊技球の入球を可能にしている。

【２１２２】

［７－２．電気的構成］

次に、図１４５を参照して、第５のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図１４５は、第５のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【２１２３】

図１４５に示されるように、第５のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０と、から構成される。

【２１２４】

しかしながら、第５のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイスの構成が一部異なっている。具体的には、第５のパチンコ遊技機は、特別図柄表示部５１６０、特別図柄用保留表示部５１６１、普電用ソレノイド５１４８、特電用ソレノイド５１３５、始動口スイッチ５１４１、第１通過口スイッチ５１２７Ａ、第２通過口スイッチ５１２７Ｂ、大入賞口カウントスイッチ５１３２の構成が一部異なっている。また、第５のパチンコ遊技機は、確変制御を実行しないため、第１のパチンコ遊技機における確変報知用表示部１６７は備えられていない。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【２１２５】

（特別図柄表示部）

特別図柄表示部５１６０は、特別図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、ＬＥＤユニット１６０において複数のＬＥＤから構成されている。具体的には、特別図柄表示部５１６０は、第１のパチンコ遊技機の特別図柄表示部５１６０に相当する８個のＬＥＤ１６３ａ～１６３ｈからなるＬＥＤ群から構成されている（図５参照）。

【２１２６】

特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、特別図柄表示部５１６０を構成する８個のＬＥＤ１６３ａ～１６３ｈの全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す特別図柄の可変表示が開始される。特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示が停止し、特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【２１２７】

（特別図柄用保留表示部）

特別図柄用保留表示部５１６１は、特別図柄の始動情報すなわち特別図柄の可変表示が保留されている場合、保留されている特別図柄の可変表示の数（以下、「特別図柄の保留数」と称する）を表示するものであって、ＬＥＤユニット１６０において複数のＬＥＤから構成されている。具体的には、特別図柄用保留表示部５１６１は、第１のパチンコ遊技機の第１特別図柄用保留表示部１６５に相当する２個のＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂからなるＬＥＤ群から構成されている（図５参照）。ここで、「特別図柄の可変表示が保留されている」とは、始動口５１４０への遊技球の通過が検出されて特別図柄の始動情報が抽出

されてから、特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。
【２１２８】
特別図柄用保留表示部５１６１は、第１のパチンコ遊技機の第１特別図柄用保留表示部１６５と同様に、２個のＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂの点灯・消灯の組み合わせによって特別図柄の可変表示の保留数を表示する。
【２１２９】
（普電用ソレノイド）
普電用ソレノイド５１４８は、普電用シャッタ５１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド５１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、普電用シャッタ５１４７を前方に進出させて始動口５１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ５１４７を後方に退出させて始動口５１４０を閉鎖状態とさせる。
【２１３０】
（特電用ソレノイド）
特電用ソレノイド５１３５は、特電用シャッタ５１３４を作動させる電磁ソレノイドである。特電用ソレノイド５１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、特電用シャッタ５１３４を後方に退出させ大入賞口５１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、特電用シャッタ５１３４を前方に進出させて大入賞口５１３１を閉鎖状態とさせる。
【２１３１】
（始動口スイッチ）
始動口スイッチ５１４１は、始動口５１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。始動口スイッチ５１４１が始動口５１４０への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、演出選択用乱数値等）を抽出し、抽出した特別図柄の始動情報を特別図柄の当り判定処理に用いたり、特別図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。
【２１３２】
（第１通過口スイッチ）
第１通過口スイッチ５１２７Ａは、第１通過口５１２６Ａへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第１通過口スイッチ５１２７Ａが第１通過口５１２６Ａへの遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値、普通図柄演出選択用乱数値等）を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったり、所定の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。
【２１３３】
（第２通過口スイッチ）
第２通過口スイッチ５１２７Ｂは、第２通過口５１２６Ｂへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。第２通過口スイッチ５１２７Ｂが第２通過口５１２６Ｂへの遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を抽出し、抽出した普通図柄の始動情報を普通図柄の当り判定処理に用いたり、普通図柄の可変表示処理を行ったりすることになる。なお、第２通過口スイッチ５１２７Ｂにより第２通過口５１２６Ｂへの遊技球の通過が検出されたとしても、賞球の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示することは行われない。
【２１３４】
（大入賞口カウントスイッチ）
大入賞口カウントスイッチ５１３２は、大入賞口５１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。大入賞口カウントスイッチ５１３２が大入賞口５１３１へ

の遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、大入賞口５１３１に応じた賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【２１３５】

（表示装置）

表示装置７（図１４４参照）は、第１のパチンコ遊技機と同様の装置であるが、表示装置７の表示領域には、通常遊技状態において特別図柄に対応する演出用識別図柄を可変表示させるのではなく、通常遊技状態において普通図柄に対応する演出用識別図柄を可変表示させる点が異なっている。

【２１３６】

［７－３．基本仕様］

次に、図１４６～図１５３を参照して、第５のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第５のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【２１３７】

第５のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第５のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【２１３８】

本実施形態において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、Ａ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置７の表示領域に表示する制御を実行する。なお、第５のパチンコ遊技機では、Ｂ時短遊技状態が実行されないものの、Ｂ時短遊技状態を実行可能としてもよい。

【２１３９】

［７－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図１４６は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図１４６に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている

【２１４０】

特別図柄の当り判定テーブルには、始動口５１４０への入球に基づいて実行される特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「時短当り判定値データ」）とが対応付けて規定されている。なお、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【２１４１】

図１４６に示すように、始動口５１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「小当り」または「時短当り」に決定する。

【２１４２】

本実施形態では、始動口５１４０に遊技球が入球し「小当り」が決定され、小当り遊技状態に移行しても、大入賞口５１３１に遊技球が入球可能であり、所定数の遊技球（例えば、１５０個）の払い出しが可能となっている。また、「時短当り」が決定されたとしてもＣ時短遊技状態に移行して、再び遊技球を始動口５１４０に入球させることができる。

このため、遊技球が始動口５１４０に入球すれば、「大当り」または「小当り」を契機とした遊技球の払い出しが行われることになるので、通常遊技状態においては、始動口５

１４０を開放させて、始動口５１４０に遊技球を入球させることを目標としたゲームが行われることになる。
【２１４３】
なお、特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「ハズレ」が決定されるように構成してもよい。「ハズレ」に決定されるようにした場合、「ハズレ」よりも「小当り」または「時短当り」の方が高い確率で決定されるように規定することが好ましい。
【２１４４】
なお、第５のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および小当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および小当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、小当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、小当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第５のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。
【２１４５】
［７－３－２．特別図柄判定テーブル］
図１４７は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図１４７に示す特別図柄判定テーブルは、第５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている
【２１４６】
特別図柄判定テーブルは、始動口５１４０に遊技球が入球した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。
【２１４７】
「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【２１４８】
図１４７に示す特別図柄判定テーブルによれば、特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～４９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、特別図柄の図柄乱数値が５０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。
【２１４９】
また、特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～４９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。また、特別図柄の図柄乱数値が５０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。
【２１５０】
また、特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９９のいずれであっても、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。
【２１５１】
なお、第５のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄

停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに特別図柄表示部５１６０（図１４５参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部５１６０には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。

【２１５２】

［７－３－３．当り種類決定テーブル］

図１４８は、第５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。なお、図１４８に示す当り種類決定テーブルは、第５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２１５３】

図１４８に示されるように、当り種類決定テーブルには、選択図柄コマンドに対して、大当り遊技状態の態様と、小当り遊技状態の態様と、遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）とが対応付けられている。

【２１５４】

メインＣＰＵ２０１は、当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいて、大当り遊技状態の態様、小当り遊技状態の態様、遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定する。

【２１５５】

ここで、「大当り遊技状態」においては、大入賞口５１３１の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定数のラウンド数にわたって行われる。１回のラウンドに対して、大入賞口５１３１が開放している開放時間が経過するか、規定個数（１０個）の遊技球が大入賞口５１３１に入球すると、大入賞口５１３１を開放状態から閉鎖状態に移行させ、１回のラウンドが終了する。そして、所定数のラウンド数が終了すると、大当り遊技状態が終了することになる。

【２１５６】

「大当り遊技状態の態様」は、大当り遊技状態のときに開放される大入賞口５１３１の開放態様を示し、本実施形態では、大当り遊技状態におけるラウンド数と１回のラウンドあたりの開放時間を示している。なお、１回のラウンドあたりに大入賞口５１３１を複数回開閉させるように開放回数を決定してもよいし、複数の大入賞口を備え、開放する大入賞口を決定してもよい。

【２１５７】

本実施形態においては、１回のラウンドに対して１０個の遊技球が大入賞口５１３１に入球すると１回のラウンドが終了し、大入賞口５１３１に遊技球が入球する毎に１５個の遊技球（賞球）が払い出されるように設定されている。このため、図１４８に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「ｚ１」であるときには、１０ラウンドが決定され、１０ラウンド×１０個×１５賞球＝１５００個の遊技球が払い出し可能になり、選択図柄コマンド「ｚ２」であるときには、４ラウンドが決定され、４ラウンド×１０個×１５賞球＝６００個の遊技球が払い出し可能になる。

【２１５８】

また、「小当り遊技状態」においては、大入賞口５１３１の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定数の開放回数にわたって行われる。１回の小当り遊技状態に対して、所定数の開放回数が終了するか、規定個数の遊技球が大入賞口５１３１に入球すると、大入賞口５１３１を開放状態から閉鎖状態に移行させ、１回の小当り遊技状態が終了する。

【２１５９】

「小当り遊技状態の態様」は、小当り遊技状態のときに開放される大入賞口５１３１の

開放態様を示し、本実施形態では、小当り遊技状態における開放回数と開放時間を示している。なお、複数の大入賞口を備え、開放する大入賞口を決定してもよい。

【２１６０】

本実施形態においては、１回の小当り遊技状態に対して１０個の遊技球が大入賞口５１３１に入球すると１回の小当り遊技状態が終了し、大入賞口５１３１に遊技球が入球する毎に１５個の遊技球（賞球）が払い出されるように設定されている。このため、図１４８に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「小当り」に対応する選択図柄コマンド「ｚ３、ｚ４」であるときには、１０回または８回の開放回数が決定され、１０個×１５賞球＝１５０個の遊技球が払い出し可能になる。

【２１６１】

また、大当り遊技状態における１ラウンドの開放時間（例えば、２９秒）よりも、小当り遊技状態における１回の開放時間（例えば、０．１５秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第１開放態様」により大入賞口５１３１が開放し、小当り遊技状態においては第１開放態様よりも不利な「第２開放態様」により大入賞口５１３１が開放するといえる。さらに、１回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、１５００個または６００個）よりも、１回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、１５０個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が「有利な特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも「不利な特別遊技状態」であるといえる。

【２１６２】

「遊技状態の態様」は、大当り遊技状態終了後または時短当り後の遊技状態の態様を示し、「時短フラグ」及び「時短回数」の設定を示している。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御され、「時短フラグ」及び「時短回数」が設定される。

【２１６３】

「時短フラグ」とは、時短遊技状態の実行の有無と、実行する時短遊技状態の種類を示すフラグであり、時短フラグ＝０は通常遊技状態を示し、時短フラグ＝１はＡ時短遊技状態を示し、時短フラグ＝３はＣ時短遊技状態を示している。なお、本実施形態では、Ｂ時短遊技状態が実行されないものの、Ｂ時短遊技状態を実行可能とする場合には、時短フラグ＝２がＢ時短遊技状態を示すことになる。

【２１６４】

また、「時短回数」とは、時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理が行われる回数、すなわち、特別図柄の可変表示の回数である。この時短回数は、特別図柄の当り判定処理が行われたとき、すなわち、特別図柄の可変表示が開始されたときに減算され、時短回数＝０になると、時短遊技状態から通常遊技状態に移行することになる。

【２１６５】

図１４８に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「ｚ１、ｚ２」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、「時短フラグ」としてＡ時短遊技状態を示す「１」を決定し、「時短回数」として「１０回」を決定するように構成されている。

【２１６６】

図１４８に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「ｚ５」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、「時短フラグ」としてＣ時短遊技状態を示す「３」を決定し、「時短回数」として「１回」を決定するように構成されている。

【２１６７】

図１４８に示すように、特別図柄の当り判定処理の結果として「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「ｚ５」であるときには、メインＣＰＵ２０１は、「時短回数」として「１回」を決定するように構成されている。

【２１６８】

本実施形態においては、大当りのときには時短回数として１０回を決定し、時短当りのときには時短回数として１回を決定するように構成したのは、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」が決定される確率が低く、プレミア的な状況であるところ、大当り遊技状態終了後に時短回数として１０回のＡ時短遊技状態に移行させることにより、１０回のＡ時短遊技状態に制御されている間に、より多くの小当り遊技状態に移行できるように構成したものである。すなわち、本実施形態においては、時短回数を多く設定することにより、時短遊技状態でより多くの小当り遊技状態に移行させ、多くの遊技球を払い出し可能にすることができる。

【２１６９】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」に対応する選択図柄コマンド「ｚ１、ｚ２」であるときには、「時短当り」に対応する選択図柄コマンド「ｚ５」であるときと同様に、「時短回数」として「１回」を決定するように構成してもよい。

【２１７０】

［７－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図１４９は、第５のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図１４９に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２１７１】

図１４９に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の当り判定処理の結果と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の可変表示時間とが対応付けられている。なお、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図１４９の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【２１７２】

メインＣＰＵ２０１は、図１４９に示す特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の当り判定処理の結果と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。なお、本実施形態においては、通常遊技状態、時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）に関わらず、図１４９に示す特別図柄の変動パターンテーブルを参照しているが、遊技状態に応じて、参照する変動パターンテーブルを異ならせてもよい。

【２１７３】

そして、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定すると、決定した特別図柄の変動パターンに対応した特別図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。

【２１７４】

図１４９の「備考」の欄に示される「巻き戻し演出」とは、複数回の小当り遊技状態にわたって行われる共通の「ボーナスタイム基本演出（特別演出）」が、巻き戻り、小当り遊技状態がさらに継続する可能性があることを示唆する演出である。この「巻き戻し演出」及び「ボーナスタイム基本演出」については、詳しくは図１７０を用いて後述する。「全回転リーチ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであることを事前に報知する演出である。「大当り報知用リーチ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りとなる可能性があることを示唆する演出であり、具体的には、「無敵」の文字からなる３つの装飾図柄が揃うか否かの演出が行われる。「短縮変動」とは、特別図柄の可変表示時間が短い変動であるが、短縮変動と小当り遊技状態とが行われているあいだには、演出上は「ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出（特別演出）」が行われることになる。

【２１７５】

図１４９に示す特別図柄の変動パターンテーブルにおいては、特別図柄の当り判定処理

の結果が「時短当り」であるときには、「巻き戻し演出」を行うための特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【２１７６】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であるときには、「全回転リーチ」または「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【２１７７】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であるときには、「短縮変動」または「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【２１７８】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であるときには、「短縮変動」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されやすく、「短縮変動」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されることにより、短い可変表示時間が決定されるように構成されている。このため、特別図柄の可変表示時間として短い可変表示時間が決定されることにより、複数回の小当り遊技状態を短い時間で移行させることができる。

【２１７９】

また、「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されることにより、Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態が実行されているときには、特別図柄の抽選に対応した演出を行うことができる。

【２１８０】

なお、本実施形態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であるときに、「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されるように構成しているが、特別図柄の当り判定処理の結果として「ハズレ」を設け、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」であるときに、「大当り報知用リーチ」を行うための特別図柄の変動パターンが決定されるように構成してもよい。

【２１８１】

［７－３－５．普通図柄の当り判定テーブル］

図１５０は、第５のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図１５０に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２１８２】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、すなわち、遊技状態と、通過口５１２６Ａ、５１２６Ｂを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【２１８３】

図１５０に示す普通図柄の当り判定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。

【２１８４】

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

【２１８５】

メインＣＰＵ２０１は、図１５０に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とに基づいて、当落判定値データを決定する。

【２１８６】

本実施形態では、通常遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～９７のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、通常遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が９８、９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【２１８７】

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

【２１８８】

また、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～９７のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が９８、９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【２１８９】

このように、本実施形態では、通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで、Ａ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１５０に示される選択率）が最も高い。

【２１９０】

また、Ｃ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率は、通常遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。したがって、通常遊技状態とＣ時短遊技状態との間で遊技状態が移行したとしても、普通図柄の当選確率は変更されないこととなる。

【２１９１】

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

【２１９２】

［７－３－６．普通図柄判定テーブル］

図１５１は、第５のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図１５１に示す普通図柄判定テーブルは、第５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２１９３】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過口５１２６Ａ、５１２６Ｂを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。

【２１９４】

「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。

【２１９５】

図１５１に示される普通図柄判定テーブルには、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとが対応づけられて規定されている。

【２１９６】

また、図１５１の「参考」の欄は、通常遊技状態における普通図柄の当り判定の選択率（図１５０参照）と、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」の選択率との合算選択率を参考として図示したものであり、通常遊技状態において「普通図柄当り」と判定され、かつ、後述するように通常遊技状態において普通電動役物５１４６（普電用シャッタ５１４７）が有利に開放する「普通図柄当り時選択図柄コマンドｆｚ１」が判定されるときの「通常遊技状態の合算選択率」を説明するためのものである。

【２１９７】

メインＣＰＵ２０１は、図１５１に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄の当落判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定する。

【２１９８】

図１５１に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当落判定値データの結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【２１９９】

例えば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～１６２のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が１６３～６５５３５のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ２」を選択する。

【２２００】

そして、図１５１の「参考」の欄に示すように、通常遊技状態において普通図柄当り判定値データの選択率は「９８／１００」（図１５０参照）であり、「普通図柄当り時選択図柄コマンドｆｚ１」の選択率は約「１／４０２．０６」であるところ、通常遊技状態において最終的に「普通図柄当り時選択図柄コマンドｆｚ１」が決定されるための「通常遊技状態の合算選択率」は、約「１／４１０．３」に設定されている。

【２２０１】

また、本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、選択されるように構成されている。

【２２０２】

本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図１５０参照）を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図１５１参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【２２０３】

［７－３－７．普通図柄当り種類決定テーブル］

図１５２は、第５のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。なお、図１５２に示す普通図柄当り種類決定テーブルは、第５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２２０４】

普通図柄当り種類決定テーブルは、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに応じて、普通電動役物５１４６（普電用シャッタ５１４７）の開放パターンを決定する際に参照される。

【２２０５】

図１５２に示される普通図柄当り種類決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り時

選択図柄コマンドと、普通電動役物５１４６の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【２２０６】

メインＣＰＵ２０１は、図１５２に示される普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物５１４６の開放パターンを決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した普通電動役物５１４６の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【２２０７】

本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」であると、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間５００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間３０００ｍｓｅｃに決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」であると、１回目の開放時間１００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放時間なしに決定する。

【２２０８】

このため、通常遊技状態であっても、普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」が選択された場合には、普通電動役物５１４６の有利な開放パターンが決定され、始動口５１４０への遊技球の入球が可能になっている。

【２２０９】

また、通常遊技状態において普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」が選択された場合には、１回目の開放が行われる前に、所定時間（例えば、１００００ｍｓｅｃ）の開放待機時間を設定するようにしてもよい。この開放待機時間を設定することにより、遊技者に普通電動役物５１４６への入球を促す促進演出（例えば、右を狙え！と表示するような演出）を実行するための時間を確保することができる。この促進演出を実行することにより、普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」が選択されたにもかかわらず、普通電動役物５１４６に遊技球が入球されないという、所謂パンクが発生することを回避しやすくなるため、遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。

【２２１０】

また、本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」であると、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間５００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間３０００ｍｓｅｃに決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」であると、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間５００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃに決定する。

【２２１１】

このように、本実施形態では、同じ普通図柄当り時選択図柄コマンド（例えば、「ｆｚ２」）であったとしても、遊技状態に応じて、普通電動役物５１４６の開放パターンが異なるように構成されている。

【２２１２】

そして、Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合には、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物５１４６の有利な開放パターンが決定され、始動口５１４０への遊技球の入球が可能になっている。

【２２１３】

なお、Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態において普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」または「ｆｚ２」が選択された場合にも、１回目の開放が行われる前に、所定時間（例えば、５０００ｍｓｅｃ）の開放待機時間を設定するようにしてもよい。

【２２１４】

［７－３－８．普通図柄の変動パターンテーブル］

図１５３は、第５のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図１５３に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２２１５】

図１５３に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、通過口５１２６Ａ、５１２６Ｂを遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。また、図１５３の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【２２１６】

メインＣＰＵ２０１は、図１５３に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。

【２２１７】

そして、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された普通図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。

【２２１８】

ここで、図１５３の「普通図柄当り時選択図柄コマンド」において図示された「ロング開放」とは、普通電動役物５１４６の開放時間が長い有利な開放パターン（図１５２参照）をいい、本実施形態では、通常遊技状態における普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」、Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態における普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」、「ｆｚ２」をいう。また、「ショート開放」とは、普通電動役物５１４６の開放時間が短い不利な開放パターン（図１５２参照）をいい、本実施形態では、通常遊技状態における普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」をいい、Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態においては行われない。

【２２１９】

図１５３の「備考」の欄に示される「ノーマルリーチ」とは、通常遊技状態において普通電動役物５１４６が有利に開放する普通図柄当り時選択図柄コマンドｆｚ１が決定された可能性があることを示唆する演出である。また、「スーパーリーチ」とは、通常遊技状態において普通電動役物５１４６が有利に開放する普通図柄当り時選択図柄コマンドｆｚ１が決定された可能性が高いことを示唆する演出である。また、「スペシャルリーチ」とは、通常遊技状態において普通電動役物５１４６が有利に開放する普通図柄当り時選択図柄コマンドｆｚ１が決定された可能性が極めて高いことを示唆する演出である。すなわち、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」及び「スペシャルリーチ」は、通常遊技状態において「ロング開放」が決定された可能性を示唆する演出であり、始動口５１４０への遊技球の入球が可能になることを示唆する演出であるともいえる。

【２２２０】

また、「通常変動」とは、普通図柄の可変表示時間が通常の変動であり、「短縮変動」とは、普通図柄の可変表示時間が短い変動である。

【２２２１】

図１５３に示す普通図柄の変動パターンテーブルにおいては、通常遊技状態である場合に、普通図柄の当落判定値データが「普通図柄当り判定値データ」、かつ普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」であるときには、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」または「スペシャルリーチ」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【２２２２】

また、通常遊技状態である場合に、普通図柄の当落判定値データが「普通図柄当り判定値データ」、かつ普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」であるときには、「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」または「スペシャルリーチ」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【２２２３】

また、通常遊技状態である場合に、普通図柄の当落判定値データが「普通図柄ハズレ判定値データ」であるときには、「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」または「スペシャルリーチ」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【２２２４】

また、Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合には、「短縮変動」を行うための普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とが決定されるように構成されている。

【２２２５】

Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合に、普通図柄の可変表示時間として短い可変表示時間が決定されることにより、第２通過口５１２６Ｂを遊技球が通過した際に、普通電動役物５１４６を素早く作動をさせて、単位時間あたりの始動口５１４０への遊技球の入球率を高めることができる。

【２２２６】

［７－４．主制御処理］

第５のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理について説明し、メインＣＰＵ２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【２２２７】

なお、第５のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【２２２８】

［７－４－１．特別図柄制御処理］

次に、図１５４を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図１５４は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【２２２９】

図１５４に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ５００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５００１の処理を実行した後、処理をＳ５００２に移す。

【２２３０】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ５００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【２２３１】

Ｓ５００２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【２２３２】
　Ｓ５００２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ５００２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５００４に移す。
【２２３３】
　一方、Ｓ５００２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ５００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５００３に移す。
【２２３４】
　Ｓ５００３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄が可変表示開始であるか否かを判定する。
【２２３５】
　Ｓ５００３において特別図柄が可変表示開始でないと判定された場合（Ｓ５００３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【２２３６】
　一方、Ｓ５００３において特別図柄が可変表示開始であると判定された場合（Ｓ５００３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５００４に移す。
【２２３７】
　Ｓ５００４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図１５５を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５００３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【２２３８】
　なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ５００１～Ｓ５００４）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【２２３９】
［７－４－２．特別図柄管理処理］
　次に、図１５５を参照して、特別図柄制御処理（図１５４参照）中のＳ５００４でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図１５５は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【２２４０】
　また、図１５５に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。
【２２４１】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ５０２１）。
【２２４２】
　Ｓ５０２１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ５０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図１５４参照）に戻す。
【２２４３】
　一方、Ｓ５０２１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ５０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０２２に移す。
【２２４４】
　Ｓ５０２２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０２２の処理を実行した後、処理をＳ５０２３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０２２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ５０２３以降の処理を行う。
【２２４５】
　Ｓ５０２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この

Ｓ５０２３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図１５６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０２４に移す。

【２２４６】

Ｓ５０２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ５０２４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図１５７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０２５に移す。

【２２４７】

Ｓ５０２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ５０２５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図１５８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０２６に移す。

【２２４８】

Ｓ５０２６において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ５０２６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図１６０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０２７に移す。

【２２４９】

Ｓ５０２７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ５０２７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図１６１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０２８に移す。

【２２５０】

Ｓ５０２８において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ５０２８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図１６２を参照して後述する。

【２２５１】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０２３～Ｓ５０２８の処理を終了後、処理を特別図柄制御処理（図１５４参照）に戻す。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ５００３で呼び出されている場合には処理をＳ５００４に戻し、Ｓ５００６で呼び出されている場合には処理をＳ５００７に戻し、Ｓ５００９で呼び出されている場合には処理をＳ５０１０に戻し、Ｓ５０１２で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【２２５２】

［７－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図１５６を参照して、特別図柄管理処理（図１５５参照）中のＳ５０２３でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図１５６は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【２２５３】

図１５６に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ５０３１）。

【２２５４】

Ｓ５０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ５０３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。

【２２５５】

一方、Ｓ５０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ５０３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０３３に移す。
【２２５６】
Ｓ５０３３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域（０）にシフトし、特別図柄始動記憶領域（２）～特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を特別図柄始動記憶領域（１）～特別図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０３３の処理を実行した後、処理をＳ５０３４に移す。
【２２５７】
Ｓ５０３４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図１４６参照）を参照し、特別図柄判定領域（０）に記憶された特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施形態では、時短当り、小当り及び大当りのうちいずれであるかが判定される。また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０３４の処理を実行した後、処理をＳ５０３５に移す。
【２２５８】
Ｓ５０３５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ５０３４）の結果（例えば、時短当り、小当り、大当り）に対応する特別図柄の停止図柄を決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図１４７参照）を参照し、特別図柄判定領域（０）に記憶された特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０３５の処理を実行した後、処理をＳ５０３６に移す。
【２２５９】
Ｓ５０３６において、メインＣＰＵ２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図１４８参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ５０３５）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施形態では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は１つであってもよいし、小当りの種類は１つであってもよいし、時短当りの種類は複数種類あってよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０３６の処理を実行した後、処理をＳ５０３７に移す。
【２２６０】
Ｓ５０３７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図１４９参照）を参照し、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄判定領域（０）に記憶された演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の可変表示時間とを決定する。なお、本実施形態においては、遊技状態に関わらず、図１４９に示す特別図柄の変動パターンテーブルを参照しているが、遊技状態に応じて、参照する変動パターンテーブルを異ならせてもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０３７の処理を実行した後、処理をＳ５０３８に移す。
【２２６１】
Ｓ５０３８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ５０３７）で決定された特別図柄の可変表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表示部５１６０に特別図柄の変動表示を開始させる。この特別図柄の待ち時間は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとし

て減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０３８の処理を実行した後、処理をＳ５０３９に移す。

【２２６２】

Ｓ５０３９において、メインＣＰＵ２０１は、時短終了管理処理を行う。第５のパチンコ遊技機では、第１のパチンコ遊技機とは異なり、「特別図柄の可変表示を開始したとき」に、時短回数が減算される。この処理では、時短回数カウンタから１を減算し、時短回数カウンタ＝０になると、時短フラグをクリアし、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行うことになる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０３９の処理を実行した後、処理をＳ５０４０に移す。

【２２６３】

Ｓ５０４０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図１５５のＳ５０２４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０４０の処理を実行した後、処理をＳ５０４１に移す。

【２２６４】

Ｓ５０４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０４１の処理を実行した後、処理をＳ５０４２に移す。

【２２６５】

Ｓ５０４２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０４２の処理を実行した後、処理をＳ５０４３に移す。

【２２６６】

Ｓ５０４３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄の変動パターンコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。

【２２６７】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ５０４２）および特別図柄の変動パターンコマンド送信予約処理（Ｓ５０４３））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【２２６８】

［７－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図１５７を参照して、特別図柄管理処理（図１５５参照）中のＳ５０１４でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図１５７は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【２２６９】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ５０５１）。

【２２７０】

Ｓ５０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ５０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。

【２２７１】

一方、Ｓ５０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ５０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０５２に移す。

【２２７２】

Ｓ５０５２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図１５５のＳ５０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０５２の処理を実行した後、処理をＳ５０５３に移す。

【２２７３】

Ｓ５０５３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ５２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０５３の処理を実行した後、処理をＳ５０５４に移す。

【２２７４】

Ｓ５０５４において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１～３のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０５４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。

【２２７５】

［７－４－５．特別図柄遊技判定処理］

次に、図１５８を参照して、特別図柄管理処理（図１５５参照）中のＳ５０２５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図１５８は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【２２７６】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ５０７１）。

【２２７７】

Ｓ５０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ５０７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。

【２２７８】

一方、Ｓ５０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ５０７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０７２に移す。

【２２７９】

Ｓ５０７２において、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【２２８０】

Ｓ５０７２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ５０７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０７３に移す。一方、Ｓ５０７２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ５０７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０７８に移す。

【２２８１】

Ｓ５０７３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【２２８２】
　Ｓ５０７３において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ５０７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０７４に移す。一方、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ５０７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０７８に移す。
【２２８３】
　Ｓ５０７４において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が時短開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【２２８４】
　Ｓ５０７４において、時短当りでないと判定した場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０７７に移す。一方、Ｓ５０７４において、時短当りであると判定した場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５０７５に移す。
【２２８５】
　Ｓ５０７５において、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態あるか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグを参照し、Ａ時短遊技状態を示す時短フラグ＝１であるか否かを判定する。そして、Ａ時短遊技状態でないと判定した場合には、Ｃ時短状態設定処理を行うために処理をＳ５０７６に移し、Ａ時短遊技状態であると判定した場合には、Ｃ時短状態設定処理を行わずに処理をＳ５０７７に移す。この処理によって、Ａ時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、「時短当り」の決定を無効とすることができる。
【２２８６】
　Ｓ５０７６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短状態設定処理を行う。このＣ時短状態設定処理では、図１４８に示す当り種類決定テーブルを参照し、時短当りの選択図柄コマンド「ｚ５」に基づいて、遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、Ｃ時短遊技状態を示す時短フラグ＝３をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタ＝１をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０７６の処理を実行した後、処理をＳ５０７７に移す。
【２２８７】
　Ｓ５０７７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図１５９を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。
【２２８８】
　Ｓ５０７８において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１１８４を介して例えばホールコンピュータ１１８６（いずれも図１４５参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０７８の処理を行った後、処理をＳ５０７９に移す。
【２２８９】
　Ｓ５０７９において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、開放される大入賞口５１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ５０８０）、外部端子板１１８４への大当り信号セット処理（Ｓ５０８１）を行う。
【２２９０】
　Ｓ５０８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開

放準備処理（図１５５のＳ５０２６参照）が行われることとなる。
【２２９１】
　Ｓ５０８３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ５０８３）を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるときに、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理を行う。なお、小当りのときには、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理は行われない。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。
【２２９２】
　Ｓ５０８４において、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるときには大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行い、小当りであるときには小当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り開始表示コマンドまたは小当り開始表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ５２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０８４の処理を実行した後、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。
【２２９３】
　なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ５０７１～Ｓ５０８４）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【２２９４】
［７－４－６．特別図柄遊技終了処理］
　次に、図１５９を参照して、特別図柄遊技判定処理（図１５８参照）中のＳ５０７７でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図１５９は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【２２９５】
　Ｓ５０９２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理が行われると、次回の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５０９２の処理を実行した後、処理をＳ５０９３に移す。
【２２９６】
　Ｓ５０９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ５０９４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ５０９４の処理後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図１５８参照）に戻す。
【２２９７】
［７－４－７．大入賞口開放準備処理］
　次に、図１６０を参照して、特別図柄管理処理（図１５５参照）中のＳ５０２６でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図１６０は、第５のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【２２９８】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ５１０１）。

【２２９９】
　Ｓ５１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ５１０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。
【２３００】
　一方、Ｓ５１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ５１０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５１０２に移す。
【２３０１】
　Ｓ５１０２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開閉実行回数カウンタ値をロードする。大入賞口開閉実行回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態のラウンド数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の開放回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開閉実行回数カウンタの計数値（大入賞口開閉実行回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１０２の処理を実行した後、処理をＳ５１０３に移す。
【２３０２】
　Ｓ５１０３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開閉実行回数カウンタ値が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施形態では、図１４８の当り種類決定テーブルに示したように、大当り遊技状態のラウンド数の上限値は４ラウンドまたは１０ラウンドであり、小当り遊技状態の開放回数の上限値は８回または１０回である。
【２３０３】
　Ｓ５１０３において大入賞口の開閉実行回数が上限値であると判定された場合（Ｓ５１０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５１０４に移す。
【２３０４】
　Ｓ５１０４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ５１０４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図１５５のＳ５０２８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１０４の処理を実行した後、処理をＳ５１０５に移す。
【２３０５】
　Ｓ５１０５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。
【２３０６】
　Ｓ５１０６において、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるときには大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行い、小当りであるときには小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドまたは小当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ５１０６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。
【２３０７】
　Ｓ５１０３に戻って、大入賞口の開閉実行回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ５１０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５１０７に移す。
【２３０８】
　Ｓ５１０７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開閉実行回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１０７の処理を実行した後、処理をＳ５１０８に移す。
【２３０９】
　Ｓ５１０８において、メインＣＰＵ２０１は、開放する大入賞口の決定処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大入賞口５

１３１を決定し、小当り遊技制御処理の実行時であれば大入賞口５１３１が決定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１０８の処理を実行した後、処理をＳ５１０９に移す。

【２３１０】

Ｓ５１０９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口５１３１の開放回数、大入賞口５１３１の最大開放時間、大入賞口５１３１への最大入球個数、大入賞口入球時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば大入賞口５１３１の開放回数が相当する。なお、１ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口５１３１が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口５１３１の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１０９の処理を実行した後、処理をＳ５１１０に移す。

【２３１１】

なお、本実施形態において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大２９０００ｍｓｅｃにセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１５００ｍｓｅｃまたは最大２０００ｍｓｅｃにセットされる。大入賞口への最大入球個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１０個に設定され、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１０個に設定されている。大入賞口５１３１への入球時の賞球数は、例えば１５個に設定されている。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットまたは設定される値は上記に限られない。

【２３１２】

Ｓ５１１０において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口５１３１を開放させるための大入賞口開閉制御処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１１０の処理を実行した後、処理をＳ５１１１に移す。

【２３１３】

Ｓ５１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ５１１１）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図１５５のＳ５０２７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１１１の処理を実行した後、処理をＳ５１１２に移す。

【２３１４】

Ｓ５１１２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１１２の処理を実行した後、処理をＳ５１１３に移す。

【２３１５】

Ｓ５１１３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１１３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。

【２３１６】

［７－４－８．大入賞口開放制御処理］

次に、図１６１を参照して、特別図柄管理処理（図１５５参照）中のＳ５０２７でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図１６１は、第５のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【２３１７】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ５１２１）。

【２３１８】

Ｓ５１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ５１２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。

【２３１９】

一方、Ｓ５１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ５１２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５１２２に移す。

【２３２０】

Ｓ５１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口５１３１に入球した遊技球の個数が最大入球個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入球個数を計数する大入賞口カウントスイッチ５１３２（図１４５参照）により計数された値が最大入球個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ５１３２により計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。

【２３２１】

Ｓ５１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口５１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をＳ５１２３に移し、大入賞口５１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をＳ５１２８－１に移す。

【２３２２】

Ｓ５１２８－１において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態（大当りフラグがオン）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ５１２４に移し、大当り遊技状態でない（すなわち、小当り遊技状態である）と判定した場合には、処理をＳ５１２８－２に移す。

【２３２３】

Ｓ５１２３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口５１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図１６０のＳ５１０９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【２３２４】

Ｓ５１２３において大入賞口５１３１の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ５１２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。

【２３２５】

一方、Ｓ５１２３において大入賞口５１３１の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ５１２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５１２４に移す。

【２３２６】

Ｓ５１２４において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口５１３１の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１２４の処理を実行した後、処理をＳ５１２５に移す。

【２３２７】

Ｓ５１２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ５１２５）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図１５５のＳ５０２６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１２５の処理を実行した後、処理をＳ５１２６に移す。

【２３２８】

Ｓ５１２６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１２６の処理を実行した後、処理をＳ５１２７に移す。

【２３２９】

Ｓ５１２７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態のときであれば、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。なお、小当り遊技状態のときには、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理は行われない。そして、Ｓ５１２７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。

【２３３０】

Ｓ５１２８－２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口５１３１を閉鎖させるための閉鎖設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１２８－２の処理を実行した後、処理をＳ５１２８－３に移す。

【２３３１】

Ｓ５１２８－３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、大当り終了処理（図１５５のＳ５０２８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１２８－３の処理を実行した後、処理をＳ５１２８－４に移す。

【２３３２】

Ｓ５１２８－４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１２８－４の処理を実行した後、処理をＳ５１２８－５に移す。

【２３３３】

Ｓ５１２８－５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された小当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ５１２８－５の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２３３４】

［７－４－９．大当り終了処理］

次に、図１６２を参照して、特別図柄管理処理（図１５５参照）中のＳ５０２８でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図１６２は、第５のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【２３３５】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ５１３１）。

【２３３６】

Ｓ５１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ５１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図１５５参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図１５４参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【２３３７】

一方、Ｓ５１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ５１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５１３２に移す。

【２３３８】

Ｓ５１３２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、大当り遊技状態や小当り遊技状態に関わる各種カウンタ値（大入賞口開放回数カウンタ値、大入賞口入賞カウンタ値等）、時短当りフラグ、小当りフラグ、大当りフラグ、図柄確定数カウンタの値等をクリアする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１３２の処理を実行した後、処理をＳ５１３３に移す。

【２３３９】

Ｓ５１３３において、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短状態設定処理を行う。このＡ時短状態設定処理では、図１４８に示す当り種類決定テーブルを参照し、時短当りの選択図柄コマンドに基づいて、遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。具体的には、時短当りの選択図柄コマンド「ｚ１」及び「ｚ２」のいずれであっても、Ａ時短遊技状態を示す時短フラグ＝１をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタ＝１０をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１３２の処理を実行した後、処理をＳ５０３４に移す。

【２３４０】

Ｓ５１３４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図１５９を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１３４の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１５５参照）に戻す。

【２３４１】

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

【２３４２】

［７－４－１０．普通図柄制御処理］

次に、図１６３を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ４０でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図１６３に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【２３４３】

図１６３は、第５のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図１６３に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【２３４４】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ５３００）。

【２３４５】

Ｓ５３００において普通図柄の待ち時間が０でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のＳ４１（図２１参照）に移す。一方、普通図柄の待ち時間が０であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５３０１に移す。

【２３４６】

Ｓ５３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３０１の処理を実行した後、処理をＳ５３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ５３１０以降の処理を行う。

【２３４７】

Ｓ５３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このＳ５３１０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図１６４を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５３２０に移す。

【２３４８】

Ｓ５３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このＳ５３２０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である

。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５３３０に移す。

【２３４９】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示時間が終了したか否かの管理を行い、普通図柄の可変表示時間が終了したときには、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。なお、普通図柄の可変表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の可変表示時間が終了することを待機することになる。

【２３５０】

Ｓ５３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ５３３０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５３４０に移す。

【２３５１】

この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物１４６の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物１４６の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。

【２３５２】

また、普通電動役物１４６の開放パターン設定処理では、図１５２に示す普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物５１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した普通電動役物５１４６の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【２３５３】

Ｓ５３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ５３４０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５３５０に移す。

【２３５４】

この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ５３３０の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物５１４６の開放パターンに従って、普通電動役物１４６の開放処理を行う。そして、普通電動役物１４６の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットする。

【２３５５】

Ｓ５３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ５３５０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。メインＣＰＵ２０１は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【２３５６】

この普通図柄当り終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ５３１０～Ｓ５３４０において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域（０）に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【２３５７】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（Ｓ５３００～Ｓ５３５０）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【２３５８】

［７－４－１１．普通図柄可変表示開始処理］
次に、図１６４を参照して、普通図柄制御処理（図１６３参照）中のＳ５３１０でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図１６４は、第５のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【２３５９】
図１６４に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ５３１１）。
【２３６０】
Ｓ５３１１において普通図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図１６３参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５３１２に移す。
【２３６１】
Ｓ５３１２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（０）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（２）～普通図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３１２の処理を実行した後、処理をＳ５３１３に移す。
【２３６２】
Ｓ５３１３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図１５０に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３１３の処理を実行した後、処理をＳ５３１４に移す。
【２３６３】
Ｓ５３１４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図１５１に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３１４の処理を実行した後、処理をＳ５３１５に移す。
【２３６４】
Ｓ５３１５において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図１５３に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３１５の処理を実行した後、処理をＳ５３１６に移す。
【２３６５】
Ｓ５３１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理（Ｓ５３１５）で決定された普通図柄の可変表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。この普通図柄の待ち時間は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３１６の処理を実行した後、処理をＳ５３１７に移す。
【２３６６】
Ｓ５３１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行

って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図１６３のＳ５３２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３１７の処理を実行した後、処理をＳ５３１８に移す。

【２３６７】

Ｓ５３１８において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。

【２３６８】

［７－５．サブ制御処理］

次に、図１６５を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図１６５は、第５のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【２３６９】

図１６５に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ５５００）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５１０に移す。

【２３７０】

なお、上述の初期化処理（Ｓ５５００）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のＳ５５１０～Ｓ５５８０の処理が繰り返し実行される。

【２３７１】

Ｓ５５１０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド入力ポート３０８（図１４５参照）の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート３０８にセットされている主制御回路２００（図１４５参照）から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５２０に移す。

【２３７２】

Ｓ５５２０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ５５１０の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３０に移す。

【２３７３】

Ｓ５５３０において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図１６６を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５４０に移す。

【２３７４】

Ｓ５５４０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４（図１４５参照）に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５５０に移す。

【２３７５】

Ｓ５５５０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５（図１４５参照）に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウン

ドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５６０に移す。

【２３７６】

Ｓ５５６０において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６（図１４５参照）に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５７０に移す。

【２３７７】

Ｓ５５７０において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７（図１４５参照）に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【２３７８】

［７－５－１．演出態様決定処理］

次に、図１６６を参照して、サブ制御回路処理（図１６５参照）中のＳ５５３０でサブＣＰＵ３０１により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図１６６は、第５のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【２３７９】

Ｓ５５３１において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、表示装置７に表示される表示演出の態様や、スピーカ３２から出力される音演出の態様等を定めた演出パターンが決定される。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３２に移す。

【２３８０】

Ｓ５５３２において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ５５３１において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３３に移す。

【２３８１】

Ｓ５５３３において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ５５３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３４に移す。

【２３８２】

Ｓ５５３４において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ５５３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３５に移す。

【２３８３】

Ｓ５５３５において、サブＣＰＵ３０１は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ５５３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３６に移す。

【２３８４】

Ｓ５５３６において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ５５３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を

終了し、処理を描画制御処理（図１６５参照）に戻す。
【２３８５】
［７－５－２．演出パターン決定処理］
次に、図１６７を参照して、演出態様決定処理（図１６６参照）中のＳ５５３１でサブＣＰＵ３０１により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図１６７は、第５のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【２３８６】
Ｓ５５３１－１において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「普通図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。
【２３８７】
Ｓ５５３１－１において「普通図柄の変動パターンコマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－２に移す。一方、「普通図柄の変動パターンコマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－３に移す。
【２３８８】
Ｓ５５３１－２において、サブＣＰＵ３０１は、演出用識別図柄の変動演出決定処理を行う。この「演出用識別図柄の変動演出」とは、普通電動役物５１４６の「ロング開放」が決定されたことを示唆する演出として、演出用識別図柄を所定の変動態様で変動表示させる演出である。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１６６参照）に戻す。
【２３８９】
Ｓ５５３１－３において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド」であるか否かを判定する。
【２３９０】
「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド」とは、上述したように、通常遊技状態における普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」、Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態における普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」、「ｆｚ２」をいう。
【２３９１】
Ｓ５５３１－３において「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－４に移す。一方、「ロング開放に対応した普通電動役物の開放パターンコマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－５に移す。
【２３９２】
Ｓ５５３１－４において、サブＣＰＵ３０１は、始動口開放演出決定処理を行う。この「始動口開放演出」とは、普通電動役物５１４６の「ロング開放」が行われ、始動口５１４０への遊技球の入球が可能になっていることを報知する演出である。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１６６参照）に戻す。
【２３９３】
Ｓ５５３１－５において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。
【２３９４】
Ｓ５５３１－５において「特別図柄の変動パターンコマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－６に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－１１に移す。
【２３９５】

Ｓ５５３１－６において、サブＣＰＵ３０１は、特別演出決定処理を行う。この「特別演出」とは、特別図柄の可変表示、小当り遊技状態中に行われる背景演出であり、複数回の小当り遊技状態にわたって行われる共通する演出である。この特別演出としては、「ボーナスタイム基本演出」と「ボーナスタイム特化演出」とを有しており、サブＣＰＵ３０１は、遊技状態を参照し、通常遊技状態またはＣ時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム基本演出」を決定し、Ａ時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム特化演出」を決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１６６参照）に戻す。

【２３９６】

Ｓ５５３１－７において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドの種類に応じて、後述するボーナスタイムにおける特別図柄の変動演出を決定するボーナスタイム変動演出決定処理を行う。

【２３９７】

このボーナスタイム変動演出決定処理においては、図１４９の「備考」の演出に対応するように、「時短当りの変動パターンコマンド」であるときには「巻き戻し演出」を行うための演出パターンを決定し、「大当りの変動パターンコマンド」であるときには「全回転リーチ」または「大当り報知用リーチ」を行うための演出パターンを決定し、「小当りの変動パターンコマンド」であるときには「短縮変動」または「大当り報知用リーチ」を行うための演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１６６参照）に戻す。

【２３９８】

Ｓ５５３１－８において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【２３９９】

Ｓ５５３１－８において「小当り開始表示コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－９に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－１０に移す。

【２４００】

Ｓ５５３１－９において、サブＣＰＵ３０１は、特別演出決定処理を行う。この処理は、上記Ｓ５５３１－６と同様であり、通常遊技状態またはＣ時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム基本演出」を決定し、Ａ時短遊技状態であるときには「ボーナスタイム特化演出」を決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１６６参照）に戻す。

【２４０１】

Ｓ５５３１－１０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【２４０２】

Ｓ５５３１－１０において「大当り開始表示コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－１１に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－１２に移す。

【２４０３】

Ｓ５５３１－１１において、サブＣＰＵ３０１は、「ボーナスタイム特化演出」を決定するボーナスタイム特化演出決定処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１６６参照）に戻す。

【２４０４】

Ｓ５５３１－１２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。

【２４０５】

Ｓ５５３１－１２において「遊技状態指定コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－１３に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でない

と判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５５３１－１４に移す。
【２４０６】
Ｓ５５３１－１３において、サブＣＰＵ３０１は、遊技状態指定コマンドの種類に応じて遊技状態を設定する遊技状態設定処理を行う。具体的には、通常遊技状態を示す遊技状態指定コマンドであれば、通常遊技状態データをワークＲＡＭ３０３の状態記憶領域にセットし、Ａ時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドであれば、Ａ時短遊技状態データをワークＲＡＭ３０３の状態記憶領域にセットし、Ｃ時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドであれば、Ｃ時短遊技状態データをワークＲＡＭ３０３の状態記憶領域にセットする。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１６６参照）に戻す。
【２４０７】
Ｓ５５３１－１４において、サブＣＰＵ３０１は、その他、メインＣＰＵ２０１から送信された各種コマンドに応じた演出パターンを決定する。その後、サブＣＰＵ３０１は、Ｓ５０８４の処理を実行した後、演出パターン決定処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１６６参照）に戻す。
【２４０８】
上述した「ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出（特別演出）」、「巻き戻し演出」及び「始動口開放演出」については、詳しくは図１７０を用いて後述する。
【２４０９】
［７－６．遊技状態の移行図］
次に、図１６８を参照して、第５のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図１６８は、第５のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【２４１０】
上述したように、本実施形態においては、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、Ａ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。
【２４１１】
このため、通常遊技状態においては、第１通過口５１２６Ａに遊技球が入球したことを契機として、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定）により「普通図柄当り」が判定され、普通電動役物５１４６の「ロング開放」に対応した普通図柄当り時選択図柄コマンドｆｚ１が決定されること（約１／４２０．３の確率）で、始動口５１４０への遊技球の入球が可能になる。
【２４１２】
始動口５１４０に遊技球が入球すると、特別図柄の始動情報が抽出される。そして、本実施形態においては、特別図柄の保留数は４つであることから、始動口５１４０に５個以上の遊技球が入球すると、当該判定の特別図柄判定領域（０）、４つの特別図柄始動記憶領域（１）～（４）に始動情報が記憶され、合計５回の特別図柄の抽選（特別図柄の当り判定）が行われることになる。
【２４１３】
特別図柄の抽選（特別図柄の当り判定）により、第１の確率（約１／３１９の確率）で「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。本実施形態においては、上述したように、１０ラウンドの大当り遊技状態であれば、１５００個の遊技球が払い出し可能になり、４ラウンドの大当り遊技状態であれば、６００個の遊技球が払い出し可能に構成されている。
【２４１４】
特別図柄の抽選（特別図柄の当り判定）により、第２の確率（約１／１．６４の確率）で「小当り」と判定されると、小当り遊技状態に移行する。本実施形態においては、上述したように、小当り遊技状態であれば、１５０個の遊技球が払い出し可能に構成されている。なお、小当り遊技状態に移行したことを契機として、遊技状態が移行することはない

。
【２４１５】
特別図柄の抽選（特別図柄の当り判定）により、第３の確率（約１／２．５９の確率）で「時短当り」と判定されると、Ｃ時短遊技状態に移行する。
【２４１６】
大当り遊技状態に移行した後には、Ａ時短遊技状態に移行する。このＡ時短遊技状態は、Ａ時短遊技状態の終了条件として、「時短回数１０回終了（図１４８参照）」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。
【２４１７】
Ｃ時短遊技状態は、Ｃ時短遊技状態の終了条件として、「時短回数１回終了（図１４８参照）」と「大当り遊技状態への移行」とのいずれかの条件が成立したことに設定されている。
【２４１８】
また、本実施形態では、「時短回数」の計数は、特別図柄の可変表示が開始したときに行われているが、特別図柄の可変表示が終了したときに行われてもよい。
【２４１９】
Ａ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態では、普通電動役物５１４６の「ロング開放」が行われるので（図１５２参照）、始動口５１４０への遊技球の入球が可能になり、再び特別図柄の抽選を受けることができる。
【２４２０】
本実施形態においては、特別図柄の抽選においてハズレが決定されず、始動口５１４０に遊技球が入球すると、「大当り」、「小当り」または「時短当り」のいずれかが決定される。そして、「大当り」または「小当り」が決定されれば所定数の遊技球の払い出しの機会（以下「ボーナスタイム」という）が付与され、「時短当り」が決定されればＣ時短遊技状態に移行して、再び遊技球を始動口５１４０に入球させて、さらに「ボーナスタイム」を延長させることができる。なお、上述したように、特別図柄の抽選において相対的に低い確率で「ハズレ」が決定されるように構成してもよい。
【２４２１】
ところで、Ａ時短遊技状態はＣ時短遊技状態と比べて時短回数が多くなるように設定されている。そのため、Ａ時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定された場合に、当該「時短当り」の決定に伴い滞在中のＡ時短遊技状態からＣ時短遊技状態に移行させてしまうと、実行され得るはずの時短回数が少なくなってしまう恐れがあり、結果として遊技者に不利になってしまう可能性がある。
【２４２２】
そこで、第５のパチンコ遊技機においては、Ａ時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、当該「時短当り」の決定を無効とする処理（図１５８に示すＳ５０７５の処理）を実行することによって、Ａ時短遊技状態からＣ時短遊技状態に移行しないように制御される。このため、Ａ時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、実行中のＡ時短遊技状態が継続して実行され得るように構成されている。
【２４２３】
なお、Ａ時短遊技状態の終了後に「時短当り」が決定される始動情報が保留記憶の中に残って記憶されている場合には、この「時短当り」が決定される始動情報に基づいてＣ時短遊技状態に移行可能となっているため、Ａ時短遊技状態に移行した場合であっても、時短遊技状態が再継続する可能性が維持されるように構成されている。
【２４２４】
なお、Ｃ時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定された場合には、第１のパチンコ遊技機と同様に、新たなＣ時短遊技状態を重ねて実行するように構成することが理想だが、制御処理を簡略化するためにＡ時短遊技状態と同様に、Ｃ時短遊技状態中にＣ時短当りの決定を無効とするように構成してもよい。

【２４２５】
なお、第５のパチンコ遊技機においては、時短遊技状態として、Ａ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態の２つの時短遊技状態を備えているが、第１のパチンコ遊技機のように、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態の３つの時短遊技状態を備えてもよい。
【２４２６】
［７－７．ボーナスタイムの説明］
上述したように、始動口５１４０に遊技球が入球することにより「ボーナスタイム」が設けられている。この「ボーナスタイム」の仕組みについて説明する。図１６９は、第５のパチンコ遊技機におけるボーナスタイムを説明する説明図の一例である。
【２４２７】
ここで、図１６９においては、上から順に、特別図柄の抽選の「判定順番」、特別図柄判定領域（０）を示す「当該」及び特別図柄始動記憶領域（１）～（４）を示す「保留記憶」を図示し、「当該」及び「保留記憶」に記憶されてる始動情報を「丸」で図示している。また、始動情報の「丸」には、小当りが決定される始動情報であるときには「小」、時短当りが決定される始動情報であるときには「時」、大当りが決定される始動情報であるときには「大」を図示している。
【２４２８】
図１６９（ａ）は、普通電動役物５１４６の「ロング開放」が行われ、始動口５１４０に５個以上の遊技球が入球し、すべての特別図柄の抽選において「小当り」と決定されるときの一例である。
【２４２９】
図１６９（ａ）に示すように、すべての特別図柄の抽選において「小当り」と決定された場合には、合計５回の小当り遊技が行われて、ボーナスタイムが終了している。図１６９（ａ）に示した場合には、小当り遊技×５回＝１５０×５＝６００個の遊技球が払い出し可能となっている。
【２４３０】
図１６９（ｂ）は、普通電動役物５１４６の「ロング開放」が行われ、始動口５１４０に５個以上の遊技球が入球し、５番目の特別図柄の抽選で「時短当り」と決定されるとき以降の一例である。
【２４３１】
図１６９（ｂ）に示すように、１～４番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、５番目の特別図柄の抽選においては、「時短当り」と決定され、その特別図柄の可変表示の終了後にＣ時短遊技状態に移行する。
【２４３２】
Ｃ時短遊技状態に移行すると、第２通過口５１２６Ｂに遊技球が通過したことを契機として、普通電動役物５１４６の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口５１４０に入球させることが可能になる。
【２４３３】
５番目の特別図柄の抽選後は、「当該」及び「保留記憶１～４」はデフォルトデータ（空白データ）になっている（「当該」及び「保留記憶１～４」の始動情報をすべて消化している）ことから、始動口５１４０に５個以上の遊技球が入球することにより、Ｃ時短遊技状態を契機として、「当該」及び「保留記憶」に５つの始動情報が新たに記憶されることになる。
【２４３４】
図１６９（ｂ）に示すように、６番目と７番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、８番目の特別図柄の抽選においては、再び「時短当り」と決定され、その特別図柄の可変表示の終了後にＣ時短遊技状態に移行する。
【２４３５】
Ｃ時短遊技状態に移行すると、第２通過口５１２６Ｂに遊技球が通過したことを契機と

して、普通電動役物５１４６の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口５１４０に入球させることが可能になる。

【２４３６】

８番目の特別図柄の抽選後は、「当該」及び「保留記憶１」には始動情報が既に記憶されており、「保留記憶２～４」はデフォルトデータ（空白データ）になっていることから、始動口５１４０に３個以上の遊技球が入球することにより、Ｃ時短遊技状態を契機として、「保留記憶２～４」に３つの始動情報が新たに記憶されることになる。

【２４３７】

その後、９～１３番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、ボーナスタイムが終了する。

【２４３８】

図１６９（ｂ）に示した場合には、小当り遊技×１１回＝１５０×１１＝１６５０個の遊技球が払い出し可能となっている。

【２４３９】

図１６９（ｃ）は、普通電動役物５１４６の「ロング開放」が行われ、始動口５１４０に５個以上の遊技球が入球し、５番目の特別図柄の抽選で「大当り」と決定されるとき以降の一例である。

【２４４０】

図１６９（ｃ）に示すように、１～４番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、５番目の特別図柄の抽選においては、「大当り」と決定され、その大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に移行する。

【２４４１】

上述したように、Ａ時短遊技状態は１０回の時短回数が設定され（図１４８等参照）、１０回の特別図柄の抽選が行われるまで、Ａ時短遊技状態が継続可能となっている。Ａ時短遊技状態においては、第２通過口５１２６Ｂに遊技球が通過したことを契機として、普通電動役物５１４６の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口５１４０に入球させることが可能になる。

【２４４２】

そして、５番目の特別図柄の抽選において「大当り」と決定され、その大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に移行すると、６～１５番目の１０回の特別図柄の抽選をＡ時短遊技状態において行うことになる。

【２４４３】

ここで、Ａ時短遊技状態中の９番目と１３番目の特別図柄の抽選においては、「時短当り」と決定されている。しかしながら、上述したように、Ａ時短遊技状態中に特別図柄の抽選により「時短当り」が決定されたとしても、「時短当り」の決定を無効とする処理（図１５８に示すＳ５０７５の処理）を実行することによって、Ａ時短遊技状態からＣ時短遊技状態に移行させずに、Ａ時短遊技状態を継続して実行することができる。

【２４４４】

１６～１９番目の特別図柄の抽選は、Ａ時短遊技状態の終了後に「保留記憶１～４」に記憶されている始動情報（以下、適宜「残存保留情報」ともいう）に基づいて行われる特別図柄の抽選である。

【２４４５】

残存保留情報に基づく１９番目の特別図柄の抽選においては、「時短当り」と決定されている。この１９番目の特別図柄の抽選は、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態において行われていることから、「時短当り」と決定された後には、その特別図柄の可変表示の終了後にＣ時短遊技状態に移行することになる。このため、Ａ時短遊技状態が終了した場合であっても、残存保留情報に基づいて再び時短遊技状態が継続可能となっており、Ａ時短遊技状態が終了したことによる遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【２４４６】

Ｃ時短遊技状態に移行すると、第２通過口５１２６Ｂに遊技球が通過したことを契機と

して、普通電動役物５１４６の「ロング開放」が行われ、再び遊技球を始動口５１４０に入球させることが可能になる。

【２４４７】

１９番目の特別図柄の抽選後は、「当該」及び「保留記憶１～４」はデフォルトデータ（空白データ）になっていることから、始動口５１４０に５個以上の遊技球が入球することにより、Ｃ時短遊技状態を契機として、「当該」及び「保留記憶」に５つの始動情報が新たに記憶されることになる。

【２４４８】

その後、２０～２４番目の特別図柄の抽選においては、「小当り」と決定され、小当り遊技が行われていき、ボーナスタイムが終了する。

【２４４９】

図１６９（ｃ）に示した場合には、５番目の特別図柄の抽選における「大当り」が「１０Ｒ」であれば、大当り遊技（１０Ｒ）×１回＝１５００×１＝「１５００個」と、小当り遊技×２０回＝１５０×２０＝「３０００個」とを加算した合計「４５００個」の遊技球が払い出し可能となっている。なお、５番目の特別図柄の抽選における「大当り」が「４Ｒ」であれば、大当り遊技（４Ｒ）×１回＝６００×１＝「６００個」と、小当り遊技×２０回＝１５０×２０＝「３０００個」とを加算した合計「３６００個」の遊技球が払い出し可能となっている。

【２４５０】

このように、第５のパチンコ遊技機においては、特別図柄の抽選で「時短当り」が決定されれば「ボーナスタイム」を延長させることができる。これにより、「ボーナスタイム」の終了時期を可変にさせることができ、遊技者にボーナスタイムがどこまで継続されるのかを楽しませ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。なお、ボーナスタイムの終了条件は、「特別図柄の抽選において小当りが５回連続して決定されること」でもある。

【２４５１】

［７－８．ボーナスタイムの演出］

次に、「ボーナスタイム」の演出について説明する。図１７０は、第５のパチンコ遊技機におけるボーナスタイムの演出を説明する表示画像の一例である。

【２４５２】

（ボーナスタイム中において時短当りとなったときの演出）

図１７０の左列の（ａ－１）～（ｄ－１）は、ボーナスタイム中において「時短当り」となったときの演出を説明する表示画像の一例であり、上述した図１６９（ｂ）の１～６番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【２４５３】

図１７０（ａ－１）は、表示装置７の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図１６９（ｂ）の１～４番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【２４５４】

「ボーナスタイム基本演出」は、通常遊技状態またはＣ時短遊技状態の特別図柄の可変表示中と小当り遊技状態のときで共通に行われる演出である。より具体的には、「ボーナスタイム基本演出」は、通常遊技状態またはＣ時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを受信し、通常遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合において特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときと、通常遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合において小当り開始表示コマンドを受信したときとで行われる演出である。

【２４５５】

図１７０（ａ－１）に示すように、「ボーナスタイム基本演出」として、表示領域の左上部には「残りラウンド数」が表示され、表示領域の中央上部には「ボーナスタイム」が表示され、表示領域の右上部には正規な遊技態様を報知するために「右打ち」が表示されている。また、表示領域の中央部には所定のキャラクタ画像が表示され、表示領域の右下部には「累計ラウンド数」と「獲得ポイント」が表示されている。

【２４５６】
ここで、「残りラウンド数」は、ボーナスタイムの終了条件が「特別図柄の抽選において小当りが５回連続して決定されること」に対応して、５Ｒから１Ｒずつ減算されて表示されるものである。また、「累計ラウンド数」は、これまでに小当り遊技状態に制御された累計回数及び大当り遊技状態にて実行されたラウンド回数の合計値が表示されるものである。「獲得ポイント」は、大入賞口５１３１に遊技球が入球する毎に払い出された遊技球の累計払出数が表示されるものである。
【２４５７】
図１７０（ｂ－１）は、特別図柄の抽選により時短当りが決定されたときに、表示装置７の表示領域に表示される「巻き戻し演出」の表示画像の一例であり、上述した図１６９（ｂ）の５番目の特別図柄の抽選に対応するものである。
【２４５８】
「巻き戻し演出」は、時短当りの特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときに行われる演出であり（図１４９参照）、ボーナスタイム基本演出が巻き戻り、小当り遊技状態がさらに継続する可能性があることを示唆する演出である。図１７０（ｂ－１）に示すように、巻き戻し演出として、今までのボーナスタイム基本演出の動画が巻き戻されるかのような表示が行われる。
【２４５９】
図１７０（ｃ－１）は、図１７０（ｂ－１）に示す巻き戻し演出が行われた後、表示装置７の表示領域に表示される「始動口開放演出」の表示画像の一例である。
【２４６０】
「始動口開放演出」は、始動口５１４０への遊技球の入球が可能になっていることを報知する演出である。具体的には、「始動口開放演出」は、時短当りの特別図柄の可変表示が終了し、Ｃ時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを受信しているときや、遊技球が第２通過口５１２６Ｂを通過し、普通電動役物５１４６のロング開放が行われる普通図柄当り時選択図柄コマンドを受信したときに行われる演出である。図１７０（ｃ－１）に示すように、始動口開放演出として、遊技者に始動口５１４０への遊技球の入球を報知するために「チャンス始動口を狙え！」という表示が行われる。なお、表示領域の右上部には引き続き「右打ち」が表示されている。
【２４６１】
図１７０（ｄ－１）は、遊技球が再び始動口５１４０に入球したときに、表示装置７の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図１６９（ｂ）の６番目の特別図柄の抽選に対応するものである。
【２４６２】
図１７０（ｄ－１）に示すように、「始動口開放演出」の後に、再び遊技球が始動口５１４０に入球すると、再び「ボーナスタイム基本演出」が行われる。この「ボーナスタイム基本演出」においては、「残りラウンド数」が増加された（巻き戻った）表示が行われ、キャラクタ画像は、ボーナスタイムが延長されたことを報知する表示を行っている。
【２４６３】
このように、時短当りが決定されたときの「巻き戻し演出」により、ボーナスタイムが延長されたことを報知することができ、遊技者にボーナスタイムがどこまで継続されるのかを楽しませ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【２４６４】
（ボーナスタイム中において大当りとなったときの演出）
図１７０の右列の（ａ－２）～（ｄ－２）は、ボーナスタイム中において「大当り」となったときの演出を説明する表示画像の一例であり、上述した図１６９（ｃ）の１～１６番目の特別図柄の抽選に対応するものである。
【２４６５】
図１７０（ａ－２）は、表示装置７の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図１６９（ｃ）の１～４番目の特別図柄の抽選に対

応するものである。図１７０（ａ－２）に示す「残りラウンド数」、「ボーナスタイム」、「右打ち」、「累計ラウンド数」及び「獲得ポイント」等の表示内容は、図１７０（ａ－１）と同様である。

【２４６６】

図１７０（ｂ－２）は、特別図柄の抽選により大当りが決定されたときに、表示装置７の表示領域に表示される「大当り報知用リーチ」の表示画像の一例であり、上述した図１６９（ｃ）の５番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【２４６７】

「大当り報知用リーチ」は、大当りの特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときに行われる演出であり（図１４９参照）、「無敵」の文字からなる３つの装飾図柄が揃うか否かの演出である。図１７０（ｂ－２）に示すように、大当りであるときには大当り報知用リーチの演出結果として、「無敵」「無敵」「無敵」の３つの装飾図柄が揃って停止表示される。なお、大当りでないときには大当り報知用リーチの演出結果として、「無敵」「×」「無敵」のような装飾図柄が停止表示されることになる。

【２４６８】

図１７０（ｃ－２）は、表示装置７の表示領域に表示される「ボーナスタイム特化演出」の表示画像の一例であり、上述した図１６９（ｃ）の６～１５番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【２４６９】

「ボーナスタイム特化演出」は、大当り遊技状態と、Ａ時短遊技状態における特別図柄の可変表示中と、Ａ時短遊技状態における小当り遊技状態のときとで共通に行われる演出である。より具体的には、「ボーナスタイム特化演出」は、大当り開始表示コマンドを受信したときと、Ａ時短遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを受信し、Ａ時短遊技状態である場合において特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときと、Ａ時短遊技状態である場合において小当り開始表示コマンドを受信したときとで行われる演出である

【２４７０】

図１７０（ｃ－２）に示すように、「ボーナスタイム特化演出」として、表示領域の中央には「無敵モード」が表示され、表示領域の右上部には正規な遊技態様を報知するために「右打ち」が表示されている。そして、表示領域の右下部には、「ボーナスタイム基本演出」から引き続き、「累計ラウンド数」と「獲得ポイント」が表示されている。この「累計ラウンド数」には、これまでに小当り遊技状態に制御された累計回数及び大当り遊技状態にて実行されたラウンド回数の合計値が表示され、「獲得ポイント」には、小当り遊技状態及び大当り遊技状態のときに大入賞口５１３１に遊技球が入球する毎に払い出された遊技球の累計払出数が表示されている。

【２４７１】

図１７０（ｄ－２）は、Ａ時短遊技状態が終了して４つの残存保留情報があるときに、表示装置７の表示領域に表示される「ボーナスタイム基本演出」の表示画像の一例であり、上述した図１６９（ｃ）の１６番目の特別図柄の抽選に対応するものである。

【２４７２】

図１７０（ｄ－２）に示すように、ボーナスタイム特化演出の終了後の「ボーナスタイム基本演出」においては、ボーナスタイム特化演出から引き続いた「残りラウンド数」、「累計ラウンド数」及び「獲得ポイント」が継続表示され、キャラクタ画像は、ボーナスタイムが再開されたことを報知する表示を行っている。

【２４７３】

また、「残りラウンド数」は、４つの残存保留情報に対応して「４Ｒ」が表示されており、Ａ時短遊技状態の終了後に残存保留情報が３つであれば「３Ｒ」が表示され、Ａ時短遊技状態の終了後に残存保留情報が２つであれば「２Ｒ」が表示され、Ａ時短遊技状態の終了後に残存保留情報が１つであれば「１Ｒ」が表示され、Ａ時短遊技状態の終了後に残存保留情報がなければ、「終了」が表示されることになる。

【２４７４】

このように、大当り中とＡ時短遊技状態中であるときに行われる「ボーナスタイム特化演出」により、ボーナスタイムが終了しない保証期間を演出することができ、安心してボーナスタイムを楽しませ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２４７５】

このように、第５のパチンコ遊技機においては、通常遊技状態においては特別図柄の抽選からなる「特別図柄ゲーム」ではなく、普通図柄の抽選からなる「普通図柄ゲーム」を主のゲームとし、特別図柄の抽選では「ハズレ」を決定させずに、特別図柄の抽選を所定数の遊技球の払い出しが付与される機会としての「ボーナスタイム」と扱うことができるので、従来にない新たな遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２４７６】

また、特別図柄の抽選で「時短当り」が決定されれば、時短遊技状態（Ｃ時短遊技状態）に移行して再び始動口５１４０に遊技球が入球可能になり、ボーナスタイムを延長させることができる。これにより、ボーナスタイムの終了時期を可変にさせることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２４７７】

また、第５のパチンコ遊技機においては、特別図柄の抽選で小当りが決定されて特別図柄の短縮変動が行われているときの演出と、小当り遊技状態に制御されているときに行われる演出とを共通の「特別演出（ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出）」とし、かつ、連続する短縮変動及び小当り遊技状態にわたる演出も共通の「特別演出（ボーナスタイム基本演出またはボーナスタイム特化演出）」としていることから、複数の小当り遊技状態を１つのボーナスタイムとしての演出を行うことができる。

【２４７８】

また、第５のパチンコ遊技機においては、特別図柄の抽選で「時短当り」が決定され、特別図柄の可変表示が行われているときには、ボーナスタイム基本演出が巻き戻り、小当り遊技状態がさらに継続する可能性があることを示唆する「巻き戻し演出」が行われる。これにより、特別図柄の可変表示が行われているときにも、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２４７９】

＜第５のパチンコ遊技機の変形例＞

次に、第５のパチンコ遊技機の実施形態の変形例について説明する。

【２４８０】

第５のパチンコ遊技機においては、ボーナスタイムの演出として、図１７０等に示すように、時短当りの特別図柄の可変表示が行われているときに「巻き戻し演出」としてボーナスタイム基本演出が巻き戻り、次回のボーナスタイム基本演出において「残りラウンド数」が増加された（巻き戻った）演出を行うように構成しているが、ボーナスタイム基本演出において「残りラウンド数」を表示せずに、小当り遊技状態を実行可能な回数として「最大ラウンド数」を表示し、時短当りの特別図柄の可変表示が行われているときに「最大ラウンド数追加演出」として、最大ラウンド数が追加するような演出を行うように構成してもよい。

【２４８１】

また、ボーナスタイム基本演出として、味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出を行い、ボーナスタイムの終了条件が「特別図柄の抽選において小当りが５回連続して決定されること」に対応して、味方キャラクタのＨＰを５ポイントとし、小当り遊技状態に制御される毎に敵キャラクタが味方キャラクタを攻撃してＨＰを１減算し、時短当りの特別図柄の可変表示が行われているときに味方キャラクタのＨＰが回復するような演出を行うように構成してもよい。

【２４８２】

第５のパチンコ遊技機においては、ボーナスタイムの特別演出として、ボーナスタイム基本演出とボーナスタイム特化演出との両者の演出が実行可能となるように構成したが、ボーナスタイム特化演出をボーナスタイム基本演出にまとめるような演出として構成して

もよい。この場合には、大当り遊技状態のときには、大当り遊技状態用の「大当り中演出」を実行可能とし、Ａ時短遊技状態のときには、ボーナスタイム基本演出の「残りラウンド数」にＡ時短遊技状態の時短回数を加算したり、「残りラウンド数」に「ＨＯＬＤ」や「ＳＴＯＰ」のような表示を行うようにしたりすればよい。

【２４８３】

第５のパチンコ遊技機においては、図１４８に示すように、時短当りのときには時短回数として１回を決定するように構成したが、２回以上の時短回数を決定するように構成してもよい。さらには、時短当りに対応する複数種類の特別図柄（複数種類の選択図柄コマンド）を設け、複数種類の時短回数を決定するように構成してもよい。特に、本実施形態においては、時短回数を多く設定することにより、時短遊技状態でより多くの小当り遊技状態に移行させ、多くの遊技球を払い出し可能にすることができる。

【２４８４】

また、第５のパチンコ遊技機においては、所謂１種タイプのパチンコ遊技機であるが、第３のパチンコ遊技機のように、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機として構成してもよい。第５のパチンコ遊技機においては、１種２種混合機として構成する場合には、大入賞口５１３１（または追加する他の大入賞口）の内部に特定領域と非特定領域とを設け、遊技球が特定領域を通過することにより、大当り遊技状態を制御させるように構成すればよい。

【２４８５】

（その他）

上述の第５のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【２４８６】

また、第５のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【２４８７】

更に、上記［４．拡張例］は、第５のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【２４８８】

［８．第６のパチンコ遊技機］

次に、第６のパチンコ遊技機について説明する。第６のパチンコ遊技機は、第２のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第６のパチンコ遊技機は、第２のパチンコ遊技機と比して、遊技性の基本仕様が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成が一部異なっている。

【２４８９】

以降、第６のパチンコ遊技機の実施形態を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【２４９０】

なお、第６のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な「同時変動機」であるが、第１特別図柄の始動条件及び第２特別図柄の始動条件のいずれかの始動条件を優先して成立する「優先変動機」であってもよいし、第１始動口および第２始動口を含めて入賞順に始動条件が成立する「順次変動機」であってもよい。

【２４９１】

［８－１．外観構成］

図１７１を参照して、第６のパチンコ遊技機の外観構成について説明する。図１７１は、第６のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である

。
【２４９２】
図１７１に示されるように、第６のパチンコ遊技機の外観構成は、第１のパチンコ遊技機と比して、上皿５１に設けられた演出ボタン装置６３１０（第１演出操作部６３１１）の構成が異なっている。
【２４９３】
演出ボタン装置６３１０は、遊技者が演出に対する操作を行うことができる操作装置である。特に、第６のパチンコ遊技機の演出ボタン装置６３１０は、その操作態様が変化可能に構成されており、演出ボタン装置６３１０の操作態様の変化により演出機能を向上させることができる。
【２４９４】
以下に、演出ボタン装置６３１０の操作態様の変化について説明する。
【２４９５】
［８－２．演出ボタン装置の操作態様］
図１７２は、第６のパチンコ遊技機の演出ボタン装置の操作態様の変化を示す概念図の一例である。
【２４９６】
図１７２（ａ）は、初期の操作態様としての第１操作態様にあるときの演出ボタン装置６３１０の概念図の一例である。
【２４９７】
図１７２（ａ）に示すように、演出ボタン装置６３１０の第１操作態様は、遊技者が操作可能な第１演出操作部６３１１が上面側に位置した操作態様となっている。演出ボタン装置６３１０が第１操作態様であるときには、遊技者が第１演出操作部６３１１を押下する操作が可能となっている。
【２４９８】
図１７２（ｂ）は、第１操作態様から変化した第２操作態様にあるときの演出ボタン装置６３１０の概念図の一例である。
【２４９９】
図１７２（ｂ）に示すように、演出ボタン装置６３１０の第２操作態様は、モータ等の駆動装置により操作駆動部６３１３が保護ガラス４３側に向けて約４５度程度回動し、遊技者が操作可能な第２演出操作部６３１２が前面側に位置した操作態様となっている。演出ボタン装置６３１０が第２操作態様であるときには、遊技者が第２演出操作部６３１２を斜めに押下する操作が可能となっている。
【２５００】
図１７２（ｃ）は、第２操作態様から変化した第３操作態様にあるときの演出ボタン装置６３１０の概念図の一例である。
【２５０１】
図１７２（ｃ）に示すように、演出ボタン装置６３１０の第３操作態様は、操作駆動部６３１３が保護ガラス４３側に向けて約９０度程度回動し、第２演出操作部６３１２が上面側に位置した操作態様となっている。演出ボタン装置６３１０が第３操作態様であるときには、遊技者が第２演出操作部６３１２を真下に押下する操作が可能となっている。
【２５０２】
図１７２（ｄ）は、第３操作態様から変化した第４操作態様にあるときの演出ボタン装置６３１０の概念図の一例である。
【２５０３】
図１７２（ｄ）に示すように、演出ボタン装置６３１０の第４操作態様は、第２演出操作部６３１２が操作駆動部６３１３から上方に突出した操作態様となっている。演出ボタン装置６３１０が第４操作態様であるときには、遊技者が上方に突出した第２演出操作部６３１２を真下に押下する操作が可能となっている。
【２５０４】

図１７２（ｅ）は、第４操作態様から変化した第５操作態様にあるときの演出ボタン装置６３１０の概念図の一例である。

【２５０５】

図１７２（ｅ）に示すように、演出ボタン装置６３１０の第５操作態様は、操作駆動部６３１３が保護ガラス４３側に向けて約１２０度程度まで回動し、突出した第２演出操作部６３１２が後方側に倒れこむような操作態様となっている。演出ボタン装置６３１０が第５操作態様であるときには、後方側に倒れこんだ第２演出操作部６３１２を手前側に引く操作が可能となっている。

【２５０６】

さらに、演出ボタン装置６３１０には、図示しない振動装置が内蔵されており、演出ボタン装置６３１０が振動可能に構成されている。このため、より詳しくは、演出ボタン装置６３１０の演出態様としては、第１操作態様～第５操作態様と、振動態様との組み合わせから構成できることになる。

【２５０７】

なお、演出ボタン装置６３１０の操作態様は、上述の操作態様及びその変化数に限られなない。例えば、演出ボタン装置６３１０が前後、左右に移動する操作態様であってもよいし、上方に突出するだけの操作態様であってもよい。さらに、演出ボタン装置６３１０は、振動装置を内蔵せずに振動しなくてもよい。

【２５０８】

［８－３．遊技盤ユニット］

図１７３を参照して、第６のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット６０１０について説明する。この遊技盤ユニット６０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【２５０９】

図１７３は、第６のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット６０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット６０１０は、遊技パネル６１００を備え、遊技パネル６１００に各種部材が配置され、遊技パネル６１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【２５１０】

図１７３に示されるように、第６のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット６０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、玉通路６１０８と、減速壁部６１０９と、遊技領域１０５の略中央部に配置されるセンター役物６１１５と、第１始動口（中）６１２０Ａと、第１始動口（右）６１２０Ｂと、第２始動口６１４０と、通過ゲート６１２６と、普通電動役物ユニット６１４５と、大当り役物ユニット６１３０と、小当り役物ユニット６１５０と、との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【２５１１】

（玉通路）

玉通路６１０８は、右側領域１０７に配置されており、下方に向けて傾斜した平板状の板部で構成され、板部の上で遊技球が転動可能になっている。この玉通路６１０８の板部は、透明な樹脂で形成されるとともに、遊技球が転動する接触面にはシボ加工がなされている。玉通路６１０８にシボ加工を行うことにより、転動している遊技球を減速させることができることに加え、透明な樹脂にシボ加工を行うことで、ＬＥＤ等から発光される光が乱反射し、装飾性を高めることもできる。なお、玉通路６１０８を透明な樹脂で形成せずに、非透光性を有する部材で形成してもよい。

【２５１２】

（減速壁部）

減速壁部６１０９は、玉通路６１０８の上方に配置されており、遊技パネル６１００の表面にシボ加工がなされた表面加工部である。遊技パネル６１００の表面に加工された減

速壁部６１０９により、転動している遊技球を減速させることができることに加え、遊技パネル６１００を透明な樹脂で構成することにより、ＬＥＤ等から発光される光が乱反射し、装飾性を高めることもできる。

【２５１３】

（センター役物）

センター役物６１１５は、遊技パネル６１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール１１６を備えている。遊技領域１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール１１６によって左右に振り分けられる。

【２５１４】

センター役物６１１５は、第１のパチンコ遊技機と同様に、ワープ入口１１７、ステージ１１８に、チャンス入口１１９を備えているが、第１のパチンコ遊技機と異なり、表示装置７の前面側に環状の演出区画部６１１６も備えている。

【２５１５】

演出区画部６１１６は、表示装置７の表示領域の前面側に配置されており、表示装置７の表示領域を区画し、演出区画部６１１６の内側に、表示装置７の表示領域として上部表示領域７ａを形成している。

【２５１６】

また、表示装置７の表示領域には、第１のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄が可変表示しているあいだには、演出用識別図柄（例えば、装飾図柄）を可変表示させて特別図柄の当り判定処理の結果を表示したり、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた演出画像、大当り遊技状態中の演出画像、デモ演出画像、特別図柄の可変表示の保留状況を示す保留画像等を表示したりする。

【２５１７】

（第１始動口）

第１始動口（中）６１２０Ａは、表示装置７の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能（右打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第１始動口（中）６１２０Ａに遊技球が入球すると、第１始動口スイッチ６１２１Ａ（後述の図１７４参照）により遊技球が検出される。

【２５１８】

第１始動口（右）６１２０Ｂは、右側領域１０７に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット６１４５に設けられており、第１始動口（右）６１２０Ｂが開放状態となると、右打ちされた遊技球が入球可能となる（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能である）。第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球すると、第１始動口スイッチ６１２１Ｂにより遊技球が検出される。

【２５１９】

なお、実施形態において、第１始動口（中）６１２０Ａと第１始動口（右）６１２０Ｂとをまとめて「第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂ」ともいい、第１始動口スイッチ６１２１Ａと第１始動口スイッチ６１２１Ｂとをまとめて「第１始動口スイッチ６１２１Ａ、６１２１Ｂ」ともいう。

【２５２０】

第１始動口スイッチ６１２１Ａ、６１２１Ｂにより第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂへの遊技球の入球（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、第１演出選択用乱数値、第２演出選択用乱数値等）が抽出され、抽出された第１特別図柄の始動情報は「第１の保留個数（例えば４個）」まで保留される。保留された第１特別図柄の始動情報は、特別図柄の始動条件が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。また、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂに遊技球が入球すると第１の賞球個数（例えば３個）の遊技球が払い出される。ただし、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂへの遊技球の入球に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【２５２１】

（第２始動口）
　第２始動口６１４０は、右側領域１０７であって後述する普通電動役物ユニット６１４５の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第２始動口６１４０に遊技球が入球すると、第２始動口スイッチ６１４１（後述の図１７４参照）により遊技球が検出される。
【２５２２】
　また、本実施形態においては、第２始動口６１４０は、普通電動役物ユニット６１４５（第１始動口（右）６１２０Ｂ）の下流側に配置されているところから、第１始動口（右）６１２０Ｂが開放状態にあるときには、右側領域１０７を流下した遊技球は、第２始動口６１４０に到達する前に、上流側に設けられた第１始動口（右）６１２０Ｂに入球してしまい、第２始動口６１４０に入球することが困難となっている。このことは、第１始動口（右）６１２０Ｂが開放状態となりやすい時短遊技状態であるときにも同様である。
【２５２３】
　第２始動口スイッチ６１４１により第２始動口６１４０への遊技球の入球（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、第１演出選択用乱数値、第２演出選択用乱数値等）は、第１の保留個数よりも少ない「第２の保留個数（例えば２個）」まで保留される。保留された第２特別図柄の始動情報は、特別図柄の始動条件が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理に供される。また、第２始動口６１４０に遊技球が入球すると、第１の賞球個数よりも少ない第２の賞球個数（例えば１個）の遊技球が払い出される。ただし、第２始動口６１４０への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。
【２５２４】
　本実施形態においては、第２始動口６１４０に遊技球が入球したときには、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂに遊技球が入球したときよりも、始動情報を保留する保留個数が少なく、払い出される賞球個数も少なく設定されている。しかしながら、第２始動口６１４０に遊技球が入球したときと、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂに遊技球が入球したときとで、同じ保留個数や同じ賞球個数となるように設定してもよいし、第２始動口６１４０に遊技球が入球したときの方が、多い保留個数や多い賞球個数となるように設定してもよい。
【２５２５】
（通過ゲート）
　通過ゲート６１２６は、右側領域１０７であって後述する普通電動役物ユニット６１４５の上方に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過可能となるように配置されている。また、通過ゲート６１２６には、通過ゲート６１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ６１２７（後述の図１７４参照）が備えられている。そして、通過ゲート６１２６を通過した遊技球は、普通電動役物ユニット６１４５に向けて右側領域１０７を流下する。
【２５２６】
　通過ゲートスイッチ６１２７により通過ゲート６１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）は、第３の保留個数（例えば４個）まで保留される。保留された普通図柄の始動情報は、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄の当り判定処理（普通図柄の抽選）に供される。また、遊技球が通過ゲート６１２６を通過しても、遊技球は払い出されないように構成されている。なお、遊技球が通過ゲート６１２６を通過したときには、所定数の遊技球が払い出されるように構成してもよい。
【２５２７】
　また、通過ゲート６１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。ここで、大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当りであることを示す停止表示態様（図柄組合せ）が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置について

は作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート６１２６への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ６１２７（後述の図１７４参照）により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【２５２８】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット６１４５は、右側領域１０７であって第２始動口６１４０の上方（上流側）、かつ、通過ゲート６１２６の下方に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット６１４５は、第１始動口（右）６１２０Ｂと、第１始動口（右）６１２０Ｂへの遊技球の入球を検出する第１始動口スイッチ６１２１Ｂと、普通電動役物６１４６とを一体化したユニット体である。

【２５２９】

普通電動役物６１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ６１４７と、この普電用シャッタ６１４７を作動させる普電用ソレノイド６１４８（後述の図１７４参照）とを備える。普通電動役物６１４６すなわち普電用シャッタ６１４７は、第１始動口（右）６１２０Ｂへの遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１始動口（右）６１２０Ｂへの遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【２５３０】

普電用シャッタ６１４７は、第２始動口６１４０側に向けて緩やかに傾斜（例えば５～１０度）した平板状の屋根部で構成されている。普電用シャッタ６１４７が開放態様であるときには、普電用シャッタ６１４７が遊技パネル６１００に埋没して第１始動口（右）６１２０Ｂが開放状態となり、右側領域１０７を流下している遊技球や、普電用シャッタ６１４７の上に転動している遊技球が第１始動口（右）６１２０Ｂに入球可能となる。普電用シャッタ６１４７が閉鎖態様であるときには、普電用シャッタ６１４７が遊技パネル６１００から突出して第１始動口（右）６１２０Ｂが閉鎖し、第１始動口（右）６１２０Ｂへの遊技球の入球が不可能または困難となる。また、普電用シャッタ６１４７が閉鎖態様であるときには、普電用シャッタ６１４７の上に転動している遊技球を第２始動口６１４０または後述する小当り役物ユニット６１５０へと誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ６１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な羽根部材を採用してもよい。

【２５３１】

（大当り役物ユニット）

大当り役物ユニット６１３０は、右側領域１０７であって通過ゲート６１２６の上方に配置されている。大当り役物ユニット６１３０は、第１大入賞口６１３１と、第１大入賞口６１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ６１３２と、大当り役物６１３３とを一体化したユニット体である。

【２５３２】

第１大入賞口６１３１は、閉鎖状態から開放状態に移行可能な入賞口である。本実施形態において、第１大入賞口６１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合のときである。第１大入賞口６１３１は、大当り遊技状態に制御されているときに第１の規定個数（例えば１０個）までの遊技球が入球可能となり、この第１大入賞口６１３１に遊技球が入球すると、第１大入賞口６１３１に応じた賞球個数（例えば１５個）の遊技球が払い出されることになる。

【２５３３】

大当り役物６１３３は、前後方向に進退可能な突出板型の大当り用シャッタ６１３４と、この大当り用シャッタ６１３４を作動させる大当り用ソレノイド６１３５（後述の図１７４参照）とを備える。大当り役物６１３３すなわち大当り用シャッタ６１３４は、第１大入賞口６１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口６１３

１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。
【２５３４】
大当り用シャッタ６１３４は、通過ゲート６１２６側に向けて緩やかに傾斜（例えば５～１０度）した平板状の屋根部で構成されている。大当り用シャッタ６１３４が開放態様であるときには、大当り用シャッタ６１３４が遊技パネル６１００に埋没して第１大入賞口６１３１が開放状態となり、右側領域１０７を流下している遊技球や、大当り用シャッタ６１３４の上に転動してる遊技球が第１大入賞口６１３１に入球可能となる。大当り用シャッタ６１３４が閉鎖態様であるときには、大当り用シャッタ６１３４が遊技パネル６１００から突出して第１大入賞口６１３１が閉鎖状態となり、第１大入賞口６１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。また、大当り用シャッタ６１３４が閉鎖態様であるときには、大当り用シャッタ６１３４の上に転動している遊技球を下流側の通過ゲート６１２６へと誘導する。
【２５３５】
大当り役物６１３３が作動する「大当り遊技状態」においては、第１大入賞口６１３１の閉鎖状態から開放状態への状態移行が、最大ラウンド数まで行われる。１回のラウンドに対して、第１大入賞口６１３１が開放している最大開放時間が経過するか、第１の規定個数（例えば１０個）の遊技球が第１大入賞口６１３１に入球すると、第１大入賞口６１３１を開放状態から閉鎖状態に移行させ、１回のラウンドが終了する。そして、最大ラウンド数が終了すると、大当り遊技状態が終了することになる。第１大入賞口６１３１に遊技球が入球する毎に第１大入賞口６１３１に応じた賞球個数（例えば１５個）の遊技球が払い出されることから、大当り遊技状態は、多量の遊技球を払い出すことを可能にした遊技状態である。
【２５３６】
（小当り役物ユニット）
小当り役物ユニット６１５０は、右側領域１０７であって第２始動口６１４０の上方、かつ、普通電動役物ユニット６１４５の下方に配置されている。小当り役物ユニット６１５０は、第２大入賞口６１５１と、第２大入賞口６１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ６１５２と、小当り役物６１５３とを一体化したユニット体である。
【２５３７】
第２大入賞口６１５１は、閉鎖状態から開放状態に移行可能な入賞口である。本実施形態において、第２大入賞口６１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「小当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合のときである。第２大入賞口６１５１は、小当り遊技状態に制御されているときに第２の規定個数（例えば４個）までの遊技球が入球可能となり、この第２大入賞口６１５１に遊技球が入球すると、第２大入賞口６１５１に応じた賞球個数（例えば１４個）の遊技球が払い出されることになる。
【２５３８】
小当り役物ユニット６１５０は、前後方向に進退可能な突出板型の小当り用シャッタ６１５４と、この小当り用シャッタ６１５４を作動させる小当り用ソレノイド６１５５（後述の図１７４参照）とを備える。小当り役物ユニット６１５０すなわち小当り用シャッタ６１５４は、第２大入賞口６１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第２大入賞口６１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。
【２５３９】
小当り用シャッタ６１５４は、第２始動口６１４０側に向けて緩やかに傾斜（例えば５～１０度）した平板状の屋根部で構成されている。小当り用シャッタ６１５４が開放態様であるときには、小当り用シャッタ６１５４が遊技パネル６１００に埋没して第２大入賞口６１５１が開放状態となり、右側領域１０７を流下している遊技球や、小当り用シャッタ６１５４の上に転動してる遊技球が第２大入賞口６１５１に入球可能となる。小当り用

シャッタ６１５４が閉鎖態様であるときには、小当り用シャッタ６１５４が遊技パネル６１００から突出して第２大入賞口６１５１が閉鎖状態となり、第２大入賞口６１５１への遊技球の入球が不可能または困難となる。また、小当り用シャッタ６１５４が閉鎖態様であるときには、小当り用シャッタ６１５４の上に転動している遊技球を下流側の第２始動口６１４０へと誘導する。

【２５４０】

小当り役物ユニット６１５０が作動する「小当り遊技状態」においては、第２大入賞口６１５１の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定数の開放回数にわたって行われる。１回の小当り遊技状態に対して、所定数の開放回数が終了するか、大当り遊技状態の第１の規定個数（例えば１０個）よりも少ない第２の規定個数（例えば４個）の遊技球が第２大入賞口６１５１に入球すると、第２大入賞口６１５１を開放状態から閉鎖状態に移行させ、１回の小当り遊技状態が終了する。第２大入賞口６１５１に遊技球が入球する毎に、第１大入賞口６１３１に応じた賞球個数（例えば１５個）よりも少ない第２大入賞口６１５１に応じた賞球個数（例えば１４個）の遊技球が払い出されることから、小当り遊技状態は、所定数の遊技球を払い出すことを可能にした遊技状態である。

【２５４１】

なお、本実施形態では、小当り遊技状態の第２の規定個数（例えば４個）を大当り遊技状態の第１の規定個数（例えば１０個）よりも少なく設定しているが、小当り遊技状態の第２の規定個数を大当り遊技状態の第１の規定個数と同数にしてもよいし、大当り遊技状態の第１の規定個数よりも多く設定してもよい。ただし、小当り遊技状態の第２の規定個数は、１０個以内に設定することが望ましい。

【２５４２】

また、本実施形態では、第２大入賞口６１５１に応じた賞球個数（例えば１４個）を第１大入賞口６１３１に応じた賞球個数（例えば１５個）よりも少なく設定しているが、第２大入賞口６１５１に応じた賞球個数を第１大入賞口６１３１に応じた賞球個数と同数にしてもよいし、第１大入賞口６１３１に応じた賞球個数よりも多く設定してもよい。ただし、第２大入賞口６１５１に応じた賞球個数は、１５個以内に設定することが望ましい。

【２５４３】

さらに、本実施形態では、第１大入賞口６１３１と第２大入賞口６１５１とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【２５４４】

［８－４．電気的構成］

次に、図１７４を参照して、第６のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図１７４は、第６のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【２５４５】

図１７４に示されるように、第６のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０と、から構成される。

【２５４６】

しかしながら、第６のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイス及びサブ制御回路３００の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【２５４７】

［８－４－１．主制御回路］

第６のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド６１４８、大当り用ソレノイド６１３５、小当り用ソレノイド６１５５、第１始動口スイッチ６１２１Ａ、６１２１Ｂ、第２始動口スイッチ６１４１、通過

ゲートスイッチ６１２７、第１大入賞口カウントスイッチ６１３２、第２大入賞口カウントスイッチ６１５２の構成が一部異なっている。

【２５４８】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド６１４８は、普電用シャッタ６１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド６１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、普電用シャッタ６１４７を後方に退出させて第１始動口（右）６１２０Ｂを開放状態にさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ６１４７を前方に進出させて第１始動口（右）６１２０Ｂを閉鎖状態にさせる。

【２５４９】

（大当り用ソレノイド）

大当り用ソレノイド６１３５は、大当り用シャッタ６１３４を作動させる電磁ソレノイドである。大当り用ソレノイド６１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、大当り用シャッタ６１３４を後方に退出させ第１大入賞口６１３１を開放状態にさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、大当り用シャッタ６１３４を前方に進出させて第１大入賞口６１３１を閉鎖状態にさせる。

【２５５０】

（小当り用ソレノイド）

小当り用ソレノイド６１５５は、小当り用シャッタ６１５４を作動させる電磁ソレノイドである。小当り用ソレノイド６１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、小当り用シャッタ６１５４を後方に退出させ第２大入賞口６１５１を開放状態にさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、小当り用シャッタ６１５４を前方に進出させて第２大入賞口６１５１を閉鎖状態にさせる。

【２５５１】

（第１始動口スイッチ）

第１始動口スイッチ６１２１Ａ、６１２１Ｂは、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂへの遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ６１２１Ａが第１始動口（中）６１２０Ａへの遊技球の入球を検出し、第１始動口スイッチ６１２１Ｂが第１始動口（右）６１２０Ｂへの遊技球の入球を検出する。

【２５５２】

（第２始動口スイッチ）

第２始動口スイッチ６１４１は、第２始動口スイッチ６１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【２５５３】

（通過ゲートスイッチ）

通過ゲートスイッチ６１２７は、通過ゲートスイッチ６１２６への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。

【２５５４】

（第１大入賞口カウントスイッチ）

第１大入賞口カウントスイッチ６１３２は、第１大入賞口６１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ６１３２が第１大入賞口６１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、第１大入賞口６１３１に応じた第１の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【２５５５】

（第２大入賞口カウントスイッチ）

第２大入賞口カウントスイッチ６１５２は、第２大入賞口６１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ６１５２が第２大

入賞口６１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１回の小当り遊技状態あたりの遊技球の入球数をカウントするとともに、第２大入賞口６１５１に応じた第２の賞球（例えば１４個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【２５５６】

［８－４－２．サブ制御回路］

サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン装置６３１０とを更に備えていることが相違している。

【２５５７】

（ボタン制御回路３１０）

ボタン制御回路３１０は、演出ボタン装置６３１０を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン装置６３１０の操作態様を変化させたり、演出ボタン装置６３１０を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１からの駆動命令に応じて、演出ボタン装置６３１０を駆動させることになる。

【２５５８】

また、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン装置６３１０が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路３１０は、演出ボタン装置６３１０から操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に所定の操作情報を出力することになる。

【２５５９】

（演出ボタン装置）

演出ボタン装置６３１０は、図１７２に示すように、第１演出操作部６３１１と、第２演出操作部６３１２と、操作駆動部６３１３とを外部構成として備えることに加え、図示しない内部構成として、第１演出操作部６３１１に対する遊技球の操作を検出する第１操作部検出スイッチ、第２演出操作部６３１２に対する遊技球の操作を検出する第２操作部検出スイッチ、操作駆動部６３１３に対する遊技球の操作を検出する第３操作部検出スイッチ、操作駆動部６３１３を回動させるための回動モータ、第２演出操作部６３１２を突出させるためのボタン用ソレノイド、振動体を振動させるための振動モータを備えて構成されている。

【２５６０】

［８－５．基本仕様］

次に、図１７５～図１８５を参照して、第６のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第６のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【２５６１】

第６のパチンコ遊技機では、低確遊技状態かつ非時短遊技状態が制御される「通常遊技状態」、高確遊技状態かつ時短遊技状態が制御される「高確時短遊技状態」、高確遊技状態かつ非時短遊技状態が制御される「高確非時短遊技状態」、低確遊技状態かつ時短遊技状態が制御される「低確時短遊技状態」が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインＣＰＵ２０１の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。

【２５６２】

本実施形態において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる

。サブＣＰＵ３０１は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置７の表示領域に表示する制御を実行する。

【２５６３】

また、実施形態において、第１始動口と第２始動口とをまとめて「始動口」ともいい、第１特別図柄と第２特別図柄とをまとめて「特別図柄」ともいう。第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【２５６４】

［８－５－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図１７５は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図１７５に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２５６５】

特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を抽選により決定するためのテーブルである。

【２５６６】

特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種類（始動口の種類）と、確変フラグ（確変制御の実行の有無）と、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂまたは第２始動口６１４０への入球に基づいて抽出（取得）される大当り判定用乱数値と、特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に対応する当落判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）とが対応付けて規定されている。なお、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。

【２５６７】

図１７５に示すように、第１特別図柄に対応する第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂに遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと特別図柄の大当り判定用乱数値とに基づいて、第１特別図柄の抽選結果として「大当り」または「ハズレ」を決定する。ここで、第１特別図柄の抽選において、確変フラグが１であるとき（確変制御が実行されているとき）には、確変フラグが０であるとき（確変制御が実行されているとき）よりも、高い選択率で「大当り」を決定するように大当り判定用乱数値が規定されている。

【２５６８】

第２特別図柄に対応する第２始動口６１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと特別図柄の大当り判定用乱数値とに基づいて、第２特別図柄の抽選結果として「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を決定する。ここで、第２特別図柄の抽選において、確変フラグが１であるときには、確変フラグが０であるときよりも、高い選択率で「大当り」を決定するように大当り判定用乱数値が規定されているが、「小当り」を決定する選択率は、確変フラグに関わらず同じ選択率となるように大当り判定用乱数値が規定されている。

【２５６９】

なお、第６のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および小当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および小当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、小当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、小当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。

【２５７０】

［８－５－２．特別図柄判定テーブル］

図１７６は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図１７６に示す特別図柄判定テーブルは、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２

００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【２５７１】
特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「選択図柄情報」および「図柄指定コマンド」を選択するテーブルである。
【２５７２】
「選択図柄情報」は、特別図柄の抽選結果が当りであった場合に、当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するための図柄情報であり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。
【２５７３】
特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類（始動口の種類）と、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂまたは第２始動口６１４０への入球に基づいて抽出（取得）される特別図柄の図柄乱数値と、上述した当落判定値データと、停止図柄を決定付ける「選択図柄情報」および「図柄指定コマンド」とが対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【２５７４】
図１７６に示すように、第１特別図柄に対応する第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂに遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、当落判定値データが大当り判定値データであるときには、特別図柄の図柄乱数値に基づいて、３０／１００の選択率で選択図柄情報「ｚ１」を選択し、３０／１００の選択率で選択図柄情報「ｚ２」を選択し、４０／１００の選択率で選択図柄情報「ｚ３」を選択する。そして、選択図柄情報「ｚ１」が選択されたときには図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択し、選択図柄情報「ｚ２」が選択されたときには図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択し、選択図柄情報「ｚ３」が選択されたときには図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択することになる。
【２５７５】
また、第１特別図柄に対応する第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂに遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、当落判定値データがハズレ判定値データであるときには、選択図柄情報「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択することになる。
【２５７６】
また、第２特別図柄に対応する第２始動口６１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、当落判定値データが大当り判定値データであるときには、選択図柄情報「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択することになる。
【２５７７】
また、第２特別図柄に対応する第２始動口６１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、当落判定値データが小当り判定値データであるときには、選択図柄情報「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択することになる。
【２５７８】
また、第２特別図柄に対応する第２始動口６１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、当落判定値データがハズレ判定値データであるときには、選択図柄情報「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択することになる。
【２５７９】
なお、第６のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図１７４参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄情報に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第１特別図柄表示部１６３及び第２特別図柄表示部１６４には、特別図柄の抽選結果に基づいて、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当

する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。

【２５８０】

［８－５－３．当り種類決定テーブル］

図１７７は、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。なお、図１７７に示す当り種類決定テーブルは、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２５８１】

当り種類決定テーブルは、「大当り遊技状態の態様」、「小当り遊技状態の態様」および「その後の遊技状態の態様（確変フラグ、確変回数、時短フラグ、時短回数）」を決定するテーブルである。

【２５８２】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第１大入賞口６１３１の開放態様を示している。本実施形態では、大当り遊技状態において１回のラウンドあたりの最大開放時間（例えば２８秒）と閉鎖時間（例えば２秒）とはあらかじめ規定されており、第１大入賞口６１３１の開放態様として、大当り遊技状態における最大ラウンド数を示している。なお、１回のラウンドあたりの最大開放時間を決定してもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を決定してもよい。さらには、１回のラウンドあたりに第１大入賞口６１３１を複数回開閉させるように開放回数と開放時間を決定してもよい。

【２５８３】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第２大入賞口６１５１の開放態様を示している。本実施形態では、小当り遊技状態において１回の開放あたりの最大開放時間（例えば０．１秒）と閉鎖時間（例えば０．６秒）とはあらかじめ規定されており、小当り遊技状態における最大開放回数を示している。なお、１回の開放あたりの最大開放時間を決定してもよいし、各開放回数の閉鎖時間を決定してもよい。

【２５８４】

ここで、大当り遊技状態における１ラウンドの最大開放時間（例えば２８秒）よりも、小当り遊技状態における１回の最大開放時間（例えば０．１秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第１開放態様」により第１大入賞口６１３１が開放し、小当り遊技状態においては第１開放態様よりも不利な「第２開放態様」により第２大入賞口６１５１が開放するといえる。

【２５８５】

また、１回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、３Ｒ×１０個（第１の規定個数）×１５個（賞球個数）＝４５０個）よりも、１回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り１回×４個（第２の規定個数）×１４個（賞球個数）＝５６個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第１特別遊技」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い「第２特別遊技」であるといえる。

【２５８６】

「その後の遊技状態の態様」は、大当り遊技状態の終了後の遊技状態の態様を示し、「確変フラグ」、「確変回数」、「時短フラグ」及び「時短回数」の設定を示している。

【２５８７】

「確変フラグ」とは、低確遊技状態であるか高確遊技状態であるかを示すフラグであり、確変フラグ＝０は「低確遊技状態」を示し、確変フラグ＝１は「高確遊技状態」を示している。また、「確変回数」とは、高確遊技状態における特別図柄の抽選回数、すなわち、特別図柄の可変表示の回数を示している。

【２５８８】

「時短フラグ」とは、非時短遊技状態であるか時短遊技状態であるかを示すフラグであ

り、時短フラグ＝０は「非時短遊技状態」を示し、時短フラグ＝１は「時短遊技状態」を示している。また、「時短回数」とは、時短遊技状態における特別図柄の抽選回数、すなわち、特別図柄の可変表示の回数を示している。また、本実施形態においては、「時短回数」は、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態（「通常遊技状態」か「それ以外」の遊技状態か）に応じて、異なる時短回数が決定可能になるように当り種類決定テーブルが構成されている。

【２５８９】

図１７７に示すように、当り種類決定テーブルには、選択図柄情報に対して、「大当り遊技状態の開放態様」と、「小当り遊技状態の開放態様」と、その後の遊技状態の態様として「確変フラグ」と「確変回数」と「時短フラグ」と「時短回数」とが対応付けて規定されている。

【２５９０】

メインＣＰＵ２０１は、選択図柄情報に基づいて、「大当り遊技状態の開放態様」と、「小当り遊技状態の開放態様」と「確変フラグ」と「確変回数」と「時短フラグ」と「時短回数」とを決定する。なお、特別図柄の抽選結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄情報が「ｚ４」の場合、および「ｚ７」の場合）、大当り遊技状態の態様、小当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないため、本来、図１７７の当り種類決定テーブルに設けられていない。ただし、本実施形態では、特別図柄の抽選結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様、小当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図１７７に図示したものである。

【２５９１】

メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の抽選結果として「大当り」が判定された場合、大当り遊技状態の開始前に、図１７７に示す当り種類決定テーブルを参照し、第１特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「ｚ１」であるときには、「大当り遊技状態の開放態様」として「１０Ｒ」を決定し、第１特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「ｚ２」であるときには、「大当り遊技状態の開放態様」として「５Ｒ」を決定し、第１特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「ｚ３」であるときには、「大当り遊技状態の開放態様」として「３Ｒ」を決定し、第２特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「ｚ５」であるときには、「大当り遊技状態の開放態様」として「２Ｒ」を決定する。

【２５９２】

そして、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の終了後に、図１７７に示す当り種類決定テーブルを参照し、第１特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「ｚ１～ｚ３」であるときには、「確変フラグ」として高確遊技状態を示す「１」を決定し、「確変回数」として「１２０回」を決定し、「時短フラグ」として時短遊技状態を示す「１」を決定し、「時短回数」として「１００回」を決定する。また、第２特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「ｚ５」であるときには、「確変フラグ」として高確遊技状態を示す「１」を決定し、「確変回数」として「１２０回」を決定し、「時短フラグ」として時短遊技状態を示す「１」を決定する。そして、第２特別図柄の大当りに対応する選択図柄情報「ｚ５」である場合に、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態であったときには、「時短回数」として「１００回」を決定し、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態でなければ、「時短回数」として「１００００回」を決定する。

【２５９３】

また、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の抽選結果として「小当り」が判定された場合、小当り遊技状態の開始前に、図１７７に示す当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄情報「ｚ６」であるときには、「小当り遊技状態の開放態様」として「６回」を決定する。

【２５９４】

なお、小当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の小当りに対応する選択図柄情報「

ｚ５」であったとしても、その後の遊技状態の態様は決定されない。すなわち、小当り遊技状態を契機としては、遊技状態が移行（変化）しないことになる。

【２５９５】

このように、本実施形態においては、すべての大当り遊技状態の終了後には、時短遊技状態と高確遊技状態の両方が実行される「高確時短遊技状態」に移行することになる。このため、すべての大当り遊技状態の終了後には、再び大当り遊技状態に移行する機会を高め（いわゆる連荘の機会を与え）、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２５９６】

また、本実施形態においては、すべての大当り遊技状態の終了後には、高確遊技状態の確変回数（１２０回）は必ずしも大当り遊技状態に移行することを保証する回数に設定されていないことから、特別図柄の可変表示の回数が確変回数となるまでに、大当り遊技状態に移行することを期待させて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２５９７】

さらに、本実施形態においては、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、確変回数（１２０回）よりも時短回数（１００）の方が短い回数に設定されている。このため、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、前半（１～１００回）の「高確時短遊技状態」に移行した後、再び大当り遊技状態に移行しなければ、後半（１０１～１２０回）の「高確非時短遊技状態」に移行することができる。

【２５９８】

特に、本実施形態においては、後半の「高確非時短遊技状態」に移行すると、後述するように、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技球数の期待値が１を超えうる「小当りＲＵＳＨ」に突入することができる。ここで、高確遊技状態の確変回数（１２０回）が必ずしも大当り遊技状態に移行することを保証する回数に設定されていない場合、特別図柄の可変表示の回数が確変回数に近づくごとに、再び大当り遊技状態に移行することの期待値（いわゆる連荘の期待値）が減少していき、遊技の興趣が低下していくことが一般的である。しかしながら、本実施形態においては、特別図柄の可変表示の回数が確変回数に近づくごとに、「小当りＲＵＳＨ」に突入する期待値を高めていくので、大当り遊技状態に移行することの期待値の減少を「小当りＲＵＳＨ」に突入する期待値が補完していき、遊技の興趣の向上の維持を図ることができる。

【２５９９】

また、本実施形態においては、第２特別図柄の大当り遊技状態の終了後に、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が「通常遊技状態」でなければ、すなわち正規な遊技態様として右打ちをしているときの「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および「低確時短遊技状態」であったときには、時短遊技状態の時短回数（１００００回）が大当り遊技状態に移行することを保証する回数に設定される。このため、右打ちをしている「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および「低確時短遊技状態」（特に「高確非時短遊技状態」）であるときには、第２特別図柄の大当りを期待させ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２６００】

ここで、本実施形態においては、第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口６１４０への遊技球の入球は、右打ちをしている非時短遊技状態であるとき、すなわち「高確非時短遊技状態」のときが主な機会となっている。このため、大当り遊技状態の終了後の後半に移行可能な「高確非時短遊技状態」すなわち「小当りＲＵＳＨ」においては、遊技球の払い出しを期待させるとともに、次回の大当り遊技状態への移行が保証される第２特別図柄の大当りも期待させて、さらなる遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２６０１】

また、本実施形態においては、第２特別図柄の大当り遊技状態の終了後に、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が「通常遊技状態」であったときには、時短遊技状態の時短回数（１００回）は必ずしも大当り遊技状態に移行することを保証する回数に設定されていない。これは、「通常遊技状態」であるときには、正規な遊技態様として左打ちを

行っており、第２始動口６１４０への遊技球の入球を本実施形態の遊技性として認めておらず、「イレギュラーな大当り」に相当するためである。

【２６０２】

なお、本実施形態においては、第２特別図柄の大当り遊技状態の終了後に、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が「通常遊技状態」であったとき（イレギュラーな大当りであったとき）には、時短遊技状態の時短回数（１００回）として、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後に設定される時短遊技状態の時短回数（１００回）と同数の回数を設定しているが、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後に設定される時短遊技状態の時短回数よりも少ない回数に設定してもよいし、時短フラグ及び時短回数を設定しなくてもよい（時短回数を０回としてもよい）。

【２６０３】

［８－５－４．遊技状態の移行図］

次に、図１７８を参照して、図１７７において説明した遊技状態の移行について整理して説明する。図１７８は、第６のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【２６０４】

上述したように、本実施形態においては、「通常遊技状態」では左打ちが正規な遊技態様とされ、「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および「低確時短遊技状態」では右打ちが正規な遊技態様とされる。

【２６０５】

（通常遊技状態）

左打ちを行う通常遊技状態においては、第１始動口（中）６１２０Ａに遊技球が入球可能となるように構成されている（図１７３参照）。

【２６０６】

通常遊技状態において、第１始動口（中）６１２０Ａに遊技球が入球したことを契機として第１特別図柄の抽選により「大当り」が判定されると、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、時短回数を「１００回」、確変回数を「１２０回」に設定した「高確時短遊技状態」に移行することになる。

【２６０７】

（高確時短遊技状態）

右打ちを行う高確時短遊技状態においては、通過ゲートスイッチ６１２６に遊技球が通過可能に構成され、時短遊技状態が制御されていることから、通過ゲートスイッチ６１２６に遊技球が通過すると、普通電動役物６１４６により第１始動口（右）６１２０Ｂが開放状態となり、第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球可能となるように構成されている（図１７３参照）。

【２６０８】

高確時短遊技状態において、第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球したことを契機として第１特別図柄の抽選により「大当り」が判定されると、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、時短回数及び確変回数等がリセットされ、再び高確時短遊技状に移行することになる（いわゆる連荘）。

【２６０９】

ここで、高確時短遊技状態においては、時短遊技状態が制御されていることから、普通電動役物６１４６により第１始動口（右）６１２０Ｂが開放状態となることにより、第１始動口（右）６１２０Ｂの下流側に設けられた第２始動口６１４０に遊技球が入球することが困難となっている。このため、高確時短遊技状態においては、第２始動口６１４０に遊技球が入球したことを契機とする第２特別図柄の抽選が行われることが困難となっており、第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球したことを契機とする第１特別図柄の抽選が行われることになる。

【２６１０】

そして、高確時短遊技状態においては、特別図柄の抽選で大当りと判定されず、特別図

柄の抽選回数が設定した時短回数（時短回数の１００回終了）となると、時短遊技状態の制御が終了し、「高確非時短遊技状態」に移行することになる。
【２６１１】
（高確非時短遊技状態）
右打ちを行う高確非時短遊技状態においては、時短遊技状態が制御されていないことから、普通電動役物６１４６により第１始動口（右）６１２０Ｂはほぼ閉鎖状態となり、普電用シャッタ６１４７の上に転動している遊技球を小当り役物ユニット６１５０または第２始動口６１４０へと誘導し、第２大入賞口６１５１または第２始動口６１４０に遊技球が入球可能となるように構成されている（図１７３参照）。
【２６１２】
このため、高確非時短遊技状態においては、第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球したことを契機とする第１特別図柄の抽選が行われることが困難となっており、第２始動口６１４０に遊技球が入球したことを契機とする第２特別図柄の抽選が行われることになる。
【２６１３】
高確非時短遊技状態において、第２始動口６１４０に遊技球が入球したことを契機として第２特別図柄の抽選により「小当り」が判定されると、第２大入賞口６１５１が開放状態となり、第２大入賞口６１５１に遊技球が入球する毎に第２大入賞口６１５１に応じた賞球個数（例えば１４個）の遊技球が払い出される。第２特別図柄の抽選においては、図１７５に示すように、「ハズレ」と判定されるよりも「小当り」と判定される方の確率が高く設定されていること等により、後述する「小当りＲＵＳＨ」が実行され、遊技球の獲得が増加していくことになる。
【２６１４】
高確非時短遊技状態において、第２始動口６１４０に遊技球が入球したことを契機として第２特別図柄の抽選により「大当り」が判定されると、第２特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、時短回数を大当り遊技状態に移行することを保証する「１００００回」、確変回数を「１２０回」に設定した「高確時短遊技状態」に移行することになる。
【２６１５】
高確非時短遊技状態において、特別図柄の抽選で大当りと判定されず、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後からの特別図柄の抽選回数が設定した確変回数（確変回数の１２０回終了）となると、高確遊技状態の制御が終了し、左打ちを行う「通常遊技状態」に戻ることになる。
【２６１６】
（低確時短遊技状態）
右打ちを行う低確時短遊技状態は、第２特別図柄の大当り遊技状態の終了後に移行した「高確時短遊技状態」において、特別図柄の抽選で大当りと判定されず、第２特別図柄の大当り遊技状態の終了後からの特別図柄の抽選回数が設定した確変回数（確変回数の１２０回終了）となると、移行される遊技状態である。
【２６１７】
低確時短遊技状態においては、高確時短遊技状態と同様に、時短遊技状態が制御されていることから、通過ゲートスイッチ６１２６に遊技球が通過すると、普通電動役物６１４６により第１始動口（右）６１２０Ｂが開放状態となり、第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球可能となるように構成されている（図１７３参照）。
【２６１８】
そして、低確時短遊技状態においても、高確時短遊技状態と同様に、時短遊技状態が制御されていることから、第２始動口６１４０に遊技球が入球したことを契機とする第２特別図柄の抽選が行われることが困難となっており、第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球したことを契機とする第１特別図柄の抽選が行われることになる。
【２６１９】
この低確時短遊技状態に移行したとしても、時短回数の残り回数は「９８８０回」とな

っていることから、時短遊技状態が終了せずに、再び大当り遊技状態に移行することが保証されている。

【２６２０】

このように、本実施形態においては、遊技盤ユニットの構成（図１７３参照）、特別図柄の抽選内容（図１７５参照）、遊技状態への移行規則（図１７７参照）等を有機的に関連付けて、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２６２１】

なお、第６のパチンコ遊技機において、右打ちが正規な遊技態様とされる「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」および「低確時短遊技状態」をまとめて、適宜「右打ち遊技状態」ともいう。

【２６２２】

［８－５－５．特別図柄の変動パターンテーブル］

図１７９～図１８１は、第６のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターンテーブルの一例である。図１７９は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルの一例であり、図１８０は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルの一例である。また、図１８１は、第６のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態（「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」のいずれかの遊技状態）の特別図柄の前半変動パターンテーブルと後半変動パターンテーブルの一例である。なお、図１７９～図１８１に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２６２３】

また、第６のパチンコ遊技機の「特別図柄の変動パターン」は、特別図柄の可変表示の前半に対応する「前半変動パターン」と、特別図柄の可変表示の後半に対応する「後半変動パターン」との２つの組み合わせにより構成されている。なお、第１のパチンコ遊技機のように、前半変動パターンと後半変動パターンとをまとめて１つの変動パターンで構成してもよい。また、第６のパチンコ遊技機において、前半変動パターンと後半変動パターンとをまとめて、適宜「変動パターン」ともいう。

【２６２４】

（通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル）

図１７９に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルは、特別図柄の種類（始動口の種類）と、特別図柄の抽選結果である当落と、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂまたは第２始動口６１４０への入球に基づいて取得される第１演出選択用乱数値と、前半変動パターンを示す「前半変動パターン番号」と、前半変動パターンにおける特別図柄の「前半可変表示時間」とが対応付けられている。なお、第１演出選択用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図１７９の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容を便宜上示したものである。

【２６２５】

メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態であるときには、図１７９に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種類（始動口の種類）と、特別図柄の抽選結果と、第１演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の前半変動パターンと特別図柄の前半可変表示時間とを決定する。メインＣＰＵ２０１は、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂへの遊技球の入球に基づくときは第１特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定し、第２始動口６１４０への遊技球の入球に基づくときは第２特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定する。

【２６２６】

ここで、図１７９の「備考」の欄に示される「擬似連」とは、特別図柄が可変表示しているあいだに、変動表示している装飾図柄を一時的に仮停止表示させて、その仮停止表示させた装飾図柄を再び変動表示させる「擬似連演出」を示している。なお、「仮停止表示

」とは、装飾図柄が小さく揺れ動いたり、装飾図柄が小さく変形したりして、遊技者に装飾図柄が停止しているかのようにみせている態様をいう。この擬似連演出は複数回行うことが可能となっており、その「擬似連Ｘ回」として擬似連演出が行われる回数を示している。また、「擬似連煽り」とは、擬似連演出が行われるか否かを煽る演出を示している。「ＮＲ」とは、ノーマルリーチの略称を示している。また、「長変動」とは、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された変動である。

【２６２７】

「決戦への道」及び「極決戦への道」とは、同種の特定の演出であり、遊技者に演出ボタン装置６３１０への操作を所定回数行わせ、特定個数（１０個）までの「キャラアイコン」を集める演出である。「前半アイコン個数」は、決戦への道または極決戦への道が行われるまでに表示可能な「キャラアイコン」の数を示している。この決戦への道、極決戦への道及びキャラアイコン等については、詳しくは図２２０～図２２２を用いて後述する。

【２６２８】

図１７９に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂへの遊技球の入球に基づくとき（第１特別図柄のとき）には、第１特別図柄の前半変動パターンとして、「通常変動」、「擬似連Ｘ回」、「決戦への道」及び「極決戦への道」のいずれかに対応した前半変動パターンと前半可変表示時間とが決定される。

【２６２９】

そして、図１７９に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「擬似連Ｘ回」において、

「擬似連１回」＜「擬似連２回」＜「擬似連３回」の順に大当りとなる期待度が高くなるように、第１演出選択用乱数値が設定されている。

【２６３０】

そして、図１７９に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「決戦への道」及び「極決戦への道」において、

「決戦への道」＜「極決戦への道」の順に大当りとなる期待度が高くなるように、第１演出選択用乱数値が設定されている。

【２６３１】

また、図１７９に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第２始動口６１４０への遊技球の入球に基づくとき（第２特別図柄のとき）には、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された「長変動」の前半変動パターンが決定される。

【２６３２】

ここで、第６のパチンコ遊技機においては、通常遊技状態であるときは左打ちが正規な遊技態様とされ、左打ちを行っている場合には第２始動口６１４０に遊技球が入球することは困難または不可能であるが、意図しない遊技態様として仮に右打ちを行った場合には、第２始動口６１４０に遊技球が入球することが可能になる。しかしながら、図１７９に示す通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第２始動口６１４０への遊技球の入球に基づくときは、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された「長変動」の前半変動パターンが決定されるので、単位時間当たりの第２特別図柄の抽選回数を極めて小さくし、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はないように構成されている。

【２６３３】

（通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブル）

図１８０に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルは、前半変動パターン番号と、特別図柄の抽選結果である当落と、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂまたは第２始動口６１４０への入球に基づいて取得される第２演出選択用乱数値と、後半変動パターンを示す「後半変動パターン番号」と、後半変動パターンにおける特別図柄の「後半可変表示時間」とが対応付けられている。なお、第２演出選択用乱数値は

例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図１８０の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容を便宜上示したものである。

【２６３４】

メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態であるときには、図１８０に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルを参照し、既に決定した前半変動パターン番号と、特別図柄の抽選結果と、第２演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の後半変動パターンと特別図柄の後半可変表示時間とを決定する。メインＣＰＵ２０１は、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂへの遊技球の入球に基づくときは第１特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とを決定し、第２始動口６１４０への遊技球の入球に基づくときは第２特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とを決定することになる。

【２６３５】

メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態であるときに、前半変動パターンと後半変動パターンとを決定すると、特別図柄の種別が識別できるように、前半変動パターンと後半変動パターンとを組み合わせた特別図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。具体的には、「第１特別図柄の変動パターンコマンド」として「８３Ｈ」と「前半変動パターン番号」と「後半変動パターン番号」とからなる３バイトの変動パターンコマンド（例えば、８３Ｈ００Ｈ００Ｈ）を送信し、「第２特別図柄の変動パターンコマンド」として「８４Ｈ」と「前半変動パターン番号」と「後半変動パターン番号」とからなる３バイトの変動パターンコマンド（例えば、８４ＨＦ１Ｈ００Ｈ）を送信する。そして、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態であるときには、前半可変表示時間と後半可変表示時間とを合算した合計可変表示時間を算出する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカー３２から出力される音演出を制御することになる。

【２６３６】

ここで、図１８０の「備考」の欄に示される「なし」とは、特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とが決定されないことを意味しており、特別図柄の後半変動パターンが決定されない場合には、特別図柄の前半変動パターンのみ実行されることになる。また、「ノーマルリーチ」、「忍者リーチ」、「対決リーチ」及び「大決戦リーチ」とは、通常遊技状態において、特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「後半アイコン個数」は、決戦への道または極決戦への道が行われてから表示可能な「キャラアイコン」の数を示している。この対決リーチ及びキャラアイコン等については、詳しくは後述する。

【２６３７】

図１８０に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルによれば、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂへの遊技球の入球に基づくときには、第１特別図柄の後半変動パターンとして、「なし（前半変動のみ）」、「ノーマルリーチ」、「忍者リーチ」、「対決リーチ」及び「大決戦リーチ」のいずれかに対応した後半変動パターンと後半可変表示時間とが決定される。

【２６３８】

そして、図１８０に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルによれば、「ノーマルリーチ」、「忍者リーチ」、「対決リーチ」及び「大決戦リーチ」において、

「ノーマルリーチ」＜「忍者リーチ」＜「対決リーチ」＜「大決戦リーチ」の順に大当りとなる期待度が高くなるように、第２演出選択用乱数値が設定されている。

【２６３９】

また、図１８０に示す通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルによれば、第２始動口６１４０への遊技球の入球に基づくときには、特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とが決定されない。このため、通常遊技状態において、第２始動口６１４０に遊技球が入球したときには、特別図柄の前半変動パターンである「長変動」に対応

した前半変動パターンのみ実行されることになる。
【２６４０】
（右打ち遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）
図１８１（ａ）は、第６のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態（「高確時短遊技状態」、「高確非時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」のいずれかの遊技状態）の特別図柄の前半変動パターンテーブルの一例である。図１８１（ｂ）は、第６のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブルの一例であるが、本実施形態では、右打ち遊技状態において特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とは決定されず、本テーブルを備える必要はないが、右打ち遊技状態において特別図柄の後半変動パターンと後半可変表示時間とは決定されないことを明示するために、便宜上図示したものである。
【２６４１】
図１８１（ａ）に示されるように、右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルは、特別図柄の種類（始動口の種類）と、特別図柄の抽選結果である当落と、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂまたは第２始動口６１４０への入球に基づいて取得される第１演出選択用乱数値と、前半変動パターンを示す「前半変動パターン番号」と、前半変動パターンにおける特別図柄の「前半可変表示時間」とが対応付けられている。
【２６４２】
メインＣＰＵ２０１は、右打ち遊技状態であるときには、図１８１（ａ）に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種類（始動口の種類）と、特別図柄の抽選結果と、第１演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の前半変動パターンと特別図柄の前半可変表示時間とを決定する。メインＣＰＵ２０１は、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂへの遊技球の入球に基づくときは第１特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定し、第２始動口６１４０への遊技球の入球に基づくときは第２特別図柄の前半変動パターンと前半可変表示時間とを決定する。
【２６４３】
メインＣＰＵ２０１は、右打ち遊技状態であるときに、特別図柄の前半変動パターンを決定すると、後半変動パターンと後半可変表示時間とを決定せずに、前半変動パターンと後半変動パターンを実行しないことを示すデフォルトの後半変動パターン番号（００Ｈ）とを組み合わせた特別図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。そして、メインＣＰＵ２０１は、右打ち遊技状態であるときには、前半可変表示時間を合計可変表示時間として算出する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカー３２から出力される音演出を制御することになる。
【２６４４】
ここで、図１８１（ａ）の「備考」の欄に示される「合戦チャレンジ」、「合戦リーチ」、「扉開放演出」及び「開眼演出」とは、右打ち遊技状態において、特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。また、「超短縮変動」とは、特別図柄の可変表示時間が極めて短く設定された変動である。
【２６４５】
図１８１（ａ）に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂへの遊技球の入球に基づくとき（第１特別図柄のとき）には、第１特別図柄の前半変動パターンとして、「超短縮変動」、「合戦チャレンジ」及び「合戦リーチ」のいずれかに対応した前半変動パターンと前半可変表示時間とが決定される。このため、「合戦チャレンジ」及び「合戦リーチ」は、右打ち遊技状態において、第１特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出でもある。
【２６４６】
そして、図１８１（ａ）に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「合戦チャレンジ」及び「合戦リーチ」において、

「合戦チャレンジ」＜「合戦リーチ」の順に大当りとなる期待度が高くなるように、第１演出選択用乱数値が設定されている。

【２６４７】

図１８１（ａ）に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、第２始動口６１４０への遊技球の入球に基づくとき（第２特別図柄のとき）には、第１特別図柄の前半変動パターンとして、「超短縮変動」、「扉開放演出」及び「開眼演出」のいずれかに対応した前半変動パターンと前半可変表示時間とが決定される。このため、「扉開放演出」及び「開眼演出」は、右打ち遊技状態において、第２特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出でもある。

【２６４８】

そして、図１８１（ａ）に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、「扉開放演出」及び「開眼演出」において、

「扉開放演出」＜「開眼演出」の順に大当りとなる期待度が高くなるように、第１演出選択用乱数値が設定されている。

【２６４９】

また、図１８１（ａ）に示す右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブルによれば、リーチ演出を行わないときには、特別図柄の可変表示時間が極めて短く設定された「超短縮変動」の前半変動パターンが決定される。さらに、第２特別図柄の抽選結果が「小当り」であるときには、リーチ演出を行う前半変動パターンを決定せずに、すべて「超短縮変動」の前半変動パターンが決定される。

【２６５０】

このため、右打ち遊技状態にあるときには、通常遊技状態とは異なり、単位時間あたりの第１特別図柄の抽選回数及び第２特別図柄の抽選回数を大きくし、右打ち遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益があるように構成されている。

【２６５１】

ここで、第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口６１４０への遊技球の入球は、右打ち遊技状態の１つである高確非時短遊技状態が主な契機となっており、第２特別図柄の抽選においては「小当り」と判定されやすく（図１７５参照）、第２特別図柄の抽選結果が「小当り」であれば、すぐさま第２大入賞口６１５１を開放状態に移行させることが可能となっている（図１８１参照）。このため、高確非時短遊技状態において、単位時間あたりの第２大入賞口６１５１への遊技球の入球率を高めた「小当りＲＵＳＨ」を実現することができる。

【２６５２】

［８－５－６．普通図柄の当り判定テーブル］

図１８２は、第６のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図１８２に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２６５３】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、すなわち、遊技状態と、通過ゲート６１２６を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【２６５４】

図１８２に示す普通図柄の当り判定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。

【２６５５】

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

記に限られない。
【２６５６】
メインＣＰＵ２０１は、図１８２に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とに基づいて、当落判定値データを決定する。
【２６５７】
本実施形態では、非時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０である場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、通常遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が１～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【２６５８】
また、時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～９８のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が９９である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【２６５９】
［８－５－７．普通図柄判定テーブル］
図１８３は、第６のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図１８３に示す普通図柄判定テーブルは、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【２６６０】
普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート６１２６を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。
【２６６１】
「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。
【２６６２】
図１８３に示される普通図柄判定テーブルには、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとが対応づけられて規定されている。
【２６６３】
メインＣＰＵ２０１は、図１８３に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄の当落判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定する。
【２６６４】
図１８３に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当落判定値データの結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。
【２６６５】
例えば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～４９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が５０～１００のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ２」を選択する。
【２６６６】
また、本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、「普通図柄当り時選

択図柄コマンド」を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択するように構成されている。

【２６６７】

本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図１８２参照）を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図１８３参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【２６６８】

［８－５－８．普通図柄当り種類決定テーブル］

図１８４は、第６のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。なお、図１８４に示す普通図柄当り種類決定テーブルは、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２６６９】

普通図柄当り種類決定テーブルは、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに応じて、普通電動役物６１４６（普電用シャッタ６１４７）の開放パターンを決定する際に参照される。

【２６７０】

図１８４に示される普通図柄当り種類決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通電動役物６１４６の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【２６７１】

メインＣＰＵ２０１は、図１８４に示される普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物６１４６の開放パターンを決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した普通電動役物６１４６の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【２６７２】

本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、非時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」または「ｆｚ２」であると、普通電動役物６１４６の開放パターン「０１Ｈ」を決定し、その開放パターンに対応する普通電動役物６１４６の開放時間として２１０ｍｓｅｃを決定する。

【２６７３】

このため、非時短遊技状態である場合には、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物６１４６の不利な開放パターンが決定され、第１始動口（右）６１２０Ｂへの遊技球の入球が困難または不可能になっている。

【２６７４】

本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態である場合に、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」または「ｆｚ２」であると、普通電動役物６１４６の開放パターン「０２Ｈ」を決定し、その開放パターンに対応する普通電動役物６１４６の開放時間として５８２０ｍｓｅｃを決定する。

【２６７５】

このため、時短遊技状態である場合には、いずれの普通図柄当り時選択図柄コマンドであっても、普通電動役物６１４６の有利な開放パターンが決定され、第１始動口（右）６１２０Ｂへの遊技球の入球が可能になっている。

【２６７６】

なお、第６のパチンコ遊技機においては、普通電動役物６１４６の開放パターンとして

、１回の開放しか行わないように構成されているが、ウェイト時間を設定し、複数の開放を行うように構成してもよい。

【２６７７】

［８－５－９．普通図柄の変動パターンテーブル］

図１８５は、第６のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図１８５に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２６７８】

図１８５に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドと、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の可変表示時間とが対応付けられている。

【２６７９】

メインＣＰＵ２０１は、図１８５に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。

【２６８０】

そして、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された普通図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカー３２から出力される音演出を制御する。

【２６８１】

本実施形態では、単位時間あたりの普通図柄の抽選回数が大きくなるように、相対的に短い普通図柄の可変表示時間が決定されるように構成されている。特に、時短遊技状態であれば、普通図柄の抽選結果が「当り」であれば、すぐさま第１始動口（右）６１２０Ｂを開放状態に移行させることが可能になっており、単位時間あたりの第１始動口（右）６１２０Ｂへの遊技球の入球率を高めることができる。

【２６８２】

［８－６．主制御処理］

第６のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理について説明し、メインＣＰＵ２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【２６８３】

なお、第６のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びサブ制御回路処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【２６８４】

［８－６－１．特別図柄制御処理］

次に、図１８６を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図１８６は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【２６８５】

図１８６に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ６００１において、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６００１の処理を実行した後、処理をＳ６００２に移す。

【２６８６】
なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ６００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。
【２６８７】
また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第１特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行い、第２特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第２特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。
【２６８８】
なお、第６のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブＣＰＵ３０１は、第１特別図柄および第２特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施形態では、通常遊技状態、時短遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第１特別図柄が主特別図柄とされ、高確非時短遊技状態では第２特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブＣＰＵ３０１は、主特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。
【２６８９】
Ｓ６００２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６００１でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【２６９０】
Ｓ６００２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ６００２がＮＯ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６００３に移す。例えば、第２特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ６００２においてＮＯ判定される。
【２６９１】
Ｓ６００３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図１８７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６００３の処理を実行した後、処理をＳ６００４に移す。
【２６９２】
一方、Ｓ６００２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ６００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６００４に移す。
【２６９３】
Ｓ６００４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６００４の処理を実行した後、処理をＳ６００５に移す。
【２６９４】
Ｓ６００５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６００４でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【２６９５】
　Ｓ６００５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ６００５がＮＯ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６００６に移す。例えば、第１特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ６００５においてＮＯ判定される。
【２６９６】
　Ｓ６００６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図１８７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６００６の処理を実行した後、処理をＳ６００７に移す。
【２６９７】
　一方、Ｓ６００５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ６００５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６００７に移す。
【２６９８】
　Ｓ６００７において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６００７の処理を実行した後、処理をＳ６００８に移す。
【２６９９】
　Ｓ６００８において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６００７でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【２７００】
　Ｓ６００８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ６００８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０１０に移す。
【２７０１】
　一方、Ｓ６００８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ６００８がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６００９に移す。
【２７０２】
　Ｓ６００９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図１８７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６００９の処理を実行した後、処理をＳ６０１０に移す。
【２７０３】
　Ｓ６０１０において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０１０の処理を実行した後、処理をＳ６０１１に移す。
【２７０４】
　Ｓ６０１１において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０１０でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【２７０５】
　Ｓ６０１１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ６０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【２７０６】
　一方、Ｓ６０１１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ６０１１がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０１２に移す。
【２７０７】

Ｓ６０１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図１８７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０１２の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【２７０８】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ６００１～Ｓ６０１２）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【２７０９】

このように、本実施形態では、第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

【２７１０】

［８－６－２．特別図柄管理処理］

次に、図１８７を参照して、特別図柄制御処理（図１８６参照）中のＳ６００３、Ｓ６００６、Ｓ６００９、Ｓ６０１２でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図１８７は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【２７１１】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６００３またはＳ６００９で呼び出されて実行される場合には第２特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６００６またはＳ６０１２で呼び出されて実行される場合には第１特別図柄が処理対象となる。

【２７１２】

また、図１８７に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【２７１３】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ６０２１）。

【２７１４】

Ｓ６０２１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ６０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図１８６参照）に戻す。

【２７１５】

一方、Ｓ６０２１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ６０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２２に移す。

【２７１６】

Ｓ６０２２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０２２の処理を実行した後、処理をＳ６０２３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０２２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ６０２３以降の処理を行う。

【２７１７】

Ｓ６０２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ６０２３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図１８８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２４に移す。

【２７１８】

Ｓ６０２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ６０２４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図１８９および図１９０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２５に移す。

【２７１９】

Ｓ６０２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ６０２５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図１９１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２６に移す。

【２７２０】

Ｓ６０２６において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ６０２６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図１９３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２７に移す。

【２７２１】

Ｓ６０２７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ６０２７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図１９４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０２８に移す。

【２７２２】

Ｓ６０２８において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ６０２８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図１９５を参照して後述する。

【２７２３】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０２３～Ｓ６０２８の処理を終了後、処理を特別図柄制御処理（図１８６参照）に戻す。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ６００３で呼び出されている場合には処理をＳ６００４に戻し、Ｓ６００６で呼び出されている場合には処理をＳ６００７に戻し、Ｓ６００９で呼び出されている場合には処理をＳ６０１０に戻し、Ｓ６０１２で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【２７２４】

［８－６－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図１８８を参照して、特別図柄管理処理（図１８７参照）中のＳ６０２３でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図１８８は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【２７２５】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２３で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２３で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【２７２６】

図１８８に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ６０３１）。

【２７２７】

Ｓ６０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ６０３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２７２８】

一方、Ｓ６０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ６０３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０３２に移す。

【２７２９】

Ｓ６０３２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄休止フラグ値をロードし、ロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、このＳ６０３２では、たとえＳ６０３１がＹＥＳ判定であったとしても（すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても）、特別図柄休止フラグがオフでない、すなわちオンである場合（Ｓ６０３２がＮＯ判定である場合）、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。

【２７３０】

Ｓ６０３２において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ６０３２がＮＯ判定の場合）、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メインＣＰＵ２０１は、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２７３１】

一方、Ｓ６０３２において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ６０３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０３３に移す。

【２７３２】

Ｓ６０３３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。第１特別図柄を処理対象とする第１特別図柄の始動情報のシフト処理では、第１特別図柄の保留個数は４個であることから、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を第１特別図柄判定領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトする。また、第２特別図柄を処理対象とする第２特別図柄の始動情報のシフト処理では、第２特別図柄の保留個数は２個であることから、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を第２特別図柄判定領域（０）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（１）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０３３の処理を実行した後、処理をＳ６０３４に移す。

【２７３３】

Ｓ６０３４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図１７５参照）を参照し、遊技状態（確変フラグの有無）と、特別図柄判定領域（０）に記憶された特別図柄の大当り判定用乱数値とに基づいて、特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施形態では、第１特別図柄については、大当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定され、第２特別図柄については、大当り、小当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０３４の処理を実行した後、処理をＳ６０３５に移す。

【２７３４】

Ｓ６０３５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ６０３４）の結果（例えば、小当り、大当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図１７６参照）を参照し、上述の特別図柄の当り判定処理の判定結果（当落）と、特別図柄判定領域（０）に記憶された特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、「選択図柄情報」や「図柄指定コマンド」が決定される。本実施形態では、ハズレの種類が１種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要がないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０３５の処理を実行した後、処理を

Ｓ６０３６に移す。
【２７３５】
　Ｓ６０３６において、メインＣＰＵ２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（小当りまたは大当り）である場合に、かかる当りの種類を決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図１７７参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ６０３５）で決定された「選択図柄情報」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施形態では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は１つであってもよいし、小当りの種類は複数種類であってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例えば、時短当り）の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０３６の処理を実行した後、処理をＳ６０３７に移す。
【２７３６】
　Ｓ６０３７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを決定する処理である。この特別図柄の変動パターン決定処理では、まず、前半変動パターン決定処理を行った後に、後半変動パターン決定処理を行う。
【２７３７】
　前半変動パターン決定処理では、通常遊技状態であれば図１７９に示す特別図柄の前半変動パターンテーブルを決定し、右打ち遊技状態であれば図１８１（ａ）に示す特別図柄の前半変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の前半変動パターンテーブルを参照し、上述の特別図柄の当り判定処理の判定結果（当落）と、特別図柄判定領域（０）に記憶された第１演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の前半変動パターンを決定する。
【２７３８】
　後半変動パターン決定処理では、通常遊技状態であれば図１８０に示す特別図柄の後半変動パターンテーブルを参照し、前半変動パターン決定処理で決定した前半変動パターンと上述の特別図柄の当り判定処理の判定結果（当落）と、特別図柄判定領域（０）に記憶された第２演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の後半変動パターンを決定する。また、右打ち遊技状態であるときには、後半変動パターンを実行しないことを示すデフォルトの後半変動パターン番号（００Ｈ）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０３７の処理を実行した後、処理をＳ６０３８に移す。
【２７３９】
　Ｓ６０３８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、通常遊技状態であるときには、図１７９及び図１８０の特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、前半変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンの前半可変表示時間と後半変動パターン決定処理で決定された後半変動パターンの後半可変表示時間とを合算した合計可変表示時間を算出する。また、右打ち遊技状態であるときには、図１８１（ａ）に示す前半変動パターンテーブルを参照し、前半変動パターン決定処理で決定された前半変動パターンの前半可変表示時間を合計可変表示時間として算出する。そして、算出した合計可変表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表示部１６３、１６４に特別図柄の可変表示を開始させる。この特別図柄の待ち時間は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０３８の処理を実行した後、処理をＳ６０３９に移す。
【２７４０】
　Ｓ６０３９において、メインＣＰＵ２０１は、時短確変回数減算処理を行う。この処理では、確変フラグ＝１（高確遊技状態）であるか否かを判定し、確変フラグ＝１であれば、確変回数から１を減算する。なお、確変フラグ＝１であれば、確変回数は減算しない。また、時短フラグ＝１（時短遊技状態）であるか否かを判定し、時短フラグ＝１であれば、時短回数から１を減算する。なお、時短フラグ＝０であれば、時短回数は減算しない。

【２７４１】
　Ｓ６０４０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図１８７のＳ６０２４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０４０の処理を実行した後、処理をＳ６０４１に移す。
【２７４２】
　Ｓ６０４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０４１の処理を実行した後、処理をＳ６０４２に移す。
【２７４３】
　Ｓ６０４２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０４２の処理を実行した後、処理をＳ６０４３に移す。
【２７４４】
　Ｓ６０４３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、Ｓ６０３５で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、Ｓ６０３７で決定された前半変動パターンと後半変動パターンとを組み合わせた特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。
【２７４５】
　なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ６０４２）および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ６０４３））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【２７４６】
［８－６－４．特別図柄可変表示終了処理］
　次に、図１８９および図１９０を参照して、特別図柄管理処理（図１８７参照）中のＳ６０２４でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図１８９および図１９０は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【２７４７】
　なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２４で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２４で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。
【２７４８】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ６０５１）。
【２７４９】

Ｓ６０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ６０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２７５０】

一方、Ｓ６０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ６０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０５２に移す。

【２７５１】

Ｓ６０５２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄休止フラグ値をロードし、ロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【２７５２】

Ｓ６０５２において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ６０５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２７５３】

一方、Ｓ６０５２において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ６０５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は処理をＳ６０５３に移す。

【２７５４】

Ｓ６０５３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この処理では、予め定められた特別図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表示部１６３、１６４に特別図柄の可変表示を停止させる。この特別図柄の待ち時間は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０５３の処理を実行した後、処理をＳ６０５４に移す。

【２７５５】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、当りの種類によって異なってもよいし、遊技状態に応じて異なっていてもよい。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたはハズレである場合には、第１の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）とし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合には、第１の図柄確定時間より短い第２の図柄確定時間（例えば、２４ｍｓｅｃ）としてもよい。特に、第６のパチンコ遊技機のように、小当りＲＵＳＨを創出するようときには、小当りである場合の図柄確定時間を極めて短くすることが望ましい。

【２７５６】

Ｓ６０５４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図１８７のＳ６０２５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０５４の処理を実行した後、処理をＳ６０５５に移す。

【２７５７】

Ｓ６０５５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０５５の処理を実行した後、処理をＳ６０５６に移す。

【２７５８】

Ｓ６０５６において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。例

えば、確変回数や時短回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０５６の処理を実行した後、処理をＳ６０５７に移す。

【２７５９】

Ｓ６０５７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理（図１８８のＳ６０３４参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【２７６０】

Ｓ６０５７において、特別図柄の当り判定処理（図１８８のＳ６０３４参照）の結果が小当りでないと判定された場合（Ｓ６０５７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０５９に移す。

【２７６１】

一方、Ｓ６０５７において、特別図柄の当り判定処理（図１８８のＳ６０３４参照）の結果が小当りであると判定された場合（Ｓ６０５７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０５８に移す。

【２７６２】

Ｓ６０５８において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０５８の処理を実行した後、処理をＳ６０５９に移す。

【２７６３】

Ｓ６０５９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理（図１８８のＳ６０３４参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

【２７６４】

Ｓ６０５９において、特別図柄の当り判定処理（図１８８のＳ６０３４参照）の結果が大当りでないと判定された場合（Ｓ６０５９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２７６５】

一方、Ｓ６０５９において、特別図柄の当り判定処理（図１８８のＳ６０３４参照）の結果が大当りであると判定された場合（Ｓ６０５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０６０に移す。

【２７６６】

Ｓ６０６０において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０６０の処理を実行した後、処理をＳ６０６１に移す。

【２７６７】

Ｓ６０６１において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。

【２７６８】

Ｓ６０６１において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（Ｓ６０６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２７６９】

一方、Ｓ６０６１において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（Ｓ６０６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０６２に移す。

【２７７０】

Ｓ６０６２において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０６２の処理を実行した後、処理をＳ６０６３に移す。

【２７７１】
　Ｓ６０６３において、メインＣＰＵ２０１は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０６３の処理を実行した後、処理をＳ６０６４に移す。
【２７７２】
　Ｓ６０６４において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図１８８のＳ６０３４参照）の結果が大当りまたは小当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは小当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０６４の処理を実行した後、処理をＳ６０６５に移す。
【２７７３】
　Ｓ６０６５において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０６５の処理を実行した後、処理をＳ６０６６に移す。
【２７７４】
　Ｓ６０６６において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この処理では、所定の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３内の他方の特別図柄の待ち時間にセットし、特別図柄表示部１６３、１６４に他方の特別図柄の可変表示を停止させる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０６６の処理を実行した後、処理をＳ６０６７に移す。
【２７７５】
　Ｓ６０６７において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄の制御状態番号に「２」をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０６７の処理を実行した後、処理をＳ６０６８に移す。
【２７７６】
　Ｓ６０６８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０６８の処理を実行した後、処理をＳ６０６９に移す。
【２７７７】
　Ｓ６０６９において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０６９の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。
【２７７８】
　このように、本実施形態の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理（図１８８のＳ６０３４参照）の結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレで停止させる処理が行われる。
【２７７９】
［８－６－５．特別図柄遊技判定処理］
　次に、図１９１を参照して、特別図柄管理処理（図１８７参照）中のＳ６０２５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図１９１は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである

。
【２７８０】
なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２５で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【２７８１】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ６０７１）。
【２７８２】
Ｓ６０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ６０７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。
【２７８３】
一方、Ｓ６０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ６０７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０７２に移す。
【２７８４】
Ｓ６０７２において、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【２７８５】
Ｓ６０７２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ６０７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０７３に移す。一方、Ｓ６０７２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ６０７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０７５に移す。
【２７８６】
Ｓ６０７３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【２７８７】
Ｓ６０７３において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ６０７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０８２に移す。
【２７８８】
一方、Ｓ６０７３において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ６０７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６０７５に移す。
【２７８９】
Ｓ６０７５において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１８４を介して例えばホールコンピュータ１８６（いずれも図１７４参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０７５の処理を行った後、処理をＳ６０７６に移す。
【２７９０】
Ｓ６０７６において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、開放される第１大入賞口６１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ６０７７）、外部端子板１１８４への大当り信号セット処理（Ｓ６０７８）を行う。
【２７９１】
Ｓ６０７９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセッ

トする処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図１８７のＳ６０２６参照）が行われることとなる。

【２７９２】

Ｓ６０８０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるときに、確変フラグ、確変回数、時短フラグ、および時短回数等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。なお、小当りのときには、確変フラグ、確変回数、時短フラグ、および時短回数等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理は行われない。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

【２７９３】

Ｓ６０８１において、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるときには大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行い、小当りであるときには小当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り開始表示コマンドまたは小当り開始表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ５２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０８１の処理を実行した後、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２７９４】

Ｓ６０８２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態移行判定処理を行う。この遊技状態移行判定処理では、低確遊技状態への移行の判定を行う「低確遊技状態移行判定処理」と非時短遊技状態への移行の判定を行う「非時短遊技状態移行判定処理」との両方の処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０８２の処理を実行した後、処理をＳ６０８３に移す。

【２７９５】

低確遊技状態移行判定処理においては、確変フラグ＝１（高確遊技状態）であるか否かを判定し、確変フラグ＝１であれば、次に確変回数＝０であるか否かを判定し、確変回数＝０であれば、確変フラグ＝０（低確遊技状態）をセットし、高確遊技状態から低確遊技状態に移行させる。また、確変フラグ＝０であれば低確遊技状態移行判定処理を終了し、確変回数＝０でなければ、確変フラグ＝１を保持したまま、低確遊技状態移行判定処理を終了する。

【２７９６】

非時短遊技状態移行判定処理においては、時短フラグ＝１（時短遊技状態）であるか否かを判定し、時短フラグ＝１であれば、次に時短回数＝０であるか否かを判定し、時短回数＝０であれば、時短フラグ＝０（非時短遊技状態）をセットし、時短遊技状態から非時短遊技状態に移行させる。また、時短フラグ＝０であれば非時短遊技状態移行判定処理を終了し、時短回数＝０でなければ、時短フラグ＝１を保持したまま、非時短遊技状態移行判定処理を終了する。

【２７９７】

Ｓ６０８３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図１９２を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２７９８】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ６０７１～Ｓ６０８１）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【２７９９】

［８－６－６．特別図柄遊技終了処理］

次に、図１９２を参照して、特別図柄遊技判定処理（図１９１参照）中のＳ６０８３でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図１９２は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【２８００】

Ｓ６０９２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理が行われると、次回の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０９２の処理を実行した後、処理をＳ６０９３に移す。

【２８０１】

Ｓ６０９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０９３の処理を実行した後、処理をＳ６０９４に移す。

【２８０２】

Ｓ６０９４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ６０９４の処理後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図１９１参照）に戻す。

【２８０３】

なお、特別図柄の当り判定処理(図１８８のＳ６０３４参照)の結果がハズレである場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

【２８０４】

［８－６－７．大入賞口開放準備処理］

次に、図１９３を参照して、特別図柄管理処理（図１８７参照）中のＳ６０２６でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図１９３は、第６のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【２８０５】

なお、この大入賞口開放準備処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２６で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２６で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【２８０６】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ６１０１）。

【２８０７】

Ｓ６１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ６１０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２８０８】

一方、Ｓ６１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ６１０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６１０２に移す。

【２８０９】

Ｓ６１０２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードす

る。大入賞口開放回数カウンタ値は、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態のラウンド数を計数する計数値が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の開放回数を計数する計数値が相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタ値は、メインＲＡＭ２０３内の大入賞口開放回数カウンタに格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１０２の処理を実行した後、処理をＳ６１０３に移す。

【２８１０】

Ｓ６１０３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施形態では、図１７７に示す当り種類決定テーブルに示したように、大当り遊技状態のラウンド数の上限値は、３、５、１０ラウンドのいずれかであり、小当り遊技状態の開放回数の上限値は６回である。

【２８１１】

Ｓ６１０３において大入賞口開放回数カウンタ値が上限値であると判定された場合（Ｓ６１０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６１０４に移す。

【２８１２】

Ｓ６１０４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ６１０４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図１８７のＳ６０２８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１０４の処理を実行した後、処理をＳ６１０５に移す。

【２８１３】

Ｓ６１０５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、当り終了表示コマンドの送信予約処理として、大当り遊技状態の終了後であれば、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行い、小当り遊技状態の終了後であれば、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ６１０６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ６１０６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２８１４】

Ｓ６１０３に戻って、大入賞口開放回数カウンタ値が上限値でないと判定された場合（Ｓ６１０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６１０７に移す。

【２８１５】

Ｓ６１０７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１０７の処理を実行した後、処理をＳ６１０８に移す。

【２８１６】

Ｓ６１０８において、メインＣＰＵ２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば第１大入賞口６１３１が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば第２大入賞口６１５１が選択される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１０８の処理を実行した後、処理をＳ６１０９に移す。

【２８１７】

Ｓ６１０９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。なお、１ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１０９の処理を実行した後、処理をＳ６１１０に移す。

【２８１８】

なお、本実施形態において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大２８０００ｍｓｅｃにセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１００ｍｓｅｃにセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１０個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大４個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、第１大入賞口６１３１については１５個がセットされ、および第２大入賞口６１５１については１４個がセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

【２８１９】

Ｓ６１１０において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（第１大入賞口６１３１、第２大入賞口６１５１）を開放させるための大入賞口開放設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１１０の処理を実行した後、処理をＳ６１１１に移す。

【２８２０】

Ｓ６１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ６１１１）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図１８７のＳ６０２７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１１１の処理を実行した後、処理をＳ６１１２に移す。

【２８２１】

Ｓ６１１２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１１２の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２８２２】

［８－６－８．大入賞口開放制御処理］

次に、図１９４を参照して、特別図柄管理処理（図１８７参照）中のＳ６０２７でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図１９４は、第６のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【２８２３】

なお、この大入賞口開放制御処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２７で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２７で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【２８２４】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ６１２１）。

【２８２５】

Ｓ６１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ６１２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２８２６】

一方、Ｓ６１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ６１２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６１２２に移す。

【２８２７】

Ｓ６１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（第１大入賞口６１３１、第２大入賞口６１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタにより計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタに

より計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。

【２８２８】

Ｓ６１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（第１大入賞口６１３１、第２大入賞口６１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をＳ６１２３に移し、大入賞口（第１大入賞口６１３１、第２大入賞口６１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をＳ６１２８－１に移す。

【２８２９】

Ｓ６１２８－１において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態（大当りフラグがオン）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ６１２４に移し、大当り遊技状態でない（すなわち、小当り遊技状態である）と判定した場合には、処理をＳ６１２８－２に移す。

【２８３０】

Ｓ６１２３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（第１大入賞口６１３１、第２大入賞口６１５１）の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図１９３のＳ６１０９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【２８３１】

Ｓ６１２３において大入賞口（第１大入賞口６１３１、第２大入賞口６１５１）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ６１２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２８３２】

一方、Ｓ６１２３において大入賞口（第１大入賞口６１３１、第２大入賞口６１５１）の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ６１２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６１２４に移す。

【２８３３】

Ｓ６１２４において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（第１大入賞口６１３１、第２大入賞口６１５１）を閉鎖させるための閉鎖設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１２４の処理を実行した後、処理をＳ６１２５に移す。

【２８３４】

Ｓ６１２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ６１２５）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図１８７のＳ６０２６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１２５の処理を実行した後、処理をＳ６１２６に移す。

【２８３５】

Ｓ６１２６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１２６の処理を実行した後、処理をＳ６１２７に移す。

【２８３６】

Ｓ６１２７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態のときであれば、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。なお、小当り遊技状態のときには、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理は行われない。そして、Ｓ６１２７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２８３７】

Ｓ６１２８－２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（第１大入賞口６１３１、第２大入賞口６１５１）を閉鎖させるための閉鎖設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１２８－２の処理を実行した後、処理をＳ６１２８－３に移す。

【２８３８】

Ｓ６１２８－３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、大当り終了処理（図１８７のＳ６０２８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１２８－３の処理を実行した後、処理をＳ６１２８－４に移す。

【２８３９】

Ｓ６１２８－４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１２８－４の処理を実行した後、処理をＳ６１２８－５に移す。

【２８４０】

Ｓ６１２８－５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された小当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ６１２８－５の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２８４１】

［８－６－９．大当り終了処理］

次に、図１９５を参照して、特別図柄管理処理（図１８７参照）中のＳ６０２８でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図１９５は、第６のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【２８４２】

なお、この大当り終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２８で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ６０２８で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【２８４３】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ６１３１）。

【２８４４】

Ｓ６１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ６１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図１８７参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図１８６参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【２８４５】

一方、Ｓ６１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ６１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６１３２に移す。

【２８４６】

Ｓ６１３２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、大当り遊技状態や小当り遊技状態に関わる各種カウンタ値（大入賞口開放回数カウンタ値、大入賞口入賞カウンタ値等）、小当りフラグ、大当りフラグ、図柄確定数カウンタの値、特別図柄休止フラグ等をクリアする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１３２の処理を実行した後、処理をＳ６１３３に移す。

【２８４７】

Ｓ６１３３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態設定処理を行う。この遊技状態設定処理では、図１７７に示す当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄情報に基づいて、確変フラグ、確変回数、時短フラグ及び時短回数を設定する。具体的には、図１７７の

当り種類決定テーブルに示すように、第１特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、確変フラグ＝１（高確遊技状態）を設定し、確変回数＝１２０を設定し、時短フラグ＝１（時短遊技状態）を設定し、時短回数＝１００を設定する。また、第２特別図柄の大当り遊技状態の終了後には、確変フラグ＝１（高確遊技状態）を設定し、確変回数＝１２０を設定し、時短フラグ＝１（時短遊技状態）を設定し、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態であったときには、時短回数＝１００を設定し、大当りと判定されたときの当選時の遊技状態が通常遊技状態でなければ、時短回数＝１００００を設定する。なお、小当り遊技状態の終了後には、確変フラグ、確変回数、時短フラグ及び時短回数のいずれのデータも設定されない。すなわち、小当り遊技状態を契機としては、遊技状態が移行（変化）しないことになる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１３３の処理を実行した後、処理をＳ６０３４に移す。

【２８４８】

Ｓ６１３４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図１９２を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１３４の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【２８４９】

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

【２８５０】

［８－６－１０．普通図柄制御処理］

次に、図１９６を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図１９６に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【２８５１】

図１９６は、第６のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図１９６に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【２８５２】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ６３００）。

【２８５３】

Ｓ６３００において普通図柄の待ち時間が０でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のＳ４１（図２１参照）に移す。一方、普通図柄の待ち時間が０であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６３０１に移す。

【２８５４】

Ｓ６３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３０１の処理を実行した後、処理をＳ６３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ６３１０以降の処理を行う。

【２８５５】

Ｓ６３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このＳ６３１０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図１９７を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６３２０に移す。

【２８５６】
　Ｓ６３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このＳ６３２０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６３３０に移す。
【２８５７】
　この普通図柄可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の可変表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。この普通図柄の待ち時間は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。なお、普通図柄の可変表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の可変表示時間が終了することを待機することになる。
【２８５８】
　なお、普通図柄の図柄確定時間は、当りの種類によって異なってもよいし、遊技状態に応じて異なっていてもよい。例えば、通常遊技状態である場合には、第１の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）とし、時短遊技状態である場合には、第１の図柄確定時間より短い第２の図柄確定時間（例えば、１３２ｍｓｅｃ）としてもよい。特に、第６のパチンコ遊技機のように、小当りＲＵＳＨを創出するようときには、時短遊技状態である場合の図柄確定時間を極めて短くすることが望ましい。
【２８５９】
　Ｓ６３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ６３３０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６３４０に移す。
【２８６０】
　この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物６１４６の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物６１４６の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。
【２８６１】
　この普通電動役物６１４６の開放パターン設定処理では、図１８４に示す普通図柄当り種類決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通電動役物６１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した普通電動役物６１４６の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。
【２８６２】
　Ｓ６３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ６３４０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６３５０に移す。
【２８６３】
　この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ６３３０の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物６１４６の開放パターンに従って、普通電動役物６１４６の開放処理を行う。そして、普通電動役物６１４６の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットする。

【２８６４】
　Ｓ６３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ６３５０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。メインＣＰＵ２０１は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【２８６５】
　この普通図柄当り終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ６３１０～Ｓ６３４０において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。
【２８６６】
　なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（Ｓ６３００～Ｓ６３５０）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【２８６７】
［８－６－１１．普通図柄可変表示開始処理］
　次に、図１９７を参照して、普通図柄制御処理（図１９６参照）中のＳ６３１０でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図１９７は、第６のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【２８６８】
　図１９７に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ６３１１）。
【２８６９】
　Ｓ６３１１において普通図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図１９６参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ６３１２に移す。
【２８７０】
　Ｓ６３１２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（０）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（２）～普通図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３１２の処理を実行した後、処理をＳ６３１３に移す。
【２８７１】
　Ｓ６３１３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図１８２に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３１３の処理を実行した後、処理をＳ６３１４に移す。
【２８７２】
　Ｓ６３１４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図１８３に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３１４の処理を実行した後、処理をＳ６３１５に移す。
【２８７３】
　Ｓ６３１５において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図１８５に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の当落判定値データと、普通図柄当り時選択図柄コマンドとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の可変表示時間とを決定する。メ

インＣＰＵ２０１は、Ｓ６３１５の処理を実行した後、処理をＳ６３１６に移す。
【２８７４】
Ｓ６３１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理（Ｓ６３１５）で決定された普通図柄の可変表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。この普通図柄の待ち時間は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３１６の処理を実行した後、処理をＳ６３１７に移す。
【２８７５】
Ｓ６３１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図１９６のＳ６３２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３１７の処理を実行した後、処理をＳ６３１８に移す。
【２８７６】
Ｓ６３１８において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。
【２８７７】
［８－７．小当りＲＵＳＨ］
上述した第６のパチンコ遊技機では、「小当りＲＵＳＨ」を実現することができる。以下に、小当りＲＵＳＨの仕組みについて説明する。
【２８７８】
第６のパチンコ遊技機では、高確非時短遊技状態において、第２大入賞口６１５１への遊技球の入球頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りＲＵＳＨとなる。
【２８７９】
図１７３に示すように、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート６１２６及び普通電動役物ユニット６１４５を通過する。高確非時短遊技状態においては、非時短遊技状態が制御されていることから、普電用シャッタ６１４７が開放態様となることは困難であり（図１８２～図１８４参照）、普電用シャッタ６１４７が遊技パネル６１００から突出した状態の閉鎖態様となり、普電用シャッタ６１４７の上に転動している遊技球を第２大入賞口６１５１及び第２始動口６１４０へと誘導する。
【２８８０】
そのため、第２大入賞口６１５１が開放されていれば、右打ちされた遊技球が普電用シャッタ６１４７に誘導されて、第２大入賞口６１５１に入球可能となる。この第２大入賞口６１５１に遊技球が入球する毎に、例えば１４個の遊技球が払い出されることになる。
【２８８１】
そして、第２始動口６１４０に遊技球が入球すると、特別図柄の当り判定テーブル（図１７５参照）に示されるように１／１．０７（概算）といった極めて高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、右打ち遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル（図１８１（ａ）参照）に示されるように可変表示時間が極めて短い超短縮変動が実行されるため、第２大入賞口６１５１への遊技球の入球頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。
【２８８２】
このようにして、高確非時短遊技状態においては、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りＲＵＳＨの実現

が可能となっている。
【２８８３】
一方、時短遊技状態が制御される遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、普電用シャッタ６１４７が遊技パネル６１００に埋没した開放態様となりやすく（図１８２～図１８４参照）、右打ちされた遊技球の殆どが第１始動口（右）６１２０Ｂに入球してしまう。そのため、たとえ第２大入賞口６１５１が開放されていたとしても、第２大入賞口６１５１に遊技球が入賞する期待値は低くなっている。しかも、上述したように、第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球したとしても例えば１個の賞球しか払い出されない。
【２８８４】
このように、時短遊技状態が制御される遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えないようになっている。
【２８８５】
また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、非時短遊技状態が制御されていることから、右打ちされた遊技球が第２始動口６１４０に遊技球が入球することが可能になる。しかしながら、上述したように、通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル（図１７９参照）に示されるように、第２始動口６１４０への遊技球の入球に基づくときは、特別図柄の可変表示時間が極めて長く設定された「長変動」の前半変動パターンが決定されるので、単位時間当たりの第２特別図柄の抽選回数を極めて小さくし、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はないように構成されている。
【２８８６】
なお、本実施形態では、高確非時短遊技状態において小当りＲＵＳＨとなるように構成したが、これに限られない。例えば、普通電動役物６１４６を作動させて第１始動口（右）６１２０Ｂを開放状態とする頻度を高める電サポ制御を実行せずに、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りＲＵＳＨとなるようにしてもよい。
【２８８７】
［８－８．演出フロー］
次に、第６のパチンコ遊技機において行われる演出について、演出全体のフローを用いて概略を説明する。図１９８は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の演出フローの一例である。また、図１９９は、第６のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の演出フローの一例である。
【２８８８】
（通常遊技状態における演出フロー）
左打ちを行う通常遊技状態においては、第１始動口（中）６１２０Ａに遊技球が入球可能であり、第１特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置６３１０の操作態様の変化演出等を行う。なお、本実施形態においては、装飾図柄として、左図柄、中図柄、右図柄の３つの主図柄とその主図柄よりも極めて小さい副図柄とで構成されている。なお、装飾図柄の数および種類はこれに限定されない。
【２８８９】
また、第６のパチンコ遊技機の通常遊技状態においては、主として、「キャラアイコン」を集めていき、大当りを目指すというゲーム性となっている。
【２８９０】
第１始動口（中）６１２０Ａに遊技球が入球すると、表示装置７の表示領域では、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始する（「全図柄の変動開始」）。
【２８９１】
全ての装飾図柄が変動表示を行っているときには、「セリフ予告」と「ボタンチャレン

ジ予告」と「桜蓄積予告」のいずれかの予告演出を行うことが可能となっている。なお、その他の予告が可能であってもよい。

【２８９２】

「セリフ予告」は、例えば、複数のキャラクタからいずれかのキャラクタが表示され、表示されたキャラクタのセリフによって、第１特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆する予告演出である。

【２８９３】

「ボタンチャレンジ予告」は、例えば、演出ボタン装置６３１０を複数回操作（連打）して、所定数の「キャラアイコン」、または大当りの期待度（例えば、激熱）や発展するリーチ内容（例えば、ＳＰ）を示した「文字アイコン」を獲得できるか否かを表示する予告演出である。なお、「ボタンチャレンジ予告」は、いずれのアイコンも獲得できない場合もある。

【２８９４】

「桜蓄積予告」は、例えば、表示装置７の表示領域の全体に桜が舞い、表示装置７の上部表示領域７ａ（図１７３参照）に桜が吸い込まれ、桜を段階的に蓄積していく予告演出である。そして、蓄積された桜が放出されると、所定数の「キャラアイコン」か「極決戦への道」へ発展することを示した「極道アイコン」が表示され、「極道アイコン」が表示されると「極決戦への道」へと発展する。この桜は、当該変動、または先読みによる複数回の変動にわたって、３段階まで蓄積可能となっており、桜が蓄積すればするほど、「極道アイコン」が表示される期待度や、表示される「キャラアイコン」の数が多くなるように設定されている。この「桜蓄積予告」の演出内容については、詳しくは図２１５及び図２１６を用いて後述する。

【２８９５】

そして、これまでに表示された「キャラアイコン」の数が５個（「キャラアイコン５個獲得」）であると、「決戦への道」へと発展する。

【２８９６】

全図柄の変動開始後、左図柄と右図柄とが仮停止表示（「左右図柄仮停止」）した後には、全図柄が停止表示を行う「ハズレ」となるか、「擬似連煽り演出」か「ノーマルリーチ」かのいずれかの演出を行うことが可能となっている。

【２８９７】

「擬似連煽り演出」は、仮停止表示している右図柄が再び変動表示を行い（右図柄スベリ）となり、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止するか否かを煽る演出である。そして、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止すると、上述した「擬似連演出」が行われ、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止しないと「ハズレ」となる。なお、中図柄の位置には、複数の「キャラアイコン」も停止可能となっている。

【２８９８】

「ノーマルリーチ」は、左図柄と右図柄とが同種の図柄であると行われるリーチ演出であり、例えば、中図柄が低速で変動表示を行うリーチ演出である。そして、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が左右図柄と異なる種類の図柄で停止表示すると「ハズレ」となり、中図柄が左右図柄と同種の図柄で停止表示すると「大当り」となる。また、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が停止表示されずに、中図柄の位置に「キャラアイコン」が停止すると「擬似連演出」へと発展し、中図柄が高速変動を行うと「忍者リーチ」へと発展する。

【２８９９】

「忍者リーチ」は、ノーマルリーチよりも大当りの期待度が高いリーチ演出であり、例えば、忍者キャラクタが左右図柄と同種の中図柄を止めようとするリーチ演出である。そして、「忍者リーチ」においては、中図柄が左右図柄と異なる種類の図柄で停止表示すると「ハズレ」となり、中図柄が左右図柄と同種の図柄で停止表示すると「大当り」となる。また、「忍者リーチ」においては、中図柄が停止表示されずに、中図柄の位置に「大決戦アイコン」が停止すると「大決戦リーチ」へと発展する。

【２９００】
　また、「キャラアイコン」が停止して「擬似連演出」を行う際に、これまでに表示された「キャラアイコン」の数が５個（キャラアイコン５個獲得）であると、「擬似連演出」を行わずに、「決戦への道」へと発展する。
【２９０１】
　「決戦への道」及び「極決戦への道」とは、遊技者に演出ボタン装置６３１０への操作を所定回数行わせ、特定個数（１０個）までの「キャラアイコン」を集める同種の特定の演出である。この「決戦への道」及び「極決戦への道」においては、詳しくは図２２０～図２２２を用いて後述する。
【２９０２】
　「決戦への道」は、既に５個のキャラアイコンを獲得していることから、遊技者に演出ボタン装置６３１０への操作を５回行わせ、残り５個の「キャラアイコン」を集める演出である。
【２９０３】
　「極決戦への道」は、未だキャラアイコンを獲得していないことから、遊技者に演出ボタン装置６３１０への操作を１０回行わせ、１０個の「キャラアイコン」を集める演出である。
【２９０４】
　そして、「決戦への道」または「極決戦への道」において、集めた「キャラアイコン」が１０未満（「キャラアイコン１０個未満獲得」）であれば「対決リーチ」へと発展し、集めた「キャラアイコン」が１０個（「キャラアイコン１０個獲得」）であれば「大決戦リーチ」へと発展する。
【２９０５】
　「対決リーチ」は、忍者リーチよりも大当りの期待度が高いリーチ演出であり、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタと対決して、勝利すれば「大当り」となり、敗北すれば「ハズレ」となるリーチ演出である。さらに、「対決リーチ」においては、「決戦への道」で集めた「キャラアイコン」を用いたリーチ演出が行われる。また、「対決リーチ」においては、中図柄の位置に「大決戦アイコン」が停止すると、「対決リーチ」から「大決戦リーチ」へと発展する。この「対決リーチ」においては、詳しくは図２２３及び図２２４を用いて後述する。
【２９０６】
　「大決戦リーチ」は、通常遊技状態におけるリーチ演出の中で最も大当りの期待度が高いリーチ演出であり、例えば、自軍と敵軍とが対決して、自軍が勝利すれば「大当り」となり、自軍が敗北すれば「ハズレ」となるリーチ演出である。
【２９０７】
（右打ち遊技状態における演出フロー）
　右打ち遊技状態のうち、「高確時短遊技状態」及び「低確時短遊技状態」では第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球可能であり、装飾図柄に対応する特別図柄としては第１特別図柄を優先対応させて、第１特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置６３１０の操作態様の変化演出等を行う。また、「高確非時短遊技状態」では第２始動口６１４０に遊技球が入球可能であり、装飾図柄に対応する特別図柄としては第２特別図柄を優先対応させて、第２特別図柄についての装飾図柄の変動表示およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置６３１０の操作態様の変化演出等を行う。なお、右打ち遊技状態において、第１特別図柄のみ、または第２特別図柄のみが可変表示を行っている場合には、装飾図柄に対応する特別図柄として可変表示を行っている特別図柄を対応させてもよい。
【２９０８】
　「高確時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」において第１始動口（右）６１２０Ｂに遊技球が入球すると、表示装置７の表示領域では、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始する（「全図柄の変動開始」）。また、「高確非時短遊技状態」におい

て第２始動口６１４０に遊技球が入球すると、表示装置７の表示領域では、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始する（「全図柄の変動開始」）。
【２９０９】
全ての装飾図柄が変動表示を行っているときには、「宝珠内予告」と「蓮の花予告」とのいずれかの予告演出を行うことが可能となっている。
【２９１０】
「宝珠内予告」は、例えば、表示装置７の上部表示領域７ａ（図１７３参照）に大当りの期待度（例えば、激熱）を表示する予告演出である。
【２９１１】
「蓮の花予告」は、例えば、つぼみが表示され、つぼみが開くことにより「扉開放演出」に発展することを示唆する予告演出である。つぼみの表示は、先読みによる複数回の変動にわたって表示可能となっており、小当り遊技状態が行われているときであっても、つぼみの表示は継続されている。この「蓮の花予告」の演出内容については、詳しくは図２２５を用いて後述する。
【２９１２】
また、「高確時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」においては、「合戦チャレンジ」または「合戦リーチ」のリーチ演出を行うことが可能となっている。
【２９１３】
「合戦チャレンジ」は、演出ボタン装置６３１０が第４操作態様に変化し（図１７２（ｄ）参照）、上方に突出した第２演出操作部６３１２を１回操作（一撃）して、演出用役物群５８（図１７３参照）が落下すると、第１特別図柄の大当りとなるリーチ演出である。
【２９１４】
「合戦リーチ」は、味方キャラクタと敵ボスとが対決して、味方キャラクタが攻撃する毎に、演出ボタン装置６３１０が操作態様に変化（成長）していき、最終的な演出ボタン装置６３１０の操作態様で操作を行い、演出用役物群５８（図１７３参照）が落下すると、第１特別図柄の大当りとなるリーチ演出である。この「合戦リーチ」の演出内容については、詳しくは図２２６及び図２２７を用いて後述する。
【２９１５】
また、「高確非時短遊技状態」においては、「扉開放演出」または「開眼演出」のリーチ演出を行うことが可能となっている。
【２９１６】
「扉開放演出」は、演出ボタン装置６３１０を複数回操作（連打）して、扉が徐々に開放していき、扉が完全に開放すると、第２特別図柄の大当りとなるリーチ演出である。
【２９１７】
「開眼演出」は、味方キャラクタが徐々に開眼していき、開眼が成功すると、第２特別図柄の大当りとなるリーチ演出である。
【２９１８】
なお、上述した「発展」とは、遊技や演出が進行する際に必要な情報を表示することや、遊技や演出が進行すること自体を含み、直接的または間接的に遊技や演出が進行することを含む概念である。また、遊技や演出が進行する際に必要な情報を表示する「発展」においては、所定の発展情報（例えば、アイコン等）を表示したり、表示した発展情報を加算または減算して表示したりすることも含まれる概念である。
【２９１９】
［８－９．サブ制御回路］
以上のような演出を実行するために、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路３００の制御内容について説明する。
【２９２０】
まず、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている各種テーブルの詳細について、図２００～図２０９を用いて説明する。

【２９２１】
［８－９－１．通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル］
通常遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルについて説明する。図２００は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【２９２２】
「図柄演出パターン」とは、特別図柄についての装飾図柄の変動態様を中心として、それに関連するおよびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン装置６３１０の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。なお、図柄演出パターンの他に、予告演出パターン等の各種の表示演出が重畳して実行可能となっている。
【２９２３】
また、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の図柄演出パターンは、特別図柄の前半変動パターンに対応した「リーチ前演出パターン」と、特別図柄の後半変動パターンに対応した「リーチ演出パターン」との組み合わせにより構成されている。
【２９２４】
図２００に示されるように、通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルは、第１特別図柄において、第１特別図柄の変動パターンコマンドの「前半変動パターン番号」と、後述するキャラアイコンが後半に表示される「後半アイコン個数」と「リーチ前演出パターン」とが対応付けられており、第１特別図柄の変動パターンコマンドの「後半変動パターン番号」と「後半アイコン個数」と「リーチ演出パターン」とが対応付けられている。なお、後半変動パターン番号「００Ｈ」であるときには、リーチ演出パターンとして、リーチ前演出パターンのみを実行するように「演出終了情報」が決定されることになる。
【２９２５】
本実施形態においては、前半変動パターン番号（０９Ｈ～１０Ｈ）と後半変動パターン番号（１４Ｈ～１６Ｈ、２４Ｈ～２６Ｈ）との組み合わせにより、「決戦への道」または「極決戦への道」のリーチ前演出パターン９～３２のいずれかの実行後には、「対決リーチ」または「大決戦リーチ」のリーチ演出パターン４～８、１２～１６のいずれかが実行可能となっている。そして、「決戦への道」または「極決戦への道」のリーチ前演出パターン９～３２も、「対決リーチ」または「大決戦リーチ」のリーチ演出パターン４～８、１２～１６も、「後半アイコン個数」に基づいて決定されるため、両者の演出を「後半アイコン個数」により関連付けて、後半アイコン個数が１０個であれば「大決戦リーチ」のリーチ演出パターン８、１６を実行し、後半アイコン個数が８、９個であれば「対決リーチ」のリーチ演出パターン４～７、１２～１５を実行可能となっている。
【２９２６】
通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルは、第２特別図柄においては、全ての第２特別図柄の変動パターンコマンドが「待機演出パターン」と対応付けられている。
【２９２７】
この「待機演出パターン」とは、装飾図柄として、左図柄、中図柄、右図柄の３つの主図柄を変動表示させずに待機（停止表示）させたまま、第２特別図柄に対応する副図柄のみを点滅表示させるものである。この待機演出パターンが実行されても、第２特別図柄が可変表示していることに遊技者が着目することなく、いわゆるイレギュラーな変動をひっそりと終了させることができる。
【２９２８】
［８－９－２．右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル］
右打ち遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルについて説明する。図２０１は、第６のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【２９２９】
図２０１に示されるように、右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルは、特別図柄の変動パターンコマンド（前半変動パターン番号、後半変動パターン番号）と、選択

率（第１乱数値）と、「図柄演出パターン」とが対応付けられている。
【２９３０】
ここで、「選択率」とは、第１の乱数範囲からなる第１乱数値に対して、取得された第１乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については１～１００％の他に０％が含められていてもよく、０％の選択率という文言を排除するものではない。以上のことは、図２０２～図２０９等に示すテーブルにおける「選択率」についても同様である。本実施形態においては、異なる乱数範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。
【２９３１】
また、第１特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて第１図柄演出パターンが決定され、第２特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて第２図柄演出パターンが決定されるが、第１図柄演出パターン及び第２図柄演出パターンの両者が同時に実行される場合（第１特別図柄と第２特別図柄とが同時変動しているとき等）には、「高確時短遊技状態」または「低確時短遊技状態」においては、第１図柄演出パターンの実行を優先し、「高確非時短遊技状態」においては、第２図柄演出パターンの実行を優先することになる。、
【２９３２】
［８－９－３．通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブル］
通常遊技状態において、後半アイコン個数を決定するための後半アイコン個数決定テーブルについて説明する。図２０２は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブルの一例である。なお、後半アイコン個数の決定は、通常遊技状態の図柄演出パターン（図２００参照）を決定する前に先だって行われる。
【２９３３】
「後半アイコン個数」とは、「決戦への道」や「極決戦への道」において、キャラアイコンが最終的に表示される合計個数をいい、本実施形態においては１０個を最大個数としているが、その個数は限定されない。また、「後半アイコン個数」には、後述する「前半アイコン個数」を含んだ個数となっており、「後半アイコン個数」＝「前半アイコン個数」＋αという関係式が成立する。
【２９３４】
図２０２に示されるように、後半アイコン個数決定テーブルは、第１特別図柄の変動パターンコマンド（後半変動パターン番号）と、選択率（第２乱数値）と、「後半アイコン個数」とが対応付けられている。
【２９３５】
本実施形態においては、後半変動パターン番号（１６Ｈ、２６Ｈ）に対応して「大決戦リーチ（リーチ演出パターン８、１６：図２００参照）」が行われるときには、後半アイコン個数として最大個数である１０個が決定されるように、後半アイコン個数決定テーブルが構成されている。これにより、「決戦への道」や「極決戦への道」において、キャラアイコンが最終的に１０個表示されると、「大決戦リーチ」が行われることになる。
【２９３６】
［８－９－４．通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブル］
通常遊技状態において、前半アイコン個数を決定するための前半アイコン個数決定テーブルについて説明する。図２０３は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブルの一例である。
【２９３７】
「前半アイコン個数」とは、「通常変動」や「擬似連演出」において、キャラアイコンが最終的に表示される合計個数をいい、本実施形態においては５個を最大個数としているが、その個数は限定されない。
【２９３８】
図２０３に示されるように、前半アイコン個数決定テーブルは、第１特別図柄の入賞コマンド（前半変動パターン番号）と、選択率（第３乱数値）と、「前半アイコン個数」と

が対応付けられている。
【２９３９】
ここで、「第１特別図柄の入賞コマンド」とは、第１のパチンコ遊技機において説明したように、第１特別図柄の保留個数を１増加する情報や、第１特別図柄の変動パターン情報（すなわち第１特別図柄の変動パターンコマンド）等を含むコマンドである。この第１特別図柄の入賞コマンドは、第１始動口６１２０Ａ、６１２０Ｂに遊技球が入球したときに送信予約され（図５２のＳ３９７参照）、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。このことは、後述する「第２特別図柄の入賞コマンド」についても同様である（図５２のＳ４０３参照）。
【２９４０】
本実施形態においては、前半変動パターン番号（０９Ｈ～０ＦＨ）に対応して「決戦への道」が行われるときには、前半アイコン個数として最大個数である５個が決定されるように、前半アイコン個数決定テーブルが構成されている。これにより、「通常変動」や「擬似連演出」において、キャラアイコンが最終的に５個表示されると、「決戦への道」が行われることになる。
【２９４１】
［８－９－５．通常遊技状態の前半アイコン個数決定テーブル］
通常遊技状態において、前半アイコン表示シナリオを決定するための前半アイコン表示シナリオ決定テーブルについて説明する。図２０４は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。
【２９４２】
「前半アイコン表示シナリオ」とは、前半アイコン個数のキャラアイコンを、どこで、いつ、何個表示するのか等の表示契機、表示時期及び表示個数を定めた情報をいう。
【２９４３】
図２０４に示されるように、前半アイコン表示シナリオ決定テーブルは、第１特別図柄の入賞コマンド（前半変動パターン番号）と、決定された前半アイコン個数と、選択率（第４乱数値）と、「前半アイコン表示シナリオ」とが対応付けられている。
【２９４４】
また、前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの最右欄には、参考として「前半アイコン表示シナリオの内容」を図示している。また、「当該変動」とは、前半アイコン表示シナリオの決定の対象となった始動情報についての特別図柄の抽選が行われ、その抽選に基づいて行われる装飾図柄の変動表示をいう。
【２９４５】
本実施形態においては、前半アイコン表示シナリオは、１～３回の擬似連演出が行われるときには、擬似連演出が行われる毎に、１または複数のキャラアイコンを表示可能に構成されている。これにより、擬似連演出が行われる毎に、キャラアイコンが追加されていくことに期待を持たせることができる。
【２９４６】
また、本実施形態においては、前半アイコン表示シナリオは、擬似連演出が行われる前には、「桜蓄積予告」または「ボタンチャレンジ予告」において、１または複数のキャラアイコンを表示可能に構成されている。「桜蓄積予告」と「ボタンチャレンジ予告」とは実行タイミングが異なっており、両者が実行可能に構成されている。
【２９４７】
［８－９－６．通常遊技状態の前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブル］
通常遊技状態において、前半集合順序シナリオを決定するための前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルについて説明する。図２０５は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルの一例である。
【２９４８】
「前半集合順序シナリオ」とは、前半アイコン個数に対応した種類のキャラアイコンを

、どのような表示順番で表示するかを定めた情報をいう。
【２９４９】
図２０５に示されるように、前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルは、第１特別図柄の入賞コマンドと、決定された前半アイコン個数と、選択率（第５乱数値）と、「前半集合順序シナリオ」とが対応付けられている。
【２９５０】
また、前半アイコン表示シナリオ決定テーブルの最右欄には、参考として「前半集合順序シナリオの内容」を図示している。そして、後述する「西軍モード」におけるキャラアイコンＡ～Ｅを「Ａ」～「Ｅ」と図示し、後述する「東軍モード」におけるキャラアイコンＦ～Ｊを「Ｆ」～「Ｊ」と図示している。また、詳しくは図２１４を用いて後述するが、「Ａ」と「Ｆ」、「Ｂ」と「Ｇ」、「Ｃ」と「Ｈ」、「Ｄ」と「Ｉ」、「Ｅ」と「Ｊ」の表示位置は対応しており、同様の役割を有している。
【２９５１】
図２０５に示される前半集合順序シナリオの末尾番号は、「前半アイコン個数」－「表示順所パターン」を示しており、前半集合順序シナリオ１－１であれば、「前半アイコン個数１」－「表示順序パターン１」を示していることになる。
【２９５２】
本実施形態においては、前半集合順序シナリオの「表示順序パターン」として、
「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ｅ（Ｆ→Ｇ→Ｈ→Ｉ→Ｊ）」のような、Ａ（Ｆ）から上へと順番（図２１４参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン１」と、
「Ｄ→Ｃ→Ｂ→Ａ→Ｅ（Ｉ→Ｈ→Ｇ→Ｆ→Ｊ）」のような、Ｅ（Ｊ）を最後とし、Ｄ（Ｉ）から下へと順番（図２１４参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン２」と、
「Ｄ→Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｅ（Ｉ→Ｆ→Ｇ→Ｈ→Ｊ）」のような、Ｄ（Ｉ）を表示した後に、Ａ（Ｆ）に戻り、Ａ（Ｆ）から上へと順番（図２１４参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン３」と、
「Ｅ→Ｄ→Ｃ→Ｂ→Ａ（Ｊ→Ｉ→Ｈ→Ｇ→Ｆ）」のような、Ｅ（Ｊ）から下へと順番（図２１４参照）にキャラアイコンが表示される「表示順序パターン４」とを有している。なお、表示順序パターンの数や順序内容は、上記に限定されない。
【２９５３】
そして、本実施形態においては、「表示順序パターン１」を通常の表示順序パターンとして、「表示順序パターン２」を大当りの期待度が向上する表示順序パターン、「表示順序パターン３」を擬似連予告が行われることを示唆する表示順序パターン、「表示順序パターン４」を決戦の道または極決戦の道の演出が行われることを示唆する表示順序パターンとしている。このように、本実施形態においては、キャラクタの表示される順番によっても、今後の遊技内容に対して興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【２９５４】
［８－９－７．通常遊技状態の桜蓄積予告決定テーブル］
通常遊技状態において、桜蓄積予告を決定するための桜蓄積予告決定テーブルについて説明する。図２０６は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の桜蓄積予告決定テーブルの一例である。
【２９５５】
図２０６に示されるように、桜蓄積予告決定テーブルは、「第１特別図柄の入賞コマンド（前半変動パターン番号）」と、「第１特別図柄の保留個数」と、前半アイコン表示シナリオにより決定された桜蓄積予告で表示される「キャラアイコンの表示個数」（図２０４参照）と、選択率（第６乱数値）と、「桜蓄積予告演出パターン」とが対応付けられている。
【２９５６】
また、桜蓄積予告決定テーブルの最右欄には、参考として「桜蓄積予告演出パターンの内容」を図示している。また、「当該変動」とは、桜蓄積予告演出パターンの決定の対象

となった始動情報についての特別図柄の抽選が行われ、その抽選に基づいて行われる装飾図柄の変動表示をいう。「事前変動」とは、「当該変動」前に開始される装飾図柄の変動表示をいう。この事前変動に関しては、第１特別図柄の保留個数に応じて複数回実行され、第１特別図柄の保留個数が４であれば次回の変動から３回の事前変動が実行されることになり、第１特別図柄の保留個数が３であれば次回の変動から２回の事前変動が実行されることになり、第１特別図柄の保留個数が２であれば次回の変動から１回の事前変動が実行されることになる。本実施形態では、最大２回の事前変動が実行可能に構成しているが、最大３回の事前変動を実行可能に構成してもよい。

【２９５７】

上述したように、「桜蓄積予告」は、桜を段階的に蓄積していく予告演出であり、蓄積された桜が放出されると、所定数の「キャラアイコン」か「極道アイコン」が表示される内容である。このため、「桜蓄積予告」は、桜を段階的に蓄積する段階演出と、アイコンを表示するアイコン表示演出とで構成されているともいえる。

【２９５８】

そして、桜蓄積予告の段階演出は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されており、桜蓄積予告のアイコン表示演出は当該変動において実行可能に構成されている。

【２９５９】

また、桜蓄積予告においては、表示装置７の表示領域の全体に桜が舞い、表示装置７の上部表示領域７ａ（図１７３参照）に桜が吸い込まれようとするが、桜を蓄積することに失敗する予告演出（桜蓄積０段階予告－ＹＫ０）も実行可能となっている。これにより、桜蓄積予告全体の出現率を高め、桜が蓄積するか否かに興味を与えることができる。

【２９６０】

本実施形態においては、桜蓄積予告の段階演出が発展していく毎（桜蓄積１段階予告＜桜蓄積２段階予告＜桜蓄積３段階予告の順に）に、「極道アイコン」が表示される期待度や、表示される「キャラアイコン」の数が多くなるように、桜蓄積予告決定テーブルが構成されている。これにより、段階演出が発展していくこと（桜が蓄積していくこと）に興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。特に、桜蓄積予告の段階演出は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されていることから、複数の変動にわたって遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２９６１】

［８－９－８．通常遊技状態の対決リーチの援護アイコン表示シナリオ決定テーブル］

通常遊技状態において、対決リーチで援護アイコンを表示するための援護アイコン表示シナリオ決定テーブルについて説明する。図２０７は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態の対決リーチの援護アイコン表示シナリオ決定テーブルの一例である。

【２９６２】

「援護アイコン表示シナリオ」とは、対決リーチにおいて、遊技者の演出ボタン装置６３１０の操作を契機として援護アイコンにより表示される表示内容であって、演出ボタン装置６３１０の操作回数と表示内容と対応付けて定めた情報をいう。また、対決リーチの「援護アイコン」については、詳しくは図２２３及び図２２４を用いて後述する。

【２９６３】

図２０７に示されるように、援護アイコン表示シナリオ決定テーブルは、対決リーチに対応するリーチ演出パターン（図２００参照）と、決定された後半アイコン個数と、選択率（第７乱数値）と、「援護アイコン表示シナリオ」とが対応付けられている。

【２９６４】

また、援護アイコン表示シナリオ決定テーブルの最右欄には、参考として「援護アイコン表示シナリオ」を図示している。ここで、「セリフ」とは、援護アイコンに応じたキャラクタのセリフが表示されることをいい、「好機」とは、好機の文字が表示され大当りの期待があること示し、「激熱」とは、激熱の文字が表示され「好機」よりも大当りの期待が高いこと示している。また、「ＬＥＤ」とは、ＬＥＤ群４６が所定の発光を行うことを

いい、「大決戦」とは、「大決戦アイコン」が表示されることをいう。なお、「援護アイコン表示シナリオ」により表示される内容は上記に限定されず、保留画像の表示態様を変化させる「保留画像の変化」、演出用役物群５８（図１７３参照）を落下させる「演出用役物」、演出ボタン装置６３１０の操作態様を変化させる「演出ボタンの変化」等の文字を表示させてもよい。

【２９６５】

本実施形態においては、対決リーチから大決戦リーチに発展するリーチ演出パターン６、７、１４、１５であるときには、必ず「大決戦アイコン」が表示されるように、援護アイコン表示シナリオ決定テーブルが構成されている。これにより、対決リーチの援護アイコンにより「大決戦アイコン」が表示されると、大決戦リーチを行うことができる。

【２９６６】

［８－９－９．右打ち遊技状態の蓮の花予告決定テーブル］

右打ち遊技状態において、蓮の花予告を決定するための蓮の花予告決定テーブルについて説明する。図２０８は、第６のパチンコ遊技機における右打ち遊技状態の蓮の花予告決定テーブルの一例である。

【２９６７】

図２０８に示されるように、蓮の花予告決定テーブルは、「第２特別図柄の入賞コマンド（前半変動パターン番号及び後半変動パターン番号）」と、「第２特別図柄の保留個数」と、選択率（第８乱数値）と、「蓮の花予告演出パターン」とが対応付けられている。

【２９６８】

上述したように、「蓮の花予告」は、つぼみが表示され、つぼみが開くことにより「扉開放演出」に発展することを示唆する予告演出である。つぼみの表示は、複数回の変動（事前変動）にわたって表示可能となっている。

【２９６９】

また、蓮の花予告演出パターンは、「蓮の花成功予告」の予告演出パターンと、「蓮の花失敗予告」の予告演出パターンとが用意されている。「蓮の花成功予告」の予告演出パターンは、第２特別図柄の入賞コマンドを契機とした蓮の花予告演出パターンの決定後の次回の変動（事前変動）からつぼみが表示され、当該変動になるとつぼみが開く演出パターンとなっている。また、「蓮の花失敗予告」の予告演出パターンは、第２特別図柄の入賞コマンドを契機とした蓮の花予告演出パターンの決定後の次回の変動（事前変動）からつぼみが表示され、当該変動になるとつぼみが消去する演出パターンとなっている。

【２９７０】

本実施形態においては、前半変動パターン番号（４１Ｈ、４５Ｈ）に対応して「扉開放演出」が行われるときには、所定の選択率で「蓮の花成功予告」の予告演出パターンが決定されるように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。これにより、蓮の花成功予告が行われた後には、扉開放演出が行われることになる。

【２９７１】

［８－９－１０．大当り遊技状態の扇子予告決定テーブル］

大当り遊技状態において、扇子予告を決定するための扇子予告決定テーブルについて説明する。図２０９は、第６のパチンコ遊技機における大当り遊技状態の扇子予告決定テーブルの一例である。

【２９７２】

大当り遊技状態における「扇子予告」は、第１特別図柄の大当り遊技状態において、第１大入賞口６１３１に遊技球が入球する毎に、表示装置７の表示領域から扇子が落下していき、扇子の色によって、特別図柄始動記憶領域に記憶されている始動情報が大当りであるか否かを示唆する予告である。すなわち、第１特別図柄の大当り遊技状態において、いわゆる保留連荘を示唆する予告である。なお、本実施形態では、第１特別図柄の大当り遊技状態においてのみ「扇子予告」を行うように構成しているが、第２特別図柄の大当り遊技状態においても「扇子予告」を行うように構成してもよい。

【２９７３】

また、「扇子予告」は、第２特別図柄の保留個数が上限個数の２個であること（第２特別図柄始動記憶領域（１）～（２）のそれぞれに始動情報が記憶されていること）を条件として行われるものである。なお、第２特別図柄の保留個数に関わらず、「扇子予告」が行われるように構成してもよい。

【２９７４】

図２０９に示されるように、扇子予告決定テーブルは、第１特別図柄始動記憶領域（１）～（４）に記憶されている始動情報（大当り情報、ラウンド情報）と、第２特別図柄始動記憶領域（１）～（２）に記憶されている始動情報（大当り情報、ラウンド情報）と、選択率（第９乱数値）と、「扇子予告演出パターン」とが対応付けられている。

【２９７５】

また、大当り情報は、大当りと判定される大当り判定用乱数値を意味し、ラウンド情報は、大当り遊技状態におけるラウンド数を決定するための図柄乱数値を意味している。

【２９７６】

また、扇子予告演出パターンは、白い扇子が落下する「白扇子予告」の予告演出パターンと、赤い扇子が落下する「赤扇子予告」の予告演出パターンと、虹色の扇子が落下する「虹扇子予告」の予告演出パターンと、金色の扇子が落下する「金扇子予告」の予告演出パターンとが用意されている。

【２９７７】

本実施形態においては、「赤扇子予告」の予告演出パターンは、第１特別図柄始動記憶領域に３Ｒ以上（３Ｒ、５Ｒ、１０Ｒ）の大当りの始動情報が記憶されていることを示唆し、「虹扇子予告」の予告演出パターンは、第１特別図柄始動記憶領域に１０Ｒの大当りの始動情報が記憶されていることを示唆するように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。

【２９７８】

また、「金扇子予告」の予告演出パターンは、第２特別図柄始動記憶領域に２Ｒの大当りの始動情報が記憶されていることを示唆するように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。

【２９７９】

このため、「赤扇子予告」の予告演出パターンと「虹扇子予告」の予告演出パターンとは、第１特別図柄の大当りを示唆している扇子予告であり、「金扇子予告」の予告演出パターンは、第２特別図柄の大当りを示唆している扇子予告であるともいえる。

【２９８０】

本実施形態においては、第１特別図柄始動記憶領域と第２特別図柄始動記憶領域との両方に大当りの始動情報が記憶されている場合には、第２特別図柄の大当りを示唆する「金扇子予告」の予告演出パターンが決定できずに、第１特別図柄の大当りを示唆する「赤扇子予告」の予告演出パターンまたは「虹扇子予告」の予告演出パターンが決定可能となるように、蓮の花予告決定テーブルが構成されている。

【２９８１】

［８－９－１１．サブ制御回路処理］

次に、図２１０を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図２１０は、第６のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【２９８２】

図２１０に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ６５００）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５１０に移す。

【２９８３】

なお、上述の初期化処理（Ｓ６５００）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行

される処理であり、電源投入後は、後述のＳ６５１０～Ｓ６５８０の処理が繰り返し実行される。

【２９８４】

Ｓ６５１０において、サブＣＰＵ３０１は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート３０８の読込処理と、演出ボタン装置６３１０の入力処理との両方の処理が行われる。

【２９８５】

コマンド入力ポート３０８の読込処理では、コマンド入力ポート３０８にセットされている主制御回路２００から送信されたコマンドを読み出す。

【２９８６】

また、演出ボタン装置６３１０の入力処理では、演出ボタン装置６３１０によって検出された遊技者の操作に関する操作情報をボタン制御回路３１０から入力する。また、サブＣＰＵ３０１は、ボタン制御回路３１０から操作情報を入力すると、入力した操作情報を有効とするか無効として破棄するかを判定するとともに、現在の演出等の状況に応じて、操作情報の入力を許可する受付時間、入力した操作情報を有効とする有効時間、入力した操作情報を無効とする無効期間を設定する。

【２９８７】

コマンド入力ポート３０８の読込処理と、演出ボタン装置６３１０の入力処理とが終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５２０に移す。

【２９８８】

Ｓ６５２０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ６５１０の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３０に移す。

【２９８９】

Ｓ６５３０において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図２１１を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５４０に移す。

【２９９０】

Ｓ６５４０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４（図１７４参照）に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５５０に移す。

【２９９１】

Ｓ６５５０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５（図１７４参照）に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカー３２に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５６０に移す。

【２９９２】

Ｓ６５６０において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６（図１７４参照）に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５７０に移す。

【２９９３】
　Ｓ６５７０において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７（図１７４参照）に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５８０に移す。
【２９９４】
　Ｓ６５８０において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路３１０（図１７４参照）に送信する。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン装置６３１０の操作態様を変化させたり、演出ボタン装置６３１０を振動させたりする駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路処理を終了する。
【２９９５】
［８－９－１２．演出態様決定処理］
　次に、図２１１を参照して、サブ制御回路処理（図２１０参照）中のＳ６５３０でサブＣＰＵ３０１により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図２１１は、第６のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【２９９６】
　Ｓ６５３１において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、表示装置７に表示される表示演出の態様や、スピーカー３２から出力される音演出の態様、演出ボタン装置６３１０の操作態様等を定めた演出パターンが決定される。この演出態様決定処理の詳細については、図２１２及び図２１３を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３２に移す。
【２９９７】
　Ｓ６５３２において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ６５３１において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３３に移す。
【２９９８】
　Ｓ６５３３において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ６５３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３４に移す。
【２９９９】
　Ｓ６５３４において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ６５３１において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３５に移す。
【３０００】
　Ｓ６５３５において、サブＣＰＵ３０１は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ６５３１において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３６に移す。
【３００１】
　Ｓ６５３６において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ６５３１において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３７に移す。

【３００２】
Ｓ６５３７において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ６５３１において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図２１０参照）に戻す。
【３００３】
［８－９－１３．演出パターン決定処理］
次に、図２１２及び図２１３を参照して、演出態様決定処理（図２１１参照）中のＳ６５３１でサブＣＰＵ３０１により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図２１２及び図２１３は、第６のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【３００４】
Ｓ６５３１－１において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「第１特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。
【３００５】
Ｓ６５３１－１において「第１特別図柄の入賞コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－２に移す。一方、「第１特別図柄の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－７に移す。
【３００６】
Ｓ６５３１－２において、サブＣＰＵ３０１は、第１特別図柄の保留個数を更新して、第１特別図柄の保留個数に対応する保留画像を更新表示させるための第１保留更新表示処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ６５３１－３に移す。
【３００７】
Ｓ６５３１－３において、サブＣＰＵ３０１は、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判定する。
【３００８】
Ｓ６５３１－３において「通常遊技状態」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－４に移す。一方、「通常遊技状態」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ６５３１－７に移す。
【３００９】
Ｓ６５３１－４において、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態における前半アイコン個数を決定する前半アイコン個数決定処理を行う。
【３０１０】
前半アイコン個数決定処理では、図２０３に示す前半アイコン個数決定テーブルを参照し、第１特別図柄の入賞コマンドと第３乱数値とに基づいて、前半アイコン個数を決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ６５３１－５に移す。
【３０１１】
Ｓ６５３１－５において、サブＣＰＵ３０１は、アイコンシナリオ決定処理を行う。このアイコンシナリオ決定処理では、前半アイコン表示シナリオを決定する前半アイコン表示シナリオ決定処理と、前半集合順序シナリオを決定する前半集合順序シナリオ決定処理との両方の処理が行われる。
【３０１２】
前半アイコン表示シナリオ決定処理では、図２０４に示す前半アイコン表示シナリオ決定テーブルを参照し、第１特別図柄の入賞コマンドと、上記Ｓ６５３１－４で決定された前半アイコン個数と、第４乱数値とに基づいて、前半アイコン表示シナリオを決定する。
【３０１３】
前半集合順序シナリオ決定処理では、図２０５に示す前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブルを参照し、第１特別図柄の入賞コマンドと、上記Ｓ６５３１－４で決定された前半アイコン個数と、第５乱数値とに基づいて、前半集合順序シナリオを決定する。
【３０１４】

前半アイコン表示シナリオ決定処理と前半集合順序シナリオ決定処理との両方の処理が終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ６５３１－６に移す。

【３０１５】

Ｓ６５３１－６において、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態における桜蓄積予告を決定する桜蓄積予告決定処理を行う。

【３０１６】

桜蓄積予告決定処理では、図２０６に示す桜蓄積予告決定テーブルを参照し、第１特別図柄の保留個数と、上記Ｓ６５３１－５で決定された前半アイコン表示シナリオによる桜蓄積予告で表示されるキャラアイコンの表示個数と、第６乱数値とに基づいて、桜蓄積予告演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２１１参照）に移す。

【３０１７】

Ｓ６５３１－７において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「第２特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【３０１８】

Ｓ６５３１－７において「第２特別図柄の入賞コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－８に移す。一方、「第２特別図柄の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－１０に移す。

【３０１９】

Ｓ６５３１－８において、サブＣＰＵ３０１は、第２特別図柄の保留個数を更新して、第２特別図柄の保留個数に対応する保留画像を更新表示させるための第２保留更新表示処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ６５３１－９に移す。

【３０２０】

Ｓ６５３１－９において、サブＣＰＵ３０１は、右打ち遊技状態における蓮の花予告を決定する蓮の花予告決定処理を行う。

【３０２１】

蓮の花予告決定処理では、図２０８に示す蓮の花予告決定テーブルを参照し、第２特別図柄の入賞コマンドと、第２特別図柄の保留個数と第８乱数値とに基づいて、蓮の花予告演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２１１参照）に移す。

【３０２２】

Ｓ６５３１－１０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「大入賞口の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【３０２３】

Ｓ６５３１－１０において「大入賞口の入賞コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－１１に移す。一方、「大入賞口の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－２０に移す。

【３０２４】

Ｓ６５３１－１１において、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態における扇子予告を決定する扇子予告決定処理を行う。

【３０２５】

扇子予告決定処理では、まず第１特別図柄の大当り遊技状態であるか否かを判定し、第１特別図柄の大当り遊技状態でなければ、扇子予告決定処理を終了する。次に、第１特別図柄の大当り遊技状態であれば、第２特別図柄の保留個数が上限個数の２個であるか否かを判定し、第２特別図柄の保留個数が上限個数の２個でなければ、扇子予告決定処理を終了する。そして、第１特別図柄の大当り遊技状態であり、かつ、第２特別図柄の保留個数が上限個数の２個であると、図２０９に示す扇子予告決定テーブルを参照し、第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている始動情報と、第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている始動情報と、第９乱数値とに基づいて、扇子予告演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーション

リクエストの生成処理（図２１１参照）に移す。
【３０２６】
Ｓ６５３１－２０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。
【３０２７】
Ｓ６５３１－２０において「特別図柄の変動パターンコマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－２１に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－３０に移す。
【３０２８】
Ｓ６５３１－２１において、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態における後半アイコン個数を決定する後半アイコン個数決定処理を行う。
【３０２９】
後半アイコン個数決定処理では、図２０２に示す後半アイコン個数決定テーブルを参照し、第１特別図柄の変動パターンコマンドと第２乱数値とに基づいて、後半アイコン個数を決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ６５３１－２２に移す。
【３０３０】
Ｓ６５３１－２２において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出パターンを決定する図柄演出パターン決定処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ６５３１－２３に移す。
【３０３１】
図柄演出パターン決定処理では、まず遊技状態を参照し、通常遊技状態であれば図２００に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定し、右打ち遊技状態であれば図２０１に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定する。
【３０３２】
図２００に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定した場合には、決定した図２００に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照し、第１特別図柄の変動パターンコマンドであれば、第１特別図柄の変動パターンコマンドと上記Ｓ６５３１－２１で決定された後半アイコン個数とに基づいて、リーチ前演出パターンとリーチ演出パターンとを決定する。また、通常遊技状態であり、第２特別図柄の変動パターンコマンドであれば、待機演出パターンを決定する。
【３０３３】
また、通常遊技状態において、リーチ演出パターンを決定した場合には、図２０７に示す援護アイコン表示シナリオ決定テーブルを参照し、リーチ演出パターンと上記Ｓ６５３１－２１で決定された後半アイコン個数とに基づいて、援護アイコン表示シナリオを決定する。
【３０３４】
図２０１に示す図柄演出パターン決定テーブルを決定した場合には、決定した図２０１に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照し、特別図柄の変動パターンコマンドと第１乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。
【３０３５】
Ｓ６５３１－２３において、サブＣＰＵ３０１は、セリフ予告及びボタンチャレンジ予告を決定するその他予告演出パターン決定処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２１１参照）に移す。
【３０３６】
その他予告演出パターン決定処理におけるセリフ予告においては、表示されたキャラクタのセリフによって大当りの可能性を示唆できるように、図示しないセリフ予告決定テーブルを参照し、第１特別図柄の変動パターンコマンドと所定の選択率（第１０乱数値等）

とに基づいて、セリフ予告演出パターンを決定する。
【３０３７】
　また、その他予告演出パターン決定処理におけるボタンチャレンジ予告においては、まず、上記Ｓ６５３１－５で決定された前半アイコン表示シナリオを参照し、前半アイコン表示シナリオによりボタンチャレンジ予告で表示されるキャラアイコンの表示個数があれば、表示個数のキャラアイコンが表示される第１ボタンチャレンジ予告演出パターンを決定する。この第１ボタンチャレンジ予告演出パターンにおいては、遊技者が演出ボタン装置６３１０を複数回操作することにより、表示個数のキャラアイコンが表示されていくが、遊技者が演出ボタン装置６３１０を操作しなかった場合であっても、演出ボタン装置６３１０の受付時間の終了後に、表示個数のキャラアイコンが表示される。
【３０３８】
　一方、その他予告演出パターン決定処理におけるボタンチャレンジ予告において、前半アイコン表示シナリオによりボタンチャレンジ予告で表示されるキャラアイコンの表示個数がなければ、大当りの期待度や発展するリーチ内容を示した文字アイコンが表示可能となるように、図示しないボタンチャレンジ予告決定テーブルを参照し、第１特別図柄の変動パターンコマンドと所定の選択率（第１１乱数値等）とに基づいて、第２ボタンチャレンジ予告演出パターンを決定する。この第２ボタンチャレンジ予告演出パターンにおいては、遊技者が演出ボタン装置６３１０を複数回操作することにより文字アイコンが表示されていく。なお、第２ボタンチャレンジ予告演出パターンにおいては、遊技者が演出ボタン装置６３１０を操作しなかった場合には、文字アイコンが表示されないが、演出ボタンの受付時間の終了後に、文字アイコンが表示されるようにしてもよい。
【３０３９】
　Ｓ６５３１－３０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。
【３０４０】
　Ｓ６５３１－３０において「図柄指定コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－３１に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－４０に移す。
【３０４１】
　Ｓ６５３１－３１において、サブＣＰＵ３０１は、図柄指定コマンドの種類に応じて停止表示させる装飾図柄を決定する装飾図柄決定処理を行う。また、図柄指定コマンドの種類が大当り図柄に対応するコマンドである場合には、大当りのラウンド数データをセットする。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２１１参照）に移す。
【３０４２】
　Ｓ６５３１－４０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。
【３０４３】
　Ｓ６５３１－４０において「特別図柄演出停止コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－４１に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－５０に移す。
【３０４４】
　Ｓ６５３１－４１において、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄を停止表示させるための装飾図柄の停止処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２１１参照）に移す。
【３０４５】
　Ｓ６５３１－５０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。
【３０４６】
　Ｓ６５３１－５０において「大当り開始表示コマンド」であると判定された場合、サブ

ＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－５１に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－６０に移す。

【３０４７】

Ｓ６５３１－５１において、サブＣＰＵ３０１は、大当り演出を行うための大当り演出パターンを決定する大当り演出決定処理を行う。この大当り演出決定処理では、上記Ｓ６５３１－３１でセットされた大当りのラウンド数データに応じて大当り演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２１１参照）に移す。

【３０４８】

Ｓ６５３１－６０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。

【３０４９】

Ｓ６５３１－６０において「遊技状態指定コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－６１に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－７０に移す。

【３０５０】

Ｓ６５３１－６１において、サブＣＰＵ３０１は、遊技状態指定コマンドの種類に応じて遊技状態を設定する遊技状態設定処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ６５３１－６２に移す。

【３０５１】

Ｓ６５３１－６２において、サブＣＰＵ３０１は、演出モードを決定する演出モード決定処理を行う。

【３０５２】

この演出モード決定処理では、「高確時短遊技状態」のときには演出モードとして「合戦モード」を設定し、「高確非時短遊技状態」のときには演出モードとして「黄金の刻モード」を設定し、「低確時短遊技状態」のときには演出モードとして「夢幻モード」を設定する。また、「通常遊技状態」のときには、所定の移行率（第１２乱数値等）に基づいて、「西軍モード」と「東軍モード」とを交互に移行する。また、「通常遊技状態」のときに所定の移行率（第１２乱数値等）によらず、特別図柄の所定の変動回数によって、「西軍モード」と「東軍モード」とを移行するように構成してもよい。なお、通常遊技状態においては、「西軍モード」と「東軍モード」との２つの演出モードに限られず、３以上の演出モードを移行可能に構成してもよい。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２１１参照）に移す。

【３０５３】

Ｓ６５３１－７０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「デモ表示コマンド」であるか否かを判定する。

【３０５４】

Ｓ６５３１－７０において「デモ表示コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－７１に移す。一方、「デモ表示コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ６５３１－７３に移す。

【３０５５】

Ｓ６５３１－７１において、サブＣＰＵ３０１は、遊技の待機中の演出を行うためのデモ表示演出パターンを決定するデモ表示演出パターン決定処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ６５３１－７２に移す。

【３０５６】

Ｓ６５３１－７３において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン装置６３１０の操作態様を、初期の操作態様としての第１操作態様（図１７２（ａ）参照）に戻すことをボタン制御回路３１０に指示する演出ボタン初期化処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理

（図２１１参照）に移す。
【３０５７】
なお、演出ボタン初期化処理は、「デモ表示コマンド」を受信したときに行われるように構成しているが、これに加え、少なくとも「特別図柄の入賞コマンド」、「特別図柄の変動パターンコマンド」、「特別図柄演出停止コマンド」または「大当り開始表示コマンド」のいずれかのコマンドを受信したときにも行われるように構成してもよい。
【３０５８】
また、現在の遊技状態と各種のコマンドに応じて、演出ボタン初期化処理が行われるように構成してもよい。例えば、演出ボタン初期化処理は、「デモ表示コマンド」を受信したときには遊技状態に関わらず行うものの、通常遊技状態における「特別図柄の入賞コマンド」、「特別図柄の変動パターンコマンド」または「特別図柄演出停止コマンド」のいずれかのコマンドを受信したときにも行われるように構成してもよい。特に、遊技状態によって特別図柄の平均変動時間等が異なることや、演出ボタン装置６３１０の操作頻度が異なることから、その遊技状態を鑑みながら演出ボタン装置６３１０の初期化を行うことができる。
【３０５９】
Ｓ６５３１－１３において、サブＣＰＵ３０１は、その他、メインＣＰＵ２０１から送信された各種コマンドに応じた演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２１１参照）に移す。
【３０６０】
［８－１０．演出内容］
以上の主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される演出について、表示装置７の表示領域に表示される表示画像の演出内容の一例について説明する。
【３０６１】
（通常表示画像）
まず、通常遊技状態における「西軍モード」及び「東軍モード」の通常表示画像について説明する。図２１４は、第６のパチンコ遊技機における通常遊技状態における西軍モード及び東軍モードの通常表示画像の一例であり、図２１４（ａ）は、通常遊技状態における西軍モードの通常表示画像の一例であり、図２１４（ｂ）は、通常遊技状態における東軍モードの通常表示画像の一例である。
【３０６２】
図１７３で上述したように、第６のパチンコ遊技機においては、表示装置７の表示領域の前面側に環状の構造物である演出区画部６１１６が配置されており、演出区画部６１１６の内側に、表示装置７の表示領域として上部表示領域７ａが形成されてる。この上部表示領域７ａには、後述する各種アイコン、文字等が表示されることになる。
【３０６３】
図２１４（ａ）に示すように、通常遊技状態における西軍モードの通常表示画像においては、表示装置７の表示領域の中央側に、第１特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄６０７１Ｌ、中図柄６０７１Ｃ、右図柄６０７１Ｒが表示可能に構成されている。また、表示装置７の表示領域の右隅には、第１特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第１副図柄６０７１Ａ、第２特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第２副図柄６０７２Ａが小さく表示可能に構成されている。通常遊技状態においては、第１特別図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄６０７１Ｌ、中図柄６０７１Ｃ、右図柄６０７１Ｒ及び第１副図柄６０７１Ａの変動表示が行われるが、第２特別図柄の可変表示が行われる場合には、第２副図柄６０７２Ａのみの変動表示が行われることになる。
【３０６４】
また、西軍モードの通常表示画像においては、表示装置７の表示領域の左下に、第１特別図柄の保留個数が表示可能となっており、第１特別図柄の保留個数に応じて、第１特別図柄始動記憶領域（１）に始動情報が記憶されていることを示す特１第１保留画像６０７

２ａ、第１特別図柄始動記憶領域（２）に始動情報が記憶されていることを示す特１第２保留画像６０７２ｂ、第１特別図柄始動記憶領域（３）に始動情報が記憶されていることを示す特１第３保留画像６０７２ｃ、第１特別図柄始動記憶領域（４）に始動情報が記憶されていることを示す特１第４保留画像６０７２ｄが表示可能に構成されている。なお、本実施形態には、第２特別図柄の保留個数が表示されていないが、第２特別図柄の保留個数を表示する数字等も表示可能に構成されている。

【３０６５】

そして、西軍モードの通常表示画像においては、表示装置７の表示領域の左側に、キャラアイコンが表示されたことを示す西軍アイコン表示部６０７４Ｌが形成されている。この西軍アイコン表示部６０７４Ｌは、キャラアイコンＡ（例えば、西軍将軍Ａ参戦）が表示されたことを示すアイコンＡ表示画像６０７４ａ、キャラアイコンＢ（例えば、西軍将軍Ｂ参戦）が表示されたことを示すアイコンＢ表示画像６０７４ｂ、キャラアイコンＣ（例えば、西軍将軍Ｃ参戦）が表示されたことを示すアイコンＣ表示画像６０７４ｃ、キャラアイコンＤ（例えば、西軍将軍Ｄ参戦）が表示されたことを示すアイコンＤ表示画像６０７４ｄ、キャラアイコンＥ（例えば、西軍将軍Ｅ参戦）が表示されたことを示すアイコンＥ表示画像６０７４ｅが表示可能に構成されている。詳しくは、後述するが、各キャラアイコンが表示されると、そのキャラアイコンに対応した西軍アイコン表示部６０７４Ｌのアイコン表示画像が点灯表示されることになる。

【３０６６】

図２１４（ｂ）に示すように、通常遊技状態における東軍モードの通常表示画像においては、西軍モードと同様に、左図柄６０７１Ｌ、中図柄６０７１Ｃ、右図柄６０７１Ｒ、第１副図柄６０７１Ａ、第２副図柄６０７２Ａ、特１第１保留画像６０７２ａ、特１第２保留画像６０７２ｂ、特１第３保留画像６０７２ｃ、特１第４保留画像６０７２ｄが表示可能に構成されている。

【３０６７】

そして、東軍モードの通常表示画像においては、表示装置７の表示領域の右側に、キャラアイコンが表示されたことを示す東軍アイコン表示部６０７４Ｒが形成されている。この東軍アイコン表示部６０７４Ｒは、キャラアイコンＦ（例えば、東軍将軍Ｆ参戦）が表示されたことを示すアイコンＦ表示画像６０７４ｆ、キャラアイコンＧ（例えば、東軍将軍Ｇ参戦）が表示されたことを示すアイコンＧ表示画像６０７４ｇ、キャラアイコンＨ（例えば、東軍将軍Ｈ参戦）が表示されたことを示すアイコンＨ表示画像６０７４ｈ、キャラアイコンＩ（例えば、東軍将軍Ｉ参戦）が表示されたことを示すアイコンＩ表示画像６０７４ｉ、キャラアイコンＪ（例えば、東軍将軍Ｊ参戦）が表示されたことを示すアイコンＪ表示画像６０７４ｊが表示可能に構成されている。詳しくは、後述するが、各キャラアイコンが表示されると、そのキャラアイコンに対応した東軍アイコン表示部６０７４Ｒのアイコン表示画像が点灯表示されることになる。

【３０６８】

本実施形態では、通常遊技状態の西軍モードにおいては、キャラアイコンＡ～キャラアイコンＥが上述した「前半アイコン」に相当しており、西軍アイコン表示部６０７４Ｌで点灯表示されるアイコン表示画像の個数が、上述した「前半アイコン個数」に相当している。また、通常遊技状態の東軍モードにおいては、キャラアイコンＦ～キャラアイコンＪが「前半アイコン」に相当しており、東軍アイコン表示部６０７４Ｒで点灯表示されるアイコン表示画像の個数が、上述した「前半アイコン個数」に相当している。

【３０６９】

なお、本実施形態では、西軍アイコン表示部６０７４Ｌ及び東軍アイコン表示部６０７４Ｒを所定の表示画像として表示装置７を用いて構成しているが、複数個所を個別に点灯可能な演出用のＬＥＤ表示器を別途備え、演出用のＬＥＤ表示器を用いて構成してもよい。

【３０７０】

（桜蓄積予告の演出）

次に、「桜蓄積予告」の演出について説明する。図２１５及び図２１６は、第６のパチンコ遊技機における桜蓄積予告の演出を説明する表示画像の一例である。

【３０７１】

なお、桜蓄積予告の演出を説明においては、図２１４で付した符号は文字が小さくなり視認性に欠け、演出内容の説明の邪魔になる恐れがあるため、符号の図示は省略する。また、極めて小さく表示される第１副図柄６０７１Ａ、第２副図柄６０７２Ａの図示についても省略する。このことは、図２１７～図２２７で説明する演出においても同様である。

【３０７２】

図２１５及び図２１６を用いて、桜を段階的に蓄積する段階演出が事前変動と当該変動の変動開始との２段階にわたって行われ、当該変動で「２個のキャラアイコン」を表示する桜蓄積２段階予告-ＹＫ７の予告演出パターン（図２０６参照）に対応した桜蓄積予告の演出、または、桜を段階的に蓄積する段階演出が事前変動と当該変動の変動開始との２段階にわたって行われ、当該変動で「極道アイコン」を表示する桜蓄積２段階予告-ＹＫ２４の予告演出パターン（図２０６参照）に対応した桜蓄積予告の演出の一例について説明する。

【３０７３】

図２１５（ａ）は、第１特別図柄の保留個数が２個であるときに装飾図柄が停止表示を行っているときの表示画像の一例である。また、図２１５（ａ）に示すように、西軍アイコン表示部には、いずれのアイコン表示画像が点灯表示されていない。

【３０７４】

図２１５（ｂ）は、図２１５（ａ）の状態から事前変動として、装飾図柄の変動表示が開始されたときの表示画像の一例である。図２１５（ｂ）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始されると、事前変動の変動開始において、表示装置７の表示領域の全体に桜が舞い、上部表示領域７ａに桜が吸い込まれようとする表示画像の演出が行われる。

【３０７５】

図２１５（ｃ）は、図２１５（ｂ）の状態から上部表示領域７ａに桜が吸い込まれ、装飾図柄が停止表示を行っているときの表示画像の一例である。図２１５（ｃ）に示すように、上部表示領域７ａに桜が吸い込まれると、上部表示領域７ａに桜が１段階蓄積されたことを示す１段階蓄積画像が表示され、その後に、装飾図柄が停止表示を行う。なお、上部表示領域７ａに桜が吸い込まれようとするが、桜を蓄積することに失敗する桜蓄積予告（桜蓄積０段階予告－ＹＫ０）である場合には、上部表示領域７ａに１段階蓄積画像が表示されないことになる。

【３０７６】

図２１５（ｄ）は、図２１５（ｃ）の状態か当該変動として、装飾図柄の変動表示が開始されたときの表示画像の一例である。図２１５（ｄ）に示すように、装飾図柄の変動表示が開始されると、当該変動の変動開始において、表示装置７の表示領域の全体に桜が舞い、上部表示領域７ａに桜が吸い込まれようとする表示画像の演出が行われる。

【３０７７】

図２１６（ｅ）は、図２１５（ｄ）の状態から上部表示領域７ａに桜が吸い込まれたときの表示画像の一例である。図２１６（ｅ）に示すように、上部表示領域７ａに新たに桜が吸い込まれると、上部表示領域７ａに桜が２段階蓄積されたことを示す２段階蓄積画像が表示される。

【３０７８】

図２１６（ｆ）は、図２１６（ｅ）の状態からボタンチャレンジ予告等よってキャラアイコンＡ（例えば、西軍将軍Ａ参戦）が表示されたときの表示画像の一例である。図２１６（ｆ）に示すように、桜蓄積予告とは異なるボタンチャレンジ予告等よってキャラアイコンＡ（例えば、西軍将軍Ａ参戦）が表示されると、西軍アイコン表示部にアイコンＡ表示画像が点灯表示され、上部表示領域７ａに２段階蓄積画像とキャラアイコン数を示す文字画像として「１人結集中」とが表示される。

【３０７９】

図２１６（ｇ）は、上部表示領域７ａに蓄積された桜が放出されたときの表示画像の一例である。図２１６（ｇ）に示すように、リーチ前等の所定のタイミングになると、上部表示領域７ａに蓄積された桜が放出され、表示領域の全体を桜が覆い隠すような表示が行われる。なお、上部表示領域７ａに蓄積された桜が放出されるタイミングは、適宜設計変更自由である。

【３０８０】

図２１６（ｈ－１）は、桜が放出された後に、極決戦への道へと発展することを示す「極道アイコン」が表示されたときの表示画像の一例である。図２１６（ｈ－１）に示すように、桜蓄積２段階予告-ＹＫ２４である場合には、放出された桜が消えると、極決戦への道へと発展することを示す「極道アイコン」が表示される。その後、極決戦への道の演出が行われることになる。

【３０８１】

図２１６（ｈ－２）は、桜が放出された後に、２個のキャラアイコンが表示されたときの表示画像の一例である。図２１６（ｈ－２）に示すように、桜蓄積２段階予告-ＹＫ７である場合には、放出された桜が消えると、キャラアイコンＢ（例えば、西軍将軍Ｂ参戦）とキャラアイコンＣ（例えば、西軍将軍Ｃ参戦）との２個のキャラアイコンが表示される。そして、西軍アイコン表示部にアイコンＢ表示画像及びアイコンＣ表示画像が点灯表示され、上部表示領域７ａにキャラアイコン数を示す文字画像として「３人結集中」が表示される。

【３０８２】

なお、図２１５及び図２１６においては、桜蓄積２段階予告-ＹＫ７及び桜蓄積２段階予告-ＹＫ２４の予告演出パターンに対応した桜蓄積予告の演出の一例について説明したが、桜蓄積予告の他の予告演出パターン（図２０６参照）についても同様である。

【３０８３】

このように、本実施形態の桜蓄積予告は、事前変動及び当該変動にわたって（または当該変動のみで）段階演出が発展していくことにより遊技の期待感を段階的に向上させていき、その表示結果にも興味を沸かせて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３０８４】

（擬似連演出の演出）

次に、「擬似連演出」の演出について説明する。図２１７～図２１９は、第６のパチンコ遊技機における擬似連演出を説明する表示画像の一例である。

【３０８５】

図２１７～図２１９を用いて、２回の擬似連演出を行い、５個のキャラアイコンが表示されて決戦への道へと発展する前半アイコン表示シナリオＡ３８、Ａ３９（図２０４参照）に対応する擬似連演出の一例について説明する。また、図２１７～図２１９を用いて説明される擬似連演出のキャラアイコンの表示順序は、表示順序パターン１に対応した前半集合順序シナリオ５－１（図２０５参照）に基づくものである。

【３０８６】

図２１７（ａ）は、左図柄、中図柄及び右図柄のすべての装飾図柄が変動表示を行ってるときの表示画像の一例である。図２１７（ａ）に示すように、西軍アイコン表示部のアイコンＡ表示画像及びアイコンＢ表示画像が点灯表示され、上部表示領域７ａにキャラアイコン数を示す文字画像として「２人結集中」が表示されている。

【３０８７】

図２１７（ｂ）は、左図柄が仮停止表示を行った後、右図柄も仮停止表示を行ったときの表示画像の一例である。

【３０８８】

図２１７（ｃ）は、図２１７（ｂ）の状態から、仮停止表示している右図柄が再び変動表示を開始（右図柄スベリ）したときの表示画像の一例である。

【３０８９】

図２１７（ｄ）は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止するか否かを煽る１回

目の擬似連煽り演出が行われているときの表示画像の一例である。図２１７（ｄ）に示すように、右図柄の変動表示が行われているときに、中図柄の位置に「キャラアイコンＣ（西軍将軍Ｃ参戦）」が停止するか否かを煽る表示が行われる。

【３０９０】

図２１８（ｅ）は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、１回目の擬似連煽り演出が成功したときの表示画像の一例である。図２１８（ｅ）に示すように、擬似連煽り演出が成功して、中図柄の位置に「キャラアイコンＣ（西軍将軍Ｃ参戦）」が停止すると、西軍アイコン表示部にアイコンＣ表示画像が点灯表示され、上部表示領域７ａにキャラアイコン数を示す文字画像として「３人結集中」が表示される。

【３０９１】

なお、１回目の擬似連煽り演出が失敗したときには、「キャラアイコンＣ（西軍将軍Ｃ参戦）」が消去され、右図柄が左図柄と異なる種類の図柄で仮停止表示を行った後、すべての装飾図柄が停止表示して「ハズレ」となる。

【３０９２】

図２１８（ｆ）は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、１回目の擬似連演出が行われているときの表示画像の一例である。図２１８（ｆ）に示すように、１回目の擬似連演出として、１回目の擬似連演出を示す「擬似×１回」が表示されるとともに、左図柄、中図柄及び右図柄のすべての装飾図柄が変動表示を開始する。

【３０９３】

図２１８（ｇ）は、２回目の擬似連煽り演出が行われているときの表示画像の一例である。図２１８（ｇ）に示すように、左図柄の仮停止表示が行われると、中図柄の位置に「キャラアイコンＤ（西軍将軍Ｄ参戦）」及び「キャラアイコンＥ（西軍将軍Ｅ参戦）」が停止するか否かを煽る表示が行われる。

【３０９４】

図２１８（ｈ）は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、２回目の擬似連煽り演出が成功したときの表示画像の一例である。図２１８（ｈ）に示すように、中図柄の位置に「キャラアイコンＤ（西軍将軍Ｄ参戦）」及び「キャラアイコンＥ（西軍将軍Ｅ参戦）」が停止すると、西軍アイコン表示部にアイコンＤ表示画像及びアイコンＥ表示画像が点灯表示され、上部表示領域７ａにキャラアイコン数を示す文字画像として「５人結集中」が表示される。

【３０９５】

また、２回目の擬似連煽り演出が失敗したときには、「キャラアイコンＤ（西軍将軍Ｄ参戦）」及び「キャラアイコンＥ（西軍将軍Ｅ参戦）」が消去され、右図柄が左図柄と同種の図柄で仮停止表示を行い、ノーマルリーチを行うことになる。

【３０９６】

図２１９（ｉ）は、中図柄の位置に所定のキャラアイコンが停止して、２回目の擬似連演出が行われているときの表示画像の一例である。図２１９（ｉ）に示すように、２回目の擬似連演出として、２回目の擬似連演出を示す「擬似×２回」が表示されるとともに、左図柄、中図柄及び右図柄のすべての装飾図柄が変動表示を開始する。

【３０９７】

図２１９（ｊ）は、西軍アイコン表示部にすべてのアイコン表示画像が点灯表示され、決戦への道へと発展することを示す「道アイコン」が表示されたときの表示画像の一例である。図２１９（ｊ）に示すように、２回目の擬似連演出が開始後に、西軍アイコン表示部にすべてのアイコン表示画像が点灯表示されたことに伴い、決戦への道へと発展することを示す「道アイコン」が表示される。その後、決戦への道の演出が行われることになる。

【３０９８】

なお、図２１７～図２１９においては、前半アイコン表示シナリオＡ３８またはＡ３９と、前半集合順序シナリオ５－１とに対応する擬似連演出の一例について説明したが、他の前半アイコン表示シナリオ（図２０４参照）や他の前半集合順序シナリオ（図２０５参

照）に対応する擬似連演出についても同様である。
【３０９９】
　このように、本実施形態の擬似連演出は、単に再変動が行われるか否かだけではなく、再変動の際に表示されるキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの表示順番等にも新たな興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【３１００】
（決戦への道の演出）
　次に、「決戦への道」の演出について説明する。図２２０及び図２２１は、第６のパチンコ遊技機における決戦への道の演出を説明する表示画像の一例である。
【３１０１】
　図２２０及び図２２１を用いて、西軍モードから発展して行われる決戦への道の演出であって、８個のキャラアイコンが表示されて対決リーチへと発展するリーチ前演出パターン９、１２、１５、１８、２１、２４、２７、３０（図２００参照）に対応した決戦への道の演出の一例について説明する。
【３１０２】
　ここで、決戦への道は、所定時間が終了するまでに、遊技者に第１操作回数の演出ボタン装置６３１０の操作を行わせ、１０個のキャラアイコンを集めることを目指す演出であり、第１操作回数の演出ボタン装置６３１０の操作を行うことが可能な「操作演出時間」が設定されている。本実施形態においては、演出ボタン装置６３１０の受付時間３秒とその操作結果により所定のアイコンを表示する表示時間１秒とを１セット（４秒）として、第１操作回数として５回の演出ボタン装置６３１０の操作が行えるように、「決戦への道の操作演出時間」は２０秒に設定されている。この決戦への道の操作演出時間や演出ボタン装置６３１０の受付時間の構成等に関しては、詳しくは、図２２８を用いて後述する。
【３１０３】
　図２２０及び図２２１に示すように、西軍モードから発展して行われる決戦への道の演出においては、西軍アイコン表示部のすべてのアイコン表示画像が点灯表示されていることが前提であるので、西軍アイコン表示部の近傍には、西軍アイコン表示部のすべてのアイコン表示画像が点灯表示されていることを示す「西軍結集」の文字画像が表示されている。また、表示装置７の表示領域の左下方に「決戦への道の操作演出時間」が終了するまでの秒数をカウントダウンする「カウントダウン表示画像」が表示されている。なお、本実施形態においては、「カウントダウン表示画像」は、演出ボタン装置６３１０の最大操作回数を示唆していることになる（図２２８参照）が、カウントダウン表示画像に代わり、演出ボタン装置６３１０の最大操作回数を示す回数画像を表示してもよい。
【３１０４】
　図２２０（ａ）は、演出ボタン装置６３１０の１回目の操作を行うことが可能であるときの表示画像の一例である。図２２０（ａ）に示すように、演出ボタン装置６３１０の操作を行うことが可能であるときには、遊技者に演出ボタン装置６３１０の操作を促すための演出ボタン画像と、演出ボタン画像の下に演出ボタン装置６３１０の受付時間を示すゲージ画像とが表示される。このことは、極決戦への道の演出においても同様である。
【３１０５】
　図２２０（ｂ）は、演出ボタン装置６３１０の１回目の操作が行われたときに、所定のアイコンとして「キャラアイコンＨ（東軍将軍Ｈ参戦）」が表示されたときの一例である。図２２０（ｂ）に示すように、「キャラアイコンＨ（東軍将軍Ｈ参戦）」が表示されると、東軍アイコン表示部にアイコンＨ表示画像が点灯表示され、上部表示領域７ａにキャラアイコン数を示す文字画像として「６人結集中」が表示される。
【３１０６】
　図２２０（ｃ）は、演出ボタン装置６３１０の２回目の操作を行うことが可能であるときの表示画像の一例である。
【３１０７】
　図２２０（ｄ）は、演出ボタン装置６３１０の２回目の操作が行われたときに、所定の

アイコンとして「接近中！？」が表示されたときの表示画像の一例である。この「接近中！？」のアイコンは、キャラアイコンが表示されずに、いわゆるハズレに相当するアイコンであり、最終的に予め定められた個数のキャラアイコンが表示されるように、選択率やシナリオ等により表示されるアイコンが調整される。

【３１０８】

図２２１（ｅ）は、演出ボタン装置６３１０の３～４回目の操作が終了し、演出ボタン装置６３１０の５回目（最終回）の操作を行うことが可能であるときの表示画像の一例である。

【３１０９】

図２２１（ｆ）は、演出ボタン装置６３１０の５回目（最終回）の操作が行われたときに、所定のアイコンが表示されたときの表示画像の一例である。図２２１（ｆ）に示すように、所定のアイコンとして「キャラアイコンＧ（東軍将軍Ｇ参戦）」及び「キャラアイコンＦ（東軍将軍Ｆ参戦）」が表示されると、東軍アイコン表示部にアイコンＧ表示画像及びアイコンＦ表示画像が点灯表示され、上部表示領域７ａにキャラアイコン数を示す文字画像として「８人結集中」が表示される。

【３１１０】

図２２１（ｇ）は、カウントダウン表示画像がゼロになり、最終的なキャラアイコン数が表示されたときの表示画像の一例である。

【３１１１】

図２２１（ｈ）は、最終的なキャラアイコン数が表示された後に、対決リーチに発展することを示す文字画像が表示されたときの表示画像の一例である。ここで、対決リーチにおいては、表示されたキャラアイコンを用いた演出を行うため、図２２１（ｈ）に示すように、上部表示領域７ａには継続してキャラアイコン数を示す文字画像が表示されている。図２２１（ｈ）に示す表示が行われた後には、対決リーチの演出が行われることになる。

【３１１２】

なお、図２２０及び図２２１においては、西軍モードから発展して行われる決戦への道の演出であって、リーチ前演出パターン９、１２、１５、１８、２１、２４、２７、３０に対応した決戦への道の演出の一例について説明したが、東軍モードから発展して行われる決戦への道の演出や、決戦への道を行う他のリーチ前演出パターン（図２００参照）についても同様である。

【３１１３】

このように、本実施形態の決戦への道の演出は、所定時間が終了するまでに、遊技者の演出ボタン装置６３１０の操作によって１０個のキャラアイコンを集めることを目指す演出であり、遊技者に積極的に遊技への参加を促し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３１１４】

（極決戦への道の演出）

次に、「極決戦への道」の演出について説明する。図２２２は、第６のパチンコ遊技機における極決戦への道の演出を説明する表示画像の一例である。

【３１１５】

図２２２は、西軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出であって、１０個のキャラアイコンが表示されて大決戦リーチへと発展するリーチ前演出パターン３２（図２００参照）に対応した極決戦への道の演出の一例について説明する。

【３１１６】

ここで、極決戦への道は、決戦への道と同種の特定の演出であり、所定時間が終了するまでに、遊技者に第２操作回数の演出ボタン装置６３１０の操作を行わせ、１０個のキャラアイコンを集めることを目指す演出であり、第２操作回数の演出ボタン装置６３１０の操作を行うことが可能な「操作演出時間」が設定されている。本実施形態においては、演出ボタン装置６３１０の受付時間３秒とその操作結果により所定のアイコンを表示する表

示時間１秒とを１セット（４秒）として、第１操作回数よりも多い第２操作回数として１０回の演出ボタン装置６３１０の操作が行えるように、「極決戦への道の操作演出時間」は４０秒に設定されている。

【３１１７】

図２２２に示すように、西軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出においては、表示装置７の表示領域の左下方に「極決戦への道の操作演出時間」が終了するまでの秒数をカウントダウンする「カウントダウン表示画像」が表示されている。なお、本実施形態においては、「カウントダウン表示画像」は、演出ボタン装置６３１０の最大操作回数を示唆していることになるが、カウントダウン表示画像に代わり、演出ボタン装置６３１０の最大操作回数を示す回数画像を表示しもよい。

【３１１８】

図２２２（ａ）は、演出ボタン装置６３１０の１回目の操作を行うことが可能であるときの表示画像の一例である。極決戦への道の演出の開始時においては、極決戦への道の演出が開始されるまでに、西軍アイコン表示部に点灯表示されたアイコン表示画像は継続して表示されている。図２２２（ａ）においては、極決戦への道の演出が開始されるまでにキャラアイコンＡが既に表示され、西軍アイコン表示部にはアイコンＡ表示画像の点灯表示が継続されている。

【３１１９】

図２２２（ｂ）は、演出ボタン装置６３１０の１回目の操作が行われたときに、所定のキャラアイコンＤが表示されたときの表示画像の一例である。図２２２（ｂ）に示すように、所定のアイコンとして「キャラアイコンＤ（西軍将軍Ｄ参戦）」及び「キャラアイコンＨ（西軍将軍Ｈ参戦）」が表示されると、西軍アイコン表示部のアイコンＤ表示画像及び東軍アイコン表示部のアイコンＨ表示画像が点灯表示され、上部表示領域７ａにキャラアイコン数を示す文字画像として「３人結集中」が表示される。

【３１２０】

図２２２（ｃ）は、演出ボタン装置６３１０の１０回目の操作が終了し、カウントダウン表示画像がゼロになり、最終的なキャラアイコン数が表示されたときの表示画像の一例である。図２２２（ｃ）においては、西軍アイコン表示部と東軍アイコン表示部のすべてのアイコン表示画像が点灯表示されている。

【３１２１】

図２２２（ｄ）は、最終的なキャラアイコン数が表示された後に、大決戦リーチに発展することを示す文字画像が表示されたときの表示画像の一例である。このときに、上部表示領域７ａに表示されたキャラアイコン数を示す文字画像は消去されることになる。図２２２（ｄ）に示す表示が行われた後には、大決戦リーチの演出が行われることになる。

【３１２２】

なお、図２２２おいては、西軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出であって、１０個のキャラアイコンが表示されて大決戦リーチへと発展するリーチ前演出パターン３２に対応した極決戦への道の演出の一例について説明したが、東軍モードから発展して行われる極決戦への道の演出や、大決戦への道を行う他のリーチ前演出パターン（図２００参照）についても同様である。

【３１２３】

本実施形態では、決戦への道の演出または極決戦への道の演出において、西軍アイコン表示部と東軍アイコン表示部とで点灯表示されるアイコン表示画像の個数が、上述した「後半アイコン個数」に相当している。

【３１２４】

（対決リーチの演出）

次に、「対決リーチ」の演出について説明する。図２２３及び図２２４は、第６のパチンコ遊技機における対決リーチの演出を説明する表示画像の一例である。

【３１２５】

図２２３及び図２２４を用いて、８個のキャラアイコンが表示された後に、対決リーチ

を行うリーチ演出パターン４、６、１２、１４（図２００参照）に対応した演出の一例について説明する。

【３１２６】

図２２３（ａ）は、対決リーチが開始されるときの表示画像の一例である。図２２３（ａ）（及び図２２１（ｈ））に示すように、上部表示領域７ａには、決戦への道や極決戦への道の演出において表示されたキャラアイコン数を示す文字画像が継続して表示されている。

【３１２７】

図２２３（ｂ）は、上部表示領域７ａに表示されたキャラアイコンの個数が、表示装置７の表示領域の左上方に表示された援護アイコンの個数に変換されるときの表示画像の一例である。なお、装飾図柄は、キャラクタの演出を損なわないように、表示装置７の表示領域の右下方に小さく移動表示される。

【３１２８】

図２２３（ｂ）は、キャラアイコンの個数が援護アイコンの個数に変換表示されるときの表示画像の一例である。図２２３（ｂ）に示すように、上部表示領域７ａに８個のキャラアイコンを示す文字画像として「８人結集中」が、援護アイコンの個数としての「援護×８」に変換表示される表示画像の演出が行われる。なお、上部表示領域７ａに９個のキャラアイコン数を示す文字画像として「９人結集中」が表示されている場合には、援護アイコンの個数としての「援護×９」に変換表示される表示画像の演出が行われることになる。

【３１２９】

図２２３（ｃ）は、敵キャラクタが登場したときの表示画像であって、図２２３（ｂ）に引き続き、８個のキャラアイコンが８個の援護アイコンに変換表示されたときの表示画像の一例である。

【３１３０】

図２２３（ｄ）は、味方キャラクタが敵キャラクタと対決しているときの表示画像であって、上部表示領域７ａに援護アイコンが表示されているときの表示画像の一例である。図２２３（ｄ）に示すように、上部表示領域７ａには、遊技者に演出ボタン装置６３１０の操作を促すための「ＰＵＳＨ」の文字画像と、決戦への道や極決戦への道において既に表示されたキャラアイコンに対応するの顔画像（例えば、西軍将軍Ａの顔）とからなる援護アイコンが表示される。

【３１３１】

図２２４（ｅ）は、味方キャラクタが敵キャラクタと対決しているときの表示画像であって、演出ボタン装置６３１０の操作が行われて、上部表示領域７ａに所定の演出結果が表示されているときの表示画像の一例である。図２２４（ｅ）においては、上部表示領域７ａに援護アイコンが表示されているときに、演出ボタン装置６３１０の操作が行われて、所定の演出結果として「好機」の文字が表示されている。なお、所定の演出結果として表示されるのは「好機」であることに限定されず、援護アイコン表示シナリオ（図２０７参照）に基づいて「セリフ」、「好機」、「激熱」、「ＬＥＤ」、「大決戦アイコン」のいずれかが表示可能に構成されている。

【３１３２】

図２２４（ｆ）は、味方キャラクタが敵キャラクタと対決しているときの表示画像であって、演出ボタン装置６３１０の操作が行われて、上部表示領域７ａに「大決戦アイコン」が表示されたときの表示画像の一例である。図２２４（ｆ）に示す表示が行われた後には、大決戦リーチの演出が行われることになる。

【３１３３】

図２２４（ｇ）は、援護アイコンがなくなり、味方キャラクタが敵キャラクタと対決して最終結果を表示するときの表示画像の一例である。図２２４（ｈ－１）に示すように、味方キャラクタが勝利すると大当りとなり、図２２４（ｈ－２）に示すように、味方キャラクタが敗北するとハズレとなる。

【３１３４】
なお、図２２３及び図２２４においては、対決リーチを行うリーチ演出パターン４、６、１２、１４に対応した演出の一例について説明したが、９個のキャラアイコンが表示された後に対決リーチを行う演出を行う他のリーチ演出パターン（図２００参照）の演出についても同様である。
【３１３５】
このように、本実施形態の対決リーチの演出は、対決リーチに至るまで（決戦への道の演出または極決戦への道）に集めたキャラアイコンの個数によって操作演出を行うことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【３１３６】
（蓮の花予告の演出）
次に、「蓮の花予告」の演出について説明する。図２２５は、第６のパチンコ遊技機における蓮の花予告の演出を説明する表示画像の一例である。
【３１３７】
図２２５を用いて、蓮の花成功予告の予告演出パターン（図２０８参照）に対応した蓮の花予告の演出の一例について説明する。
【３１３８】
図２２５（ａ）は、高確非時短遊技状態である「黄金の刻モード」において、事前変動においてつぼみが表示されているときの表示画像の一例である。
【３１３９】
図２２５（ａ）に示すように、高確非時短遊技状態である「黄金の刻モード」においては、黄金の刻モードを示す文字画像「黄金の刻」と、右打ち状態である場合に第１大入賞口６１３１及び第２大入賞口６１５１に遊技球が入球して払い出された個数を累計してカウントするカウント表示画像「珠」と、右打ちを行わせるための操作指示画像「右打ち」とが表示されている。
【３１４０】
図２２５（ｂ）は、事前変動が終了したものの、つぼみが継続して表示されているときの表示画像の一例である。また、事前変動から継続表示されたつぼみは、当該変動の変動開始のときにも継続して表示されることになる。
【３１４１】
ここで、事前変動から継続表示されたつぼみは、事前変動が小当りに対応した変動であったとしても、事前変動～小当り遊技状態～当該変動にわたって継続して表示されることになる。このため、本実施形態の蓮の花予告の演出では、第２始動口６１４０に遊技球が入球したときに移行しやすい小当り遊技状態によって、演出を途切れさせることなく、継続して蓮の花予告を楽しむことができる。
【３１４２】
図２２５（ｃ）は、当該変動が開始され所定時間が経過したときに、つぼみが開いて表示されたときの表示画像の一例である。このつぼみが開くことにより、図２２５（ｄ）に示す「扉開放演出」に発展することが示唆される。
【３１４３】
なお、図２２５においては、蓮の花成功予告の予告演出パターンに対応した蓮の花予告の演出の一例について説明したが、蓮の花失敗予告の予告演出パターン（図２０８参照）に対応した蓮の花予告の演出についても同様である。
【３１４４】
（合戦リーチの演出）
次に、「合戦リーチ」の演出について説明する。図２２６及び図２２７は、第６のパチンコ遊技機における合戦リーチの演出を説明する表示画像の一例である。
【３１４５】
図２２６及び図２２７を用いて、演出ボタン装置６３１０の最終的な操作態様が第４操作態様または第５操作態様に変化する第１図柄演出パターン３、４、８、９（図２０１参

照）に対応した合戦リーチの演出の一例について説明する。
【３１４６】
図２２６（ａ）は、合戦リーチが開始されたときに行われるボタン昇格チャンス演出の表示画像の一例である。合戦リーチにおいては、最初にボタン昇格チャンス演出が行うことが可能となっている。
【３１４７】
図２２６（ａ）に示すように、表示装置７の表示領域の上方には、演出ボタン装置６３１０の操作態様を示す「ボタン操作アイコン」が左から右へとスクロール表示されている。また、表示装置７の表示領域の中央には、現在の演出ボタン装置６３１０の操作態様の状態を示す「演出ボタン状態画像」が表示されている。
【３１４８】
図２２６（ｂ）は、ボタン操作アイコンが停止表示され、演出ボタン装置６３１０の操作態様が変化したときの表示画像の一例である。
【３１４９】
図２２６（ｂ）に示すように、上部表示領域７ａには演出ボタン装置６３１０の第３操作態様を示す「Ｌｖ３連打」のボタン操作アイコンが停止表示されている。それに対応して、表示装置７の表示領域の中央には、演出ボタン装置６３１０の第３操作態様の状態を示す演出ボタン状態画像が変化して表示される。
【３１５０】
図２２６（ｃ）は、味方キャラクタと敵ボスとが対決しているときの表示画像の一例である。
【３１５１】
図２２６（ｃ）に示すように、上部表示領域７ａには演出ボタン装置６３１０の第３操作態様を示す「Ｌｖ３連打」のボタン操作アイコンが継続表示されている。
【３１５２】
図２２６（ｄ）は、味方キャラクタの攻撃が敵ボスにヒットしたときの表示画像の一例である。
【３１５３】
図２２６（ｄ）に示すように、味方キャラクタの攻撃が敵ボスにヒットすると、上部表示領域７ａに表示されていたボタン操作アイコンが１段階上昇し、演出ボタン装置６３１０の第４操作態様を示す「Ｌｖ４一撃」のボタン操作アイコンに変化して表示される。なお、味方キャラクタの攻撃が敵ボスにヒットしなかったり、敵ボスが味方キャラクタに攻撃したりした場合には、上部表示領域７ａに表示されるボタン操作アイコンは変化しない。
【３１５４】
図２２７（ｅ）は、図２２６（ｄ）に引き続き、演出ボタン装置６３１０の操作態様が変化したときの表示画像の一例である。
【３１５５】
図２２６（ｅ）に示すように、上部表示領域７ａに表示されていたボタン操作アイコンが「Ｌｖ４一撃」のボタン操作アイコンに変化したことから、表示装置７の表示領域の中央には、演出ボタン装置６３１０の第４操作態様の状態を示す演出ボタン状態画像が変化して表示される。
【３１５６】
図２２７（ｆ－１）は、味方キャラクタと敵ボスとの対決が繰り返され、演出ボタン装置６３１０の操作態様が最終的に第４操作態様となり、遊技者が演出ボタン装置６３１０の操作を行うときの表示画像の一例である。
【３１５７】
図２２７（ｆ－２）は、味方キャラクタと敵ボスとの対決が繰り返され、演出ボタン装置６３１０の操作態様が最終的に第５操作態様となり、遊技者が演出ボタン装置６３１０の操作を行うときの表示画像の一例である。

【３１５８】
図２２７（ｇ－１）は、図２２７（ｆ－１）または図２２７（ｆ－１）の状態から遊技者が演出ボタン装置６３１０の操作を行い、演出用役物群５８（図１７３参照）が落下し（図示せず）、大当りとなったことを示す表示画像の一例である。
【３１５９】
図２２７（ｇ－２）は、図２２７（ｆ－１）または図２２７（ｆ－１）の状態から遊技者が演出ボタン装置６３１０の操作を行い、演出用役物群５８（図１７３参照）が落下せず（図示せず）、ハズレとなったことを示す表示画像の一例である。
【３１６０】
なお、図２２６及び図２２７においては、第１図柄演出パターン３、４、８、９に対応した合戦リーチの演出の一例について説明したが、第１図柄演出パターン２、７（図２０１参照）に対応した合戦リーチの演出についても同様である。
【３１６１】
このように、本実施形態の合戦リーチの演出は、演出内容の結果に応じて、演出ボタン装置６３１０の操作態様を変化させていくので、遊技者がこれから直接的に操作を行うことになる演出ボタン装置６３１０の操作態様の変化（演出ボタンの成長）に新たな興味を沸かせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【３１６２】
［８－１１．操作演出時間と受付時間の構成］
次に、決戦への道の操作演出時間や演出ボタン装置６３１０の受付時間等について説明する。図２２８は、第６のパチンコ遊技機における決戦への道の操作演出時間と演出ボタン装置の受付時間の構成を説明する構成図の一例である。
【３１６３】
図２２８（１）は、決戦への道の操作演出時間の構成を説明する構成図である。
【３１６４】
図２２８（１）に示すように、決戦への道の演出において１回の演出ボタン装置６３１０の操作時間は、受付時間３秒とその操作結果により所定のアイコンを表示する表示時間１秒とを加算した４秒で構成され、５回の演出ボタン装置６３１０の操作が行えるように、「決戦への道の操作演出時間」は２０秒に設定されている。このため、図２２０及び図２２１に示したように、「決戦への道の操作演出時間」が終了するまでの秒数をカウントダウンする「カウントダウン表示画像」によって、演出ボタン装置６３１０の最大操作回数を示唆していることになる。このことは、操作回数は異なるものの、極決戦への道の演出においても同様である。
【３１６５】
また、受付時間内に演出ボタン装置６３１０の操作が行われると、操作時から表示時間の終了時期まで、所定のアイコンが継続して表示され、受付時間内に演出ボタン装置６３１０の操作が行われないと、受付時間の終了時期から表示時間の終了時期まで、所定のアイコンが表示されることになる。
【３１６６】
このような受付時間内に演出ボタン装置６３１０の操作が行われると、受付時間が終了して操作時から所定の画像が表示される（所定の演出が行われる）ような、演出ボタン装置６３１０に関する演出を「１回操作演出」といい、極決戦への道の演出等においても同様である。
【３１６７】
図２２８（２ａ）は、１回操作演出の受付時間の構成を説明する構成図である。
【３１６８】
図２２８（２ａ）に示すように、１回操作演出の演出ボタン装置６３１０の受付時間は、受付時間から開始直後の第１の期間（例えば、３フレーム、３／６０秒等）を演出ボタン装置６３１０の操作を無効と判定される「開始無効期間」として設定され、受付時間の終了直前の第２の期間（例えば、３フレーム、３／６０秒等）を演出ボタン装置６３１０

の操作を無効と判定する「終了無効期間」として設定され、「開始無効期間」から「終了無効期間」のあいだを演出ボタン装置６３１０の操作を有効と判定する「有効期間」として設定されている。

【３１６９】

なお、図２２８（２ｂ）に示すように、「開始無効期間」と「終了無効期間」とを受付時間に含めずに、受付時間の開始直前の期間を「開始無効期間」として設定してもよいし、受付時間の終了直後の期間を「終了無効期間」と設定してもよい。この場合には、受付時間がそのまま「有効時間」に相当することになる。

【３１７０】

これに対し、受付時間内に演出ボタン装置６３１０の操作が行われても、受付時間が終了せずに、受付時間内に複数回の演出ボタン装置６３１０の操作が行えるような「連打操作演出（例えば、ボタンチャレンジ予告、扉開放演出、演出ボタン装置６３１０の操作態様が最終的に第３操作態様（Ｌｖ３連打）となったときの合戦リーチ等）」においては、その受付時間の構成が異なる。

【３１７１】

図２２８（３）は、連打操作演出の受付時間の構成を説明する構成図である。

【３１７２】

図２２８（３）に示すように、連打操作演出の受付時間に、「開始無効期間」と「終了無効期間」と「有効期間（当初）」が設定されているのは、１回操作演出の受付時間の構成と同様である。

【３１７３】

そして、「有効期間（当初）」内に演出ボタン装置６３１０の操作が行われると、その操作後から所定の期間を演出ボタン装置６３１０の操作を無効と判定する「操作無効期間」が、サブＣＰＵ３０１により新たに設定される。

【３１７４】

この「操作無効期間」は、演出ボタン装置６３１０の操作を契機とした演出内容に応じて、サブＣＰＵ３０１により異なる期間が設定される。例えば、演出が進行するような演出進行時には、演出ボタン装置６３１０が振動し、「操作無効期間」として第３の期間（例えば、５フレーム、５／６０秒等）が設定される。これに対し、演出が進行しないような演出非進行時には、演出ボタン装置６３１０は振動せずに、「操作無効期間」として第３の期間よりも短い第４の期間（例えば、４フレーム、４／６０秒等）が設定される。

【３１７５】

このように、連打操作演出においては、演出ボタン装置６３１０の操作を契機とした演出内容に応じて異なる期間が設定されるので、演出ボタン装置６３１０の操作を契機とした演出内容を確実に行わせることができる。

【３１７６】

［８－１２．機外に出力される信号］

次に、外部端子板１８４（図６参照）から第６のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）、各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号について説明する。

【３１７７】

本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理において「外部情報１」～「外部情報８」を生成し、生成した「外部情報１」～「外部情報８」を外部端子板１８４に出力することになる。外部端子板１８４（図６参照）は、第１のパチンコ遊技機と同様に、第６のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとしてＣＨ１～ＣＨ１２を有する。外部端子板１８４の各ＣＨから第６のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報１」、「扉・枠開放」、「外部情報１」～「外部情報８」、「賞球情報２」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各ＣＨから第６のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信

号が出力されないように構成されていてもよい。
【３１７８】
図２２９は、第６のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。第６のパチンコ遊技機においては、第１のパチンコ遊技機と同様に（図６５参照）、各ＣＨから「賞球情報１」、「扉・枠開放」、「外部情報１」～「外部情報８」、「賞球情報２」および「セキュリティ」の各種信号が第６のパチンコ遊技機の機外に出力される。しかしながら、第６のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、コネクタのＣＨ３から出力される「外部情報３」の信号の出力条件が一部相違している。以下に、「外部情報３」の出力条件等について説明する。
【３１７９】
図２２９に示すように、「外部情報３」は、第１のパチンコ遊技機と同様に「すべての大当り中、確変中及び時短中に出力」することに加え、「確変中に変動を開始した特別図柄の当該変動終了まで出力」するという新たな出力条件が付加されている。
【３１８０】
ここで、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な「同時変動機」においては、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態からなる特定遊技状態から第１特別図柄及び第２特別図柄の可変表示が開始されたものの、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示が終了するときに、先に可変表示が終了した特別図柄によって遊技状態を通常遊技状態に移行させてしまい、後に可変表示が終了する特別図柄が通常遊技状態における大当り・ハズレ等と判断されてしまうエラーケースが発生しうる。「外部情報３」に上述した新たな出力条件が付加されたことにより、上記エラーケースの発生を無くし、「同時変動機」においては特定遊技状態を契機として大当りとなった大当り回数や連荘回数等を正確に計測することができる。これについては、「外部情報３」の信号のタイミングチャートを例に挙げて具体的に説明する。
【３１８１】
図２３０は、第６のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「外部情報３」の信号のタイミングチャートの一例である。
【３１８２】
図２３０は、第１特別図柄の可変表示及び停止表示と、第２特別図柄の可変表示及び停止表示と、外部情報３の出力及び停止と、遊技状態の移行とを上下に図示している。
【３１８３】
図２３０に示すように、特定遊技状態の１つである高確非時短遊技状態において、第１特別図柄は大当り遊技状態の終了後から１１９回転目の可変表示を開始する。その後、高確非時短遊技状態において、第２特別図柄は大当り遊技状態の終了後から１２０回転目の可変表示を開始する。
【３１８４】
第２特別図柄は、第１特別図柄よりも先に可変表示が終了して停止表示を行う。この第２特別図柄が停止されると、遊技状態が高確非時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。
【３１８５】
第１特別図柄は、高確非時短遊技状態から可変表示が行われたが、通常遊技状態において停止表示を行う。
【３１８６】
外部情報３は、高確非時短遊技状態から通常遊技状態に移行したとしても、「確変中に変動を開始した特別図柄の当該変動終了まで出力」するという新たな出力条件により、第１特別図柄の可変表示が終了するまで、出力を継続する。
【３１８７】
これにより、１１９回転目の第１特別図柄で大当りとなったとしても、特定遊技状態を契機とした大当り回数として計測することができる。
【３１８８】

このように、第６のパチンコ遊技機においては、図１７８等において説明したように、遊技盤ユニットの構成（図１７３参照）、特別図柄の抽選内容（図１７５参照）、遊技状態への移行規則（図１７７参照）等を有機的に関連付けて、すべての大当り遊技状態の終了には、大当りの連荘の期待度が高い「（前半の）高確時短遊技状態」に移行させ、高確遊技状態が終了して大当りの連荘を期待度が低くなると「（後半の）高確非時短遊技状態：小当りＲＵＳＨ」に移行させ、その移行した「高確非時短遊技状態：小当りＲＵＳＨ」においては、遊技球の払い出しを期待させるとともに、次回の大当り遊技状態への移行が保証される第２特別図柄の大当りも期待させることができるので、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３１８９】

また、第６のパチンコ遊技機においては、図１９８等において説明したように、桜蓄積予告を行うことにより極道アイコンが表示されると、極決戦への道の演出に発展し、擬似連演出を行うことにより５個のキャラアイコンが収集されると、決戦への道の演出に発展する。そして、極決戦への道の演出または決戦への道の演出に発展すると、同種の特定の演出（１０個のキャラアイコンを集めることを目指す演出）を実行可能である。このため、様々な演出を関連付けて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３１９０】

また、第６のパチンコ遊技機において、「桜蓄積予告」は、桜を段階的に蓄積していく段階演出と、蓄積された桜が放出して所定数の「キャラアイコン」か「極道アイコン」を表示するアイコン表示演出とで構成されている。そして、桜蓄積予告の段階演出は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されており、桜蓄積予告のアイコン表示演出は当該変動において実行可能に構成されている。また、桜蓄積予告の段階演出は、桜が蓄積すればするほど、「極道アイコン」が表示される期待度や、表示される「キャラアイコン」の数が多くなるように設定されている。

このため、本実施形態の「桜蓄積予告」は、事前変動及び当該変動にわたって（または当該変動のみで）段階演出が発展していくことにより遊技の期待感を段階的に向上させていき、その表示結果にも興味を沸かせて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３１９１】

また、第６のパチンコ遊技機において「擬似連演出」は、複数のキャラアイコンのうちいずれかが停止すると擬似連演出が行われ、擬似連演出が行われる毎に、１または複数のキャラアイコンを収集することが可能となっている。そして、５個のキャラアイコンが収集されると、決戦への道の演出に発展する。また、収集するキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの収集順番（表示順番）等によって、今後の遊技の内容を示唆している。

このため、本実施形態の「擬似連演出」は、単に再変動が行われるか否かだけではなく、再変動の際に表示されるキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの表示順番等にも新たな興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３１９２】

また、第６のパチンコ遊技機において「決戦への道の演出」及び「極決戦への道の演出」は、所定時間が終了するまでに、遊技者の演出ボタン装置６３１０の操作によって１０個のキャラアイコンを集めることを目指すことができる演出となっている。そして、１０個のキャラアイコンが収集されると、最も大当りの期待度が高い大決戦リーチに発展する。また、収集するキャラアイコンの数やキャラアイコンの種類、キャラアイコンの収集順番（表示順番）等によって、今後の遊技の内容を示唆することも可能である。

このため、本実施形態の「決戦への道の演出」及び「極決戦への道の演出」は、遊技者に積極的に遊技への参加（演出ボタン装置６３１０の操作）を促し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３１９３】

また、第６のパチンコ遊技機において「対決リーチ」は、対決リーチに至るまで（決戦への道の演出または極決戦への道）に集めたキャラアイコンを援護アイコンに変換して、

演出ボタン装置６３１０の操作により援護アイコンによる演出が可能となっている。
　このため、本実施形態の「対決リーチ」は、対決リーチに至るまでに収集したアイコンによって操作演出を行うことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【３１９４】
　また、第６のパチンコ遊技機において「蓮の花予告」は、事前変動及び当該変動にわたって実行可能に構成されており、事前変動が小当りに対応した変動であったとしても、事前変動～小当り遊技状態～当該変動にわたって継続して表示されるように構成されている。
　このため、本実施形態の「蓮の花予告」は、第２始動口６１４０に遊技球が入球したときに移行しやすい小当り遊技状態によって、演出を途切れさせることなく、継続して蓮の花予告を楽しむことができる。
【３１９５】
　また、第６のパチンコ遊技機において「合戦リーチ」は、演出内容の結果に応じて、演出ボタン装置６３１０の操作態様を変化させていく演出となっている。
　このため、本実施形態の「合戦リーチ」は、遊技者がこれから直接的に操作を行うことになる演出ボタン装置６３１０の操作態様の変化（演出ボタンの成長）に新たな興味を沸かせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【３１９６】
（その他）
　上述の第６のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。
【３１９７】
　また、第６のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。
【３１９８】
　更に、上記［４．拡張例］は、第６のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。
【３１９９】
［９．第７のパチンコ遊技機］
　次に、第７のパチンコ遊技機について説明する。第７のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第７のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。
【３２００】
　なお、第７のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。
【３２０１】
　以降、第７のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。
【３２０２】
　なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１

回の「可変表示」と称する。
【３２０３】
［９－１．遊技盤ユニット］
図２３１を参照して、第７のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット７０１０について説明する。この遊技盤ユニット７０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。
【３２０４】
図２３１は、第７のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット７０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット７０１０は、遊技盤としての遊技パネル７１００を備え、遊技パネル７１００に各種部材が配置され、遊技パネル７１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。
【３２０５】
図２３１に示されるように、第７のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット７０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート７１２６と、第２始動口７１４０と、普通電動役物ユニット７１４５と、第１特別電動役物ユニット７１３０と、第２特別電動役物ユニット７１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【３２０６】
なお、第７のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口７１２０は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０と機能的にも共通するものであるが、第２始動口７１４０との関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。
【３２０７】
（通過ゲート）
通過ゲート７１２６は、右側領域１０７の後述する普通電動役物ユニット７１４５の上方に配置されており、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。そして、通過ゲート７１２６には、通過ゲート７１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ７１２７（後述の図２３２参照）が備えられている。
【３２０８】
通過ゲート７１２６に遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート７１２６に遊技球が通過しても、賞球は払い出されないが、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されてもよい。
【３２０９】
また、通過ゲート７１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、通過ゲート７１２６に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。
【３２１０】
（第１始動口）
第１始動口７１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。そして、第１始動口７１２０には、第１始動口７１２０への遊技球の入球を検出する第１始動口スイッチ７１２１（後述の図２３２参照）が備えられている。
【３２１１】
第１始動口７１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の

払い出しが行われたりする。第１始動口７１２０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【３２１２】

（第２始動口）

第２始動口７１４０は、右側領域１０７であって後述する通過ゲート７１２６の下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット７１４５に設けられており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。そして、第２始動口７１４０には、第２始動口７１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ７１４１（後述の図２３２参照）が備えられている。

【３２１３】

また、本実施形態においては、第２始動口７１４０は、通過ゲート７１２６の下方（下流側）側に配置されているところから、通過ゲート７１２６を通過した遊技球は、後述する普通電動役物７１４６が作動しているときには、第２始動口７１４０への遊技球の入球が可能となっている。

【３２１４】

第２始動口７１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第２始動口７１４０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【３２１５】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット７１４５は、右側領域１０７であって通過ゲート７１２６の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット７１４５は、第２始動口７１４０と、第２始動口７１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ７１４１と、普通電動役物７１４６とを一体化したユニット体である。

【３２１６】

普通電動役物７１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ７１４７と、この普電用シャッタ７１４７を作動させる普電用ソレノイド７１４８（後述の図２３２参照）とを備える。普通電動役物７１４６すなわち普電用シャッタ７１４７は、第２始動口７１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第２始動口７１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【３２１７】

具体的には、普電用シャッタ７１４７は、第２始動口７１４０の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口７１４０に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ７１４７が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口７１４０の入口と対向する対向領域に位置して、第２始動口７１４０への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル７１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ７１４７が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口７１４０の入口と対向しない回避領域に位置して、第２始動口７１４０への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル７１００の表面から突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口７１４０へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ７１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【３２１８】

また、普通電動役物７１４６は、第２始動口７１４０を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも第２始動口７１４０を閉鎖状態にさせる。

【３２１９】

（第１特別電動役物ユニット）
　第１特別電動役物ユニット７１３０は、右側領域１０７において通過ゲート７１２６、普通電動役物ユニット７１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット７１５０よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第１特別電動役物ユニット７１３０は、通過ゲート７１２６、普通電動役物ユニット７１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット７１５０の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。
【３２２０】
　第１特別電動役物ユニット７１３０は、第１大入賞口７１３１と、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ７１３２（後述の図２３２参照）と、前後方向に進退可能な第１特電用シャッタ７１３４と、この第１特電用シャッタ７１３４を作動させる第１特電用ソレノイド７１３５（後述の図２３２参照）とを一体化したユニット体である。
【３２２１】
　第１大入賞口７１３１は、大当りのときに開放される入賞口であり、１回の大当りにおける１つのラウンドおいて第１大入賞口７１３１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば７個）が規定されている。この第１大入賞口７１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。
【３２２２】
　第１大入賞口７１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第２大入賞口７１５１が開放し、開放された第２大入賞口７１５１に進入した遊技球が第２大入賞口７１５１内のＶ入賞口に入賞した場合の第２のルートときである。
【３２２３】
　第１特電用シャッタ７１３４は、第１特電用ソレノイド７１３５（後述の図２３２参照）の作動により、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とを移行可能に構成するものである。
【３２２４】
　具体的には、第１特電用シャッタ７１３４は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第１特電用シャッタ７１３４が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第１大入賞口７１３１が開口し、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口７１３１へ誘導する。一方、第１特電用シャッタ７１３４が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して第１大入賞口７１３１を閉口し、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。
【３２２５】
（第２特別電動役物ユニット）
　第２特別電動役物ユニット７１５０は、右側領域１０７において通過ゲート７１２６及び普通電動役物ユニット７１４５の下方（下流側）に設けられている。なお、第２特別電動役物ユニット７１５０は、通過ゲート７１２６または普通電動役物ユニット７１４５の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。
【３２２６】
　第２特別電動役物ユニット７１５０は、第２特別電動役物ユニット７１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された第２大入賞口７１５１と、第２大入賞口７１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ７１５２と、第２大入賞口７１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ７１５４と、この第２特電用シャッタ７１５４を作動させて第２大入賞口７１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド７１５５（

後述の図２３２参照）と、第２大入賞口７１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口７１５６と、Ｖ入賞口７１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ７１５７と、第２大入賞口７１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口７１５６に進入しなかった遊技球が通過可能なハズレ口７１５８と、Ｖ入賞口７１５６を開閉させるＶシャッタ７１５９と、このＶシャッタ７１５９を作動させてＶ入賞口７１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド７１６０（後述の図２３２参照）とを一体化したユニット体である。

【３２２７】

第２大入賞口７１５１は、小当りのときに開放される入賞口であり、１回の小当りにおいて第２大入賞口７１５１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第２大入賞口７１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１０個の遊技球）が払い出されることになる。

【３２２８】

第２特電用シャッタ７１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド７１５５（後述の図２３２参照）の作動により、第２特電用シャッタ７１５４を前方に進出させて第２大入賞口７１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第２特電用シャッタ７１５４を後方に退出させて第２大入賞口７１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【３２２９】

Ｖ入賞口７１５６は、Ｖシャッタ７１５９により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【３２３０】

第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過したときの第２大入賞口７１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口７１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、第２大入賞口７１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【３２３１】

また、例えば第１大入賞口７１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第１大入賞口７１３１が開放状態とされ、第１大入賞口７１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【３２３２】

ハズレ口７１５８は、第２大入賞口７１５１に進入したもののＶ入賞口７１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口７１５８を通過した遊技球は機外に排出される。なお、第２大入賞口７１５１に進入した遊技球の全部がハズレ口７１５８を通過し、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過がなかった場合、大当り遊技状態に制御されずに、遊技が終了となる。

【３２３３】

Ｖシャッタ７１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド７１６０（後述の図２３２参照）の作動により、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【３２３４】

［９－２．電気的構成］

次に、図２３２を参照して、第７のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図２３２は、第７のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【３２３５】
図２３２に示されるように、第７のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０とから構成される。
【３２３６】
しかしながら、第７のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイス及びサブ制御回路３００の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【３２３７】
［９－２－１．主制御回路］
主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド７１４８、第１特電用ソレノイド７１３５、第２特電用ソレノイド７１５５、Ｖシャッタ用ソレノイド７１６０、第１始動口スイッチ７１２１、第２始動口スイッチ７１４１、通過ゲートスイッチ７１２７、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２、Ｖ入賞口スイッチ７１５７の構成が一部異なっている。
【３２３８】
（普電用ソレノイド）
普電用ソレノイド７１４８は、普電用シャッタ７１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド７１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、普電用シャッタ７１４７を前方に進出させて第２始動口７１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ７１４７を後方に退出させて第２始動口７１４０を閉鎖状態とさせる。
【３２３９】
（第１特電用ソレノイド）
第１特電用ソレノイド７１３５は、開閉扉からなる第１特電用シャッタ７１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド７１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第１特電用シャッタ７１３４を前方に倒れさせ第１大入賞口７１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ７１３４を後方に倒立させて第１大入賞口７１３１を閉鎖状態とさせる。
【３２４０】
（第２特電用ソレノイド）
第２特電用ソレノイド７１５５は、第２特電用シャッタ７１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド７１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第２特電用シャッタ７１５４を後方に退出させて第２大入賞口７１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ７１５４を前方に進出させて第２大入賞口７１５１を閉鎖状態とさせる。
【３２４１】
（Ｖシャッタ用ソレノイド）
Ｖシャッタ用ソレノイド７１６０は、Ｖシャッタ７１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド７１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、Ｖシャッタ７１５９を後方に退出させてＶ入賞口７１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ７１５９を前方に進出させてＶ入賞口７１５６を閉鎖状態とさせる。また、本実施形態では、Ｖシャッタ用ソレノイド７１６０は、第２大入賞口７１５１の開放時にあわせて作動し、Ｖ入賞口７１５６を開放状態とさせる。すなわち、Ｖ入賞口７１５６は第２大入賞口７１５１の開放時から開放状態となり、遊技球が第２大入賞口７１５１に入球すると、

Ｖ入賞口７１５６にも原則として通過することになる。
【３２４２】
（第１始動口スイッチ）
第１始動口スイッチ７１２１は、第１始動口７１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。
【３２４３】
第１始動口スイッチ７１２１により第１始動口７１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の始動条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ７１２１により第１始動口７１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。
【３２４４】
（第２始動口スイッチ）
第２始動口スイッチ７１４１は、第２始動口７１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。
【３２４５】
第２始動口スイッチ７１４１により第２始動口７１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の始動条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、「第２特別図柄の保留個数（例えば３個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に順番）に記憶され、第２特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ７１４１により第２始動口７１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。
【３２４６】
また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。
【３２４７】
（通過ゲートスイッチ）
通過ゲートスイッチ７１２７は、通過ゲート７１２６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。
【３２４８】
通過ゲートスイッチ７１２７が通過ゲート７１２６への遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）が取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられ

ることになる。なお、通過ゲートスイッチ７１２７により通過ゲート７１２６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【３２４９】

（第１大入賞口カウントスイッチ）

第１大入賞口カウントスイッチ７１３２は、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ７１３２が第１大入賞口７１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口７１３１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【３２５０】

（第２大入賞口カウントスイッチ）

第２大入賞口カウントスイッチ７１５２は、第２大入賞口７１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ７１５２が第２大入賞口７１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１０個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【３２５１】

（Ｖ入賞口スイッチ）

Ｖ入賞口スイッチ７１５７は、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ７１５７がＶ入賞口７１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、Ｖ入賞口スイッチ７１５７によりＶ入賞口７１５６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【３２５２】

［９－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン５４とを更に備えていることが相違している。

（ボタン制御回路３１０）

ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１からの駆動命令に応じて、演出ボタン５４を駆動させることになる。

【３２５３】

また、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４から操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に所定の操作情報を出力することになる。

【３２５４】

［９－３．基本仕様］

次に、図２３３～図２４５を参照して、第７のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第７のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【３２５５】

第７のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第７のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須で

はなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【３２５６】

本実施形態において、一般的な通常遊技状態（後述する第１の通常遊技状態）では原則として左打ちが正規な遊技態様とされ、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。なお、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態を区別しないときは、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態をまとめて単に「時短遊技状態」という。サブＣＰＵ３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置７の表示領域に表示する。

【３２５７】

［９－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図２３３は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図２３３に示す特別図柄の当り判定テーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３２５８】

特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルである。

【３２５９】

特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口７１２０への入球に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。また、第２始動口７１４０への入球に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が規定されている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【３２６０】

図２３３に示すように、第１始動口７１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／１９９．８の選択率で「大当り」と決定し、それ以外は「ハズレ」と決定する。また、第２始動口７１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／１９９．８の選択率で「大当り」と決定し、約１／３．０の選択率で「小当り」と決定し、それ以外は「ハズレ」と決定する。

【３２６１】

なお、「大当り」と決定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【３２６２】

また、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が決定されるように構成してもよいが、「小当り」が決定されるように構成した場合、第１特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第２特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を設定することが好ましい。

【３２６３】

また、第１特別図柄の当り判定処理または第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、大当り遊技状態に移行せずに時短遊技状態（Ｃ時短遊技状態）に直接移行する「時短当り」が決定されるように構成してもよい。

【３２６４】

また、第７のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りまたは／および小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第７のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【３２６５】

また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖ入賞口７１５６の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口７１５６への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、Ｖ入賞口７１５６の開放頻度（すなわち第２特電用シャッタ７１５４の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【３２６６】

［９－３－２．特別図柄判定テーブル］

図２３４は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。なお、図２３４に示す特別図柄判定テーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３２６７】

特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「選択図柄情報」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルである。

【３２６８】

「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の停止表示される図柄を指定するためのコマンドである。

【３２６９】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口７１２０または第２始動口７１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」に関連付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【３２７０】

図２３４に示す特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～８９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を決定する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が９０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を決定する。

【３２７１】

このように、本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合には、図２３４に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「ｚ２」＜「ｚ１」の順に決定されやすく構成されている。

【３２７２】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値が０～１９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を決定する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が２０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を決定する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が８０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を決定する。

【３２７３】

このように、本実施形態では、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合には、図２３４に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「ｚ３」＝「ｚ５」＜「ｚ４」の順に決定されやすく構成されている。

【３２７４】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値が０～１９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を決定する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が２０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を決定する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が８０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を決定する。

【３２７５】

このように、本実施形態では、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合には、図２３４に示す特別図柄判定テーブルにより、選択図柄コマンドとしては、「ｚ６」＝「ｚ８」＜「ｚ７」の順に決定されやすく構成されている。

【３２７６】

なお、「選択図柄コマンド」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【３２７７】

また、第７のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図２３２参照）に表示される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第１特別図柄表示部１６３，第２特別図柄表示部１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。

【３２７８】

［９－３－３．当り種類決定テーブル］

図２３５は、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。なお、図２３５に示す当り種類決定テーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３２７９】

当り種類決定テーブルは、当りの作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の態様」、「小当り遊技状態の態様」および「その後の遊技状態の態様（時短フラグ、Ａ時短終了条件）」を決定するテーブルである。

【３２８０】

図２３５に示されるように、当り種類決定テーブルは、選択図柄コマンドに対して、「大当り遊技状態の態様」、「小当り遊技状態の態様」および「その後の遊技状態の態様（時短フラグ、Ａ時短終了条件）」が対応付けられている。

【３２８１】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第１大入賞口７１３１の開放態様を示している。本実施形態では、大当り遊技状態において１回のラウンドあたりの最大開放時間（例えば２８秒）と閉鎖時間（例えば２秒）とはあらかじめ規定されており、第１大入賞口７１３１の開放態様として、大当り遊技状態における最大ラウ

ンド数を示している。なお、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて決定してもよい。さらには、１回のラウンドあたりに第１大入賞口６１３１を複数回開閉させるように開放回数と開放時間を決定してもよい。

【３２８２】

なお、第２特別図柄の小当りの「選択図柄コマンドｚ６～８」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口７１５１に進入した遊技球がＶ入賞口７１５６を通過して大当り遊技状態に移行する第２のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第２のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第２大入賞口７１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口７１５６に遊技球が通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口７１３１を開放させるラウンド遊技が実行される。また、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口７１５１に進入した遊技球がＶ入賞口７１５６を通過しなかったときには、大当り遊技状態に移行せず、その後の遊技状態の態様も決定されないことになる。

【３２８３】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第２大入賞口７１５１の開放態様を示している。本実施形態では、小当り遊技状態において１回の開放あたりの最大開放時間（例えば０．１秒）と閉鎖時間（例えば０．６秒）とはあらかじめ規定されており、小当り遊技状態における最大開放回数を示している。なお、１回の開放あたりの最大開放時間を異ならせて決定してもよいし、各開放回数の閉鎖時間を異ならせて決定してもよい。

【３２８４】

ここで、１回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、５Ｒ×７個（第１の規定個数）×１５個（賞球個数）＝５２５個）よりも、１回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り１回×１０個（第２の規定個数）×１０個（賞球個数）＝１００個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第１特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い「第２特別遊技状態」であるといえる。

【３２８５】

また、大当り遊技状態における１ラウンドの最大開放時間（例えば２８秒）よりも、小当り遊技状態における１回の最大開放時間（例えば０．１秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第１開放態様」により第１大入賞口７１３１が開放し、小当り遊技状態においては第１開放態様よりも不利な「第２開放態様」により第２大入賞口７１５１が開放するといえる。

【３２８６】

「その後の遊技状態の態様」は、大当り遊技状態の終了後の遊技状態の態様を示し、「時短フラグ」及び「Ａ時短終了条件」の設定を示している。また、本実施形態においては、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態（「通常遊技状態」か「時短遊技状態」か）に応じて、「時短フラグ」及び「Ａ時短終了条件」の設定が異なるように構成されている。

【３２８７】

「時短フラグ」とは、時短遊技状態の実行の有無と、実行する時短遊技状態の種類を示すフラグであり、時短フラグ＝０は通常遊技状態を示し、時短フラグ＝１は「Ａ時短遊技状態」を示し、時短フラグ＝２は「Ｂ時短遊技状態」を示している。なお、本実施形態では、Ｃ時短遊技状態が実行されないものの、Ｃ時短遊技状態を実行可能とする場合には、時短フラグ＝３がＣ時短遊技状態を示すことになる。

【３２８８】

「Ａ時短終了条件」とは、時短遊技状態としてのＡ時短遊技状態が終了する専用条件であり、Ａ時短遊技状態において第１特別図柄または第２特別図柄のいずれかの特別図柄が

変動表示された合計回数の「特別図柄合計時短回数」と、Ａ時短遊技状態において第２特別図柄が変動表示された合計回数の「第２特別図柄の時短回数」とのいずれかが成立することにより、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行する。

【３２８９】

また、すべての時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態）においては、「時短共通終了条件」として、大当り遊技状態または小当り遊技状態に移行することを条件として設定している。このため、Ａ時短遊技状態においては、「Ａ時短終了条件」が成立するか「時短共通終了条件」が成立すると、時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行することにもなる。

【３２９０】

ここで、「Ａ時短終了条件」として、「第２特別図柄の時短回数」に加え、第１特別図柄の変動表示の回数も累計される「特別図柄合計時短回数」も条件としているのは、左打ちが正規な遊技態様とされている通常遊技状態のときに、第１特別図柄の始動情報が第１特別図柄の保留個数（例えば４個）まで記憶されていることがあり、通常遊技状態から時短遊技状態に移行した場合に「第２特別図柄の時短回数」分の時短遊技状態における利益を受けることができなくなる事象を回避するためである。このため、「特別図柄合計時短回数」は、少なくとも「第２特別図柄の時短回数」と「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」との合計数に余裕をもった安全回数（例えば２回）を加えた回数としている。

【３２９１】

このように、「第２特別図柄の時短回数」に加え、第１特別図柄の変動表示の回数も累計される「特別図柄合計時短回数」を条件としても、右打ちが正規な遊技態様とされる時短遊技状態においては、第１始動口７１２０に遊技球が入球することは困難である一方、第２始動口７１４０に遊技球が入球することは容易であることから、イレギュラーな遊技態様を除き「特別図柄合計時短回数」の条件が成立することはなく、「第２特別図柄の時短回数」の条件が成立することにより、時短遊技状態が終了することになる。

【３２９２】

なお、「Ａ時短終了条件」として、「特別図柄合計時短回数」の条件を備えずに、「第２特別図柄の時短回数」の条件のみを備えて構成してもよい。

【３２９３】

メインＣＰＵ２０１は、当り種類決定テーブルを参照し、選択図柄コマンドに基づいて、大当り遊技状態の態様、小当り遊技状態の態様、時短フラグ及びＡ時短終了条件を決定する。

【３２９４】

図２３５に示すように、通常遊技状態においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定されたときには９０％で選択される選択図柄コマンド「ｚ１」により、大当り遊技状態の終了後に「第１のＡ時短終了条件」として「特別図柄合計時短回数」＝７回及び「第２特別図柄時短回数」＝１回のいずれかが成立することを条件とするＡ時短終了条件が決定されやすく構成されている。これに対して、時短遊技状態においては、すべての大当り遊技状態の終了後に、「第１のＡ時短終了条件」よりも遊技者にとって有利な「第２のＡ時短終了条件」として、「特別図柄合計時短回数」＝１１回及び「第２特別図柄時短回数」＝５回のいずれかが成立することを条件とするＡ時短終了条件が決定されるように構成されている。

【３２９５】

本実施形態においては、時短遊技状態におけるＡ時短遊技状態を更に詳細に区別するときには、Ａ時短終了条件として「特別図柄合計時短回数＝７」及び「第２特別図柄の時短回数＝１」が決定されたときの時短遊技状態を「第１の時短遊技状態」ともいい、Ａ時短終了条件として「特別図柄合計時短回数＝１１」及び「第２特別図柄の時短回数＝５」が決定されたときの時短遊技状態を「第２の時短遊技状態」ともいう。また、Ｂ時短遊技状態を「第３の時短遊技状態」ともいう。なお、上述したように、「Ａ時短終了条件」として「特別図柄合計時短回数」の条件を備えずに「第２特別図柄の時短回数」の条件のみを

備えて構成してもよいことから、第１の時短遊技状態を「第２特別図柄の時短回数＝１」が決定されたときの時短遊技状態としてもよく、第２の時短遊技状態を「第２特別図柄の時短回数＝５」が決定されたときの時短遊技状態としてもよい。また、「第１の時短遊技状態」と「第２の時短遊技状態」とを明確に区別しないときには、引き続き「Ａ時短遊技状態」ともいい、「Ａ時短遊技状態」と「Ｂ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）」を明確に区別しないときには、引き続き「時短遊技状態」ともいう。

【３２９６】

［９－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図２３６及び図２３７は、第７のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図２３６は、第７のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図２３７は、第７のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図２３６及び図２３７に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３２９７】

図２３６及び図２３７に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図２３６及び図２３７の「備考」の欄は、分かりやすいように、特別図柄の図柄確定時間や演出実行内容等を便宜上示したものである。

【３２９８】

メインＣＰＵ２０１は、遊技状態等に応じて図２３６及び図２３７のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動表示時間とを決定する。

【３２９９】

また、メインＣＰＵ２０１は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。なお、変動パターンコマンドは、第１始動口７１２０に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるか、第２始動口７１４０に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるかを識別可能に構成されている。

【３３００】

（通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

本実施形態では、図２３６に示されるように、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図２３６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１と、図２３６（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２と、図２３６（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ３との３つの変動パターンテーブルを備えている。なお、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は３つに限定されず、１つでもよいし、２以上でもよい。

【３３０１】

本実施形態においては、通常遊技状態を詳細に区別するときには、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態を「第１の通常遊技状態」といい、時短遊技状態が終了したときにメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されていた第２特別図柄の始動情報に基づいて行われる第２特別図柄の制御期間中の通常遊技状態（すなわち、時短遊

技状態に記憶した第２特別図柄の保留個数を消化中の通常遊技状態）を「第２の通常遊技状態」という。

【３３０２】

図２３６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１は、第１の通常遊技状態のときに選択される変動パターンテーブルであり、第７のパチンコ遊技機がバックアップクリアされた後（すなわち、初期値の変動パターンテーブル）や、第１の通常遊技状態が開始されてから所定回数の特別図柄の変動表示が行われた後（すなわち、後述する図２３６（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ３からの移行後）の一般演出状態のときに選択される変動パターンテーブルである。

【３３０３】

図２３６（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２は、第２の通常遊技状態のときに選択される第２特別図柄専用の変動パターンテーブルであり、後述する「連続バトル」のときに選択される変動パターンテーブルである。

【３３０４】

図２３６（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ３は、第１の通常遊技状態のときに選択される変動パターンテーブルであり、第１の通常遊技状態が開始されてから所定回数の特別図柄の変動表示が行われるまでの限定演出状態のときに選択される変動パターンテーブルである。

【３３０５】

図２３６（１）～（３）に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴ１～Ｔ３の移行関係については、詳しくは図２３８を用いて後述する。

【３３０６】

ここで、左打ちが正規な遊技態様とされる第１の通常遊技状態においては、遊技球が第２始動口７１４０に入球することは極めて困難であり、第２特別図柄の変動パターンは決定されない（第２特別図柄の変動表示は行われない）はずである。しかしながら、イレギュラー的に遊技球が第２始動口７１４０に入球した場合に備え、第２特別図柄の変動パターンを規定している。

【３３０７】

図２３６（１）に示す第１の通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴ１においては、第２特別図柄の変動パターンとして、第２特別図柄の当り判定処理の結果によらず、第２特別図柄の変動表示時間は全て同じ時間（例えば、１５０００ｍｓ）に設定されている。ただし、後述するように、同じ第２特別図柄の変動表示時間であっても、演出内容は異なるものが実行される。

【３３０８】

なお、本実施形態においては、特別図柄の図柄確定時間は、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて決定されるが、通常遊技状態においては、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）によらず、図柄確定時間は全て同じ時間（例えば、５４０ｍｓ）に設定される。

【３３０９】

（時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

本実施形態では、図２３７に示されるように、時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図２３７（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１と、図２３７（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２と、図２３７（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３と、図２３７（４）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４との４つの変動パターンテーブルを備えている。なお、時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は４つに限定されず、１つでもよいし、２以上でもよい。

【３３１０】

図２３７（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１は、第１の時短遊技状態の最終変動時に選択される変動パターンテーブルであり、後述する「戦国突入チャンス」のときに選択される変動パターンテーブルである。

【３３１１】
図２３７（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２は、第１の時短遊技状態の最終変動以外のときに選択される変動パターンテーブルであり、「戦国突入チャンス」のときに選択される変動パターンテーブルである。
【３３１２】
ここで、第１の時短遊技状態の最終変動以外のときは、「第２特別図柄の時短回数＝１」及び「特別図柄合計時短回数＝７」の両者の条件が成立していない第１特別図柄が変動表示しているときに限られるため（第２特別図柄が変動表示すると「第２特別図柄の時短回数＝１」が成立し最終変動になるため）、特別図柄の変動パターンテーブルＪ２は、第１特別図柄専用の変動パターンテーブルであり、第２特別図柄の変動パターンは決定されない。
【３３１３】
図２３７（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３は、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動以外のときに選択される変動パターンテーブルであり、後述する「戦国タイム」のときに選択される変動パターンテーブルである。
【３３１４】
図２３７（４）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４は、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動時に選択される変動パターンテーブルであり、後述する「戦国タイム」のときに選択される変動パターンテーブルである。
【３３１５】
なお、本実施形態では、第２の時短遊技状態と第３の時短遊技状態とで同じ変動パターンテーブルが決定されるように構成したが、第２の時短遊技状態と第３の時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルが決定されるように構成してもよい。
【３３１６】
図２３７（１）～（４）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ４の移行関係については、詳しくは図２３８を用いて後述する。
【３３１７】
図２３７（１）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当りとなった場合を除き、特別図柄の変動表示時間が極めて短い第１の変動表示時間（例えば、２００ｍｓ）に決定され、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が長い第２の変動表示時間（例えば、８９０００ｍｓ）に決定されるように構成されている。また、第１の時短遊技状態の最終変動時には、特別図柄の図柄確定時間が極めて長い図柄確定時間（例えば、８９０００ｍｓ）が決定されるように構成されている。
【３３１８】
これは、詳しくは図２４４を用いて後述するが、特別図柄の変動表示時間を極めて短い第１の変動表示時間に決定することにより時短遊技状態を素早く終了させ、普通電動役物７１４６に関する普電用の規定個数を１個等としたことから、第１の時短遊技状態においては、第２特別図柄の保留個数をためず、第２特別図柄の当り判定処理（第２特別図柄の変動表示）が１回のみとすることができる。
【３３１９】
また、「Ａ時短終了条件」として「特別図柄合計時短回数」が「第２特別図柄の時短回数」と「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」との合計数以上に設定されており（図２３５参照）、時短遊技状態の最終変動時に、第１特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて第１特別図柄の変動表示が行われるのは、「特別図柄合計時短回数」が成立したときのイレギュラーな遊技態様で行われたときに対応している。
【３３２０】
なお、図２３７（１）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１において、第２特別図柄の当り判定処理の結果に基づく場合には、特別図柄の変動表示時間が全て同じ第１の変動表示時間（例えば、２００ｍｓ）に決定されるように構成されている

が、それぞれ異なる時間が決定されるように構成されていてもよいし、一部のみが異なるように構成されていてもよい。例えば、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が長い変動表示時間Ａ（例えば、８９０００ｍｓ）に決定され、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が短い変動表示時間Ｂ（例えば、３００ｍｓ）に決定され、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が極めて短い変動表示時間Ｃ（例えば、２００ｍｓ）に決定されるように構成されていてもよい。

【３３２１】

図２３７（３）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ３においては、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が短い第３の変動表示時間（例えば、２０００ｍｓ）、または第３の変動表示時間よりも長い第４の変動表示時間（例えば、５０００ｍｓ、１２０００ｍｓ）が決定されるように構成されている。また、図２３７（３）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ３においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果に基づく場合には、第１特別図柄の変動表示を素早く終了して次回以降の第２特別図柄の変動表示をさせるために、特別図柄の変動表示時間が短い第３の変動表示時間（例えば、２０００ｍｓ）が決定されるように構成されている。

【３３２２】

なお、図２３７（３）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ３において、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当りとなった場合には、特別図柄の変動表示時間が第３の変動表示時間または第４の変動表示時間が決定されるように構成されているが、第３の変動表示時間が第１の変動表示時間（例えば、２００ｍｓ）と同一であってもよいし、第４の変動表示時間が第２の変動表示時間（例えば、８９０００ｍｓ）と同一であってもよい。

【３３２３】

図２３７（４）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ４においては、特別図柄の変動表示時間は、図２３７（３）に示す時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ３と同様であるが、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合には、実行される内容が異なるように特別図柄の変動パターンが構成されている。

【３３２４】

なお、第２の時短遊技状態と第３の時短遊技状態の最終変動時において、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合には、特別図柄の図柄確定時間として、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当りまたは小当りとなった場合よりも、長い図柄確定時間（例えば、１５０００ｍｓ）が決定されるように構成されている。

【３３２５】

このように、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなった場合に長い図柄確定時間（例えば、１５０００ｍｓ）が決定されるように構成したのは、長い図柄確定時間が表示されているときに、後述する「戦国タイム」の終了とともに、「戦国タイム」における遊技結果（払い出し、連荘回数等）を表示するためである。

【３３２６】

［９－３－５．特別図柄の変動パターンテーブルの移行図］

図２３８は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの移行図の一例である。なお、図２３８に示す特別図柄の変動パターンテーブルの移行図は、第１の通常遊技状態においては正規な遊技態様として左打ちを行い、時短遊技状態においては正規な遊技態様として右打ちを行ったときの移行図の一例を示し、イレギュラーな遊技態様は除くものとする。

【３３２７】
（初期化後の電源投入時以降の通常遊技状態）
まず、初期化後の電源投入時以降の第１の通常遊技状態においては、上述したように、図２３６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１が選択されている。
【３３２８】
そして、左打ちが正規な遊技態様となる第１の通常遊技状態においては、第２始動口７１４０に遊技球が入球することは困難であり、第１始動口７１２０に遊技球が入球することにより、第１特別図柄の当り判定処理（第１特別図柄の変動表示）が行われる。
【３３２９】
（通常遊技状態において選択図柄コマンド「ｚ１」が決定された場合）
通常遊技状態において、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定され、選択図柄コマンド「ｚ１」が決定された場合には、大当り遊技状態の終了後に「第２特別図柄時短回数」＝１回が決定される第１の時短遊技状態に移行する。この第１時短遊技状態のときに、第２始動口７１４０に遊技球が入球すると、図２３７（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１が選択される。
【３３３０】
なお、第１の時短遊技状態のときに、第２始動口７１４０に遊技球が入球せずに、第１特別図柄の保留個数があれば、図２３７（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２が選択され、第１特別図柄の保留個数の消化後に、第２始動口７１４０に遊技球が入球すると、図２３７（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１が選択されることになる。
【３３３１】
第１の時短遊技状態の終了後は、図２４４を用いて後述するように第２特別図柄の保留個数が記憶されていないはずである。このため、第１の時短遊技状態の終了後は第１の通常遊技状態に移行され、第１の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が２０回転となるまで、図２３６（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ３が選択される。
【３３３２】
そして、第１の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が２０回転を超えると、図２３６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１が選択されることになる。
【３３３３】
（時短遊技状態において選択図柄コマンド「ｚ１」が決定された場合）
時短遊技状態において、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定され、選択図柄コマンド「ｚ１」が決定された場合には、大当り遊技状態の終了後に「第２特別図柄時短回数」＝５回が決定される第２の時短遊技状態に移行する。この第２の時短遊技状態のときに、第２始動口７１４０に遊技球が入球すると、図２３７（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３が選択される。
【３３３４】
第２の時短遊技状態の最終変動になると、図２３７（４）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４が選択される。
【３３３５】
第２の時短遊技状態の終了後は、第２特別図柄の保留個数が記憶されているのが一般的であるため、第２の時短遊技状態の終了後は第２の通常遊技状態に移行される。そして、第２の通常遊技状態における第２特別図柄の制御期間中は、図２３６（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２が選択される。
【３３３６】
第２の通常遊技状態の終了後（すなわち第２特別図柄の保留個数の消化後）は、第１の通常遊技状態に移行され、第１の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が２０回転となるまで、図２３６（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ３が

選択される。
【３３３７】
そして、第１の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が２０回転を超えると、図２３６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１が選択されることになる。
【３３３８】
（選択図柄コマンド「ｚ２～５」が決定された場合）
第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定されて選択図柄コマンド「ｚ２」が決定された場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当りと判定されて選択図柄コマンド「ｚ３～５」が決定された場合は、第２の時短遊技状態に移行することになることになり、上述した時短遊技状態において選択図柄コマンド「ｚ１」が決定された場合と同様であるので、説明を省略する。
【３３３９】
（選択図柄コマンド「ｚ６～８」が決定された場合）
第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定された場合は、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過したか否かによって、遊技状態が変更されるため、選択される特別図柄の変動パターンテーブルが異なってくる。
【３３４０】
ここで、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定されたのは、第２始動口７１４０に遊技球が入球可能となる時短遊技状態が制御されていたことを前提としている。小当り遊技状態に移行すると、上述したように「時短共通終了条件」が成立して、一旦時短遊技状態が終了する（大当り遊技状態に移行したときも同様）。そして、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過した場合には大当り遊技状態に移行し、大当り遊技状態の終了後に第２の時短遊技状態に移行することになる。一方、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過しなかった場合には、大当り遊技状態に移行せず、通常遊技状態に移行することになる。
【３３４１】
第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定され、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過しなかった場合には、小当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の保留個数が記憶されているのが一般的であるため、時短遊技状態の終了後は第２の通常遊技状態に移行される。そして、第２の通常遊技状態における第２特別図柄の制御期間中は、図２３６（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２が選択される。
【３３４２】
第２の通常遊技状態の終了後（すなわち第２特別図柄の保留個数の消化後）は、第１の通常遊技状態に移行され、第１の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が２０回転となるまで、図２３６（３）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ３が選択される。
【３３４３】
そして、第１の通常遊技状態が開始されてから特別図柄の変動表示の回数が２０回転を超えると、図２３６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１が選択されることになる。
【３３４４】
第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当りと判定され、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過した場合には、第２の時短遊技状態に移行することになることになるので、上述した時短遊技状態において選択図柄コマンド「ｚ１」が決定された場合と同様であり、説明を省略する。
【３３４５】
（Ｂ時短遊技状態に移行した場合）
後述するように、通常遊技状態において特別図柄の変動表示の回数が天井値（例えば５９９回）に到達した後には、Ｂ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）に移行する。ここで、Ｂ時短遊技状態の「Ｂ時短終了条件」は、「特別図柄合計時短回数」＝１１回及び「第

２特別図柄時短回数」＝５回のいずれかが成立することを条件としており、第２の時短遊技状態が終了する専用条件と同じに設定されている。このため、Ｂ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）に移行した場合には、第２の時短遊技状態に移行した場合と同様に特別図柄の変動パターンテーブルが移行することになる。

【３３４６】

［９－３－６．特別図柄の先読み関連データ］

図２３９は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第１始動口７１２０または第２始動口７１４０に入球して、主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）が特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

【３３４７】

図２３９（１）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

【３３４８】

図２３９（１）に示すように、通常遊技状態においては、第１特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

【３３４９】

図２３９（２）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【３３５０】

図２３９（２）に示すように、先読みコマンドは、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ１～３」とで構成されている。

【３３５１】

「パラメータ１」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、小当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図２３９（３）は、パラメータ１の設定テーブルの一例である。

【３３５２】

「パラメータ２」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示されるときの特別図柄（選択図柄）を事前に解析した図柄情報であり、図２３９（４）は、パラメータ２の設定テーブルの一例である。

【３３５３】

「パラメータ３」は、大当り判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図２３９（５）は、パラメータ３の設定テーブルの一例である。

【３３５４】

本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。

【３３５５】

［９－３－７．普通図柄の当り判定テーブル］

図２４０は、第７のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図２４０に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３３５６】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、通過ゲート７１２６を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【３３５７】

図２４０に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば０～６５５３５の範囲（６５５３６種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【３３５８】

メインＣＰＵ２０１は、図２４０に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【３３５９】

本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、図２４０に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が１～６５５３５のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が０である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【３３６０】

このように、本実施形態では、「普通図柄当り」が約１／１．００の選択率で決定され、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されている。なお、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されることが望ましく、「普通図柄当り」の選択率は約１／１．００に限定されるものではない。

【３３６１】

本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態に応じて普通電動役物７１４６の開放パターンを異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技者に与える利益度を異ならせている。

【３３６２】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、Ａ時短遊技状態（第１の時短遊技状態、第２の時短遊技状態）、Ｂ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。

【３３６３】

［９－３－８．普通図柄判定テーブル］

図２４１は、第７のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図２４１に示す普通図柄判定テーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３３６４】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート７１２６を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄選択図柄データ」を選択する際に参照されるテーブルである。

【３３６５】
図２４１に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄選択図柄データとが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～１００（１０１種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【３３６６】
メインＣＰＵ２０１は、図２４１に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄選択図柄データを決定する。
【３３６７】
図２４１に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄選択図柄データは以下のように選択される。
【３３６８】
例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～４９のいずれかであれば普通図柄選択図柄データとして「ｆ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が５０～９９のいずれかであれば普通図柄選択図柄データとして「ｆ２」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄選択図柄データとして「ｆ３」を選択する。
【３３６９】
特に、本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄選択図柄データを選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄選択図柄データが選択されるように構成されている。なお、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄選択図柄データが選択されるように構成してもよい。
【３３７０】
また、本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図２４０参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図２４１参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄選択図柄データを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄選択図柄データをあわせて決定するようにしてもよい。
【３３７１】
［９－３－９．普通電動役物の開放パターン決定テーブル］
図２４２は、第７のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図２４２に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【３３７２】
普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合（普通図柄当りの場合）、遊技状態と普通図柄選択図柄データとに応じて、普通電動役物７１４６の開放態様としての普通電動役物７１４６の開放パターンを決定する際に参照される。
【３３７３】
図２４２に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄選択図柄データと、普通電動役物７１４６の開放パターンとが対応づけられて規定されている。
【３３７４】

また、本実施形態では、「普通電動役物７１４６の開放パターン」は、第２始動口７１４０の１回目の開放状態における「１回目の開放時間」、第２始動口７１４０の１回目の閉鎖状態における「１回目のウェイト時間」、第２始動口７１４０の２回目の開放状態における「２回目の開放時間」、第２始動口７１４０の２回目の閉鎖状態における「２回目のウェイト時間」、第２始動口７１４０を閉鎖させて普通電動役物７１４６の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。なお、普通電動役物７１４６の開放パターンは、上述した構成に限られず、３回以上の開放状態と閉鎖状態とを繰り返すことが可能に構成してもよいし、１回のみの開放状態からなる構成としてもよい。さらには、「１回目の開放時間」の前に、第２始動口７１４０の１回目の開放を待機する「オープニング時間」を備えて構成してもよい。

【３３７５】

メインＣＰＵ２０１は、図２４２に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態と普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通電動役物７１４６の開放パターンを決定する。なお、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物７１４６の開放パターンを決定すると、決定した普通電動役物７１４６の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【３３７６】

図２４２に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄選択図柄データであっても、第１の普通電動役物７１４６の開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）として、１回目の開放時間７２ｍｓ、１回目のウェイト時間なし、２回目以降の開放なし、エンディング時間１２ｍｓが決定されるよう構成されている。

【３３７７】

また、図２４２に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄選択図柄データであっても、第２の普通電動役物７１４６の開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）として、１回目の開放時間５４００ｍｓ、１回目のウェイト時間１２０ｍｓ、２回目の開放時間７２ｍｓ、エンディング時間１２ｍｓが決定されるよう構成されている。

【３３７８】

このように、本実施形態では、遊技状態に応じて普通電動役物７１４６の開放パターンが異なり、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第２始動口７１４０に入球することが困難な「不利な開放態様（「ショート開放」ともいう）」が決定され、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第２始動口７１４０に入球することが容易な「有利な開放態様（「ロング開放」ともいう）」が決定されるように構成されている。

【３３７９】

また、本実施形態では、いずれの普通電動役物７１４６の開放パターンが作動しても、普電用の規定個数は１個に設定されており、普通電動役物７１４６の開放パターンの作動中（第２始動口７１４０の開放中）に、第２始動口７１４０に１個の遊技球が入球すると、その普通電動役物７１４６の開放パターンの作動は終了する（第２始動口７１４０の閉鎖する）。すなわち、１回の普通図柄当りに対しては、１個の遊技球しか第２始動口７１４０に入球できず、たとえ時短遊技状態において開放時間５４００ｍｓの残存時間があったとしても、第２始動口７１４０が閉鎖することになる。

【３３８０】

なお、本実施形態では、Ａ時短遊技状態（第１の時短遊技状態、第２の時短遊技状態）とＢ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）とで区別なく同じ時短遊技状態として、同じ普通電動役物７１４６の開放パターンを決定しているが、Ａ時短遊技状態（第１の時短遊技状態、第２の時短遊技状態）とＢ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）とで異なる普通電動役物７１４６の開放パターンを決定するように構成してもよい。

【３３８１】

さらには、普通図柄選択図柄データに応じて、普通電動役物７１４６の開放パターンを異ならせてもよい。ただし、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、時短遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「不利な開放態様」群となり、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、通常遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「有利な開放態様」群となることが望ましい。

【３３８２】

［９－３－１０．普通図柄の変動パターンテーブル］

図２４３は、第７のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図２４３に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３３８３】

図２４３に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄選択図柄データと、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。また、図２４３の「備考」の欄は、分かりやすいように、普通図柄の図柄確定時間を便宜上示したものである。

【３３８４】

メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【３３８５】

図２４３に示す普通図柄の変動パターンテーブルによれば、通常遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間４１４ｍｓが決定され、時短遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間４０８ｍｓが決定されるように構成されている。また、本実施形態においては、普通図柄の図柄確定時間は、遊技状態や普通図柄の当り判定処理の結果によらず、全て同じ時間（例えば、５４０ｍｓ）が決定される。

【３３８６】

なお、本実施形態では、通常遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄選択図柄データに応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。同様にして、時短遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄選択図柄データに応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。さらには、Ａ時短遊技状態（第１の時短遊技状態、第２の時短遊技状態）とＢ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）とで、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。

【３３８７】

次に、上述した図２３５に示した当り種類決定テーブル、図２３７に示した時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１、図２４１に示した普通図柄判定テーブル、図２４２に示した普通電動役物の開放パターン決定テーブル、図２４３に示した普通図柄の変動パターンテーブル等を参照して、第１の時短遊技状態における普通電動役物７１４６の作動内容の一例について説明する。

【３３８８】

［９－３－１１．第１の時短遊技状態の普通電動役物の作動内容］

図２４４は、第７のパチンコ遊技機における第１の時短遊技状態の普通電動役物７１４６の作動内容の一例である。

【３３８９】

図２４４に示すように、第１の時短遊技状態において遊技球が通過ゲート７１２６を通過すると、１回目の普通図柄の変動表示が開始される。このとき、図２４３に示した普通

図柄の変動パターンテーブルを参照して、普通図柄表示部１６１において変動表示時間４０８ｍｓの普通図柄の変動が行われ、その後に、図柄確定時間５４０ｍｓの普通図柄の停止表示（図柄確定）が行われる。

【３３９０】

１回目の普通図柄の図柄確定が終了して普通図柄当りであると、図２４２に示した普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照して、普通電動役物７１４６の開放パターンとしてロング開放が決定され、第２始動口７１４０が最大５４００ｍｓまで開放状態になる。

【３３９１】

そして、普通電動役物７１４６に関する普電用の規定個数が１個であることから、遊技球が第２始動口７１４０に入球すると、普通電動役物の作動が終了し、第２始動口７１４０が閉鎖状態になる。

【３３９２】

遊技球が第２始動口７１４０に入球すると、図２３７に示した時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１を参照して、第２特別図柄表示部１６４において極めて短い第１の変動表示時間２００ｍｓの第２特別図柄の変動表示が行われる。

【３３９３】

第２特別図柄の変動が終了すると、Ａ時短終了条件としての「第２特別図柄の時短回数＝１」が成立し、第１の時短遊技状態が終了して通常遊技状態（第１の通常遊技状態）に移行する。このため、遊技球が第２始動口７１４０に入球すると、第１の時短遊技状態を素早く終了させることができる。

【３３９４】

そして、第２特別図柄の変動が終了すると、極めて長い図柄確定時間８９０００ｍｓの第２特別図柄の停止表示（図柄確定）が行われる。

【３３９５】

なお、極めて長い図柄確定時間８９０００ｍｓの第２特別図柄の図柄確定においては、後述するように表示装置７において第２特別図柄の当り判定処理の判定結果に関わる演出（ボスバトル演出）が行われている。

【３３９６】

また、遊技球が第２始動口７１４０に入球して普通電動役物の作動が終了しても、普通図柄の保留個数が記憶されていると、普通電動役物の作動終了後にすぐさま２回目の普通図柄の変動表示が開始される。すなわち、第１の時短遊技状態において２回目の普通図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示が略同時に開始されることも可能である。

【３３９７】

そして、第１の時短遊技状態における普通図柄の可変表示は、図２４３に示した普通図柄の変動パターンテーブルを参照して、変動表示時間４０８ｍｓの普通図柄の変動表示が行われ、その後に、図柄確定時間５４０ｍｓの普通図柄の図柄確定（停止表示）が行われる。

【３３９８】

ここで、本実施形態においては、第１の時短遊技状態における第２特別図柄の第１の変動表示時間（２００ｍｓ）≦普通図柄の変動表示時間（４０８ｍｓ）という関係式が成立するように構成されていることから、２回目の普通図柄の変動表示が開始したときには第１の時短遊技状態であったとしても、２回目の普通図柄の変動表示が終了したときには、遊技状態が既に通常遊技状態（第１の通常遊技状態）に移行されていることになる。

【３３９９】

このため、仮に２回目の普通図柄の図柄確定が終了して普通図柄当りであったとしても、図２４２に示した普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、通常遊技状態における普通電動役物７１４６の開放パターンとしてショート開放（７２ｍｓ）が決定され、第２始動口７１４０に遊技球が入球することは極めて困難となっている。

【３４００】

このように、本実施形態においては、第２特別図柄の変動表示時間を極めて短い第１の変動表示時間に決定することにより第１の時短遊技状態を素早く終了させ、普通電動役物７１４６に関する普電用の規定個数を１個とし、第１の時短遊技状態の普通図柄の変動表示時間を第２特別図柄の第１の変動表示時間以上に設定したため、第１の時短遊技状態が制御されているときには、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報を記憶させることがない（第２特別図柄の保留個数を記憶することがない）遊技状態が制御され、第２特別図柄の変動表示を１回のみとすることができる。

【３４０１】

これに対して、第２の時短遊技状態が制御されているときには、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報を記憶可能とする（第２特別図柄の保留個数を記憶可能とする）遊技状態が制御されることになる。

【３４０２】

［９－３－１２．右打ち指示期間設定テーブル］

図２４５は、第７のパチンコ遊技機における右打ち指示期間設定テーブルの一例である。なお、図２４５に示す右打ち指示期間設定テーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３４０３】

図２４５に示すように、右打ち指示をするための「右打ち指示条件」として、第１の右打ち指示条件として「大当り遊技状態、小当り遊技状態の制御中」、第２の右打ち指示条件として「時短遊技状態の制御中」、第３の右打ち指示条件として「時短遊技状態終了後の第２特別図柄の制御期間中」の３つの条件が設定されている。

【３４０４】

第１の右打ち指示条件としての「大当り遊技状態、小当り遊技状態の制御中」は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始から終了までの期間に成立する条件である。

【３４０５】

第２の右打ち指示条件としての「時短遊技状態の制御中」は、「時短開始条件」から「時短終了条件」までの期間に成立する条件である。なお、ここでの時短遊技状態は、Ａ時短遊技状態（第１の時短遊技状態、第２の時短遊技状態）、Ｂ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）を区別するものではない。このことは、第３の右打ち指示条件としての「時短遊技状態終了後の第２特別図柄の制御期間中」についても同様である。

【３４０６】

また「時短開始条件」とは、大当り遊技状態の終了時（小当り遊技状態から遊技球がＶ入賞口７１５６に通過した後の大当り遊技状態の終了時を含む）をいう。また、「時短終了条件」とは、時短遊技状態の最終変動における特別図柄の図柄確定時間の開始時、大当り遊技状態の終了時または小当り遊技状態の終了時のいずれかをいう。

【３４０７】

第３の右打ち指示条件としての「時短遊技状態終了後の第２特別図柄の制御期間中」は、時短遊技状態の終了時に第２特別図柄の保留個数が記憶されている場合に、その第２特別図柄の保留個数に対応したすべての第２特別図柄の可変表示が終了するまで（すべて第２特別図柄の保留個数が消化するまで）の期間に成立する条件である。なお、時短遊技状態終了後の第２特別図柄の制御期間が終了した後に、第２特別図柄の保留を無理やり貯めたとしても、第３の右打ち指示条件は成立せず、右打ち指示は行われない。

【３４０８】

そして、これらの第１の右打ち指示条件～第３の右打ち指示条件のいずれかの条件が成立すると、遊技者に右打ちを行うように右打ち指示の報知が行われることになる。

【３４０９】

［９－４．主制御処理］

第７のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）で行われる特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理の一部が一部異なるものの、その他の処理につ

いては同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【３４１０】

なお、第７のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り遊技状態終了処理（図４２、図２５９）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【３４１１】

［９－４－１．特別図柄制御処理］

次に、図２４６を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）で行われる特別図柄制御処理について説明する。図２４６は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【３４１２】

図２４６に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ７００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７００１の処理を実行した後、処理をＳ７００２に移す。

【３４１３】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ７００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【３４１４】

Ｓ７００２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御番号が０でないと判定した場合には処理をＳ７００８に移し、特別図柄の制御番号が０であると判定した場合には処理をＳ７００３に移す。

【３４１５】

Ｓ７００３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第２特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ７００４に移し、第２特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をＳ７００５に移す。

【３４１６】

Ｓ７００４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に第１特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第１特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ７００７に移し、第１特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をＳ７００６に移す。

【３４１７】

Ｓ７００５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている第２特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域（０）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（３）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（２）にシフトすることになる。

【３４１８】

Ｓ７００６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている第１特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判

定領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトすることになる。

【３４１９】

Ｓ７００７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報（第１特別図柄及び第２特別図柄の保留個数）が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。

【３４２０】

Ｓ７００８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図２４７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７００３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【３４２１】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ７００１～Ｓ７００８）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【３４２２】

このように、本実施形態では、第７のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口７１２０または第２始動口７１４０への入賞順（入球順）に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【３４２３】

［９－４－２．特別図柄管理処理］

次に、図２４７を参照して、特別図柄制御処理（図２４６参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図２４７は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【３４２４】

図２４７に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【３４２５】

Ｓ７０１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図２４６参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ７０１２に移す。

【３４２６】

Ｓ７０１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０１２の処理を実行した後、処理をＳ７０１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ７０１３以降の処理を行う。

【３４２７】
　Ｓ７０１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ７０１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図２４８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７０１４に移す。
【３４２８】
　Ｓ７０１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ７０１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図２５０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７０１５に移す。
【３４２９】
　Ｓ７０１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ７０１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図２５３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７０１６に移す。
【３４３０】
　Ｓ７０１６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態設定処理を行う。このＳ７０１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この小当り遊技状態設定処理の詳細については、図２５５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７０１７に移す。
【３４３１】
　Ｓ７０１７において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態制御処理を行う。このＳ７０１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この小当り遊技状態制御処理の詳細については、図２５６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７０１８に移す。
【３４３２】
　Ｓ７０１８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ７０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図２５７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７０１９に移す。
【３４３３】
　Ｓ７０１９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ７０１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図２５８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７０２０に移す。
【３４３４】
　Ｓ７０２０において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。このＳ７０２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図２５９を参照して後述する。
【３４３５】
　メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０１３～Ｓ７０２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図２４６参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。
【３４３６】
［９－４－３．特別図柄可変表示開始処理］
　次に、図２４８を参照して、特別図柄管理処理（図２４７参照）中でメインＣＰＵ２０

１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図２４８は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【３４３７】

ＳＴ０２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合には処理をＳＴ０２２に移す。

【３４３８】

ＳＴ０２２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り、小当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図２３３に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインＣＰＵ２０１は、ＳＴ０２２の処理を実行した後、処理をＳＴ０２３に移す。

【３４３９】

ＳＴ０２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図２３４に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記ＳＴ０２２の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、ＳＴ０２３の処理を実行した後、処理をＳＴ０２４に移す。

【３４４０】

ＳＴ０２４において、メインＣＰＵ２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の判定結果が当り（大当りまたは小当り）である場合に、当りの種類を決定する処理である。この当り種類決定処理では、図２３５に示す当り種類決定テーブルを参照し、上記ＳＴ０２３の特別図柄決定処理で決定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類を決定する。さらに、大当り遊技状態の終了後に当選時の遊技状態に基づいて時短回数等を決定するために、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメインＲＡＭ２０３の当選時状態領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、ＳＴ０２４の処理を実行した後、処理をＳＴ０２５に移す。

【３４４１】

ＳＴ０２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図２３６及び図２３７のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。この特別図柄の変動パターン決定処理の詳細については、図２４９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、ＳＴ０２５の処理を実行した後、処理をＳＴ０２６に移す。

【３４４２】

ＳＴ０２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記ＳＴ０２５の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、ＳＴ０２６の処理を実行した後、処理をＳＴ０２７に移す。

【３４４３】

Ｓ７０２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図２４７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０２７の処理を実行した後、処理をＳ７０２８に移す。

【３４４４】

Ｓ７０２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０２８の処理を実行した後、処理をＳ７０２９に移す。

【３４４５】

Ｓ７０２９において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０２９の処理を実行した後、処理をＳ７０３０に移す。

【３４４６】

Ｓ７０３０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、Ｓ７０２３で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、Ｓ７０２５で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

【３４４７】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ７０２９）、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（Ｓ７０３０））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【３４４８】

［９－４－４．特別図柄の変動パターン決定処理］

次に、図２４９を参照して、特別図柄可変表示開始処理（図２４８参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄の変動パターン決定処理の詳細について説明する。図２４９は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【３４４９】

Ｓ７０２５－１において、メインＣＰＵ２０１は、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判定した場合には処理をＳ７０２５－２に移し、現在の遊技状態が通常遊技状態でない（すなわち、時短遊技状態である）と判定した場合には処理をＳ７０２５－４に移す。

【３４５０】

Ｓ７０２５－２において、メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態終了後の第２特別図柄の制御期間中であるか否かを判定する。より具体的には、時短遊技状態が終了した後の第２の通常遊技状態（特２制御期間中フラグがオンである場合）において、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されていた第２特別図柄の始動情報が特別図柄判定領域（０）にシフトされたときの特別図柄制御処理であるか否かの判定を行う。メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態終了後の第２特別図柄の制御期間中であると判定した場合には処理をＳ７０２５－３に移し、時短遊技状態終了後の第２特別図柄の制御期間中でな

いと判定した場合には処理をＳ７０２５－４に移す。
【３４５１】
Ｓ７０２５－３において、メインＣＰＵ２０１は、図２３６（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２を決定する。
【３４５２】
Ｓ７０２５－４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の演出変動カウンタから１を減算して更新する演出変動カウンタ更新処理を行う。ここで、「演出変動カウンタ」は、後述するように、時短遊技状態終了後の第２特別図柄の制御期間が終了したときに、所定回数（例えば２０回）がセットされるものである。また、第７のパチンコ遊技機がバックアップクリアされた後には、演出変動カウンタもクリアされ、演出変動カウンタ＝０となる。
【３４５３】
Ｓ７０２５－５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の演出変動カウンタ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、演出変動カウンタ＝０であると判定した場合には処理をＳ７０２５－６に移し、演出変動カウンタ＝０でないと判定した場合には処理をＳ７０２５－７に移す。
【３４５４】
Ｓ７０２５－６において、メインＣＰＵ２０１は、図２３６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１を決定する。
【３４５５】
Ｓ７０２５－７において、メインＣＰＵ２０１は、図２３６（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２を決定する。
【３４５６】
Ｓ７０２５－８において、メインＣＰＵ２０１は、現在の遊技状態が第１の時短遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、現在の遊技状態が第１の時短遊技状態であると判定した場合には処理をＳ７０２５－９に移し、現在の遊技状態が第１の時短遊技状態でないと判定した場合には処理をＳ７０２５－１２に移す。
【３４５７】
Ｓ７０２５－９において、メインＣＰＵ２０１は、今回の特別図柄の変動が第１の時短遊技状態の最終変動であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の特別図柄の変動が第１の時短遊技状態の最終変動であると判定した場合には処理をＳ７０２５－１０に移し、今回の特別図柄の変動が第１の時短遊技状態の最終変動でないと判定した場合には処理をＳ７０２５－１１に移す。
【３４５８】
Ｓ７０２５－１０において、メインＣＰＵ２０１は、図２３７（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１を決定する。
【３４５９】
Ｓ７０２５－１１において、メインＣＰＵ２０１は、図２３７（２）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２を決定する。
【３４６０】
Ｓ７０２５－１２において、メインＣＰＵ２０１は、今回の特別図柄の変動が時短遊技状態の最終変動であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の特別図柄の変動が時短遊技状態の最終変動であると判定した場合には処理をＳ７０２５－１３に移し、今回の特別図柄の変動が時短遊技状態の最終変動でないと判定した場合には処理をＳ７０２５－１４に移す。
【３４６１】
Ｓ７０２５－１３において、メインＣＰＵ２０１は、図２３７（４）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４を決定する。
【３４６２】
Ｓ７０２５－１４において、メインＣＰＵ２０１は、図２３７（３）に示す特別図柄の

変動パターンテーブルＪ３を決定する。
【３４６３】
　Ｓ７０２５－１５において、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別（始動情報の種別）と、上記Ｓ７０２２の特別図柄の当り判定処理の判定結果と、特別図柄判定領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としてのリーチ判定用乱数値及び演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。
【３４６４】
［９－４－５．特別図柄可変表示終了処理］
　次に、図２５０を参照して、特別図柄管理処理（図２４７参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図２５０は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【３４６５】
　Ｓ７０４１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をＳ７０４２に移す。
【３４６６】
　Ｓ７０４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間を決定する。本実施形態においては、図２３６及び図２３７の特別図柄の変動パターンテーブルに示したように、通常遊技状態であるときには、特別図柄の図柄確定時間を第１の図柄確定時間５４０ｍｓに決定し、第１の時短遊技状態の最終変動時であるときには、特別図柄の図柄確定時間を極めて長い第２の図柄確定時間８９０００ｍｓに決定し、第２の時短遊技状態と第３の時短遊技状態の最終変動時であり、特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレとなったときには、特別図柄の図柄確定時間を第３の図柄確定時間１５０００ｍｓに決定し、上記以外の時短遊技状態であれば、特別図柄の図柄確定時間を第４の図柄確定時間５４０ｍｓに決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の停止表示をさせる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４２の処理を実行した後、処理をＳ７０４３に移す。
【３４６７】
　なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた１つの図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を決定してもよい。
【３４６８】
　Ｓ７０４３において、メインＣＰＵ２０１は、時短管理処理を行う。第７のパチンコ遊技機では、特別図柄の変動表示を終了したときに、天井カウンタに１を加算する天井カウンタ更新処理や時短回数カウンタから１を減算する時短カウンタ更新処理が行われる。この天井カウンタが天井値に到達すると、Ｂ時短遊技状態を示す時短フラグ＝２をセット（時短フラグをオン）するとともに、時短回数カウンタに規定回数をセットし、Ｂ時短遊技状態への移行制御を行う。また、時短回数カウンタ＝０になると、時短フラグをクリアし（時短フラグ＝０をセット）し、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行うことになる。この時短管理処理の詳細については、図２５１を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４３の処理を実行した後、処理をＳ７０４４に移す。
【３４６９】
　Ｓ７０４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことによ

り、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図２４７のＳ７０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４４の処理を実行した後、処理をＳ７０４５に移す。

【３４７０】

Ｓ７０４５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４５の処理を実行した後、処理をＳ７０４６に移す。

【３４７１】

Ｓ７０４６において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１～３のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４６の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻す。

【３４７２】

［９－４－６．時短管理処理］

次に、図２５１を参照して、特別図柄可変表示終了処理（図２５０参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理について説明する。図２５１は、第７のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【３４７３】

Ｓ７０４３－１において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタを更新する時短カウンタ更新処理を行う。特に、第７のパチンコ遊技機においてはメインＲＡＭ２０３にある「時短カウンタ」が、特別図柄合計時短回数に対応する「第１時短カウンタ」と、第２特別図柄の時短回数に対応する「第２時短カウンタ」との２種類で構成されている点で異なっている。この時短カウンタ更新処理の詳細については、図２５２を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４３－１の処理を実行した後、処理をＳ７０４３－２に移す。

【３４７４】

Ｓ７０４３－２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタを更新する天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理は、天井カウント禁止フラグがオフである場合に天井カウンタに１を加算する処理を行うものであり、第１のパチンコ遊技機の図３５に示す天井カウンタ更新処理と同じである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４３－２の処理を実行した後、処理をＳ７０４３－３に移す。

【３４７５】

Ｓ７０４３－３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態へ移行判定をする時短移行判定処理を行う。この時短移行判定処理は、天井カウンタが天井値（例えば、５９９回）に到達した場合に天井フラグ及び天井カウント禁止フラグをオンにしてＢ時短遊技状態に移行させる準備を行うための処理であり、第１のパチンコ遊技機の図３７に示す時短移行判定処理と同様である。ただし、第７のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第７のパチンコ遊技機において実行される時短移行判定処理は、確変フラグがオンになることはなく、確変フラグのオン・オフの判定は「確変フラグのオフ」として判定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４３－３の処理を実行した後、処理をＳ７０４３－４に移す。

【３４７６】

Ｓ７０４３－４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態に移行させるための時短移行処理を行う。この時短移行処理は、天井フラグがオンである場合にＢ時短遊技状態に移行させる処理であり、第１のパチンコ遊技機の図３８に示す時短移行処理と同様である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４３－４の処理を実行した後、処理をＳ７０４３－

５に移す。
【３４７７】
ただし、第７のパチンコ遊技機において実行される時短移行処理は、第１のパチンコ遊技機の図３８に示す時短移行処理と異なる点もある。
第１の相違点として、第７のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第７のパチンコ遊技機において実行される時短移行処理は、確変フラグがオンになることはなく、確変フラグのオン・オフの判定は「確変フラグのオフ」として判定される。
また、第２の相違点として、第７のパチンコ遊技機ではＣ時短遊技状態に制御されないため、時短当りフラグのオン・オフの判定はすべて「時短当りフラグのオフ」として判定される。
第３の相違点として、Ｂ時短制御態様決定処理（図３８に示すＳ２０８）で設定する設定内容が異なっている。第７のパチンコ遊技機のＢ時短制御態様決定処理においては、Ｂ時短遊技状態を示す時短フラグ＝２がセット（時短フラグがオン）されるとともに、第２の時短遊技状態のＡ時短終了条件と同じ終了条件となるように、「第１時短カウンタ＝１１（特別図柄合計時短回数＝１１）」及び「第２時短カウンタ＝５（第２特別図柄の時短回数＝５）」が決定される。なお、第２の時短遊技状態のＡ時短終了条件と異なる終了条件となるように、第１時短カウンタと第２時短カウンタとに時短回数が決定されてもよい。
【３４７８】
Ｓ７０４３－５において、メインＣＰＵ２０１は、「第１時短カウンタ」及び「第２時短カウンタ」のいずれかの時短カウンタ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ＝０であると判定した場合には、処理をＳ７０４３－６に移し、時短カウンタ＝０でないと判定した場合には、処理をＳ７０４３－１０に移す。
【３４７９】
Ｓ７０４３－６において、メインＣＰＵ２０１は、時短情報をクリアにする。ここで、時短情報としては、「第１時短カウンタ」、「第２時短カウンタ」、遊技状態を通常遊技状態とＡ時短遊技状態とＢ時短遊技状態のいずれであるかを識別するための「時短フラグ」、Ａ時短遊技状態を第１の時短遊技状態と第２の時短遊技状態と識別するための「Ａ時短フラグ」をクリア（＝０をセット）する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４３－６の処理を実行した後、処理をＳ７０４３－７に移す。
【３４８０】
Ｓ７０４３－７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域を参照し、第２特別図柄の保留個数＞０であるか否か（第２特別図柄始動記憶領域（１）～（３）のいずれかに第２特別図柄の始動情報が記憶されているか否か）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の保留個数＞０であると判定した場合には、処理をＳ７０４３－８に移し、第２特別図柄の保留個数＞０でないと判定した場合には、処理をＳ７０４３－１０に移す。
【３４８１】
Ｓ７０４３－８において、メインＣＰＵ２０１は、特２制御期間中フラグをオンにする。この「特２制御期間中フラグ」は、「第２の通常遊技状態」であるか否かを識別するフラグであり、特２制御期間中フラグがオンであるときには第２の通常遊技状態であることを示している。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４３－８の処理を実行した後、処理をＳ７０４３－１０に移す。
【３４８２】
Ｓ７０４３－１０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。特に、本実施形態においては、特２制御期間中フラグのオン・オフによって、通常遊技状態を「第１の通常遊技状態」であるのか「第２の通常遊技状態」であるかを識別して遊技状態指定コマンドを生成することができる。メイ

ンＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４３－１０の処理を実行した後、処理をＳ７０４３－１１に移す。

【３４８３】

Ｓ７０４３－１１において、メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態に移行する場合には、時短移行コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ７０４３－１１の処理後、メインＣＰＵ２０１は、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理（図２５０参照）に戻す。

【３４８４】

［９－４－７．時短カウンタ更新処理］

次に、図２５２を参照して、時短管理処理（図２５１参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図２５２は、第７のパチンコ遊技機における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【３４８５】

Ｓ７０４３－２１において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグがオン（時短フラグが０以外）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短フラグがオンであると判定した場合には、処理をＳ７０４３－２２に移し、時短フラグがオンでないと判定した場合には、今回の時短カウンタ更新処理を終了する。

【３４８６】

Ｓ７０４３－２２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の「第１時短カウンタ」から１を減算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４３－２２の処理を実行した後、処理をＳ７０４３－２３に移す。

【３４８７】

Ｓ７０４３－２３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域（０）にシフトされた始動情報が第２特別図柄の始動情報であるか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の始動情報であると判定した場合には、処理をＳ７０４３－２４に移し、第２特別図柄の始動情報でないと判定した場合には、今回の時短カウンタ更新処理を終了する。

【３４８８】

Ｓ７０４３－２４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の「第２時短カウンタ」から１を減算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０４３－２４の処理を実行すると、今回の時短カウンタ更新処理を終了する。

【３４８９】

［９－４－８．特別図柄遊技判定処理］

次に、図２５３を参照して、特別図柄管理処理（図２４７参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図２５３は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【３４９０】

Ｓ７０５１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をＳ７０５２に移す。

【３４９１】

Ｓ７０５２において、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をＳ７０５４に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をＳ７０６１に移す。

【３４９２】
　Ｓ７０５４において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの外部信号処理を行う。この処理では、大当りのときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６（いずれも図２３２参照）に出力される外部信号（例えば、特別図柄の種類に応じた大当り信号等）を生成する。その後、生成した外部信号を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０５４の処理を実行した後、処理をＳ７０５５に移す。
【３４９３】
　Ｓ７０５５において、メインＣＰＵ２０１は、図２３５に示す当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「選択図柄コマンド」に応じて大当り遊技状態における最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０５５の処理を実行した後、処理をＳ７０５６に移す。
【３４９４】
　Ｓ７０５６において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０５６の処理を実行した後、処理をＳ７０５７に移す。
【３４９５】
　Ｓ７０５７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグと時短カウンタ（第１時短カウンタ及び第２時短カウンタ）をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０５７の処理を実行した後、処理をＳ７０５８に移す。
【３４９６】
　Ｓ７０５８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０５８の処理を実行した後、処理をＳ７０５９に移す。
【３４９７】
　Ｓ７０５９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図２４７のＳ７０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０５９の処理を実行した後、処理をＳ７０５９に移す。
【３４９８】
　Ｓ７０６０において、メインＣＰＵ２０１は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０６０の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻す。
【３４９９】
　Ｓ７０６１において、メインＣＰＵ２０１は、小当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をＳ７０６３に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をＳ７０７１に移す。
【３５００】
　Ｓ７０６３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの外部信号処理を行う。この処理では、小当りのときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６（いずれも図２３２参照）に出力される外部信号（例えば、小当り信号等）を生成する。その後、生成した外部信号を外部端子板１８４に出力する。
メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０６３の処理を実行した後、処理をＳ７０６４に移す。
【３５０１】

Ｓ７０６４において、メインＣＰＵ２０１は、図２３５に示す当り種類決定テーブルを参照し、「選択図柄コマンド」に応じて小当り遊技状態における最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインＲＡＭ２０３の小当り開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施形態では、この処理でセットされる小当り開放回数の上限値は例えば１６回である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０６４の処理を実行した後、処理をＳ７０６６に移す。

【３５０２】

Ｓ７０６５において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０６５の処理を実行した後、処理をＳ７０６６に移す。

【３５０３】

Ｓ７０６６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。小当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグと時短カウンタ（第１時短カウンタ及び第２時短カウンタ）をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０６６の処理を実行した後、処理をＳ７０６７に移す。

【３５０４】

Ｓ７０６７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０６７の処理を実行した後、処理をＳ７０６８に移す。

【３５０５】

Ｓ７０６８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、小当り遊技状態設定処理（図２４７のＳ７０１６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０６８の処理を実行した後、処理をＳ７０６９に移す。

【３５０６】

Ｓ７０６９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０６９の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻す。

【３５０７】

Ｓ７０７１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図２５４を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻す。

【３５０８】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ７０５１～Ｓ７０７１）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【３５０９】

［９－４－９．特別図柄遊技終了処理］

次に、図２５４を参照して、特別図柄遊技判定処理（図２５３参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図２５４は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【３５１０】

Ｓ７０７２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０７２の処理を実行した後、

処理をＳ７０７３に移す。
【３５１１】
　Ｓ７０７３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄判定領域（０）に記憶された始動情報をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０７３の処理を実行した後、処理をＳ７０７４に移す。
【３５１２】
　さらに、本実施形態では、特別図柄遊技終了処理の中の遊技状態指定パラメータ設定処理において、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域を参照し、第２特別図柄始動記憶領域（１）～（３）のいずれにも第２特別図柄の始動情報が記憶されていないとき（第２特別図柄の保留個数＝０）には、特２制御期間中フラグをオフにする。
【３５１３】
　Ｓ７０７４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ７０７４の処理後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図２５３参照）に戻す。
【３５１４】
［９－４－１０．小当り遊技状態設定処理］
　次に、図２５５を参照して、特別図柄管理処理（図２４７参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技状態設定処理について説明する。図２５５は、第７のパチンコ遊技機における小当り遊技状態設定処理の一例を示すフローチャートである。
【３５１５】
　Ｓ７０８１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、小当り遊技状態設定処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をＳ７０８２に移す。
【３５１６】
　Ｓ７０８２において、メインＣＰＵ２０１は、図２３５に示す当り種類決定テーブルを参照し、小当り遊技状態の開放態様として、第２大入賞口７１５１の開放態様を決定するともに、Ｖ入賞口７１５６を開閉させるＶシャッタ７１５９の作動態様を決定する。なお、本実施形態では、Ｖシャッタ７１５９の作動態様は、第２大入賞口７１５１の開放時からＶ入賞口７１５６を開放状態とさせる作動態様が決定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０８２の処理を実行した後、処理をＳ７０８３に移す。
【３５１７】
　Ｓ７０８３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口開閉制御処理を行う。この第２大入賞口開閉制御処理では、決定した小当り遊技状態の開放態様に基づいて第２大入賞口７１５１を開閉させる開閉パターンデータ（例えば、第２大入賞口７１５１の開放時間、ウェイト時間、最大開放回数等の時系列制御データ）を生成する。そして、生成した開閉パターンデータに基づく制御を開始する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０８３の処理を実行した後、処理をＳ７０８４に移す。
【３５１８】
　Ｓ７０８４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口開閉制御処理を行う。このＶ入賞口開閉制御処理では、決定したＶシャッタ７１５９の作動態様に基づいてＶ入賞口７１５６を開閉させる作動パターンデータ（例えば、Ｖ入賞口７１５６の開放時間、ウェイト時間、最大開放回数等の時系列制御データ）を生成する。そして、生成した作動パターン

データに基づく制御を開始する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０８４の処理を実行した後、処理をＳ７０８５に移す。

【３５１９】

Ｓ７０８５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ７０８５）を行うことにより、この小当り遊技状態設定処理の終了後に、小当り遊技状態制御処理（図２４７のＳ７０１７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０８５の処理を実行した後、処理をＳ７０８６に移す。

【３５２０】

Ｓ７０８６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０８６の処理を実行した後、小当り遊技状態設定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻す。

【３５２１】

［９－４－１１．小当り遊技状態制御処理］

次に、図２５６を参照して、特別図柄管理処理（図２４７参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技状態制御処理について説明する。図２５６は、第７のパチンコ遊技機における小当り遊技状態制御処理の一例を示すフローチャートである。

【３５２２】

Ｓ７０９１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、小当り遊技状態制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をＳ７０９２に移す。

【３５２３】

Ｓ７０９２において、メインＣＰＵ２０１は、第２特電用シャッタ７１５４の作動により第２大入賞口７１５１が開放されたときに、第２大入賞口７１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口７１５１の入賞数）が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２（図２３２参照）により計数された第２大入賞口カウンタの値が、予め規定された第２大入賞口７１５１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。

【３５２４】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０９２において第２大入賞口７１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をＳ７０９３に移し、Ｓ７０９２において第２大入賞口７１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をＳ７０９４に移す。

【３５２５】

Ｓ７０９３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１の開放態様がすべて終了したか否かを判定する。この処理では、Ｓ７０８４の処理（図２５５参照）で生成された開閉パターンデータに基づく制御が終了したか否かが判定される。

【３５２６】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０９３において第２大入賞口７１５１の開放態様がすべて終了していないと判定した場合には、小当り遊技状態制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻し、Ｓ７０９３において第２大入賞口７１５１の開放態様がすべて終了したと判定した場合には、処理をＳ７０９４に移す。

【３５２７】

Ｓ７０９４において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０９４の処理を実行した後、処理をＳ７０９５に移す。

【３５２８】
　Ｓ７０９５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にＶ入賞口７１５６への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ７１５７による検出があったか否か）を判定する。
【３５２９】
　メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０９５においてＶ入賞検出があったと判定した場合には、処理をＳ７０９７に移し、Ｓ７０９５においてＶ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をＳ７１０５に移す。
【３５３０】
　Ｓ７０９７において、メインＣＰＵ２０１は、第２のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、大当りのときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６（いずれも図２３２参照）に出力される外部信号（例えば、特別図柄の種類に応じた大当り信号等）を生成する。その後、生成した外部信号を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０９７の処理を実行した後、処理をＳ７０９８に移す。
【３５３１】
　Ｓ７０９８において、メインＣＰＵ２０１は、図２３５に示す当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「選択図柄コマンド」に応じて大当り遊技状態における最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０９８の処理を実行した後、処理をＳ７０９９に移す。
【３５３２】
　Ｓ７０９９において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、小当りに基づいて最初に実行された第２大入賞口７１５１の開放（すなわち第２特電用シャッタ７１５４の作動）が、１ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、Ｖ入賞検出があったと判定された（Ｓ７０９５がＹＥＳ判定された）ことによって実行される大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７０９９の処理を実行した後、処理をＳ７１００に移す。
【３５３３】
　Ｓ７１００において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１００の処理を実行した後、処理をＳ７１０１に移す。
【３５３４】
　Ｓ７１０１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグと時短カウンタ（第１時短カウンタ及び第２時短カウンタ）をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１０１の処理を実行した後、処理をＳ７１０２に移す。
【３５３５】
　Ｓ７１０２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１０２の処理を実行した後、処理をＳ７１０３に移す。
【３５３６】
　Ｓ７１０３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図２４７）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１０３の処理を実行した後、処理をＳ７１０４に移

す。
【３５３７】
　Ｓ７１０４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１０４の処理を実行した後、小当り遊技状態制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻す。
【３５３８】
　Ｓ７１０５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１０５の処理を実行した後、処理をＳ７１０６に移す。
【３５３９】
　Ｓ７１０６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図２５４を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１０６の処理を実行した後、小当り遊技状態制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻す。
【３５４０】
［９－４－１２．大入賞口開放準備処理］
　次に、図２５７を参照して、特別図柄管理処理（図２４７参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図２５７は、第７のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【３５４１】
　Ｓ７１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をＳ７１１２に移す。
【３５４２】
　Ｓ７１１２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１１２の処理を実行した後、処理をＳ７１１３に移す。
【３５４３】
　Ｓ７１１３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。
【３５４４】
　メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１１３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定した場合には、処理をＳ７１１４に移し、Ｓ７１１３において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定した場合には、処理をＳ７１１７に移す。
【３５４５】
　Ｓ７１１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り遊技状態終了処理（図２４７）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１１４の処理を実行した後、処理をＳ７１１５に移す。
【３５４６】
　Ｓ７１１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１１５の処理を実行した後、処理をＳ７１１６に移す。

【３５４７】
Ｓ７１１６において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ７１１６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻す。
【３５４８】
Ｓ７１１７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１１７の処理を実行した後、処理をＳ７１１８に移す。
【３５４９】
Ｓ７１１８において、メインＣＰＵ２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、大当り遊技状態に開放する大入賞口として第１大入賞口７１３１が選択される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであることによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として第１大入賞口７１３１を選択し、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りであって、Ｖ入賞検出されたことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として、第１大入賞口７１３１ではなく、第２大入賞口７１５１を選択してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１１８の処理を実行した後、処理をＳ７１１９に移す。
【３５５０】
Ｓ７１１９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、第１大入賞口７１３１の開放回数、第１大入賞口７１３１の最大開放時間、第１大入賞口７１３１への最大入賞個数等がセットされる。なお、１ラウンドにおいて第１大入賞口７１３１が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただし、この場合は、ラウンド数を管理する制御と、第１大入賞口７１３１の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１１９の処理を実行した後、処理をＳ７１２０に移す。
【３５５１】
Ｓ７１２０において、メインＣＰＵ２０１は、開放制御データの生成処理を行う。この処理では、上記Ｓ７１１９の大入賞口関連各種設定処理で設定された情報に基づいて、第１大入賞口７１３１を開放させる開放制御データを生成する。そして、生成した開放制御データに基づく制御を開始する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１２０の処理を実行した後、処理をＳ７１２１に移す。
【３５５２】
Ｓ７１２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図２４７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１２１の処理を実行した後、処理をＳ７１２２に移す。
【３５５３】
Ｓ７１２２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１２２の処理を実行した後、処理をＳ７１２３に移す。
【３５５４】
Ｓ７１２３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１２３の処理を実行した後、大入賞口開

放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻す。
【３５５５】
［９－４－１３．大入賞口開放制御処理］
次に、図２５８を参照して、特別図柄管理処理（図２４７参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図２５８は、第７のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【３５５６】
Ｓ７１３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定した場合には処理をＳ７１３２に移す。
【３５５７】
Ｓ７１３２において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口７１３１が開放されたときに、第１大入賞口７１３１に入球した遊技球の個数（第１大入賞口７１３１の入賞数）が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２（図２３２参照）により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口７１３１の最大入賞個数の値（例えば７個）であるか否かが判定される。
【３５５８】
メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１３２において第１大入賞口７１３１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をＳ７１３３に移し、Ｓ７１３２において第１大入賞口７１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をＳ７１３４に移す。
【３５５９】
Ｓ７１３３において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口７１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図２５７のＳ７１１９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。
【３５６０】
メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１３３において第１大入賞口７１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１３３において第１大入賞口７１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ７１３４に移す。
【３５６１】
Ｓ７１３４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口７１３１の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１３４の処理を実行した後、処理をＳ７１３５に移す。
【３５６２】
Ｓ７１３５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図２５７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１３５の処理を実行した後、処理をＳ７１３６に移す。
【３５６３】
Ｓ７１３６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１３６の処理を実行した後、処理をＳ７１３７に移す。
【３５６４】
Ｓ７１３７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理

を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ７１３７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻す。

【３５６５】

［９－４－１４．大当り遊技状態終了処理］

次に、図２５９を参照して、特別図柄管理処理（図２４７参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図２５９は、第７のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【３５６６】

Ｓ７１４１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図２４７参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定した場合には処理をＳ７１４２に移す。

【３５６７】

Ｓ７１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この特別図柄遊技終了設定処理では、大当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１４２の処理を実行した後、処理をＳ７１４３に移す。

【３５６８】

Ｓ７１４３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、図２３５に示す当り種類決定テーブルを参照し、上記Ｓ７０２３の特別図柄決定処理で決定された選択図柄コマンドと、上記Ｓ７０２４の当り種類決定処理でセットされた当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データとに基づいて、大当り遊技状態後の遊技状態の態様（時短フラグおよび時短回数）を決定し、決定した遊技状態の態様のデータをセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１４３の処理を実行した後、処理をＳ７１４４に移す。

【３５６９】

具体的には、当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に選択図柄コマンド「ｚ１」であるときには、時短フラグ＝１をセット（時短フラグをオン）するとともに、第１時短回数カウンタ＝７をセットし、第２時短回数カウンタ＝１をセットする。また、当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に選択図柄コマンド「ｚ２～８」であるときには、時短フラグ＝１をセット（時短フラグをオン）するとともに、第１時短回数カウンタ＝１１をセットし、第２時短回数カウンタ＝５をセットする。そして、当選時の遊技状態が時短遊技状態である場合には、すべての選択図柄コマンドに対して、時短フラグ＝１をセット（時短フラグをオン）するとともに、第１時短回数カウンタ＝７をセットし、第２時短回数カウンタ＝１をセットする。

【３５７０】

さらに、本実施形態においては、第１時短回数カウンタ＝７及び第２時短回数カウンタ＝１がセットされたＡ時短遊技状態を「第１の時短遊技状態」と識別するために、Ａ時短フラグ＝１をセットし、第１時短回数カウンタ＝１１及び第２時短回数カウンタ＝５がセットされたＡ時短遊技状態を「第２の時短遊技状態」と識別するために、Ａ時短フラグ＝２をセットする。そして、Ａ時短フラグに基づいて遊技状態指定コマンドを生成することができる。

【３５７１】

Ｓ７１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図２５４を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１４４の処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図

柄管理処理（図１８７参照）に戻す。
【３５７２】
なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り遊技状態終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【３５７３】
［９－６－１５．普通図柄制御処理］
次に、図２６０を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図２６０に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。
【３５７４】
図２６０は、第７のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図２６０に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。
【３５７５】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ７３００）。
【３５７６】
Ｓ７３００において普通図柄の待ち時間が０でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のＳ４１（図２１参照）に移す。一方、普通図柄の待ち時間が０であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７３０１に移す。
【３５７７】
Ｓ７３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３０１の処理を実行した後、処理をＳ７３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ７３１０以降の処理を行う。
【３５７８】
Ｓ７３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このＳ７３１０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図２６１を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７３２０に移す。
【３５７９】
Ｓ７３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このＳ７３２０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７３３０に移す。
【３５８０】
この普通図柄可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（図２４３に示すように例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。この普通図柄の待ち時間は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することにな

る。
【３５８１】
なお、普通図柄の図柄確定時間は、普通図柄の種類によって異なってもよいし、遊技状態に応じて異なっていてもよい。例えば、通常遊技状態である場合には、第５の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）とし、時短遊技状態である場合には、第５の図柄確定時間より短い第６の図柄確定時間（例えば、１３２ｍｓｅｃ）としてもよい。
【３５８２】
Ｓ７３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ７３３０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７３４０に移す。
【３５８３】
この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物７１４６の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物７１４６の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。
【３５８４】
この普通電動役物７１４６の開放パターン設定処理では、図２４２に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通電動役物７１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した普通電動役物７１４６の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。
【３５８５】
Ｓ７３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ７３４０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７３５０に移す。
【３５８６】
この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ７３３０の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物７１４６の開放パターンに従って、第２始動口７１４０を開放状態させ、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が第２始動口７１４０に入球するか、普通電動役物７１４６の開放パターンがすべて終了すると、第２始動口７１４０を開放状態させる。そして、普通電動役物７１４６の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットする。
【３５８７】
Ｓ７３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ７３５０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。メインＣＰＵ２０１は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットし、普通図柄制御処理を終了して処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【３５８８】
この普通図柄当り終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ７３１０～Ｓ７３４０において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。
【３５８９】
なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（Ｓ７３００～Ｓ７３５０）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【３５９０】
［９－６－１６．普通図柄可変表示開始処理］
次に、図２６１を参照して、普通図柄制御処理（図２６０参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図２６１は、第７のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【３５９１】
図２６１に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ７３１１）。
【３５９２】
Ｓ７３１１において普通図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図２６０参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７３１２に移す。
【３５９３】
Ｓ７３１２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（０）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（２）～普通図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３１２の処理を実行した後、処理をＳ７３１３に移す。
【３５９４】
Ｓ７３１３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図２４０に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３１３の処理を実行した後、処理をＳ７３１４に移す。
【３５９５】
Ｓ７３１４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図２４１に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄選択図柄データ」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３１４の処理を実行した後、処理をＳ７３１５に移す。
【３５９６】
Ｓ７３１５において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図２４３に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄選択図柄データとに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３１５の処理を実行した後、処理をＳ７３１６に移す。
【３５９７】
Ｓ７３１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理（Ｓ７３１５）で決定された普通図柄の変動表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。この普通図柄の待ち時間は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３１６の処理を実行した後、処理をＳ７３１７に移す。
【３５９８】
Ｓ７３１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行

って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図２６０のＳ７３２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３１７の処理を実行した後、処理をＳ７３１８に移す。

【３５９９】

Ｓ７３１８において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。

【３６００】

［９－４－１７．スイッチ入力検出処理］

次に、図２６２を参照して、システムタイマ割込処理（図４５参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図２６２は、第７のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【３６０１】

第７のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２、Ｖ入賞口スイッチ７１５７の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【３６０２】

Ｓ７３８１において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８１の処理を実行した後、処理をＳ７３８２に移す。

【３６０３】

この第１始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口スイッチ７１２１により第１始動口７１２０への遊技球の入球が検出されると、第１始動口７１２０に応じた払出情報をセットし、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。

第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ、Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）形式で１つの第１特別図柄判定領域に記憶する。そして、第１始動口７１２０への入賞と第１特別図柄の保留個数とを示す第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１始動口入賞検出処理を終了することになる。

【３６０４】

Ｓ７３８２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８２の処理を実行した後、処理をＳ７３８３に移す。

【３６０５】

この第２始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ７１４１により第２始動口７１４０への遊技球の入球が検出されると、第２始動口７１４０に応じた払出情報をセットし、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に空き領域があるか否かを判定する。

第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特別図柄判定領域に記憶する。そして、第２始動口７１４０への入賞と第２特別図柄の保留個数とを示す第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタ

イマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。
一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２始動口入賞検出処理を終了することになる。
【３６０６】
また、本実施形態では、第１特別図柄に関しては４つの第１特別図柄始動記憶領域を有しているが、第２特別図柄に関しては３つの第１特別図柄始動記憶領域を有していない。このため、第１特別図柄の保留個数は４個となり、第２特別図柄の保留個数は３個となるように構成されている。なお、第１特別図柄の保留個数及び第２特別図柄の保留個数は、適宜設計変更自由であるが、４個以内とすることが望ましい。
【３６０７】
Ｓ７３８３において、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８３の処理を実行した後、処理をＳ７３８４に移す。
【３６０８】
Ｓ７３８４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口通過検出処理を行う。第１大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２により第１大入賞口７１３１への遊技球の入球が検出されると、第１大入賞口７１３１に応じた払出情報をセットするとともに、第１大入賞口７１３１への遊技球の入賞数を計数するための第１大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第１大入賞口７１３１への入賞を示す第１大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８４の処理を実行した後、処理をＳ７３８５に移す。
【３６０９】
Ｓ７３８５において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口通過検出処理を行う。第２大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２により第２大入賞口７１５１への遊技球の入球が検出されると、第２大入賞口７１５１に応じた払出情報をセットするとともに、第２大入賞口７１５１への遊技球の入賞数を計数するための第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第２大入賞口７１５１への入賞を示す第２大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８５の処理を実行した後、処理をＳ７３８６に移す。
【３６１０】
Ｓ７３８６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過検出処理を行う。Ｖ入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口スイッチ７１５７によりＶ入賞口７１５６への遊技球の通過が検出されると、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ通過コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５）において、サブ制御回路３００に送信される。なお、Ｖ入賞口７１５６に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８６の処理を実行した後、処理をＳ７３８７に移す。
【３６１１】
Ｓ７３８７において、メインＣＰＵ２０１は、ゲート通過検出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８７の処理を実行した後、処理をＳ７３８８に移す。
【３６１２】
このゲート通過検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ７１２

７により通過ゲート７１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。
普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。
一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。
【３６１３】
Ｓ７３８８において、メインＣＰＵ２０１は、先読みコマンド生成処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３８８の処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。
【３６１４】
この先読みコマンド生成処理においては、図２３９の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第１始動口入賞検出処理または第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図２３９の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第２特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路３００に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５参照）において、サブ制御回路３００に送信されることになる。
【３６１５】
［９－５－１．遊技状態の移行図］
次に、図２６３を参照して、第７のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図２６３は、第７のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【３６１６】
上述したように、「第１の通常遊技状態」は、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態であり、第１始動口７１２０に遊技球が入球することは容易である一方、第２始動口７１４０に遊技球が入球することは困難な状態である。
【３６１７】
「第２の通常遊技状態」は、時短遊技状態が終了したときにメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されていた第２特別図柄の始動情報に基づいて行われる第２特別図柄の制御期間中の通常遊技状態（すなわち、時短遊技状態に記憶した第２特別図柄の保留個数を消化中の通常遊技状態）である。ここで、第２の通常遊技状態は、正規な遊技態様として左打ちであっても右打ちであってもよいが、第２特別図柄の保留個数の消化中には、再び第２の時短遊技状態へと移行される引き戻し割合が高いことから（約７０％）、右打ちを正規な遊技態様として設定している（図２４５参照）。
【３６１８】
第１～３の時短遊技状態からなる時短遊技状態は、いずれも右打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口７１２０に遊技球が入球することは困難である一方、第２始動口７１４０に遊技球が入球することは容易な状態である。上述したように、Ａ時短終了条件として「第２特別図柄の時短回数＝１」が決定されたときの時短遊技状態を「第１の時短遊技状態」といい、Ａ時短終了条件として「第２特別図柄の時短回数＝５」が決定されたときの時短遊技状態を「第２の時短遊技状態」といい、Ｂ時短遊技状態を「第３の時短遊技状態」という。
【３６１９】
（第１の通常遊技状態の移行制御）

図２６３に示すように、第１の通常遊技状態において、第１始動口７１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」または「ハズレ」が判定され（図２３３参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行する。そして、第１の通常遊技状態における第１特別図柄の始動情報を契機とした大当り遊技状態の終了後には、選択図柄コマンドに応じて９０％が第１の時短遊技状態に移行し、１０％が第２の時短遊技状態に移行する（図２３４、図２３５参照）。

【３６２０】

なお、図示は省略するが、第１の通常遊技状態において、イレギュラー的な遊技態様等により、第２始動口７１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定され（図２３３参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行する。そして、第１の通常遊技状態における第２特別図柄の始動情報を契機とした大当り遊技状態の終了後には、すべて第２の時短遊技状態に移行する（図２３５参照）。

【３６２１】

また、第１の通常遊技状態（第２の通常遊技状態も含む）において、特別図柄の変動表示の回数が５９９回となった後には、通常遊技状態から第３の時短遊技状態に移行する。

【３６２２】

（第１の時短遊技状態の移行制御）

第１の時短遊技状態において、第２始動口７１４０に遊技球が入球すると、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定され（図２３３参照）、第２特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行する。特に、本実施形態では、第２特別図柄の始動情報に基づくときには、遊技状態に関わらず、約１／３という高い確率で「小当り」と判定され、小当り遊技状態からの第２のルートを経て大当り遊技状態に移行可能に構成されている。

【３６２３】

ここで、第１の時短遊技状態においては、第１始動口７１２０に遊技球が入球することは困難であるが、通常遊技状態のときに記憶した第１特別図柄の保留個数が残存しているケースがある。このようなケースには、第１特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」または「ハズレ」が判定され（図２３３参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行する。

【３６２４】

そして、大当りまたは小当りの当選時の遊技状態が第１の時短遊技状態であるときには、大当り遊技状態の終了後にはすべて第２の時短遊技状態に移行する（図２３５参照）。

【３６２５】

また、第１の時短遊技状態であるときに、第２特別図柄の始動情報に基づいて「ハズレ」が判定される（非当選である）と、第１の時短遊技状態から第１の通常遊技状態に移行することになる。

【３６２６】

さらに、第１の時短遊技状態においてイレギュラー的な遊技態様等によりＡ時短終了条件として「特別図柄合計時短回数＝７回」が成立するとき、すなわち、第２始動口７１４０に遊技球が入球せずに、第１特別図柄の始動情報に基づいて７回の「ハズレ」判定（７回の第１特別図柄の変動表示）が行われるときには、第１の時短遊技状態から第１の通常遊技状態に移行することになる。

【３６２７】

（第２、第３の時短遊技状態の移行制御）

第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態において、第２始動口７１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定され（図２３３参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行する。

【３６２８】

ここで、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態においては、第１始動口７１２０に遊技球が入球することは困難であるが、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態に移行する前の通常遊技状態のときに記憶した第１特別図柄の保留個数が残存しているケースがある。このようなケースには、第１特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」または「ハズレ」が判定され（図２３３参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行する。

【３６２９】

そして、大当りまたは小当りの当選時の遊技状態が第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態であるときには、大当り遊技状態の終了後には、第２の時短遊技状態に移行する（図２３５参照）。

【３６３０】

また、第２特別図柄の始動情報に基づいて５回の「ハズレ」判定（５回の第１特別図柄の変動表示）が行われるか、第１特別図柄の始動情報または第２特別図柄の始動情報に基づいて１１回の「ハズレ」判定（１１回の特別図柄の変動表示）が行われると、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態が終了する。

【３６３１】

第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態が終了する場合に、第２特別図柄の保留個数がある（メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報が記憶されている）ときには、第２の通常遊技状態に移行する。一方、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態が終了する場合に、第２特別図柄の保留個数がない（メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報が記憶されていない）ときには、第１の通常遊技状態に移行する。

【３６３２】

（第２の通常遊技状態の移行制御）

第２の通常遊技状態において、第２特別図柄の始動情報に基づいて「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定され（図２３３参照）、「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行する。

【３６３３】

そして、第２の通常遊技状態における第２特別図柄の始動情報を契機とした大当り遊技状態の終了後には、再び第２の時短遊技状態に移行する（図２３５参照）。

【３６３４】

また、第２の時短遊技状態が終了したときの第２特別図柄の保留個数を消化すると（メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶された第２特別図柄の始動情報が全て「ハズレ」と判定されて消去されると）と、第２の通常遊技状態が終了し、第１の通常遊技状態に移行する。

【３６３５】

［９－５－２．演出フロー］

次に、第７のパチンコ遊技機において行われる演出について、演出全体のフローを用いて演出の概略を説明する。図２６４は、第７のパチンコ遊技機における遊技状態の演出フローの一例である。

【３６３６】

第７のパチンコ遊技機において行われる演出としては、表示装置７の表示領域に表示される特別図柄に対応した装飾図柄の変動表示からなる変動演出、キャラクタ等の表示演出や、スピーカ３２から出力される音声演出、ＬＥＤ群４６から発光されるランプ演出、演出用役物群５８を駆動させる演出役物演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等を行う。なお、本実施形態においては、装飾図柄として、左図柄、中図柄、右図柄の３つの主図柄とその主図柄よりも極めて小さい副図柄とで構成されている。なお、装飾図柄の数および種類はこれに限定されない。

【３６３７】

また、実施形態においては、第１特別図柄の抽選に基づく演出を「第１特別図柄の演出

」、第２特別図柄の抽選に基づく演出を「第２特別図柄の演出」もいう。
【３６３８】
（第１の通常遊技状態における演出）
第１の通常遊技状態においては、一般演出状態と限定演出状態とで実行可能な演出が異なっている。
【３６３９】
第１の通常遊技状態の一般演出状態においては、「第１特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「超スーパーリーチ」が実行可能に構成され、「第２特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「カード演出」が実行可能に構成されている。
【３６４０】
また、第１の通常遊技状態の限定演出状態においては、「第１特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「ステップアップリーチ」が実行可能に構成され、「第２特別図柄の演出」として、少なくとも「通常変動」、「カード演出」が実行可能に構成されている。
【３６４１】
また、第１の通常遊技状態においては、特別図柄の変動表示の回数が天井値である５９９回転目になると、「扉演出」が実行可能に構成されている。なお、「扉演出」は、他の遊技状態においても実行可能に構成されている。
【３６４２】
また、第１の通常遊技状態における「第１特別図柄の演出」の予告演出として、当該変動において「ウィンドウ予告」が実行可能に構成され、事前変動において先読み演出としての「保留変化予告」と「フラッシュ予告」とが実行可能に構成されている。
【３６４３】
「通常変動」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、順番に停止表示をしていく変動態様の演出であり、特別図柄の抽選でハズレのときに実行可能な演出である。
【３６４４】
「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」、「超スーパーリーチ」とは、一般演出状態で実行可能な第１特別図柄の専用演出であり、第１特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「ノーマルリーチ」は、左図柄と右図柄とが同種の図柄で仮停止表示されると行われるリーチ演出であり、一例として、中図柄が低速で変動表示を行うリーチ演出である。そして、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が左右図柄と異なる種類の図柄で停止表示するとハズレとなり、中図柄が左右図柄と同種の図柄で停止表示すると大当りとなる。また、「ノーマルリーチ」においては、中図柄が停止表示されずに「スーパーリーチ」へと発展することがあり、「スーパーリーチ」から更に「超スーパーリーチ」へと発展することできるように構成されている。
【３６４５】
そして、図２３６（１）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１によれば、「ノーマルリーチ」＜「スーパーリーチ」＜「超スーパーリーチ」の順に大当りとなる期待度が高くなるように、演出選択用乱数値等が設定されている。
【３６４６】
また、「カード演出」とは、第２特別図柄の専用演出であり、第２特別図柄の抽選結果が大当りまたは小当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「カード演出」は、一例として、所定の模様が表示されたカードが表示され、カードがゆっくりと反転されると、大当りまたは小当りを示唆する文字が表示される演出である。
【３６４７】
また、「ステップアップリーチ」とは、限定演出状態で実行可能な第１特別図柄の専用演出であり、第１特別図柄の抽選結果が大当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「ステップアップリーチ」は、一例として、所定のキャラクタがＳＴＥＰ１から

ＳＴＥＰ３まで成長可能に表示され、最終的にＳＴＥＰ３まで成長すると大当りとなり、ＳＴＥＰ１またはＳＴＥＰ２までしか成長しないとハズレとなる。

【３６４８】

「扉演出」は、特別図柄の種類にかかわらず実行可能な演出であり、その演出時間が不定に規定され（終了時間が規定されておらず）、各遊技状態の移行を示唆する演出でもある。「扉演出」は、一例として、左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしまるような表示を行い、扉が完全に閉まって再び扉が完全に開放されると、背景等が変更されており、遊技状態が移行されたことが報知される。

【３６４９】

第１の通常遊技状態においては、特別図柄の変動表示の回数が天井値である５９９回転目になると「扉演出」が実行され、次回の特別図柄（６００回転目）からは、Ｂ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）に移行したことが報知される。

【３６５０】

「ウィンドウ予告」とは、特別図柄の変動表示が行われているときに、ステージの変更、図柄演出パターンの演出内容または特別図柄の抽選の抽選結果を予告する演出である。「ウィンドウ予告」は、一例として、表示装置７の表示領域にウィンドウが表示され、そのウィンドウに所定の予告内容が表示される。

【３６５１】

「保留変化予告」とは、先読み演出の一例であり、特別図柄の抽選が行われるよりも事前に、特別図柄の保留個数を示す保留画像の表示態様によって特別図柄の抽選結果や特別図柄の変動情報を示唆する演出である。

【３６５２】

「フラッシュ予告」とは、先読み演出の一例であり、第１始動口７１２０への入賞時から当該変動が開始されるまで、ＬＥＤ群４６が所定の発光を行う演出をいう。

【３６５３】

（第１の時短遊技状態における演出）

第１の時短遊技状態においては、「第１特別図柄の演出」として、少なくとも「ボスバトル演出」、「超短縮変動」、「扉演出」が実行可能に構成され、「第２特別図柄の演出」として、少なくとも「ボスバトル演出」が実行可能に構成されている。

【３６５４】

「超短縮変動」とは、全ての装飾図柄がバラバラで高速で変動表示を開始し、極めて短時間（例えば２００ｍｓ）で全ての装飾図柄が停止表示をする変動態様の演出である。

【３６５５】

「ボスバトル演出」とは、第１の時短遊技状態で実行可能な専用演出であり、特別図柄の抽選結果が大当りまたは小当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「ボスバトル演出」は、一例として、ボスキャラクタが登場して、主人公キャラクタとボスキャラクタが対決する演出であり、主人公キャラクタが勝利すると（「ボスバトル演出（勝利）」）、大当りまたは小当りとなり、主人公キャラクタが敗北すると（「ボスバトル演出（敗北）」）、ハズレとなる。

【３６５６】

上述したように、第１の時短遊技状態においては、Ａ時短終了条件として「第２特別図柄の時短回数＝１」が決定されていることから、第２特別図柄の抽選が行われ、大当りまたは小当りとであると第２の時短遊技状態に移行し、ハズレであると第１の通常遊技状態に移行する。そして、第１の時短遊技状態において第２特別図柄の抽選が行われ、大当りまたは小当りであると「ボスバトル演出（勝利）」が実行され、ハズレであると「ボスバトル演出（敗北）」が実行される。

【３６５７】

また、第１の時短遊技状態において、通常遊技状態のときに記憶した第１特別図柄の保留個数が残存しているようなケースの場合に、第１特別図柄の抽選が行われ、大当りであると「ボスバトル演出（勝利）」が実行され、ハズレであると「超短縮変動」が実行され

る。
【３６５８】
そして、第１の時短遊技状態においてイレギュラー的な遊技態様等によりＡ時短終了条件として「特別図柄合計時短回数＝７回」が成立するとき、すなわち、第２始動口７１４０に遊技球が入球せずに、第１特別図柄の抽選が７回行われたときに、大当りであると「ボスバトル演出（勝利）」が実行され、ハズレであると「扉演出」が実行される。ここで、第１の時短遊技状態において「扉演出」が実行されると、第１の通常遊技状態に移行したことが報知されることになる。
【３６５９】
（第２、第３の時短遊技状態における演出）
第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の特別図柄の最終変動以外では、少なくとも「戦国タイム演出」が実行可能に構成され、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の特別図柄の最終変動では、少なくとも「戦国タイム演出」、「扉演出」、「連続バトル突入演出」が実行可能に構成されている。
【３６６０】
「戦国タイム演出」とは、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって行われる一連の演出を称し、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって行われる期間を「戦国タイム」とも称する。この「戦国タイム演出」の詳細については、詳しくは図２８８及び図２８９を用いて後述する。
【３６６１】
「連続バトル突入演出」とは、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態で実行可能な専用演出であり、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態が終了（戦国タイムが終了）し、次回に連続バトルリーチが行われることを報知する演出である。
【３６６２】
上述したように、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態が終了する場合に、第２特別図柄の保留個数があるときには第２の通常遊技状態に移行し、第２特別図柄の保留個数がないときには第１の通常遊技状態に移行する。そして、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の特別図柄の最終変動のときに、第２特別図柄の保留個数があるときには「連続バトル突入演出」が実行され、第２特別図柄の保留個数がないときには「扉演出」が実行される。ここで、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態において「扉演出」が実行されると、第１の通常遊技状態に移行したことが報知されることになる。
【３６６３】
（第２の通常遊技状態における演出）
第２の通常遊技状態においては、「第２特別図柄の演出」として、少なくとも「連続バトル演出」が実行可能に構成されている。
【３６６４】
「連続バトル演出」とは、第２の通常遊技状態で実行可能な専用演出であり、特別図柄の抽選結果が大当りまたは小当りの可能性があることを示唆するリーチ演出である。「連続バトル演出」は、一例として、ライバルキャラクタが登場して、主人公キャラクタとライバルキャラクタとが連続して最大３回の対決をする演出であり、いずれかの対決で主人公キャラクタが勝利すると（「連続バトル演出（勝利）」）大当りまたは小当りとなり、主人公キャラクタが敗北すると（「連続バトル演出（敗北）」）ハズレとなる。
【３６６５】
また、本実施形態においては、図２６４に示した演出以外にも様々な大当り中演出、演出の基礎（演出のモチーフ）となる複数の詳細なステージを備えているが、詳しくは後述する。
【３６６６】
［９－６．サブ制御回路］
以上のような演出を実行するために、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路３００の制御内容について説明する。

【３６６７】
まず、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている各種テーブルの詳細について、図２６５～図２７７を用いて説明する。
【３６６８】
［９－６－１．第１の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル］
第１の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルＥ１について説明する。図２６５は、第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【３６６９】
「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。また、「図柄演出パターン」とは、特別図柄に対応した装飾図柄の変動態様を中心として、それに関連するおよびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。なお、図柄演出パターンの他に、予告演出パターン等の各種の表示演出が重畳して実行可能となっている。
【３６７０】
図２６５に示されるように、第１の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ１は、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出表示状態を定めた演出ステージと、通常遊技状態が開始されてから計数された特別図柄の変動表示回数と、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。
【３６７１】
ここで、「演出ステージ」とは、演出の背景・モチーフ等の演出表示状態を定めた情報であり、例えば、「演出ステージ０」は、第１の通常遊技状態の一般演出状態における山村ステージを示し、「演出ステージ１」は、第１の通常遊技状態の一般演出状態における城下町ステージを示し、「演出ステージ２」は、第１の通常遊技状態の限定演出状態における海辺ステージを示している。なお、本実施形態においては、第１の通常遊技状態の一般演出状態において２つのステージしか備えられていないが、３つ以上の異なるステージを備えてもよい。
【３６７２】
また、「選択率」とは、第１の乱数範囲からなる第１乱数値に対して、取得された第１乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については１～１００％の他に０％が含められていてもよく、０％の選択率という文言を排除するものではない。以上のことは、図２６７～図２７７等に示すテーブルにおける「選択率」についても同様である。本実施形態においては、異なる乱数範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。
【３６７３】
図２６５に示す第１の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ１によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、演出ステージに応じて異なる図柄演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。
【３６７４】
また、図２６５に示す第１の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ１によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、特別図柄の変動表示回数に応じて異なる図柄演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。そして、特別図柄の変動表示回数＝５９９であり、かつ特別図柄の抽選で「ハズレ」であるとき（すなわち、Ｂ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）に移行するとき）には、扉演出を実行する演出パターン１００が決定されるように構成されている。また、特別図柄の変動表示回数＝５９９であったとしても、特別図柄の抽選で「大当り」または「小当り」であるときには、Ｂ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）に移行せずに大当り遊技状態または小当り遊技状態に移行することから、大当りまたは小当りを示唆する演出（第２特別図柄の演出であれ

ばカード演出）を実行する図柄演出パターンが決定されるように構成されている。なお、演出ステージ２は、限定演出状態における専用のステージであり、特別図柄の変動表示回数＝５９９となることはないため、扉演出を実行する演出パターン１００が決定されることはない。

【３６７５】

［９－６－２．第２の通常遊技状態の開始時決定テーブル］

第２の通常遊技状態が開始するときにおいて、図柄演出パターン決定テーブルを決定するための開始時決定テーブルについて説明する。図２６６は、第７のパチンコ遊技機における第２の通常遊技状態の開始時決定テーブルの一例である。

【３６７６】

第２の通常遊技状態においては、第２の通常遊技状態が開始するとき、すなわち第２の通常遊技状態における１回目の第２特別図柄の変動表示を開始するときに、複数の図柄演出パターン決定テーブルの中から１つの図柄演出パターン決定テーブルが決定され、それ以降の第２特別図柄の変動表示を開始するときには、第２の通常遊技状態が開始するときに既に決定された図柄演出パターン決定テーブルが参照されることになる。

【３６７７】

図２６６に示されるように、第２の通常遊技状態の開始時決定テーブルは、第２特別図柄の保留個数と、第２特別図柄の保留個数内の当り個数と、引き戻し情報と、図柄演出パターン決定テーブルＥ２～Ｅ８とが対応付けられている。

【３６７８】

ここで、「第２特別図柄の保留個数内の当り個数」とは、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている大当りまたは小当りと判定される始動情報（大当り判定用乱数値）の個数をいい、第２特別図柄の保留個数が最大３個に設定されているため、第２特別図柄の変動表示の開始のときには（１個減算され）第２特別図柄の保留個数は２個が最大となっている。

【３６７９】

「引き戻し情報」とは、第２の通常遊技状態において１回目の変動と保留記憶とを含む始動情報のうち最初に大当りまたは小当りと判定される変動情報をいい、第２の通常遊技状態において１回目の第２特別図柄の変動表示のときに最初に大当りまたは小当りと判定される情報を「１」とし、２回目の第２特別図柄の変動表示のときに最初に大当りまたは小当りと判定される情報を「２」とし、３回目の第２特別図柄の変動表示のときに最初に大当りまたは小当りと判定される情報を「３」とし、大当りまたは小当りと判定される情報がないときには「０」としている。

【３６８０】

そして、「第２特別図柄の保留個数内の当り個数」と「引き戻し情報」とからは、今回の大当り遊技状態（小当り状態から移行した大当り遊技状態）の終了後に、再び大当りまたは小当りと判定される回数に対応した「保留連ストック個数」を把握できることになる。

【３６８１】

このため、図２６６に示す第２の通常遊技状態の開始時決定テーブルは、第２の通常遊技状態において最初に大当りまたは小当りと判定される第２特別図柄の変動表示の順番（回数）と、保留連ストック個数とに応じて、第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルを決定しているともいえる。

【３６８２】

［９－６－３．第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル］

第２の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルＥ２～Ｅ８について説明する。図２６７は、第７のパチンコ遊技機における第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【３６８３】

図２６７（１）に示す第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ２は、す

べてハズレ（引き戻し情報０）かつ保留連ストック個数＝０のときに決定されるテーブルであり、主制御回路２００から受信した第２特別図柄の変動パターンコマンドと、第２特別図柄の保留個数と、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【３６８４】

また、図２６７（１）に示す第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ２によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、第２特別図柄の保留個数に応じて異なる図柄演出パターン（異なる演出）を決定可能に構成され、第２特別図柄の保留個数＝０（第２の通常遊技状態の最終変動）であるときには、第２の通常遊技状態が終了することを示す演出が実行される図柄演出パターンＲ３が決定されるように構成されている。

【３６８５】

図２６７（２）に示されるように、第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ３は、１変動目当り（引き戻し情報１）かつ保留連ストック個数＝０のときに決定されるテーブルであり、主制御回路２００から受信した第２特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【３６８６】

図２６７（３）に示す第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ４は、１変動目当り（引き戻し情報１）かつ保留連ストック個数＝１のときに決定されるテーブルであり、主制御回路２００から受信した第２特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【３６８７】

図２６７（４）に示す第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ５は、１変動目当り（引き戻し情報１）かつ保留連ストック個数＝２のときに決定されるテーブルであり、主制御回路２００から受信した第２特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【３６８８】

図２６７（５）に示す第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ６は、２変動目当り（引き戻し情報２）かつ保留連ストック個数＝０のときに決定されるテーブルであり、主制御回路２００から受信した第２特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【３６８９】

図２６７（６）に示す第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ７は、２変動目当り（引き戻し情報２）かつ保留連ストック個数＝１のときに決定されるテーブルであり、主制御回路２００から受信した第２特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【３６９０】

図２６７（７）に示す第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ８は、３変動目当り（引き戻し情報３）かつ保留連ストック個数＝０のときに決定されるテーブルであり、主制御回路２００から受信した第２特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【３６９１】

そして、図２６７に示す第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ２～Ｅ８によれば、最初に大当りまたは小当りと判定される第２特別図柄の変動表示の順番（引き戻し情報）と、保留連ストック個数（「第２特別図柄の保留個数内の当り個数」と「引き戻し情報」）とに応じて、異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。

【３６９２】

［９－６－４．第１の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル］

第１の時短遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルＥ９について説明する。図２６８は、第７のパチンコ遊技機における第１の時短

遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【３６９３】

図２６８に示されるように、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【３６９４】

また、図２６８に示す第１の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ９によれば、イレギュラーな遊技態様で行われたときに対応し、第１の時短遊技状態の最終変動時に送信されるハズレに対応した第１特別図柄の変動パターンコマンド（８３Ｈ１２Ｈ、図２３７参照）であるときには、扉演出を実行する演出パターン１００が決定されるように構成されている。

【３６９５】

また、本実施形態においては、第１の時短遊技状態の最終変動時に決定した第２特別図柄の図柄演出パターンＣ４～Ｃ９は、第２特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたってボスバトル演出が実行されるように構成されている。同様にして、第１の時短遊技状態の最終変動時に決定した演出パターン１００は、第１特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたって扉演出が実行されるように構成されている。

【３６９６】

また、本実施形態においては、大当りに対応した第１特別図柄の図柄演出パターンＣ１は、第１特別図柄の変動表示時間にわたってボスバトル演出が実行されるように構成されており、第１の時短遊技状態の最終変動時であるときには、その第１特別図柄の図柄確定時間にわたって再びボスバトル演出が実行される（ボスバトル演出がループして実行される）ように構成されている。

【３６９７】

［９－６－５．第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル］

第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態において図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルＥ１０、Ｅ１１について説明する。図２６９は、第７のパチンコ遊技機における第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動以外の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。また、図２７０は、第７のパチンコ遊技機における第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動時の図柄演出パターン決定テーブルの一例である。

【３６９８】

（第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動以外）

第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動以外には、図２６９に示す図柄演出パターン決定テーブルＥ１０が参照される。

【３６９９】

図２６９に示す図柄演出パターン決定テーブルＥ１０には、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出ステージと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【３７００】

ここで、「演出ステージ３０」は、第２、第３の時短遊技状態における男性キャラクタステージを示し、「演出ステージ３１」は、第２、第３の時短遊技状態における女性キャラクタステージを示している。この「演出ステージ３０」及び「演出ステージ３１」は、所定の選択条件が成立しているときに遊技者により選択可能なステージである。なお、本実施形態においては、第２、第３の時短遊技状態において遊技者により選択可能なステージとして２つのステージしか備えられていないが、３つ以上の異なるステージを備えてもよい。

【３７０１】

また、「演出ステージ４０」は、第２、第３の時短遊技状態において保留連ストック個数≧１を示唆する女性キャラクタ用のプレミアステージを示し、「演出ステージ４１」は

、第２、第３の時短遊技状態において保留連ストック個数＝１を示唆する男性キャラクタ用のプレミアステージ１を示し、「演出ステージ４２」は、第２、第３の時短遊技状態において保留連ストック個数≧２を示唆する男性キャラクタ用のプレミアステージ２を示している。

【３７０２】

図２６９に示す第２の時短遊技状態及び第３の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ１０によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、演出ステージに応じて異なる図柄演出パターン（異なる背景表示態様による演出）が決定可能に構成されている。

【３７０３】

しかしながら、図２６９に示す第２の時短遊技状態及び第３の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ１０に対応付けられている図柄演出パターンは、演出ステージに応じて背景表示態様、キャラクタ等による演出は異なるものの、装飾図柄の演出態様としては、一部の大当りを除き（変動パターンコマンド８４Ｈ１４Ｈのムービー演出）、全ての装飾図柄がバラバラで高速の変動表示を開始し、左右図柄が順番に仮停止することなく、全ての装飾図柄が略同時に停止表示をする通常変動態様の演出が行われることになる。このことは、図２７０に示す第２の時短遊技状態及び第３の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ１１に対応付けられている図柄演出パターンおいても、特別図柄の抽選で「ハズレ」である場合を除いて同様である。

【３７０４】

（第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動時）

第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動時には、図２７０に示す図柄演出パターン決定テーブルＥ１１が参照される。

【３７０５】

図２７０に示す第２の時短遊技状態及び第３の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ１１には、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出ステージと、第２特別図柄の保留個数と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【３７０６】

図２７０に示す第２の時短遊技状態及び第３の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルＥ１１によれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、第２特別図柄の保留個数に応じて異なる図柄演出パターン（異なる演出）を決定可能に構成されている。

【３７０７】

そして、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動時に特別図柄の抽選が「ハズレ」である場合において、第２特別図柄の保留個数≧１であるとき（第２特別図柄の保留個数があるとき）には、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の遊技結果を示すリザルト演出を行った後、連続バトル突入演出を実行する図柄演出パターンＦ１０～１３のいずれかが決定されるように構成され、第２特別図柄の保留個数＝０であるとき（第２特別図柄の保留個数がないとき）には、リザルト演出を行った後、扉演出を実行する図柄演出パターンＦ２０～２３が決定されるように構成されている。なお、演出ステージ４０～４２は、保留連ストック個数がある専用のステージであり、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動時に特別図柄の抽選が「ハズレ」となることはない。

【３７０８】

なお、本実施形態において、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動時に特別図柄の抽選が「ハズレ」である場合に決定される図柄演出パターンＦ１０～１３、Ｆ２０～２３は、特別図柄の変動表示中にリザルト演出を実行し、特別図柄の図型確定表示中に連続バトル突入演出または扉演出を実行するものであるが、特別図柄の変動表示中に連続バトル突入演出または扉演出を実行してもよい。

【３７０９】
［９－６－６．第１の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブル］
第１の通常遊技状態においてウィンドウ予告の予告演出パターンを決定するための予告演出パターン決定テーブルについて説明する。図２７１は、第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルの一例である。
【３７１０】
図２７１に示されるように、第１の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルは、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、演出表示状態を定めた演出ステージと、選択率（第２乱数値）と、予告演出パターンとが対応付けられている。
【３７１１】
本実施形態においては、予告演出パターンとして、ステージの変更を示す「ステージチェンジ」の文字が表示される演出される予告演出パターン１と、図柄演出パターンの演出内容としてリーチを示唆する「リーチ」の文字が表示される予告演出パターン２と、特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆する「激アツ」の文字が表示される予告演出パターン３とを備えている。なお、本実施形態においては、予告演出パターンは３種類しか備えられていないが、予告する内容を細分化させて４種類以上の表示態様を備えて構成してもよい。
【３７１２】
そして、ステージの変更を示す「ステージチェンジ」の文字が表示される演出される予告演出パターン１が決定された場合には、第１の通常遊技状態における演出ステージ０と演出ステージ１とが交互に切り替えられることになる。なお、第１の通常遊技状態の一般演出状態において３つ以上の異なるステージを備えた場合には、所定の法則（例えば、所定の順序）によって切り替えるようにすればよい。
【３７１３】
［９－６－７．第１の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブル］
第１の通常遊技状態において保留変化予告の保留予告演出パターンを決定するための保留予告演出パターン決定テーブルについて説明する。図２７２は、第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルの一例である。
【３７１４】
図２７２に示されるように、第１の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルは、主制御回路２００から受信した先読みコマンド（図２３９参照）と、選択率（第３乱数値）と、保留予告演出パターンとが対応付けられている。
【３７１５】
後述するように、特別図柄の入賞コマンドを受信すると、現在の演出ステージと特別図柄の保留個数とに基づいて、所定の表示態様の保留画像が表示される。本実施形態においては、第１の通常遊技状態の一般演出状態（演出ステージ０，１）であるときには、所定の表示態様として「通常保留１」が表示され、第１の通常遊技状態の限定演出状態（演出ステージ２）であるときには、所定の表示態様として「通常保留２」が表示される。
【３７１６】
そして、本実施形態においては保留変化予告の表示態様として、第１の通常遊技状態の一般演出状態（演出ステージ０，１）であるときには、特別図柄の変動情報としてリーチ以上を示唆する示唆する「特別保留１」、または特別図柄の変動情報としてスーパーリーチ以上及び特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆する「特別保留２」に変化可能に構成され、第１の通常遊技状態の限定演出状態（演出ステージ２）であるときには、特別図柄の変動情報としてリーチ以上及び特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆する「特別保留３」に変化可能に構成されている。なお、本実施形態においては、保留変化予告の表示態様として３種類の表示態様しか備え

られていないが、事前に示唆する内容を細分化させて４種類以上の表示態様を備えて構成してもよい。

【３７１７】

例えば、保留予告演出パターン１０であれば、第１始動口７１２０への入賞時には保留画像の表示態様として「通常保留１」が表示され、当該変動で「通常保留１」が「特別保留１」の表示態様に変更される。保留予告演出パターン１１であれば、第１始動口７１２０への入賞時から保留画像の表示態様として「特別保留１」が当該変動まで継続して表示されることになる。

【３７１８】

また、保留予告演出パターン２０であれば、第１始動口７１２０への入賞時には保留画像の表示態様として「通常保留１」が表示され、当該変動で「通常保留１」が「特別保留２」の表示態様に変更される。保留予告演出パターン２１であれば、第１始動口７１２０への入賞時から保留画像の表示態様として「特別保留２」が当該変動まで継続して表示されることになる。

【３７１９】

また、保留予告演出パターン３０であれば、第１始動口７１２０への入賞時には保留画像の表示態様として「通常保留２」が表示され、当該変動で「通常保留２」が「特別保留３」の表示態様に変更される。保留予告演出パターン２１であれば、第１始動口７１２０への入賞時から保留画像の表示態様として「特別保留３」が当該変動まで継続して表示されることになる。

【３７２０】

［９－６－８．第１の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブル］

第１の通常遊技状態においてフラッシュ予告の入賞時予告演出パターンを決定するための入賞時予告演出パターン決定テーブルについて説明する。図２７３は、第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブルの一例である。

【３７２１】

図２７３に示されるように、第１の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブルは、主制御回路２００から受信した先読みコマンド（図２３９参照）と、選択率（第４乱数値）と、入賞時予告演出パターンとが対応付けられている。

【３７２２】

本実施形態においては、入賞時予告演出パターンとして、第１始動口７１２０への入賞時から当該変動が開始されるまで、ＬＥＤ群４６が白色の発光を行う入賞時予告演出パターン１と、第１始動口７１２０への入賞時から当該変動が開始されるまで、ＬＥＤ群４６が虹色の発光を行う入賞時予告演出パターン２とを備えている。なお、本実施形態においては、入賞時予告演出パターンは２種類しか備えられていないが、示唆する内容を細分化させて３種類以上の入賞時予告演出パターンを備えて構成してもよい。

【３７２３】

そして、本実施形態においては、入賞時予告演出パターン１が決定されてＬＥＤ群４６が白色の発光を行うと、特別図柄の抽選の抽選結果として大当りの可能性が高いことを示唆し、入賞時予告演出パターン２が決定されてＬＥＤ群４６が虹色の発光を行うと、特別図柄の抽選の抽選結果として大当りとなることを示唆する。

【３７２４】

［９－６－９．先読み演出の禁止条件設定テーブル］

第１の通常遊技状態において先読み演出（保留変化予告、フラッシュ予告）の実行の可否を決定するための先読み演出の禁止条件設定テーブルについて説明する。図２７４は、第７のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。

【３７２５】

図２７４に示されるように、先読み演出の実行を禁止するための禁止条件として、保留

変化予告及びフラッシュ予告の両者の予告の実行を禁止する「共通禁止条件」と、フラッシュ予告のみの実行を禁止する「第１禁止条件」とが設定されている。

【３７２６】

共通禁止条件は、共通禁止条件１～５の５つの禁止条件が設定されている。「共通禁止条件１」は、第２特別図柄の保留個数があるときに成立し、「共通禁止条件２」は、第２特別図柄の制御期間中（第２特別図柄の可変表示中）のときに成立し、「共通禁止条件３」は、ステージ切り替え後の前後５回の変動表示以内のときに成立し、「共通禁止条件４」は、全回転演出の表示中のときに成立し、「共通禁止条件５」は、先読みフラグを参照して既に同じ先読み演出が実行中のときに成立するものである。

【３７２７】

この共通禁止条件１～５のいずれかの禁止条件が成立していると、保留変化予告及びフラッシュ予告のいずれの先読み演出も実行されないことになる。

【３７２８】

第１禁止条件は、第１禁止条件１～４の４つの禁止条件が設定されている。「第１禁止条件１」は、通常変動以外の変動演出が行われている場合に第１始動口７１２０に入賞したときに成立し、「第１禁止条件２」は、第１特別図柄の図柄確定の１５００ｍｓ前から図柄確定中の期間に第１始動口７１２０に入賞したときに成立し、「第１禁止条件３」は、第１特別図柄の変動表示開始から５００ｍｓ以内に第１始動口７１２０に入賞したときに成立し、「第１禁止条件４」は、デモ表示中に第１始動口７１２０に入賞したときに成立するものである。

【３７２９】

この第１禁止条件１～４のいずれかの禁止条件が成立していると、フラッシュ予告が実行されないことになるが、保留変化予告は実行可能に構成されている。

【３７３０】

［９－６－１０．小当り演出パターン決定テーブル］

小当り遊技状態における演出パターンを決定するための小当り演出パターン決定テーブルについて説明する。図２７５は、第７のパチンコ遊技機における小当り演出パターン決定テーブルの一例である。

【３７３１】

本実施形態では、図２７５に示されるように、小当り演出パターン決定テーブルとして、図２７５（１）に示す小当り開始演出パターン決定テーブルと、図２７５（２）に示す小当り終了演出パターン決定テーブルとを備えている。

【３７３２】

図２７５（１）に示す小当り開始演出パターン決定テーブルは、主制御回路２００から受信した小当り開始表示コマンドと、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態の情報（演出ステージ）と、保留連ストック個数と、選択率（第５乱数値）と、小当り開始演出パターンとが対応付けられている。

【３７３３】

ここで、「小当り開始演出パターン」とは、小当り遊技状態の開始時に行われる演出であり、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。

【３７３４】

本実施形態においては、小当り開始表示コマンドを受信したときに決定される小当り開始演出パターンとして、小当り遊技状態において通常キャラクタが遊技球をＶ入賞口７１５６へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン１と、小当り遊技状態において男性キャラクタが背景Ａ１（例えば、青背景）で遊技球をＶ入賞口７１５６へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン１０と、小当り遊技状態において男性キャラクタが背景Ａ２（例えば、赤背景）遊技球をＶ入賞口７１５６へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン１１と、小当り遊技状態において女性キャラクタが背景Ａ１（例えば、青背景）で遊技球をＶ入賞口７１５６へ通過させることを指示する小当り開始演出パ

ターン２０と、小当り遊技状態において女性キャラクタが背景Ａ２（例えば、赤背景）遊技球をＶ入賞口７１５６へ通過させることを指示する小当り開始演出パターン２１とを備えている。

【３７３５】

そして、図２７５（１）に示す小当り開始演出パターン決定テーブルによれば、第１の通常遊技状態（演出ステージ０～２）、第２の通常遊技状態（演出ステージ１０）、第１の時短遊技状態（演出ステージ２０）であるときには、通常の小当り演出として、小当り開始演出パターン１が決定されるように構成されている。

【３７３６】

これに対して、第２の時短遊技状態であるときには、遊技者により選択可能なステージ「演出ステージ３０」及び「演出ステージ３１」に基づいて、異なる小当り開始演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

具体的には、男性キャラクタの「演出ステージ３０」であるときには、小当り開始演出パターン１０または小当り開始演出パターン１１が決定され、女性キャラクタの「演出ステージ３１」であるときには、小当り開始演出パターン２０または小当り開始演出パターン２１が決定されるように構成されている。

【３７３７】

また、「演出ステージ４１」及び「演出ステージ４２」は後述するように遊技者により選択された男性キャラクタの「演出ステージ３０」からのみ移行し、「演出ステージ４０」は遊技者により選択された女性キャラクタの「演出ステージ３１」からのみ移行する。このため、「演出ステージ４１」及び「演出ステージ４２」であるときには、男性キャラクタの「演出ステージ３０」と同様に、小当り開始演出パターン１０または小当り開始演出パターン１１が決定され、「演出ステージ４０」であるときには、女性キャラクタの「演出ステージ３１」と同様に、小当り開始演出パターン２０または小当り開始演出パターン２１が決定されるように構成されている。

【３７３８】

さらに、第２の時短遊技状態であるときには、保留連ストック個数に基づいて、異なる小当り開始演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。

具体的には、保留連ストック個数が多いほど、男性キャラクタの演出ステージ（３０、４１、４２）であるときには、小当り開始演出パターン１０よりも小当り開始演出パターン１１が決定されやすく、女性キャラクタの演出ステージ（３１、４０）であるときには、小当り開始演出パターン２０よりも小当り開始演出パターン２１が決定されやすく構成されている。

【３７３９】

これにより、第２の時短遊技状態であるときには、小当り開始演出パターンによって保留連ストック個数を示唆することができることになる。

【３７４０】

図２７５（２）に示す小当り終了演出パターン決定テーブルは、主制御回路２００から受信した小当り終了表示コマンドと、第２特別図柄の保留個数と、扉演出を実行する演出パターンと、小当り終了後の演出ステージとが対応付けられている。

【３７４１】

ここで、「小当り終了演出パターン」とは、小当り遊技状態の終了時に行われる演出であり、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。また、上述したように、小当り終了表示コマンドは、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過せずに、小当り遊技状態が終了したときに送信されるコマンドであり（図２５６のＳ７１０５参照）、時短遊技状態が終了することにもなる。

【３７４２】

本実施形態においては、小当り終了演出パターンとして、扉演出を実行した後、演出ステージ２へのステージチェンジ演出を実行する演出パターン１０１と、扉演出を実行した後、連続バトル突入演出を実行する演出パターン１０２とを備えている。

【３７４３】
そして、図２７５（２）に示す小当り終了演出パターン決定テーブルによれば、小当り遊技状態の終了時に第２特別図柄の保留個数がないときには、演出パターン１０１と演出ステージ２が決定され、小当り遊技状態の終了時に第２特別図柄の保留個数があるときには、演出パターン１０２と演出ステージ１０が決定されるように構成されている。
【３７４４】
なお、本実施形態において、小当り終了演出パターンとして決定される演出パターン１０１及び演出パターン１０２は、小当り遊技状態が終了しているときの終了インターバル時間において行われるものであるが、その演出の一部が小当り遊技状態の終了直後の特別図柄の変動表示に行われてもよい。例えば、小当り遊技状態の終了インターバル時間において扉演出を実行し、小当り遊技状態の終了直後の特別図柄の変動表示においてステージチェンジ演出または連続バトル突入演出を実行してもよい。
【３７４５】
［９－６－１１．Ｖ通過演出パターン決定テーブル］
小当り遊技状態においてＶ通過演出パターンを決定するためのＶ通過演出パターン決定テーブルについて説明する。図２７６は、第７のパチンコ遊技機におけるＶ通過演出パターン決定テーブルの一例である。
【３７４６】
「Ｖ通過演出パターン」とは、小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口７１５６に通過したときに行われる演出であり、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。
【３７４７】
図２７６に示されるように、Ｖ通過演出パターン決定テーブルは、主制御回路２００から受信したＶ通過コマンドと、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態の情報（演出ステージ）と、保留連ストック個数と、選択率（第６乱数値）と、Ｖ通過演出パターンとが対応付けられている。
【３７４８】
本実施形態においては、Ｖ通過演出パターンとして、通常表示態様でＶ表示するＶ通過演出パターン１と、第１表示態様でＶ表示するＶ通過演出パターン１０と、第１表示態様でＶ表示するとともに、保留連ストック個数＝１を示唆する「ＳＴＯＣＫ１」を表示するＶ通過演出パターン１１と、第１表示態様でＶ表示するとともに、保留連ストック個数＝２を示唆する「ＳＴＯＣＫ２」を表示するＶ通過演出パターン１２と、第２表示態様でＶ表示するＶ通過演出パターン２０と、保留連ストック個数≧１を示唆し、特殊表示態様でＶ表示するＶ通過演出パターン２１とを備えている。
【３７４９】
そして、図２７６に示すＶ通過演出パターン決定テーブルによれば、第１の通常遊技状態（演出ステージ０～２）、第２の通常遊技状態（演出ステージ１０）、第１の時短遊技状態（演出ステージ２０）であるときには、通常のＶ通過演出として、Ｖ通過演出パターン１が決定されるように構成されている。
【３７５０】
これに対して、第２の時短遊技状態であるときには、演出ステージに基づいて、異なるＶ通過演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。
具体的には、男性キャラクタの「演出ステージ３０、４１、４２」であるときには、Ｖ通過演出パターン１０、Ｖ通過演出パターン１１またはＶ通過演出パターン１２が決定され、女性キャラクタの「演出ステージ３１、４０」であるときには、Ｖ通過演出パターン２０またはＶ通過演出パターン２１が決定されるように構成されている。
【３７５１】
さらに、第２の時短遊技状態であるときには、保留連ストック個数に基づいて、異なるＶ通過演出パターン（異なる演出）が決定可能に構成されている。
具体的には、男性キャラクタの演出ステージ（３０、４１、４２）の場合に、保留連ス

トック個数＝１であるときには、Ｖ通過演出パターン１０よりもＶ通過演出パターン１１が決定されやすく、保留連ストック個数≧２であるときには、Ｖ通過演出パターン１０よりもＶ通過演出パターン１２が決定されやすく構成されている。また、女性キャラクタの演出ステージ（３１、４０）の場合に、保留連ストック個数≧１であるときには、Ｖ通過演出パターン２０よりもＶ通過演出パターン２１が決定されやすく構成されている。

【３７５２】

これにより、第２の時短遊技状態であるときには、Ｖ通過演出パターンによって保留連ストック個数を示唆することができることになる。

【３７５３】

また、図２７５（１）に示す小当り開始演出パターン決定テーブル及び図２７６に示すＶ通過演出パターン決定テーブルによれば、第２の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって、第２の時短遊技状態で選択された同じ演出ステージに基づいた演出が行われることになる。これにより、第２の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって一連の演出のように実行させることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。詳しくは、図２８８及び図２８９を用いて後述する。

【３７５４】

［９－６－１２．大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル］

大当り遊技状態終了後の演出ステージを決定するための演出ステージ選択テーブルについて説明する。図２７７は、第７のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブルの一例である。

【３７５５】

本実施形態では、図２７７に示されるように、大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブルとして、図２７７（１）に示す第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態及び第１の時短遊技状態のときの大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル１と、図２７７（２）に示す第２の時短遊技状態のときの大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル２との２つの演出ステージ選択テーブルを備えている。

【３７５６】

図２７７（１）に示されるように、大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル１は、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態と、当り図柄と、演出ステージとが対応付けられている。

【３７５７】

ここで、図２７７（１）に示す「選択許可フラグＯＮ」とは、遊技者が男性キャラクタの「演出ステージ３０」または女性キャラクタの「演出ステージ３１」を選択可能にする選択許可フラグがオン（許可される）ことを示している。

【３７５８】

図２７７（１）に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル１によれば、当選時の遊技状態が第１の通常遊技状態（演出ステージ０～２）である場合に、当り図柄として図柄指定コマンド「ｚＡ１」に対応した「第１特別図柄_５Ｒ大当り図柄１」であるときには、第１の時短遊技状態に移行することから、第１の時短遊技状態における戦国突入チャンス用ステージを示す「演出ステージ２０」が選択される。

【３７５９】

図２７７（１）に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル１によれば、当選時の遊技状態が第１の通常遊技状態（演出ステージ０～２）であるときに図柄指定コマンド「ｚＡ２～４」に対応した当り図柄である場合、当選時の遊技状態が第２の通常遊技状態（演出ステージ１０）である場合、当選時の遊技状態が第１の時短遊技状態（演出ステージ２０）である場合には、いずれの場合であっても、いわゆる初当りまたは引き戻し当りとして第２の時短遊技状態に移行することから、遊技者が「演出ステージ３０」または「演出ステージ３１」を選択可能にするための「選択許可フラグＯＮ」とする。

【３７６０】

図２７７（２）に示されるように、大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル

２は、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態の情報（演出ステージ）と、上述したＶ通過演出パターンと、保留連ストック個数と、演出ステージとが対応付けられている。

【３７６１】

図２７７（２）に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル２によれば、Ｖ通過演出パターンによって保留連ストック個数が報知されたか否かによって、大当り遊技状態終了後に選択される演出ステージが異なっている。

【３７６２】

具体的には、当選時の遊技状態が演出ステージ３０である場合に、Ｖ通過演出パターン１０によって保留連ストック個数が報知されなかったときには、再び演出ステージ３０を選択（演出ステージ３０を継続）し、Ｖ通過演出パターン１１によって保留連ストック個数＝１が報知されたときには、演出ステージ４１を選択し、Ｖ通過演出パターン１２によって保留連ストック個数＝２が報知されたときには、演出ステージ４２を選択する。

【３７６３】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ４１である場合に、Ｖ通過演出パターン１０によって保留連ストック個数が報知されなかったときには、演出ステージ３０を選択し、Ｖ通過演出パターン１１によって保留連ストック個数＝１が報知されたときには、演出ステージ４１を選択（演出ステージ４１を継続）し、Ｖ通過演出パターン１２によって保留連ストック個数＝２が報知されたときには、演出ステージ４２を選択する。

【３７６４】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ４２である場合に、Ｖ通過演出パターン１０によって保留連ストック個数が報知されずに保留連ストック個数＝１であるときには、演出ステージ４１を選択し、Ｖ通過演出パターン１０によって保留連ストック個数が報知されなかったものの保留連ストック個数＝２であるときには、演出ステージ４２を選択（演出ステージ４２を継続）し、Ｖ通過演出パターン１１によって保留連ストック個数＝１が報知されたときには、演出ステージ４２を選択（演出ステージ４２を継続）する。

【３７６５】

これにより、男性キャラクタ用のプレミアステージ１である「演出ステージ４１」は、第２、第３の時短遊技状態において少なくとも保留連ストック個数＝１を示唆することができ、男性キャラクタ用のプレミアステージ２である「演出ステージ４２」は、第２、第３の時短遊技状態において少なくとも保留連ストック個数≧２を示唆することができる。このため、演出ステージ４１、４２による演出が実行されているときには、遊技者に保留連ストック個数を把握させて、安心して遊技を行わせることができる。

【３７６６】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ３１である場合に、Ｖ通過演出パターン２０によって保留連ストック個数が報知されなかったときには、演出ステージ３１を選択（演出ステージ３１を継続）し、Ｖ通過演出パターン２１によって保留連ストック個数≧１が報知されたときには、演出ステージ４０を選択する。

【３７６７】

また、当選時の遊技状態が演出ステージ４０である場合に、Ｖ通過演出パターン２０によって保留連ストック個数が報知されずに保留連ストック個数＝０であるときには、演出ステージ３１を選択し、Ｖ通過演出パターン２０によって保留連ストック個数が報知されなかったものの保留連ストック個数≧１であるときには、演出ステージ４０を選択（演出ステージ４０を継続）し、Ｖ通過演出パターン２１によって保留連ストック個数≧１が報知されたときにも、演出ステージ４０を選択（演出ステージ４０を継続）する。

【３７６８】

これにより、女性キャラクタ用のプレミアステージである「演出ステージ４０」は、第２、第３の時短遊技状態において保留連ストック個数≧１を示唆することができる。このため、演出ステージ４０による演出が実行されているときには、遊技者に保留連ストック個数が幾つあるのか、演出ステージ４０がいつまで継続されるのかの興味を与えることが

できる。
【３７６９】
［９－７－１．サブ制御回路処理］
次に、図２７８を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図２７８は、第７のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【３７７０】
図２７８に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ７５００）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５１０に移す。
【３７７１】
なお、上述の初期化処理（Ｓ７５００）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のＳ７５１０～Ｓ７５８０の処理が繰り返し実行される。
【３７７２】
Ｓ７５１０において、サブＣＰＵ３０１は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート３０８の読込処理と、演出ボタン５４の入力処理との両方の処理が行われる。
【３７７３】
コマンド入力ポート３０８の読込処理では、コマンド入力ポート３０８にセットされている主制御回路２００から送信されたコマンドを読み出す。
【３７７４】
また、演出ボタン５４の入力処理では、演出ボタン５４によって検出された遊技者の操作に関する操作情報をボタン制御回路３１０から入力する。また、サブＣＰＵ３０１は、ボタン制御回路３１０から操作情報を入力すると、入力した操作情報を有効とするか無効として破棄するかを判定するとともに、現在の演出等の状況に応じて、操作情報の入力を許可する受付時間、入力した操作情報を有効とする有効時間、入力した操作情報を無効とする無効期間を設定する。
【３７７５】
コマンド入力ポート３０８の読込処理と、演出ボタン５４の入力処理とが終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５２０に移す。
【３７７６】
Ｓ７５２０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ７５１０の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３０に移す。
【３７７７】
Ｓ７５３０において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図２７９を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５４０に移す。
【３７７８】
Ｓ７５４０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了する

と、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５５０に移す。
【３７７９】
Ｓ７５５０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５６０に移す。
【３７８０】
Ｓ７５６０において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５７０に移す。
【３７８１】
Ｓ７５７０において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５８０に移す。
【３７８２】
Ｓ７５８０において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路３１０に送信する。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりする駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路処理を終了する。
【３７８３】
［９－７－２．演出態様決定処理］
次に、図２７９を参照して、サブ制御回路処理（図２７８参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図２７９は、第７のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【３７８４】
Ｓ７５３１において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、表示装置７に表示される表示演出の態様や、スピーカ３２から出力される音演出の態様、演出ボタン５４の操作態様等を定めた演出パターンが決定される。この演出態様決定処理の詳細については、図２８０～図２８３を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３２に移す。
【３７８５】
Ｓ７５３２において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ７５３１において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３３に移す。
【３７８６】
Ｓ７５３３において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ７５３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３４に移す。

【３７８７】
　Ｓ７５３４において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ７５３１において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３５に移す。
【３７８８】
　Ｓ７５３５において、サブＣＰＵ３０１は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ７５３１において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３６に移す。
【３７８９】
　Ｓ７５３６において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ７５３１において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３７に移す。
【３７９０】
　Ｓ７５３７において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ７５３１において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図２７８参照）に戻す。
【３７９１】
［９－７－３．演出パターン決定処理］
　次に、図２８０～図２８２を参照して、演出態様決定処理（図２７９参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図２８０～図２８２は、第７のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【３７９２】
　Ｓ７５３１－１において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。
【３７９３】
　Ｓ７５３１－１において「特別図柄の入賞コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－２に移す。一方、「特別図柄の入賞コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－３に移す。
【３７９４】
　Ｓ７５３１－２において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を加算等する特別図柄の保留個数加算処理を行う。
【３７９５】
　この特別図柄の保留個数加算処理では、「第１特別図柄の入賞コマンド」であるか「第２特別図柄の入賞コマンド」であるかを判別し、「第１特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数（第１特別図柄の保留個数カウンタ）に１を加算し、「第２特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数（第２特別図柄の保留個数カウンタ）に１を加算する。また、ワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域を参照し、現在の演出ステージと今回加算した特別図柄の保留個数とに基づいて保留画像の表示態様を決定し、決定した表示態様の保留画像を表示装置７に表示させるための保留表示パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３７９６】
　Ｓ７５３１－３において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが特別図柄の「先読みコマンド」であるか否かを判定する。
【３７９７】

Ｓ７５３１－３において「先読みコマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－４に移す。一方、「先読みコマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－１０に移す。

【３７９８】

Ｓ７５３１－４において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の始動情報の内容を記憶する保留情報記憶処理を行う。

【３７９９】

この保留情報記憶処理では、「第１特別図柄の先読みコマンド」であるか「第２特別図柄の先読みコマンド」であるかを判別し、先読みコマンドの各種パラメータ（図２３９参照）を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域、第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域と対応するように、ワークＲＡＭ３０３の装飾図柄判定領域、第１装飾図柄始動記憶領域及び第２装飾図柄始動記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ７５３１－５に移す。

【３８００】

Ｓ７５３１－５において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出を決定する先読み演出決定処理を行う。この先読み演出決定処理の詳細については、図２８３を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。

【３８０１】

Ｓ７５３１－１０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。

【３８０２】

Ｓ７５３１－１０において「図柄指定コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－１１に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－２０に移す。

【３８０３】

Ｓ７５３１－１１において、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄を決定する装飾図柄決定処理を行う。

【３８０４】

この装飾図柄決定処理では、図柄指定コマンドの種類とワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）とに基づいて装飾図柄の停止図柄を決定し、決定した停止図柄をワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶する。また、図柄指定コマンドの種類が大当りまたは小当りを示す図柄指定コマンドであるときには、当選時の遊技状態を保持するために、ワークＲＡＭ３０３の当選時状態記憶領域に現在の遊技状態の情報を記憶する。さらに、当選時の遊技状態が第１の通常遊技状態でなければ（すなわち、第２の通常遊技状態、第１～３の時短遊技状態であると）、ワークＲＡＭ３０３の連荘回数カウンタに１を加算し、当選時の遊技状態が第１の通常遊技状態であれば、ワークＲＡＭ３０３の連荘回数カウンタをクリア（０をセット）する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。

【３８０５】

Ｓ７５３１－２０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【３８０６】

Ｓ７５３１－２０において「特別図柄の変動パターンコマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－２１に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－３０に移す。

【３８０７】

Ｓ７５３１－２１において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を減算等する特

別図柄の保留個数減算処理を行う。
【３８０８】
この特別図柄の保留個数減算処理では、「第１特別図柄の変動パターンコマンド」であるか「第２特別図柄の変動パターンコマンド」であるかを判別し、「第１特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数カウンタから１を減算し、「第２特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数カウンタから１を減算する。また、今回減算した特別図柄の保留画像に対して、表示装置７に保留画像をシフトして表示させる保留シフト表示パターンを決定する。
さらに、ワークＲＡＭ３０３の装飾図柄判定領域、第１装飾図柄始動記憶領域及び第２装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域、第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域と同様にシフトさせる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ７５３１－２２に移す。
【３８０９】
Ｓ７５３１－２２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、各種回数カウンタを更新する回数カウンタ更新処理を行う。
【３８１０】
この回数カウンタ更新処理では、通常遊技状態である場合には、通常遊技状態における特別図柄の変動表示回数を計数するワークＲＡＭ３０３の「通常変動表示回数カウンタ」に１を加算して更新する。
また、時短遊技状態である場合には、第１特別図柄の変動パターンコマンドであるときには、ワークＲＡＭ３０３の「第１時短回数サブカウンタ」及び「第２時短回数サブカウンタ」から１を減算し、第２特別図柄の変動パターンコマンドであるときには、ワークＲＡＭ３０３の「第２時短回数サブカウンタ」から１を減算する。
また、保留変化予告の実行中であることを示す第１先読みフラグがオンであるときには、ワークＲＡＭ３０３の「第１先読み回数カウンタ」から１を減算して更新し、フラッシュ予告の実行中であることを示す第２先読みフラグがオンであるときには、ワークＲＡＭ３０３の「第２先読み回数カウンタ」から１を減算して更新する。なお、第１先読み回数カウンタ＝０になると第１先読みフラグがオフになり、第２先読み回数カウンタ＝０になると第２先読みフラグがオフになる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ７５３１－２３に移す。
【３８１１】
Ｓ７５３１－２３において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）を参照し、現在の遊技状態が「第１の通常遊技状態」であるか否かを判定する。
【３８１２】
Ｓ７５３１－２３において「第１の通常遊技状態」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－２４に移す。一方、「第１の通常遊技状態」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ７５３１－２６に移す。
【３８１３】
Ｓ７５３１－２４において、サブＣＰＵ３０１は、第１の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定する第１図柄演出パターン決定処理を行う。
【３８１４】
この第１図柄演出パターン決定処理では、第１乱数値を取得した後、図２６５に示す図柄演出パターン決定テーブルＥ１を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワークＲＡＭ３０３の通常変動表示回数カウンタに記憶されている特別図柄の変動表示回数と

、取得した第１乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ７５３１－２５に移す。
【３８１５】
　Ｓ７５３１－２５において、サブＣＰＵ３０１は、第１の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターンを決定する予告演出パターン決定処理を行う。
【３８１６】
　この予告演出パターン決定処理では、第２乱数値を取得した後、図２７１に示すウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、取得した第２乱数値とに基づいて、予告演出パターンを決定する。ここで、ステージの変更を示す予告演出パターン１が決定された場合には、ワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージ０を演出ステージ１に、または演出ステージ１を演出ステージ０に切り替えて更新する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８１７】
　Ｓ７５３１－２６において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）を参照し、現在の遊技状態が「第２の通常遊技状態」であるか否かを判定する。
【３８１８】
　Ｓ７５３１－２６において「第２の通常遊技状態」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－２７に移す。一方、「第２の通常遊技状態」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ７５３１－２９に移す。
【３８１９】
　Ｓ７５３１－２７において、サブＣＰＵ３０１は、第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルを決定する図柄演出パターンテーブル決定処理を行う。
【３８２０】
　この図柄演出パターンテーブル決定処理では、まずワークＲＡＭ３０３の装飾図柄判定領域及び第２装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを参照し、「第２特別図柄の保留個数内の当り個数」と「引き戻し情報」とを算出する。
　そして、図２６６に示す第２の通常遊技状態の開始時決定テーブルを参照して、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第２特別図柄の保留個数と、算出した「第２特別図柄の保留個数内の当り個数」と「引き戻し情報」とに基づいて、図柄演出パターン決定テーブルＥ２～Ｅ８のうちのいずれかの図柄演出パターン決定テーブルを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ７５３１－２８に移す。
【３８２１】
　Ｓ７５３１－２８において、サブＣＰＵ３０１は、第２の通常遊技状態において図柄演出パターンを決定する第２図柄演出パターン決定処理を行う。
【３８２２】
　この第２図柄演出パターン決定処理では、第１乱数値を取得した後、上記Ｓ７５３１－２７で決定した図柄演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第２特別図柄の保留個数と、取得した第１乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８２３】
　Ｓ７５３１－２９において、サブＣＰＵ３０１は、時短遊技状態において図柄演出パタ

ーンを決定する第３図柄演出パターン決定処理を行う。
【３８２４】
この第３図柄演出パターン決定処理では、まずワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域を参照し、第１の時短遊技状態であるか第２、第３の時短遊技状態であるかを判別する。
【３８２５】
第３図柄演出パターン決定処理において、第１の時短遊技状態である場合には、第１乱数値を取得した後、図２６８に示す図柄演出パターン決定テーブルＥ９を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、取得した第１乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８２６】
第３図柄演出パターン決定処理において、第２、第３の時短遊技状態である場合には、時短遊技状態の最終変動であるか否かを判別する。ここで、時短遊技状態の最終変動であるか否かは、ワークＲＡＭ３０３の「第１時短回数サブカウンタ」及び「第２時短回数サブカウンタ」を参照し、いずれかの時短回数サブカウンタ＝０であれば、最終変動であると判別される。
【３８２７】
第３図柄演出パターン決定処理において、第２、第３の時短遊技状態である場合に、時短遊技状態の最終変動以外であるときには、図２６９に示す図柄演出パターン決定テーブルＥ１０を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージとに基づいて、図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８２８】
第３図柄演出パターン決定処理において、第２、第３の時短遊技状態である場合に、時短遊技状態の最終変動であるときには、図２６９に示す図柄演出パターン決定テーブルＥ１１を参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、ワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第２特別図柄の保留個数とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８２９】
Ｓ７５３１－３０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。
【３８３０】
Ｓ７５３１－３０において「特別図柄演出停止コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－３１に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－３２に移す。
【３８３１】
Ｓ７５３１－３１において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出を終了させるための図柄演出終了処理を行う。
【３８３２】
この図柄演出終了処理では、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域、「第１時短回数サブカウンタ」及び「第２時短回数サブカウンタ」を参照し、第１～３の時短遊技状態の最終変動であるか否かを判別する。第１～３の時短遊技状態の最終変動以外である場合には、図柄演出パターンや扉演出の演出パターン１００による演出の実行を終了させる図柄演出実行終了データを作成する。また、第１～３の時短遊技状態の最終変動である場合には、特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたって演出を実行させるために、図柄演出実行終了データを作成せずに図柄演出終了処理を終了する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処

理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８３３】
　Ｓ７５３１－３２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「特別図柄遊技終了コマンド」であるか否かを判定する。
【３８３４】
　Ｓ７５３１－３２において「特別図柄遊技終了コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－３３に移す。一方、「特別図柄遊技終了コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－４０に移す。
【３８３５】
　Ｓ７５３１－３３において、サブＣＰＵ３０１は、背景等の一部の演出を除き、特別図柄の抽選に係る全演出を終了させるための全演出終了処理を行う。
【３８３６】
　この全演出終了処理では、特別図柄の抽選に係る全演出の実行を終了させる全演出実行終了データを作成する。上記Ｓ７５３１－３１において第１～３の時短遊技状態の最終変動である場合に図柄演出実行終了データが作成されなかったときであっても、この全演出実行終了データにより、第１～３の時短遊技状態の最終変動の最終変動であるときの図柄演出パターンによる演出の実行が終了することになる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８３７】
　Ｓ７５３１－４０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。
【３８３８】
　Ｓ７５３１－４０において「小当り開始表示コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－４１に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－４２に移す。
【３８３９】
　Ｓ７５３１－４１において、サブＣＰＵ３０１は、小当り開始演出を行うための小当り開始演出パターンを決定する小当り開始演出決定処理を行う。
【３８４０】
　この小当り演出決定処理では、まずワークＲＡＭ３０３の第２装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを参照し、大当りまたは小当りとなるパラメータの個数となる「保留連ストック個数」を算出し、算出した「保留連ストック個数」をワークＲＡＭ３０３の保留連ストック個数カウンタに上書きして記憶する。
　そして、第５乱数値を取得した後、図２７５（１）に示す小当り開始演出パターン決定テーブルを参照し、ワークＲＡＭ３０３の当選時状態記憶領域に記憶されている遊技状態の情報と、ワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワークＲＡＭ３０３の保留連ストック個数カウンタに記憶されている保留連ストック個数と、取得した第５乱数値とに基づいて、小当り開始演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８４１】
　Ｓ７５３１－４２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「Ｖ通過コマンド」であるか否かを判定する。
【３８４２】
　Ｓ７５３１－４２において「Ｖ通過コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－４３に移す。一方、「Ｖ通過コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－４４に移す。
【３８４３】
　Ｓ７５３１－４３において、サブＣＰＵ３０１は、Ｖ通過演出を行うためのＶ通過演出

パターンを決定するＶ通過演出決定処理を行う。
【３８４４】
　このＶ通過演出決定処理では、第６乱数値を取得した後、図２７６に示すＶ通過演出パターン決定テーブルを参照し、ワークＲＡＭ３０３の当選時状態記憶領域に記憶されている遊技状態の情報と、ワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、ワークＲＡＭ３０３の保留連ストック個数カウンタに記憶されている保留連ストック個数と、取得した第６乱数値とに基づいて、Ｖ通過演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８４５】
　Ｓ７５３１－４４において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「小当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。
【３８４６】
　Ｓ７５３１－４４において「小当り終了表示コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－４５に移す。一方、「小当り終了表示コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－５０に移す。
【３８４７】
　Ｓ７５３１－４５において、サブＣＰＵ３０１は、小当り終了演出を行うための演出パターンを決定する小当り終了演出決定処理を行う。
【３８４８】
　この小当り終了演出決定処理では、図２７５（２）に示す小当り終了演出パターン決定テーブルを参照し、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数カウンタに記憶されている第２特別図柄の保留個数に基づいて、小当り終了演出パターンと演出ステージとを決定する。そして、決定した演出ステージの情報をワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８４９】
　Ｓ７５３１－５０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。
【３８５０】
　Ｓ７５３１－５０において「大当り開始表示コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－５１に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－５２に移す。
【３８５１】
　Ｓ７５３１－５１において、サブＣＰＵ３０１は、大当り開始演出を行うための演出パターンを決定する大当り開始演出決定処理を行う。この大当り開始演出決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）に応じて大当り開始演出の演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８５２】
　Ｓ７５３１－５２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「大当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。
【３８５３】
　Ｓ７５３１－５２において「大当り終了表示コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－５３に移す。一方、「大当り終了表示コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－７０に移す。
【３８５４】
　Ｓ７５３１－５３において、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態終了後の演出ステー

ジを決定するための演出ステージ決定処理を行う。
【３８５５】
この演出ステージ決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の当選時状態記憶領域を参照し、当選時の遊技状態が第２の時短遊技状態であるか否かを判別する。
【３８５６】
演出ステージ決定処理において当選時の遊技状態が第２の時短遊技状態でない場合（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態及び第１の時短遊技状態である場合）には、図２７７（１）に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル１を参照し、ワークＲＡＭ３０３の当選時状態記憶領域に記憶されている遊技状態の情報と、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶されている当り図柄とに基づいて、演出ステージ（演出ステージ２０または選択許可フラグＯＮ）を新たに決定する。
【３８５７】
ここで、新たに演出ステージ２０が決定されたときには、演出ステージ２０の情報をワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶して、今回の演出ステージ決定処理を終了し、処理をＳ７５３１－５４に移す。
【３８５８】
また、選択許可フラグＯＮが決定されたときには、大当り遊技状態終了時の終了インターバル時間以内の操作有効時間を設定し、初期の選択ステージを演出ステージ３０として、遊技者から演出ボタン５４の操作が入力される毎に演出ステージ３０と演出ステージ３１との選択ステージを切り替える。そして、操作有効時間が経過したときに、選択許可フラグがＯＦＦとなり、選択ステージとして選択されている演出ステージが新たに決定され、新たに決定した演出ステージの情報をワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶する。なお、当選時の遊技状態が第２の時短遊技状態である場合には、選択許可フラグがＯＮになることはない。この処理が終了すると、処理をＳ７５３１－５４に移す。
【３８５９】
また、演出ステージ決定処理において当選時の遊技状態が第２の時短遊技状態である場合には、まずワークＲＡＭ３０３の第２装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種パラメータを参照し、大当りまたは小当りとなるパラメータの個数となる「保留連ストック個数」を算出し、算出した「保留連ストック個数」をワークＲＡＭ３０３の保留連ストック個数カウンタに上書きして記憶する。
そして、図２７７（２）に示す大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル２を参照し、ワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に記憶されている演出ステージと、上記Ｓ７５３１－４３で決定された（実行された）Ｖ通過演出パターンと、ワークＲＡＭ３０３の保留連ストック個数カウンタに記憶されている保留連ストック個数とに基づいて、演出ステージを新たに決定する。その後、新たに決定した演出ステージの情報をワークＲＡＭ３０３の演出ステージ記憶領域に上書きして記憶する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ７５３１－５４に移す。
【３８６０】
Ｓ７５３１－５４において、サブＣＰＵ３０１は、大当り終了演出を行うための演出パターンを決定する大当り終了演出決定処理を行う。この大当り終了演出決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶された停止図柄（当り図柄）や、上記Ｓ７５３１－５３で新たに決定された演出ステージ、選択許可フラグＯＮ・ＯＦＦに応じて大当り終了演出の演出パターンを決定する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。
【３８６１】
Ｓ７５３１－７０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。
【３８６２】

Ｓ７５３１－７０において「遊技状態指定コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－７１に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－８０に移す。

【３８６３】

Ｓ７５３１－７１において、サブＣＰＵ３０１は、遊技状態指定コマンドの種類に応じて、現在の遊技状態を示す状態情報をワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に更新して記憶する状態情報更新処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ７５３１－７２に移す。

【３８６４】

また、本実施形態の状態情報更新処理において、通常遊技状態から第１の時短遊技状態の状態情報に更新されるとき（第１の時短遊技状態が開始するとき）には、ワークＲＡＭ３０３の「第１時短回数サブカウンタ」＝７、「第２時短回数サブカウンタ」＝１がセットされ、通常遊技状態から第２の時短遊技状態の状態情報に更新されるとき（第２の時短遊技状態が開始するとき）には、ワークＲＡＭ３０３の「第１時短回数サブカウンタ」＝１１、「第２時短回数サブカウンタ」＝５がセットされることになる。

【３８６５】

Ｓ７５３１－７２において、サブＣＰＵ３０１は、演出ステージを移行させるか否かを判定する演出ステージ移行判定処理を行う。

【３８６６】

この演出ステージ移行判定処理では、まず、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶されている状態情報に変更があったか否かを判定し、第１～３の時短遊技状態または第２の通常遊技状態から第１の通常遊技状態の状態情報に変更されるとき（第１の通常遊技状態に移行するとき）には演出ステージ２を決定し、第２、３の時短遊技状態から第２の通常遊技状態の状態情報に変更されるとき（第２の通常遊技状態に移行するとき）には演出ステージ１０を決定し、第１の通常遊技状態から第３の時短遊技状態の状態情報に変更されるとき（Ｂ時短遊技状態に移行するとき）には演出ステージ３０を決定する。次に、ワークＲＡＭ３０３の通常変動表示回数カウンタを参照し、第１の通常遊技状態において特別図柄の変動表示が所定回数（例えば２０回）行われた場合には、演出ステージ０を決定する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。

【３８６７】

Ｓ７５３１－８０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドが「デモ表示コマンド」であるか否かを判定する。

【３８６８】

Ｓ７５３１－８０において「デモ表示コマンド」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－８１に移す。一方、「デモ表示コマンド」でないと判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７５３１－９０に移す。

【３８６９】

Ｓ７５３１－８１において、サブＣＰＵ３０１は、遊技の待機中の演出を行うためのデモ表示演出パターンを決定するデモ表示演出パターン決定処理を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。

【３８７０】

Ｓ７５３１－９０において、サブＣＰＵ３０１は、その他、メインＣＰＵ２０１から送信された各種コマンドに応じた演出パターンを決定する。例えば、第１大入賞口入賞コマンド及び第１大入賞口入賞コマンドの受信に応じて遊技球の累計の払出情報を更新したりする。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９参照）に移す。

［９－７－４．先読み演出決定処理］

次に、図２８３を参照して、演出パターン決定処理（図２８０参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出決定処理の詳細について説明する。図２８３は、第７のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【３８７１】

Ｓ７６０１において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）を参照し、現在の遊技状態が「第１の通常遊技状態」であるか否かを判定する。

【３８７２】

Ｓ７６０１において「第１の通常遊技状態」であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７６０２に移す。一方、「第１の通常遊技状態」でないと判定された場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９及び図２８０参照）に移す。

【３８７３】

Ｓ７６０２において、サブＣＰＵ３０１は、図２７４に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、共通禁止条件１～４のいずれかの禁止条件も未成立であるか否かを判定する。

【３８７４】

Ｓ７６０２において共通禁止条件１～４のいずれかの禁止条件も未成立であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７６０３に移す。一方、共通禁止条件１～４のいずれかの禁止条件も未成立でないと判定された場合、処理をＳ７６０６に移す。

【３８７５】

Ｓ７６０３において、サブＣＰＵ３０１は、保留変化予告の保留予告演出パターンを決定する保留変化予告演出決定処理を行う。

【３８７６】

この保留変化予告演出決定処理では、第３乱数値を取得した後、図２７２に示す保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した先読みコマンド（図２３９参照）と、取得した第３乱数値とに基づいて、保留予告演出パターンを決定する。そして、保留変化予告を行う保留予告演出パターンが決定された場合、共通禁止条件５（図２７４参照）の成立を判定するために、ワークＲＡＭ３０３のフラグ記憶領域に第１先読みフラグが既にセットされているか（保留変化予告の実行中であるか否か）否かを判定する。第１先読みフラグが既にセットされていると、今回決定した保留予告演出パターンを破棄して、本処理を終了する。一方、第１先読みフラグがセットされていないと、ワークＲＡＭ３０３のフラグ記憶領域に第１先読みフラグをセット（第１先読みフラグをオン）し、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数カウンタを参照して、第１特別図柄の保留個数に対応した回数をワークＲＡＭ３０３の第１先読み回数カウンタにセットして、本処理を終了する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ７６０４に移す。

【３８７７】

Ｓ７６０４において、サブＣＰＵ３０１は、図２７４に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、第１禁止条件１～４のいずれかの禁止条件も未成立であるか否かを判定する。

【３８７８】

Ｓ７６０４において第１禁止条件１～４のいずれかの禁止条件も未成立であると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７６０３に移す。一方、第１禁止条件１～４のいずれかの禁止条件も未成立でないと判定された場合、処理をＳ７６０６に移す。

【３８７９】

Ｓ７６０５において、サブＣＰＵ３０１は、フラッシュ予告の入賞時予告演出パターンを決定する入賞時予告演出決定処理を行う。

【３８８０】

この入賞時予告演出決定処理では、第４乱数値を取得した後、図２７３に示すフラッシ

ュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した先読みコマンド（図２３９参照）と、取得した第４乱数値とに基づいて、入賞時予告演出パターンを決定する。そして、フラッシュ予告を行う入賞時予告演出パターンが決定された場合、共通禁止条件５（図２７４参照）の成立を判定するために、ワークＲＡＭ３０３のフラグ記憶領域に第２先読みフラグが既にセットされているか（フラッシュ予告の実行中であるか否か）否かを判定する。第２先読みフラグが既にセットされていると、今回決定した入賞時予告演出パターンを破棄して、本処理を終了する。一方、第２先読みフラグがセットされていないと、ワークＲＡＭ３０３のフラグ記憶領域に第２先読みフラグをセット（第２先読みフラグをオン）し、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数カウンタを参照して、第１特別図柄の保留個数に対応した回数をワークＲＡＭ３０３の第２先読み回数カウンタにセットする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ７６０６に移す。

【３８８１】

Ｓ７６０６において、サブＣＰＵ３０１は、受信した先読みコマンドが第２特別図柄の先読みコマンドであるか否か、すなわち、第１の通常遊技状態において第２始動口７１４０に遊技球が入球したか否かを判定する。

【３８８２】

Ｓ７６０６において、受信した先読みコマンドが第２特別図柄の先読みコマンドであると判定された場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ７６０７に移す。一方、受信した先読みコマンドが第２特別図柄の先読みコマンドでないと判定された場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図２７９及び図２８０参照）に移す。

【３８８３】

Ｓ７６０７において、サブＣＰＵ３０１は、第１特別図柄の先読み情報の消去処理を行う。この消去処理では、第１先読みフラグ、第２先読みフラグ、第１先読み回数カウンタ、第２先読み回数カウンタ、保留予告演出パターン、入賞時予告演出パターンを消去（＝０）する。

【３８８４】

第１の通常遊技状態において保留変化予告やフラッシュ予告の先読み演出が行われている場合であっても、第２始動口７１４０に遊技球が入球すると、先読み演出の実行が中止されるようになっている。

【３８８５】

［９－８．演出内容］

以上の主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される演出について、表示装置７の表示領域に表示される表示画像の演出内容の一例について説明する。

【３８８６】

（通常表示画像）

まず、図２８４を参照して、第１の通常遊技状態の通常表示画像について説明する。図２８４は、第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態の通常表示画像の一例である。

【３８８７】

図２８４に示すように、第１の通常遊技状態の通常表示画像においては、表示装置７の表示領域の中央側に、第１特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄７０７１Ｌ、中図柄７０７１Ｃ、右図柄７０７１Ｒが表示可能に構成されている。

【３８８８】

また、表示装置７の表示領域の右隅には、第１特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第１副図柄７０７２、第２特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第２副図柄７０７３が小さく表示可能に構成されている。

【３８８９】

本実施形態においては、第１の通常遊技状態のときに特別図柄の変動表示が行われる場

合には、左図柄７０７１Ｌ、中図柄７０７１Ｃ及び右図柄７０７１Ｒの主図柄の変動表示に加え、特別図柄の種類に応じて第１副図柄７０７２または第２副図柄７０７３の副図柄の変動表示も行われることになる。このことは、第２の通常遊技状態、第１～３の時短遊技状態についても同様である。ただし、第１の時短遊技状態のときに特別図柄の変動表示が行われる場合には、左図柄７０７１Ｌ、中図柄７０７１Ｃ及び右図柄７０７１Ｒの主図柄が表示されず、第１副図柄７０７２または第２副図柄７０７３のみの変動表示が行われることになる。

【３８９０】

また、本実施形態においては、左図柄７０７１Ｌ、中図柄７０７１Ｃ及び右図柄７０７１Ｒの主図柄は、「１～９」の数字やキャラクタの図柄で構成され、大当りや小当りのときには、全て同じ図柄で停止表示されることになる。これに対し、第１副図柄７０７２及び第２副図柄７０７３の副図柄は、「〇・×・□・△」等の記号で構成され、大当りや小当りのときであっても、異なる記号の組み合わせが停止表示されるように構成されている。

【３８９１】

表示装置７の表示領域の左下には、第１特別図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、第１特別図柄の保留個数に応じて、第１特別図柄始動記憶領域（１）に始動情報が記憶されていることを示す第１保留画像７０７４ａ、第１特別図柄始動記憶領域（２）に始動情報が記憶されていることを示す第２保留画像７０７４ｂ、第１特別図柄始動記憶領域（３）に始動情報が記憶されていることを示す第３保留画像７０７４ｃ、第１特別図柄始動記憶領域（４）に始動情報が記憶されていることを示す第４保留画像７０７４ｄが表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、特別図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像７０７５が表示可能に構成されている。なお、本実施形態には、第２特別図柄の保留個数に対応した保留画像は表示されないが、第２特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

【３８９２】

（カード演出及び扉演出）

次に、図２８５を参照して、第１の通常遊技状態において第２特別図柄の変動表示が行われたときのカード演出及び扉演出について説明する。図２８５は、第７のパチンコ遊技機における第１の通常遊技状態のカード演出及び扉演出を説明する表示画像の一例である。

【３８９３】

なお、カード演出の説明においては、図２８４で付した符号は文字が小さくなり視認性に欠け、演出内容の説明の邪魔になる恐れがあるため、符号の図示は省略する。また、極めて小さく表示される第１副図柄７０７２、第２副図柄７０７３の図示についても省略する。このことは、図２８６～図２９２で説明する演出においても同様である。

【３８９４】

図２８５の左列（ａ）、（ｂ－１）、（ｃ－１）、（ｄ－１）は、第１の通常遊技状態において特別図柄の変動表示回数＝５９９であり、第２特別図柄の抽選結果として大当りであるときに、図柄演出パターンＡ１４（図２６５参照）で実行されるカード演出の一例である。

【３８９５】

また、図２８５の右列（ａ）、（ｂ－２）、（ｃ－２）、（ｄ－２）は、第１の通常遊技状態において特別図柄の変動表示回数＝５９９であり、第２特別図柄の抽選結果としてハズレであるときに、カード演出が実行されずに、演出パターン１００（図２６５参照）で実行される扉演出の一例である。

【３８９６】

図２８５（ａ）は、第１の通常遊技状態において５９９回転目の第２特別図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【３８９７】

図２８５（ｂ－１）は、第２特別図柄の変動表示が行われており、カード演出が開始されたときの表示画像の一例である。図２８５（ｂ－１）に示すように、図柄演出パターンＡ１４（図２６５参照）が決定されてカード演出が開始されると、大当り、小当り、ハズレの文字が記載されたチャンスカードが裏返しになってシャッフルされ、そのカードを１つ選択するような演出が行われる。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、カード演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【３８９８】

図２８５（ｃ－１）は、第２特別図柄の変動表示が行われており、カード演出による演出結果が表示されたときの表示画像の一例である。図２８５（ｃ－１）に示すように、カード演出において１つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、大当りの文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。

【３８９９】

図２８５（ｄ－１）は、第２特別図柄の変動表示が終了するときに、第２特別図柄の抽選結果として大当りであることが報知される表示画像の一例である。図２８５（ｄ－１）に示すように、大当りの文字が記載されたチャンスカードが表示されると、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく表示され、全ての主図柄が同じ図柄で停止表示され、遊技者に大当りであることが報知される。

【３９００】

図２８５（ｂ－２）は、第２特別図柄の変動表示が行われており、カード演出が実行されずに扉演出が開始されたときの表示画像の一例である。図２８５（ｂ－２）に示すように、演出パターン１００（図２６５参照）が決定されて扉演出が開始されると、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしまるような演出が行われる。ここで、扉演出の演出パターンはその演出の終了時間が規定されておらず、演出終了の指示があるまでは、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしまるような演出が繰り返し行われる。

【３９０１】

図２８５（ｃ－２）は、第２特別図柄の変動表示が終了し、扉演出が終了するときの表示画像の一例である。図２８５（ｃ－２）に示すように、第２特別図柄の変動表示が終了すると（特別図柄演出停止コマンドを受信すると）、扉が閉まる演出が行われ、全ての装飾図柄が停止表示を行う。

【３９０２】

図２８５（ｄ－２）は、図２８５（ｃ－２）から引き続き、６００回転目の特別図柄の変動表示を開始するときの表示画像の一例である。図２８５（ｄ－２）に示すように、第１の通常遊技状態から６００回転目の特別図柄の変動表示を開始するときに扉が開放され、第１の通常遊技状態からＢ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）に移行したことが背景等によって報知される。なお、図２８５のＳ７５３１－７２において上述したように、第１の通常遊技状態からＢ時短遊技状態（第３の時短遊技状態）に移行したときには、初期値の演出ステージとして男性キャラクタの演出ステージ３０が決定されることになる。

【３９０３】

（戦国突入チャンス）

次に、図２８６を参照して、第１の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演出について説明する。図２８６は、第７のパチンコ遊技機における第１の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演出を説明する表示画像の一例である。

【３９０４】

図２８６は、第１の時短遊技状態において第２特別図柄の抽選結果として大当りまたは小当りであるときに、戦国突入チャンスの演出として、図柄演出パターンＣ４～Ｃ７（図２６８参照）で実行されるボスバトル演出の一例である。

【３９０５】

図２８６（ａ）は、第１の時短遊技状態の戦国突入チャンスが開始されたときの表示画

像の一例である。図２８６（ａ）に示すように、第１の時短遊技状態の戦国突入チャンスにおいては、一例として、表示領域の右上に遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、戦国突入チャンス用ステージを示す「演出ステージ２０」の背景とが表示されている。

【３９０６】

図２８６（ｂ）は、第１の時短遊技状態において第２始動口７１４０に遊技球が入球して、第２特別図柄の変動表示中のときに行われるボスバトル演出の表示画像の一例である。

【３９０７】

ここで、図２３７（１）及び図２６８で上述したように、第１の時短遊技状態において第２始動口７１４０に遊技球が入球することにより行われる第２特別図柄の抽選は、第１の時短遊技状態の最終変動時となり、第２特別図柄の変動表示時間が極めて短い変動表示時間（０．２秒）に決定され、第２特別図柄の図柄確定時間が極めて長い図柄確定時間（８９秒）に決定される。

【３９０８】

このため、図２８６（ｂ）に示すように、第１の時短遊技状態において第２始動口７１４０に遊技球が入球すると、主図柄が表示されずに、第２副図柄７０７３の変動表示がすぐさま停止表示される。このとき、第２特別図柄の変動表示のときに開始されたボスバトル演出は、第２特別図柄の停止表示に合わせて終了することなく、ボスキャラクタが継続して表示されている。

【３９０９】

図２８６（ｃ）は、第２特別図柄の図柄確定表示中のときに行われるボスバトル演出の表示画像の一例である。図２８６（ｃ）に示すように、第２特別図柄の図柄確定表示中のときには、ボスキャラクタと戦うような演出が行われ、第２特別図柄の変動表示中に開始されたボスバトル演出が継続して実行されている。

【３９１０】

図２８６（ｄ）は、第２特別図柄の図柄確定表示中のときに行われるボスバトル演出による演出結果が表示されたときの表示画像の一例である。図２８６（ｄ）に示すように、ボスキャラクタと戦いに勝利すると、第２特別図柄の抽選結果として大当りまたは小当りであることが報知され、大当り遊技状態または小当り遊技状態に移行することになる。

【３９１１】

そして、第１の時短遊技状態からの大当り遊技状態（小当り遊技状態を経由する場合も含む）の終了時には、選択許可フラグがＯＮになり、遊技者による戦国タイムの演出ステージの選択が可能になる。

【３９１２】

（遊技者による演出ステージの選択）

次に、図２８７を参照して、遊技者による戦国タイムの演出ステージの選択について説明する。図２８７は、第７のパチンコ遊技機における遊技者による演出ステージの選択を説明する表示画像の一例である。

【３９１３】

ここで、図２７７（１）で上述したように、当選時の遊技状態が第１の通常遊技状態であるときに図柄指定コマンド「ｚＡ２～４」に対応した当り図柄である場合、当選時の遊技状態が第２の通常遊技状態である場合、当選時の遊技状態が第１の時短遊技状態である場合には、いずれの場合であっても、いわゆる初当りまたは引き戻し当りとして第２の時短遊技状態に移行することから、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいて、遊技者による戦国タイムの演出ステージの選択を可能にしている。

【３９１４】

図２８７（ａ）は、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいて戦国タイムの演出ステージを選択するときの表示画像の一例である。図２８６（ａ）に示すように、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいては、遊技者に右打ちを行わせるための操作

指示画像と、演出ボタン５４の操作を示す演出ボタン操作画像と、演出ボタン５４の操作有効時間の残り時間を示す残存時間画像と、演出ボタン５４によるステージ選択の操作方法を説明する操作説明画像と、男性キャラクタステージ（演出ステージ３０）と女性キャラクタステージ（演出ステージ３０）との選択を示すステージ選択画像とが表示されている。

【３９１５】

図２８７（ｂ）は、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいて戦国タイムの演出ステージが決定されたときの表示画像の一例である。図２８６（ｂ）に示すように、大当り遊技状態終了時の終了インターバルにおいて、演出ボタン５４の操作有効時間が経過したとき（残存時間画像がゼロになったとき）には、選択していた演出ステージが戦国タイムの演出ステージとして決定されることになる。

【３９１６】

（戦国タイム演出）

次に、図２８８及び図２８９を参照して、戦国タイム演出について説明する。図２８８は、第７のパチンコ遊技機における男性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。また、図２８９は、第７のパチンコ遊技機における女性キャラクタステージが選択されたときの戦国タイム演出を説明する表示画像の一例である。

【３９１７】

図２８８（ａ）は、第２の時短遊技状態の戦国タイム演出が開始されたときの表示画像の一例である。図２８８（ａ）に示すように、第２の時短遊技状態の戦国タイム演出においては、一例として、表示領域の左上に戦国タイムの残り変動表示回数（第２時短回数）を示す残存回数画像と、遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、戦国タイムの演出ステージの背景とが表示されている。なお、図２８８（ａ）においては、男性キャラクタ用のプレミアステージ１（保留連ストック個数＝１）を示す「演出ステージ４１」の星柄の背景が表示されている。また、男性キャラクタの通常ステージを示す「演出ステージ３０」は、無地の背景とされている。

【３９１８】

図２８８（ｂ）は、第２の時短遊技状態において第２始動口７１４０に遊技球が入球して、第２特別図柄の変動表示中のときに行われる戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターンＰ１０、Ｐ１３、Ｐ１６により実行される演出（図２６９及び図２７０参照））の表示画像の一例である。図２８８（ｂ）に示すように、「演出ステージ４１」に対応して男性キャラクタと星柄の背景とが表示され、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。このとき、装飾図柄の演出として左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、全ての図柄がバラバラで高速の変動表示を開始し、左右図柄が順番に仮停止することなく、全ての図柄が略同時に停止表示をする通常変動態様の演出が行われることになる。

【３９１９】

図２８８（ｃ）は、第２特別図柄の変動表示が終了するときに、特別図柄の抽選結果として大当りまたは小当りであることが報知される戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターンＰ１０、Ｐ１３、Ｐ１６により実行される演出）の表示画像の一例である。図２８８（ｃ）に示すように、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく表示され、全ての主図柄が同じ図柄で停止表示されて、第２特別図柄の抽選において大当りまたは小当りとなったことが報知される。なお、第２特別図柄の抽選でハズレであるときには、左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の右下に縮小表示されたままバラバラの図柄で停止表示される。

【３９２０】

図２８８（ｄ）は、男性キャラクタの演出ステージが選択されており、小当り遊技状態が開始されたときに行われる戦国タイム演出（例えば、小当り開始演出パターン１０により実行される演出（図２７５参照））の表示画像の一例である。図２８８（ｄ）に示すよ

うに、小当り遊技状態においては男性キャラクタが背景Ａ１（例えば、青背景）で遊技球をＶ入賞口７１５６へ通過させることを指示する演出が行われる。このとき、背景Ａ１（例えば、青背景）または背景Ａ２（例えば、赤背景）によって、保留連ストック個数を事前に示唆することができる。

【３９２１】

図２８８（ｅ）は、男性キャラクタの演出ステージが選択されており、小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口７１５６に通過したときに行われる戦国タイム演出（例えば、Ｖ通過演出パターン１１により実行される演出（図２７６参照））の表示画像の一例である。図２８８（ｅ）に示すように、小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口７１５６に通過すると、第１表示態様でＶ表示されるとともに、保留連ストック個数＝１であれば、保留連ストック個数＝１を示唆する「ＳＴＯＣＫ１」が表示可能となっている。このように、男性キャラクタの演出ステージにおいては遊技球がＶ入賞口７１５６に通過すると、保留連ストック個数を報知可能になっている。

【３９２２】

図２８９（ａ）は、第２の時短遊技状態の戦国タイム演出が開始されたときの表示画像の一例である。図２８９（ａ）に示すように、第２の時短遊技状態の戦国タイム演出においては、一例として、表示領域の左上に戦国タイムの残り変動表示回数（第２時短回数）を示す残存回数画像と、遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、戦国タイムの演出ステージの背景とが表示されている。なお、図２８９（ａ）においては、女性キャラクタ用のプレミアステージ（保留連ストック個数≧１）を示す「演出ステージ４０」のハート柄の背景が表示されている。また、女性キャラクタの通常ステージを示す「演出ステージ３１」は無地の背景とされている。

【３９２３】

図２８９（ｂ）は、第２の時短遊技状態において第２始動口７１４０に遊技球が入球して、第２特別図柄の変動表示中のときに行われる戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターンＰ１２、Ｐ１５、Ｐ１８により実行される演出（図２６９及び図２７０参照））の表示画像の一例である。図２８９（ｂ）に示すように、「演出ステージ４０」に対応して女性キャラクタとハート柄の背景とが表示され、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。このとき、装飾図柄の演出として左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、全ての図柄がバラバラで高速の変動表示を開始し、左右図柄が順番に仮停止することなく、全ての図柄が略同時に停止表示をする通常変動態様の演出が行われることになる。

【３９２４】

図２８９（ｃ）は、第２特別図柄の変動表示が終了するときに、特別図柄の抽選結果として大当りまたは小当りであることが報知される戦国タイム演出（例えば、図柄演出パターンＰ１２、Ｐ１５、Ｐ１８により実行される演出）の表示画像の一例である。図２８９（ｃ）に示すように、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく表示され、全ての主図柄が同じ図柄で停止表示されて、第２特別図柄の抽選において大当りまたは小当りとなったことが報知される。なお、第２特別図柄の抽選でハズレであるときには、左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の右下に縮小表示されたままバラバラの図柄で停止表示される。

【３９２５】

図２８９（ｄ）は、女性キャラクタの演出ステージが選択されており、小当り遊技状態が開始されたときに行われる戦国タイム演出（例えば、小当り開始演出パターン２０により実行される演出（図２７５参照））の表示画像の一例である。図２８９（ｄ）に示すように、小当り遊技状態においては女性キャラクタが背景Ａ１（例えば、青背景）で遊技球をＶ入賞口７１５６へ通過させることを指示する演出が行われる。このとき、背景Ａ１（例えば、青背景）または背景Ａ２（例えば、赤背景）によって、保留連ストック個数を事前に示唆することができる。

【３９２６】

図２８９（ｅ－１）は、女性キャラクタの演出ステージが選択されており、保留連ストック個数＝０である場合に、小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口７１５６に通過したときに行われる戦国タイム演出（例えば、Ｖ通過演出パターン２０により実行される演出（図２７６参照））の表示画像の一例である。図２８９（ｅ－１）に示すように、保留連ストック個数＝０である場合に遊技球がＶ入賞口７１５６に通過すると、第２表示態様でＶ表示可能となっている。

【３９２７】

図２８９（ｅ－２）は、女性キャラクタの演出ステージが選択されており、保留連ストック個数≧１である場合に、小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口７１５６に通過したときに行われる戦国タイム演出（例えば、Ｖ通過演出パターン２１により実行される演出）の表示画像の一例である。図２８９（ｅ－２）に示すように、保留連ストック個数≧１である場合に遊技球がＶ入賞口７１５６に通過すると、特殊表示態様でＶ表示可能となっている。

【３９２８】

このように、女性キャラクタの演出ステージにおいては遊技球がＶ入賞口７１５６に通過すると、保留連ストック個数≧１（保留連ストック個数があるか否か）を報知可能になっている。

【３９２９】

（小当り遊技状態：パンク）

次に、図２９０を参照して、小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口７１５６を通過しなかったとき（いわゆるパンクのとき）に行われる演出について説明する。図２９０は、第７のパチンコ遊技機における小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口を通過しなかったときに行われる演出を説明する表示画像の一例である。

【３９３０】

図２９０（ａ）は、男性キャラクタの演出ステージが選択されており、小当り遊技状態が開始されたときに行われる戦国タイム演出の表示画像の一例である。図２９０（ａ）に示すように、小当り遊技状態においては男性キャラクタが遊技球をＶ入賞口７１５６へ通過させることを指示する演出が行われるが、遊技者が右打ち等を行わずに、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過しなかったものとする。

【３９３１】

図２９０（ｂ）は、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過せずに小当り遊技状態が終了するときに行われる演出（例えば、演出パターン１０１、１０２により実行される演出（図２７５参照））の表示画像の一例である。図２９０（ｂ）に示すように、小当り遊技状態の終了インターバル時間においては、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタした後に扉が閉まるような扉演出が行われる。

【３９３２】

図２９０（ｃ－１）は、扉演出が行われた後に、小当り遊技状態の終了時に第２特別図柄の保留個数があるときに行われる演出（例えば、演出パターン１０２により実行される演出）の表示画像の一例である。図２９０（ｃ－１）に示すように、小当り遊技状態の終了時に第２特別図柄の保留個数があるときには、扉が開放され、第２の通常遊技状態における連続バトルの専用ステージ（演出ステージ１０）に移行することを報知する連続バトル突入演出が行われる。

【３９３３】

図２９０（ｃ－２）は、扉演出が行われた後に、小当り遊技状態の終了時に第２特別図柄の保留個数がないときに行われる演出（例えば、演出パターン１０１により実行される演出）の表示画像の一例である。図２９０（ｃ－２）に示すように、小当り遊技状態の終了時に第２特別図柄の保留個数がないときには、扉が開放され、第１の通常遊技状態における限定演出状態の海辺ステージ（演出ステージ２）に移行することを報知するステージチェンジ演出が行われる。

【３９３４】

（戦国タイムの終了）
次に、図２９１を参照して、戦国タイムが終了するときに行われる演出について説明する。図２９１は、第７のパチンコ遊技機における戦国タイムが終了するときの演出を説明する表示画像の一例である。
【３９３５】
図２９１（ａ）は、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態の最終変動時において、特別図柄の変動表示が開始されたときに行われる戦国タイム演出の表示画像の一例である。図２９１（ａ）に示すように、「演出ステージ３０」に対応して男性キャラクタと無地の背景とが表示され、表示領域の右下には縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が変動表示されている。
【３９３６】
図２９１（ｂ）は、特別図柄の抽選でハズレと判定され、特別図柄の変動表示が行われているときに行われる戦国タイムのリザルト演出（例えば、図柄演出パターンＦ１０～Ｆ１３、Ｆ２０～Ｆ２３により実行される演出（図２７０参照））の表示画像の一例である。図２９１（ｂ）に示すように、戦国タイムの遊技結果として、大当り回数の情報や遊技者に払い出された遊技球数を示す獲得ポイント等が表示され、特別図柄の変動表示の終了とともに、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄がバラバラの図柄で停止表示される。
【３９３７】
図２９１（ｃ－１）は、特別図柄の変動表示の終了したときに第２特別図柄の保留個数がある場合に、特別図柄の図柄確定表示中のときに行われる連続バトル突入演出の表示画像の一例である。図２９１（ｃ－１）に示すように、特別図柄の図柄確定表示中においては、第２の通常遊技状態における連続バトルの専用ステージ（演出ステージ１０）に移行することを報知する連続バトル突入演出が行われる。
【３９３８】
図２９１（ｃ－２）は、特別図柄の変動表示の終了したときに第２特別図柄の保留個数がない場合に、特別図柄の図柄確定表示中のときに行われる扉演出の表示画像の一例である。図２９１（ｃ－２）に示すように、特別図柄の図柄確定表示中においては、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタした後に扉が閉まるような扉演出が行われる。
【３９３９】
（連続バトルの演出）
次に、図２９２を参照して、第２の通常遊技状態の連続バトルの演出について説明する。図２９２は、第７のパチンコ遊技機における第２の通常遊技状態の連続バトルの演出を説明する表示画像の一例である。
【３９４０】
図２９２は、第２の通常遊技状態において第２特別図柄の抽選結果として２変動目に当りとなるときに、１変動目が図柄演出パターンＲ２（図２６７参照）による連続バトルの演出が実行され、２変動目が図柄演出パターンＲ１０、Ｒ１１（図２６７参照）による連続バトルの演出が実行される一例である。
【３９４１】
図２９２（ａ）は、第２の通常遊技状態の連続バトルの演出が開始されたときの表示画像の一例である。図２９２（ａ）に示すように、第２の通常遊技状態の連続バトルの演出においては、一例として、表示領域の右上に遊技者に右打ちを行わせるための操作指示画像と、表示領域の左側に第２特別図柄の変動表示回数に対応した１～３回戦表示画像と、表示領域の中央に闘技場を模した連続バトルの専用ステージ（演出ステージ１０）の背景とが表示されている。また、左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、連続バトルの演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。
【３９４２】
図２９２（ｂ）は、第２の通常遊技状態において１変動目の第２特別図柄の変動表示が

開始したときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図２９２（ｂ）に示すように、連続バトルの演出として、主人公キャラクタとライバルキャラクタとが登場して対決をする演出（図柄演出パターンＲ２による連続バトルの演出）が行われる。

【３９４３】

図２９２（ｃ）は、第２の通常遊技状態において１変動目の第２特別図柄の変動表示が終了するときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図２９２（ｃ）に示すように、連続バトルの演出結果として、対決の決着がつかないものの主人公キャラクタが優勢として引き分けになる演出が行われる。

【３９４４】

図２９２（ｄ）は、第２の通常遊技状態において２変動目の第２特別図柄の変動表示が開始したときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図２９２（ｄ）に示すように、連続バトルの演出として、主人公キャラクタとライバルキャラクタとが引き続き対決をする演出（図柄演出パターンＲ１０、Ｒ１１による連続バトルの演出）が行われる。

【３９４５】

図２９２（ｅ）は、第２の通常遊技状態において２変動目の第２特別図柄の変動表示が終了するときに行われる連続バトルの演出の表示画像の一例である。図２９２（ｅ）に示すように、連続バトルの演出結果として、対決の決着がつき、主人公キャラクタが勝利した演出が行われる。また、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が、全て同じ図柄で仮停止表示される。その後、全て同じ図柄で仮停止表示され主図柄が、表示領域の中央に大きく表示され、遊技者に大当りまたは小当りとなったことが報知されることになる。

【３９４６】

このように、第７のパチンコ遊技機では、第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態、第１の時短遊技状態、第２の時短遊技状態及び第３の時短遊技状態への移行を可能とし、各遊技状態に応じて適切な演出を行うので、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３９４７】

また、第７のパチンコ遊技機では、第１の通常遊技状態における先読み演出（保留変化予告、フラッシュ予告）において、図２７４等において説明したように、その遊技状況等に応じて先読み演出の実行の可否を決定しているので、先読み演出を適切なタイミングで実行し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３９４８】

また、第７のパチンコ遊技機では、イレギュラーな遊技態様で行われたときにも、そのイレギュラーな遊技態様による遊技状態の移行にあわせて、適切な演出パターンによる演出を実行していることから、遊技性の維持及び向上を図ることができる。

【３９４９】

また、第７のパチンコ遊技機では、図２４４等において説明したように、第２特別図柄の変動表示時間を極めて短い第１の変動表示時間に決定することにより第１の時短遊技状態を素早く終了させ、普通電動役物７１４６に関する普電用の規定個数を１個とし、第１の時短遊技状態の普通図柄の変動表示時間を第２特別図柄の第１の変動表示時間以上に設定したため、第２特別図柄の保留個数を記憶させない第１の時短遊技状態の制御を行うことができる。また、第２特別図柄の保留個数を記憶させる第２の時短遊技状態の制御を行うこともできる。

【３９５０】

また、第７のパチンコ遊技機では、図２８６等において説明したように、第１の時短遊技状態の戦国突入チャンスの演出においては、第２特別図柄の変動表示時間と図柄確定時間とにわたって演出を実行するので、演出の自由度を向上し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３９５１】

また、第７のパチンコ遊技機では、図２８８及び図２８９等において説明したように、

第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって行われる期間である「戦国タイム」において、同じ演出ステージに基づいた演出が行われるので、第２の時短遊技状態または第３の時短遊技状態から小当り遊技状態にわたって一連の演出のように実行させることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。さらに、戦国タイム演出においては、小当り開始演出パターン及びＶ通過演出パターンによって保留連ストック個数を示唆することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３９５２】

（その他）

上述の第７のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【３９５３】

また、第７のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【３９５４】

更に、上記［４．拡張例］は、第７のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【３９５５】

以下、本発明に関連する技術について付記する。

【３９５６】

＜付記：第６のパチンコ遊技機＞

〔背景技術〕

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させるもの（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機が知られている（所謂２種タイプの遊技機）。こうした大当り遊技状態に制御されると、遊技球の入球が容易となるような有利な開放態様（例えば、開放時間２９秒×１０ラウンド等）で大入賞口が開放され、当該大入賞口に入球した遊技球に対応する賞球（遊技球）が払い出し可能に構成されている。

【３９５７】

そして、特別図柄の抽選の結果に基づいて、遊技の興趣の向上を図るために、第１のリーチ演出（ロングリーチ、ＳＰリーチ）を行った後に、発展的に第２のリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ）を行う遊技機が知られている（特許文献１参照）。

【３９５８】

〔先行技術文献〕

〔特許文献〕

〔特許文献１〕特開２０１３－２３６８５０号公報

【３９５９】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

しかしながら、第１のリーチ演出や第２のリーチ演出等の関連性を高め、リーチ演出等の演出をさらに向上させることにより、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

【３９６０】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

【３９６１】

〔課題を解決するための手段〕
上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、所定の始動条件が成立すると識別図柄の変動表示を行うことが可能な遊技機であって、
前記識別図柄の変動表示が行われているときに所定の演出を行う演出実行手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６、演出用役物群５８及び演出ボタン装置６３１０を制御するサブ制御回路３００、サブＣＰＵ３０１）と、を備え、
前記演出実行手段は、
第１の演出（例えば、桜蓄積予告）を行うことにより第１の演出実行条件（例えば、極決戦への道アイコンの獲得）が成立すると、第２の演出（例えば、極決戦への道）を実行可能であり、
前記第１の演出とは異なる第３の演出（例えば、擬似連演出）を行うことにより第２の演出実行条件（例えば、５個のキャラアイコンの表示）が成立すると、第４の演出（例えば、決戦への道）を実行可能であり、
前記第２の演出と前記第４の演出とは、同種の特定の演出（例えば、１０個のキャラアイコンを集めることを目指す演出）を実行可能であることを特徴とする。
【３９６２】
好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、
前記第１の演出として、演出が段階的に進行する段階演出（例えば、桜蓄積予告）と、所定の発展情報（例えば、キャラアイコン）を表示することが可能な第１発展表示演出（例えば、キャラアイコン数を示す文字画像の「１人結集中」等を表示したり、西軍アイコン表示部等にアイコン表示画像が点灯表示されたりする演出）と行うことが可能であることが望ましい。
【３９６３】
好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、
前記第３の演出として、変動表示している前記識別図柄を一時的に仮停止表示させて、その仮停止表示させた前記識別図柄を再び変動表示させる擬似連演出を複数回行うことが可能であるとともに、前記擬似連演出を行うごとに、所定の発展情報（例えば、キャラアイコン）を表示することが可能な第２発展表示演出（例えば、１または複数のキャラアイコンが停止表示されたり、西軍アイコン表示部等にアイコン表示画像が点灯表示されたりする演出）を行うことが可能であることが望ましい。
【３９６４】
好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができる演出操作部（例えば、演出ボタン装置６３１０が有する第１演出操作部６３１１と、第２演出操作部６３１２）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記特定の演出として、遊技者に前記演出操作部への所定の操作回数の操作を行わせる操作演出（例えば、決戦への道または極決戦への道における１回操作演出）を行うことが可能であり、前記第２の演出における前記操作演出の操作回数の方が、前記第４の演出における前記操作演出の操作回数よりも、操作回数が多いことが望ましい。
【３９６５】
好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、
前記第２の演出または前記第４の演出を行うことにより第３の演出実行条件（例えば、キャラアイコンの１０個未満）が成立すると、第５の演出（例えば、対決リーチ）を実行可能であり、
前記特定の演出として、所定の発展情報を表示し、表示した発展情報に応じて進行していく発展進行演出（例えば、１０個のキャラアイコンを集めることを目指す演出）を行うことが可能であり、
前記第５の演出として、前記発展進行演出において進行して表示された前記発展情報と関連した発展演出（例えば、援護アイコンによる演出）を行うことが可能であることが望ましい。

【３９６６】
好適には、本発明に係る遊技機において、前記所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報に基づいて、遊技者にとって有利な第１の特別遊技（例えば、大当り遊技）の制御を行うか否かの判定を行う第１特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報に基づいて、前記第１の特別遊技よりも利益の低い第２の特別遊技（例えば、小当り遊技）の制御を行うか否かの判定を行う第２特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記第１特別遊技判定手段によって前記第１特別遊技の制御を行うと判定されることを条件に前記第１特別遊技の制御を行い、前記第２特別遊技判定手段によって前記第２特別遊技の制御を行うと判定されることを条件に前記第２特別遊技の制御を行う特別遊技制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記第１特別遊技判定手段及び前記第２特別遊技判定手段が判定を行うことができない状態で前記所定の始動条件が成立すると、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段（例えば、特別図柄始動記憶領域を有するメインＲＡＭ２０３）と、前記第１特別遊技判定手段及び前記第２特別遊技判定手段が判定を行うよりも前に、前記保留記憶手段に記憶された始動情報に基づいて、前記第１特別遊技または前記第２特別遊技の制御を行うか否かの判定を行うことが可能な事前判定手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、所定の演出期間にわたって事前演出（例えば、蓮の花予告）を行うことが可能な事前演出実行手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６、演出用役物群５８及び演出ボタン装置６３１０を制御するサブ制御回路３００、サブＣＰＵ３０１）と、を備え、
前記事前演出実行手段は、
前記所定の演出期間の間に、前記特別遊技制御手段によって前記第２の特別遊技の制御が行われたとしても、前記事前演出を継続して行うことが可能であることが望ましい。
【３９６７】
好適には、本発明に係る遊技機において、第１の始動条件または第２の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技の制御を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記特別遊技判定手段が判定を行うことができない状態で前記第１の始動条件が成立すると、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を第１の保留個数まで記憶することが可能な第１保留記憶手段（例えば、第１特別図柄始動記憶領域（１）～（４）を有するメインＲＡＭ２０３）と、前記特別遊技判定手段が判定を行うことができない状態で前記第２の始動条件が成立すると、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を第２の保留個数まで記憶することが可能な第２保留記憶手段（例えば、第２特別図柄始動記憶領域（１）及び（２）を有するメインＲＡＭ２０３）と、前記特別遊技判定手段が判定を行うよりも前に、前記第１保留記憶手段または前記第２保留記憶手段に記憶された始動情報に基づいて、前記特別遊技の制御を行うか否かの判定を行うことが可能な事前判定手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、保留事前演出（例えば、扇子予告）を行うことが可能な事前演出実行手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６、演出用役物群５８及び演出ボタン装置６３１０を制御するサブ制御回路３００、サブＣＰＵ３０１）と、を備え、
前記事前演出実行手段は、
前記第２保留記憶手段に所定の保留個数（例えば、２個）の始動情報が記憶されているときに、前記第１保留記憶手段に記憶された始動情報に基づいた保留事前演出を行うことが可能であることが望ましい。
【３９６８】
好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができる演出操作部（例えば、演出ボタン装置６３１０が有する第１演出操作部６３１１と、第

２演出操作部６３１２）と、前記演出操作部に対する操作を検出する操作検出手段（例えば、演出ボタン装置６３１０が有する第１～３操作部検出スイッチ）と、前記操作検出手段によって検出された操作を有効であるか無効であるかを判定する操作判定手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、を更に備え、

前記操作判定手段は、前記演出操作部に対する複数回の操作を受け付けることができる受付時間があるとき、前記受付時間の開示時期に設定された開始準備期間は、前記演出操作部に対する操作を無効と判定し、前記受付時間の終了時期に設定された終了準備期間は、前記演出操作部に対する操作を無効と判定し、前記開始準備期間の終了から終了準備期間の開始までに設定された操作有効期間は、前記演出操作部に対する操作を有効と判定するが、前記操作有効期間に検出された操作を有効と判定してから、次回の操作を有効と判定するまでの操作無効期間を設定可能であり、

前記操作無効期間は、前記操作有効期間に有効と判定された操作に基づく演出によって、異なる期間に設定されることが望ましい。

【３９６９】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができ、複数種類の操作態様を実行可能な演出操作部（例えば、演出ボタン装置６３１０）と、前記演出操作部を表示する操作表示演出（例えば、演出ボタン状態画像の表示）を行うことが可能な操作表示演出実行手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６、演出用役物群５８及び演出ボタン装置６３１０を制御するサブ制御回路３００、サブＣＰＵ３０１）と、を備え、

前記操作表示演出実行手段は、操作すべき前記演出操作部の操作態様の変化に応じて、前記操作表示演出を行うことが望ましい。

【３９７０】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者が演出に対する操作を行うことができ、複数種類の操作態様を実行可能な演出操作部（例えば、演出ボタン装置６３１０）と、遊技者によって所定の遊技が行われたときから所定時間が経過したことを含む所定条件が成立すると、前記演出操作部の操作態様を初期の操作態様に戻す操作態様復帰手段（例えば、ボタン制御回路３１０、サブ制御回路３００及びサブＣＰＵ３０１）と、を備えることが望ましい。

【３９７１】

好適には、本発明に係る遊技機において、第１の始動条件が成立すると、第１報知図柄（例えば、第１特別図柄）の変動表示を開始させ、所定の変動時間が経過すると、第１報知図柄を所定の停止態様で停止表示させる第１報知図柄表示制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、第２の始動条件が成立すると、第２報知図柄（例えば、第２特別図柄）の変動表示を開始させ、所定の変動時間が経過すると、第２報知図柄を所定の停止態様で停止表示させる第２報知図柄表示制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、前記第１報知図柄表示制御手段によって特定の停止態様で第１報知図柄が停止表示されるか、前記第２報知図柄表示制御手段によって特定の停止態様で第２報知図柄が停止表示されると、通常遊技状態から特定遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、遊技に関する外部情報を所定の外部装置に出力する外部情報出力手段（例えば、外部端子板１８４）と、を備え、

前記第１報知図柄表示制御手段による第１報知図柄の変動表示と、前記第２報知図柄表示制御手段による第２報知図柄の変動表示とを並行して実行可能であり、

前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第１報知図柄及び前記第２報知図柄の停止表示が所定回数行われると、前記特定遊技状態から前記通常遊技状態を制御し、

前記外部情報出力手段は、前記遊技状態制御手段によって前記特定遊技状態が制御されてから前記通常遊技状態が制御されるまでの出力期間に特定の外部情報（例えば、外部情報３）を継続して出力することに加え、前記特定遊技状態が制御されている場合に前記第１報知図柄表示制御手段による第１報知図柄の変動表示が開始された場合には、第１報知

図柄の停止表示が行われるまでの第１追加期間と、前記特定遊技状態が制御されている場合に前記第２報知図柄表示制御手段による第２報知図柄の変動表示が開始された場合には、第２報知図柄の停止表示が行われるまでの第２追加期間とでも、前記特定外部情報を継続して出力することが望ましい。

【３９７２】

また、「発展情報」とは、遊技や演出が進行する際に表示される情報であり、これから進行する演出内容が示された文字情報、所定のキャラクタが表示されたキャラアイコン情報、表示されたキャラアイコンの個数を表示する個数情報、既に行われた擬似連回数を表示する回数情報、これから進行する演出までの時間情報等の情報であり、数字、文字、図形、記号等からなる発展図柄を意味するものである。

【３９７３】

〔発明の効果〕

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３９７４】

＜付記：第７のパチンコ遊技機（その１）＞

〔背景技術〕

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂２種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回動され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンと称される回胴式遊技機）も知られている。

【３９７５】

また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特許文献１参照）。

【３９７６】

〔先行技術文献〕

〔特許文献〕

〔特許文献１〕特開２０１３－５９６８２号公報

【３９７７】

〔発明の概要〕

〔発明が解決しようとする課題〕

そして、遊技機の遊技状態や遊技状況等に応じて適切な演出を行い、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

【３９７８】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【３９７９】

〔課題を解決するための手段〕

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）は、

識別図柄の可変表示を実行可能な遊技機において、

所定の演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２及びＬＥＤ群４６を制御するサブ制御回路３００、サブＣＰＵ３０１）と、遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、を備

え、
前記遊技状態制御手段は、前記識別図柄の可変表示の実行結果が特別条件を満たす場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態）に移行可能であるとともに、前記識別図柄の可変表示を実行可能な遊技状態として、通常遊技状態（例えば、第１の通常遊技状態）と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、第１～３の時短遊技状態及び第２の通常遊技状態）との遊技状態を少なくとも制御可能であり、
前記演出実行手段は、前記通常遊技状態においては、複数種類の通常演出のうち一の通常演出（例えば、左打ちのときに行われるノーマルリーチ等の演出）を実行可能であり、前記特定遊技状態においては、複数種類の特定演出のうち一の特定演出（例えば、右打ちのときに行われるボスバトル演出、戦国タイム演出、連続バトルの演出等）を実行可能であることを特徴とする。
【３９８０】
好適には、本発明に係る遊技機は、
前記複数種類の通常演出は、前記特別条件を満たす前記識別図柄の可変表示にて実行され得る複数種類の当該通常演出（例えば、当該変動におけるウィンドウ予告やノーマルリーチ等の演出）と、前記特別条件を満たす前記識別図柄の可変表示よりも前の前記識別図柄の可変表示にて実行され得る複数種類の事前通常演出（例えば、事前変動における先読み演出）と、を少なくとも含むことが望ましい。
【３９８１】
好適には、本発明に係る遊技機は、
前記複数種類の事前通常演出は、第１の事前通常演出（例えば、始動口への入賞時のフラッシュ予告等）と、第２の事前通常演出（例えば、保留変化予告等）と、を少なくとも含み、
前記演出実行手段は、前記事前通常演出の開始時期（例えば、始動口への入賞時）に所定条件が成立している場合には、前記第１の事前通常演出を実行しない一方で、前記第２の事前通常演出を実行可能であることが望ましい。
【３９８２】
好適には、本発明に係る遊技機は、
前記演出実行手段は、前記事前通常演出の開始時期に前記所定条件とは異なる特定条件（例えば、共通禁止条件１である「第２特別図柄の保留個数があるとき」等）が成立している場合には、前記第１の事前通常演出及び前記第２の事前通常演出のいずれの演出も実行しないことが望ましい。
【３９８３】
好適には、本発明に係る遊技機は、
前記特定遊技状態（例えば、第２の時短遊技状態）は、通常表示状態（例えば、男性キャラクタステージ、または女性キャラクタステージ）と、前記通常表示状態と表示状態が異なる特殊表示状態（例えば、保留連ストック個数を示唆するプレミアステージ）と、のうち少なくとも何れか一方の表示状態が実行され得る遊技状態であり、前記特定演出は、前記複数種類の特定演出のうち特殊の特定演出（例えば、プレミアステージの背景表示態様による演出）を含み、前記演出実行手段は、前記通常表示状態においては、前記特殊の特定演出を実行可能である一方で、前記特殊表示状態においては、前記特殊の特定演出を実行しないことが望ましい。
【３９８４】
好適には、本発明に係る遊技機は、
前記特定遊技状態は、前記特別遊技状態の終了後に実行され得る第１特定遊技状態（例えば、第２の時短遊技状態）と、前記第１特定遊技状態とは異なる第２特定遊技状態（例えば、第２の通常遊技状態）と、を少なくとも含み、
前記演出実行手段は、演出状態を定めた複数種類の演出モードのいずれかを実行する演出モード実行手段と、前記演出モード実行手段により実行される前記演出モードを選択す

る演出モード選択手段と、を有し、
　前記演出モード実行手段は、前記第１特定遊技状態においては、少なくとも第１特定演出モード（例えば、男性キャラクタステージ）と前記第１特定演出モードとは異なる第２特定演出モード（例えば、女性キャラクタステージ）とが含まれた複数の特定演出モードの中からいずれかの演出モードを実行可能であり、
　前記演出モード選択手段は、所定の選択条件が成立している場合に、少なくとも前記第１特定演出モードと前記第２特定演出モードとのいずれかの演出モードを遊技者により選択可能にすることが望ましい。
【３９８５】
　好適には、本発明に係る遊技機は、
　前記所定の選択条件は、前記第２特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合に、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態にて成立し得る一方で、前記第１特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合に、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態にて成立し得ないことが望ましい。
【３９８６】
　好適には、本発明に係る遊技機は、
　前記演出モード実行手段は、前記第１特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件を満たしたときに実行されている演出モードを、前記特別遊技状態の終了後の前記第１特定遊技状態にて継続して実行することが望ましい。
【３９８７】
　好適には、本発明に係る遊技機は、
　所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報が前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、
　前記演出実行手段は、前記特別遊技状態において、前記保留記憶手段に前記特別条件を満たす始動情報が記憶されている場合に特別演出（例えば、Ｖ通過演出パターンによる保留連ストック個数の表示）を実行可能であり、前記第１特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態において、前記特別演出を実行可能である一方で、前記第２特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件に基づき移行した特別遊技状態において、前記保留記憶手段に前記特別条件を満たす始動情報が記憶されている場合であっても、前記特別演出を実行しないことが望ましい。
【３９８８】
　好適には、本発明に係る遊技機は、
　前記所定条件が成立し得るパターンとして、前記事前通常演出の開始時期に実行されている前記識別図柄の可変表示の実行状態に応じて成立し得る第１の所定条件成立パターン（例えば、第１禁止条件３である「第１特別図柄の変動表示開始から５００ｍｓ以内に第１始動口に入賞したとき」等）と、前記事前通常演出の開始時期に前記識別図柄の可変表示が実行されていないときに成立し得る第２の所定条件成立パターン（例えば、第１禁止条件４である「デモ表示中に第１始動口に入賞したとき」）と、を少なくとも含むことが望ましい。
【３９８９】
　好適には、本発明に係る遊技機は、
　前記識別図柄の可変表示の実行として、前記識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後に、前記識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる識別図柄可変表示制御手段と、少なくとも前記識別図柄の変動時間を決定するための変動パターンが複数規定された複

数種類の変動パターンテーブルの中から、いずれかの変動パターンテーブルに切り替える変動パターンテーブル切替手段と、前記変動パターンテーブル切替手段によって切り替えられた変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定し、決定した変動パターンに基づいて前記識別図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段と、を備え、

前記特定条件が成立し得るパターンとして、前記事前通常演出の開始時期に実行されている前記識別図柄の可変表示にて所定の通常演出が実行されている場合に成立し得る第１の特定条件成立パターン（例えば、共通禁止条件４，５である「全回転演出の表示中、既に同じ先読み演出が実行中のとき」等）と、前記事前通常演出の開始時期に前記変動パターンテーブル切替手段によって変動パターンテーブルの切り替えが行われる所定回数後、又は所定回数前であった場合に成立し得る第２の特定条件成立パターン（例えば、共通禁止条件３である「ステージ切り替え後の前後５回の変動表示以内のとき」）と、を含むことが望ましい。

【３９９０】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記識別図柄は、第１の始動条件が成立した場合に可変表示し得る第１識別図柄と、前記第１の始動条件とは異なる第２の始動条件が成立した場合に可変表示し得る前記第１識別図柄とは異なる第２識別図柄と、を含み、前記第１識別図柄の可変表示の実行として、前記第１識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後に、前記第１識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる第１識別図柄可変表示制御手段と、前記第２識別図柄の可変表示の実行として、前記第２識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後に、前記第２識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる第２識別図柄可変表示制御手段と、を備え、

前記特定条件が成立し得るパターンとして、前記事前通常演出の開始時期に実行されている前記識別図柄の可変表示が、前記第２識別図柄可変表示制御手段によって前記第２識別図柄の可変表示されているときに成立し得る第３の特定条件成立パターン（例えば、共通禁止条件２である「第２特別図柄の制御期間中（第２特別図柄の可変表示中）のとき」等）と、を含むことが望ましい。

【３９９１】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記特定遊技状態において、前記複数種類の特定演出のうち所定の特定演出を実行可能であり、前記所定の特定演出は、所定の演出条件が成立している場合に前記識別図柄の変動表示と停止表示とに跨って実行可能な演出であることが望ましい。

【３９９２】

〔発明の効果〕

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【３９９３】

＜付記：第７のパチンコ遊技機（その２）＞

〔背景技術〕

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂２種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回動され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンと称される回胴式遊技機）も知られている。

【３９９４】

また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられてい

る（特許文献１参照）。
【３９９５】
〔先行技術文献〕
〔特許文献〕
〔特許文献１〕特開２０１３－５９６８２号公報
【３９９６】
〔発明の概要〕
〔発明が解決しようとする課題〕
そして、遊技機の遊技性に応じた適切な遊技状態を設定したり、適切な処理をしたりして遊技性の維持及び向上を図ることが望まれていた。
【３９９７】
本発明の目的は、遊技性の維持及び向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。
【３９９８】
〔課題を解決するための手段〕
上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、
第１識別図柄（例えば、第１特別図柄）と第２識別図柄（例えば、第２特別図柄）との少なくともいずれかの識別図柄を所定の変動時間まで変動表示させた後、前記識別図柄を所定の停止態様で停止表示させる識別図柄可変表示制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、所定の演出を実行する演出実行手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２及びＬＥＤ群４６を制御するサブ制御回路３００、サブＣＰＵ３０１）と、遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、前記第１識別図柄と前記第２識別図柄との少なくともいずれかの識別図柄の停止態様が特別条件を満たす場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態）に移行可能であるとともに、前記識別図柄の変動表示を実行可能な遊技状態として、通常遊技状態（例えば、通常遊技状態）と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）との遊技状態を少なくとも備えており、
前記通常遊技状態は、第１通常遊技状態（例えば、第１の通常遊技状態）と、前記第１通常遊技状態とは異なる第２通常遊技状態（例えば、第２の通常遊技状態）と、を含み、
前記特定遊技状態は、第１特定遊技状態（例えば、第１の時短遊技状態）と、前記第１特定遊技状態とは異なる第２特定遊技状態（例えば、第２の時短遊技状態）と、前記第１特定遊技状態及び前記第２特定遊技状態とは異なる第３特定遊技状態（例えば、第３の時短遊技状態）と、を含み、
前記遊技状態制御手段は、前記識別図柄の変動表示が行われた変動回数が予め定められた特定回数に達した場合に、前記通常遊技状態から前記第３特定遊技状態に移行可能であることを特徴とする。
【３９９９】
好適には、本発明に係る遊技機は、
前記第１通常遊技状態は、前記第１識別図柄を主として変動表示する遊技状態であり、
前記第２通常遊技状態は、前記第２識別図柄を主として変動表示する遊技状態であり、
前記第１特定遊技状態、前記第２特定遊技状態及び前記第３特定遊技状態のうち少なくとも何れか一つは、前記第２識別図柄を主として変動表示する遊技状態であることが望ましい。
【４０００】
好適には、本発明に係る遊技機は、
前記遊技状態制御手段は、前記第１特定遊技状態又は前記第２特定遊技状態の終了後に、前記第２通常遊技状態に移行可能であり、前記第２通常遊技状態の終了後に、前記第１通常遊技状態に移行可能であることが望ましい。

【４００１】
好適には、本発明に係る遊技機は、
前記識別図柄可変表示制御手段は、前記第１特定遊技状態において、前記第１識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たさないこと（例えば、ハズレ）になる前記第１識別図柄を変動表示させるときには、第１の変動時間（例えば、０．２秒）により前記第１識別図柄を変動表示させ、前記第１識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当りまたは小当りの場合）になる前記第１識別図柄を変動表示させるときには、前記第１の変動時間よりも長い第２の変動時間（例えば、８９秒）により前記第１識別図柄を変動表示させ、前記第２識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当りまたは小当りの場合）になる前記第２識別図柄を変動表示させるときには、前記第１の変動時間以上、且つ、前記第２の変動時間以下の変動時間（例えば、０．２秒）により前記第２識別図柄を変動表示させることが可能であることが望ましい。
【４００２】
好適には、本発明に係る遊技機は、
前記識別図柄可変表示制御手段は、前記第２特定遊技状態において、前記第２識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当りまたは小当りの場合）になる前記第２識別図柄を変動表示させるときには、第３の変動時間（例えば、２秒）と、第３の変動時間よりも長い第４の変動時間（例えば、５秒または１２秒）と、を含む何れかの変動時間により前記第２識別図柄を変動表示させることが可能であり、前記第１識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすこと（例えば、大当りまたは小当りの場合）になる前記第１識別図柄を変動表示させるときには、前記第３の変動時間により前記第１識別図柄を変動表示させることが可能である一方で、前記第４の変動時間により前記第１識別図柄を変動表示させないようにすることが可能であり、
前記演出実行手段は、前記第２識別図柄が前記第３の変動時間により変動表示するときと、前記第１識別図柄が前記第４の変動時間により変動表示するときにおいて、同一の演出（例えば、装飾図柄の演出としての通常変動態様の演出）を実行可能であることが望ましい。
【４００３】
好適には、本発明に係る遊技機は、
前記識別図柄可変表示制御手段は、前記変動回数が前記特定回数に達するときに前記第２識別図柄を変動表示させる場合には、前記第２識別図柄の停止態様に関わらず同一の第５の変動時間（例えば、１５秒）により前記第２識別図柄を変動表示させることが可能であり、
前記演出実行手段は、前記変動回数が前記特定回数に達するときに前記第２識別図柄を変動表示させる場合には、前記第２識別図柄が前記第５の変動時間により変動表示しているときに、前記第２識別図柄が前記第５の変動時間により変動表示しているときに、前記第２識別図柄の停止態様が前記特別条件を満たすことになるときと前記特別条件を満たさないときとで、異なる演出（例えば、カード演出または扉演出）を実行可能であることが望ましい。
【４００４】
好適には、本発明に係る遊技機は、
所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された前記始動情報に基づいて、前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、
前記演出パターン決定手段は、前記第２通常遊技状態においては、前記保留記憶手段に記憶されている前記特別条件を満たす始動情報の個数、及び前記特別条件判定手段による判定結果に応じて、異なる演出パターンを決定可能であることが望ましい。
【４００５】
好適には、本発明に係る遊技機は、

前記演出実行手段は、演出の終了時間が規定されていない特殊演出（例えば、扉演出）を実行可能であることが望ましい。

【４００６】

好適には、本発明に係る遊技機は、

所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された前記始動情報に基づいて、前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記遊技状態制御手段が前記特定遊技状態のうち前記第１特定遊技状態又は前記第２特定遊技状態のうち少なくともいずれか一方の特定遊技状態を制御しており、当該制御している前記少なくともいずれか一方の特定遊技状態の終了条件が成立するときに前記第１識別図柄が変動表示する場合に、前記保留記憶手段に前記第２識別図柄に対応する始動情報が記憶されていると、前記第２通常遊技状態へ移行するための第１の移行演出（例えば、連続バトル突入演出）を実行可能であり、前記保留記憶手段に前記第２識別図柄に対応する始動情報が記憶されていないと、前記第１の移行演出を実行することなく前記特殊演出（例えば、扉演出）を実行可能であることが望ましい。

【４００７】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記演出実行手段は、前記遊技状態制御手段が前記第３特定遊技状態を制御しており、当該制御している前記第３特定遊技状態の終了条件が成立するときに前記第１識別図柄が変動表示する場合には、前記第１識別図柄の変動表示の開始のときに前記特殊演出を実行可能であり、前記第１識別図柄の停止表示とともに当該特殊演出の実行を終了可能であることが望ましい。

【４００８】

好適には、本発明に係る遊技機は、

所定の始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段によって取得された前記始動情報に基づいて、前記特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記始動情報取得手段によって取得された始動情報を所定の保留個数まで記憶することが可能な保留記憶手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）の制御が行われているときに特定条件が成立しなかった場合（例えば、Ｖ入賞口を通過しなかったとき）には、前記特殊演出を実行可能であり、前記保留記憶手段に前記第２識別図柄に対応する始動情報が記憶されていると、当該特殊演出の終了後に前記第２通常遊技状態へ移行するための第１の移行演出（例えば、連続バトル突入演出）を実行し、前記保留記憶手段に前記第２識別図柄に対応する始動情報が記憶されていないと、当該特殊演出の終了後に第１通常遊技状態へ移行するための第２の移行演出（例えば、ステージチェンジ演出）を実行することが望ましい。

【４００９】

好適には、本発明に係る遊技機は、

前記識別図柄を停止表示させる停止時間を決定する停止時間決定手段を備え、

前記停止時間決定手段は、前記通常遊技状態においては第１の停止時間（例えば、５４０ｍｓ）を決定し、前記特定遊技状態においては前記第１の停止時間よりも長い第２の停止時間（例えば、８９０００ｍｓまたは１５０００ｍｓ）を決定可能であることが望ましい。

【４０１０】

好適には、本発明に係る遊技機は、

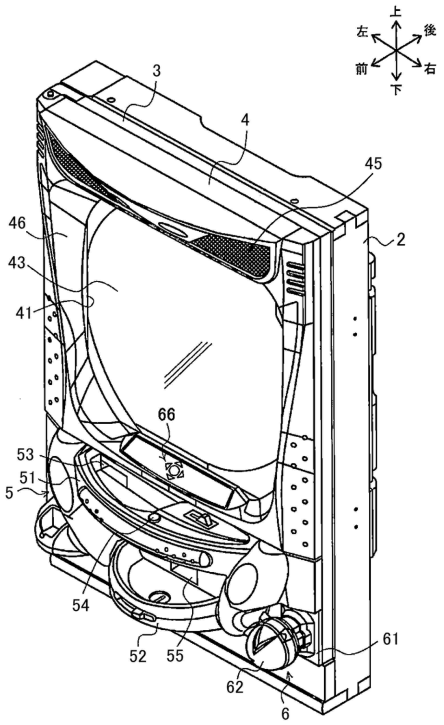
前記識別図柄を変動表示させる変動時間を決定する変動時間決定手段と、前記識別図柄を停止表示させる停止時間を決定する停止時間決定手段と、を備え、

前記停止時間決定手段は、前記特定遊技状態においては前記変動時間決定手段によって決定される変動時間以上の特定の停止時間（例えば、８９０００ｍｓ）を決定可能である

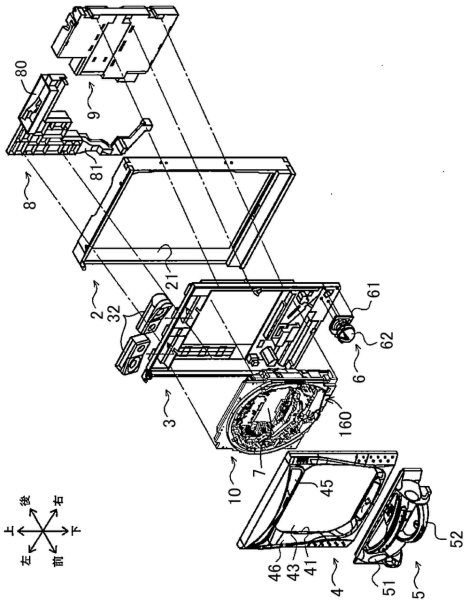
ことが望ましい。
【４０１１】
好適には、本発明に係る遊技機は、
前記識別図柄を停止表示させる停止時間を決定する停止時間決定手段を備え、
前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態において終了条件が成立すると、当該特定遊技状態から前記通常遊技状態に移行可能であり、前記停止時間決定手段は、前記特定遊技状態において前記終了条件が成立するときと前記終了条件が成立しないときとで異なる停止時間（例えば、８９０００ｍｓまたは５４０ｍｓ）を決定可能であることが望ましい。
【４０１２】
〔発明の効果〕
本発明によれば、遊技性の維持及び向上を図ることができる。
【符号の説明】
【４０１３】
７　　表示装置
２０１　メインＣＰＵ
２０２　メインＲＯＭ
２０３　メインＲＡＭ
３０１　サブＣＰＵ
３１０　ボタン制御回路
７０１０　遊技盤ユニット
７１００　遊技パネル
７１２０　第１始動口
７１２６　通過ゲート
７１３１　第１大入賞口
７１４０　第２始動口
７１５１　第２大入賞口
７１５６　Ｖ入賞口

【図面】

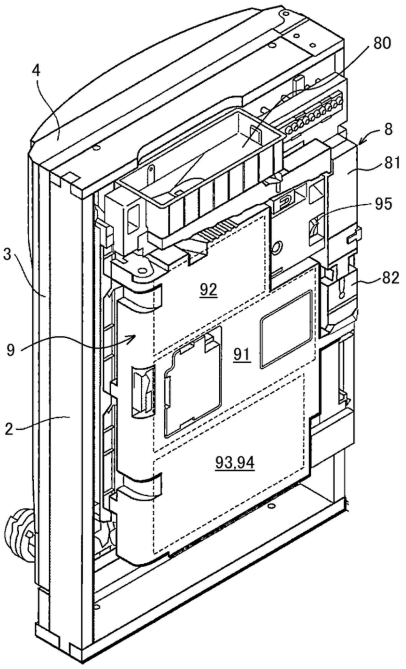
【図１】


上
後
左
前
右
下
3
4
45
46
2
43
41
66
53
51
5
54
52
55
62
6
61

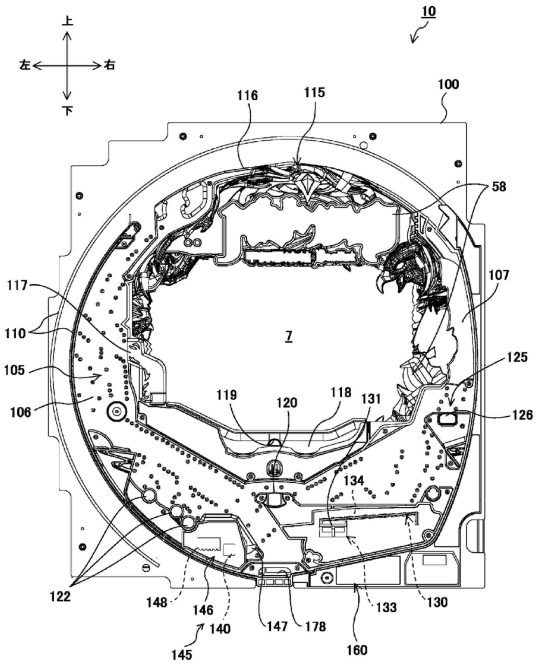
【図２】


80
9
81
8
21
2
32
61
62
6
3
160
7
10
45
52
後
右
上
下
左
前
46
43
41
4
51
5

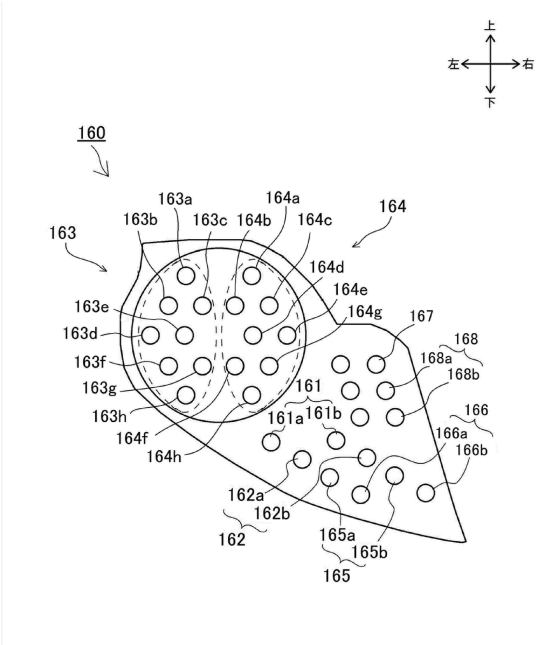
【図３】


80
4
8
81
95
3
92
82
9
91
2
93,94

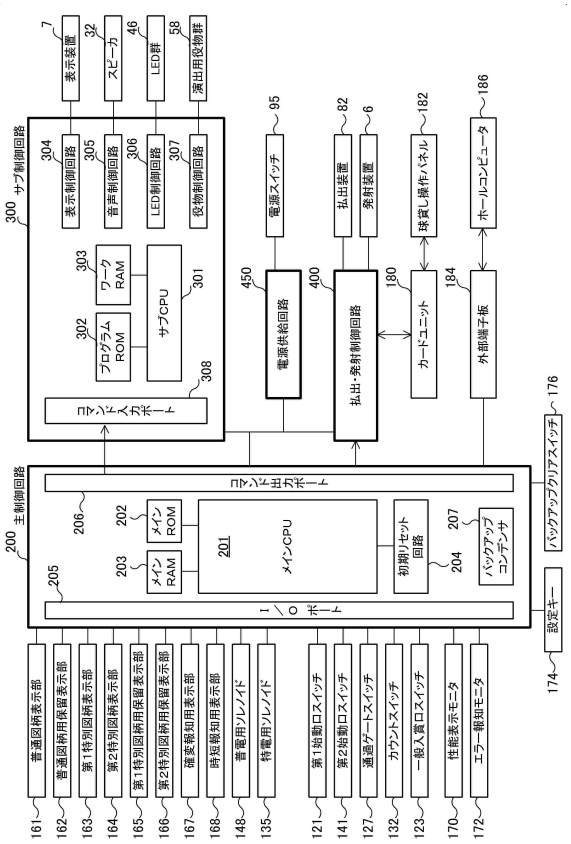
【図４】


10
上
左
右
下
116
115
100
58
107
117
7
110
105
125
106
119
120
118
131
126
134
122
148
146
140
145
147
178
160
133
130

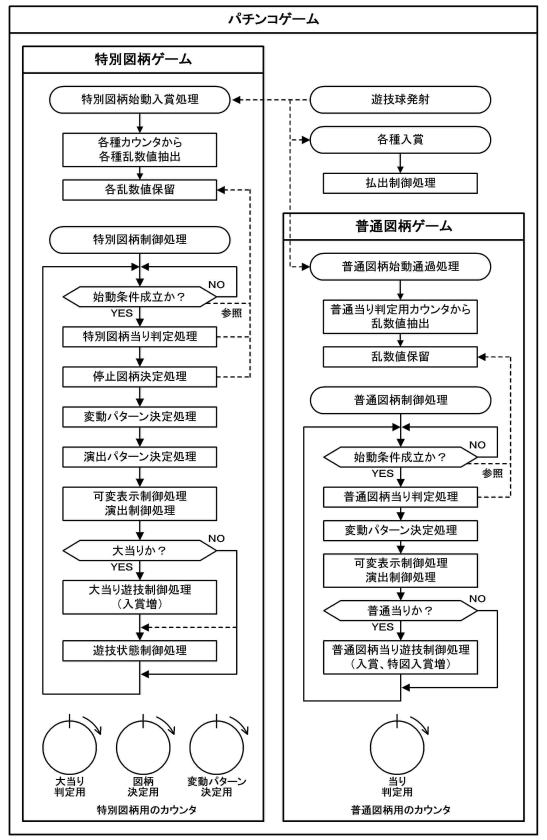
【図５】


上
左
右
下
160
163
163a
163b
163c
164a
164b
164c
164
164d
164e
164g
167
168
168a
168b
163e
163d
163f
163g
161
163h
161a
161b
166
166a
166b
164f
164h
162a
162b
162
165a
165b
165

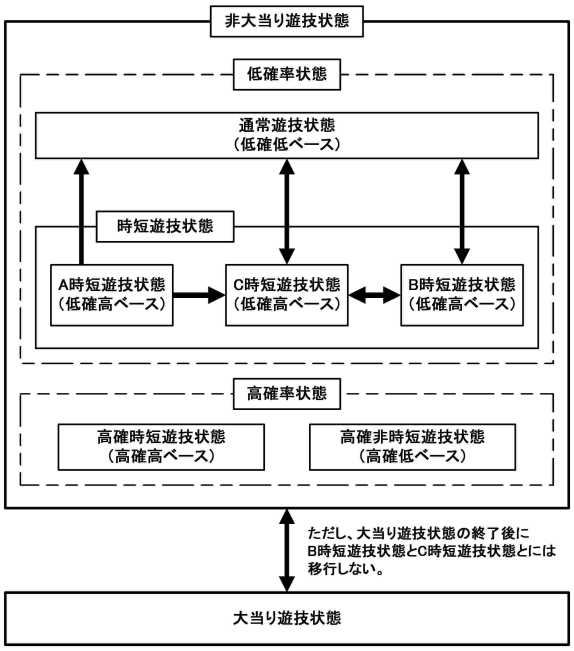
【図６】


表示装置
スピーカ
LED群
演出用役物群
サブ制御回路
表示制御回路
音声制御回路
LED制御回路
役物制御回路
電源スイッチ
払出装置
発射装置
球貸し操作パネル
ホールコンピュータ
ワークRAM
プログラムROM
サブCPU
電源供給回路
払出・発射制御回路
カードユニット
外部端子板
タイマ
主制御回路
メインROM
メインRAM
メインCPU
初期リセット回路
バックアップコンデンサ
I/Oポート
バックアップクリアスイッチ
設定キー
普通図柄表示部
普通図柄用保留表示部
第1特別図柄表示部
第2特別図柄表示部
第1特別図柄用保留表示部
第2特別図柄用保留表示部
確変報知用表示部
時短報知用表示部
音電用ソレノイド
特電用ソレノイド
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
通過ゲートスイッチ
カウントスイッチ
一般入賞口スイッチ
性能表示モニタ
エラー報知モニタ

【図７】


パチンコゲーム
特別図柄ゲーム
特別図柄始動入賞処理
各種カウンタから各種乱数値抽出
各乱数値保留
特別図柄制御処理
始動条件成立か？
NO
YES
参照
特別図柄当り判定処理
停止図柄決定処理
変動パターン決定処理
演出パターン決定処理
可変表示制御処理
演出制御処理
大当りか？
NO
YES
大当り遊技制御処理（入賞増）
遊技状態制御処理
大当り判定用
図柄決定用
変動パターン決定用
特別図柄用のカウンタ
遊技球発射
各種入賞
払出制御処理
普通図柄ゲーム
普通図柄始動通過処理
普通当り判定用カウンタから乱数値抽出
乱数値保留
普通図柄制御処理
始動条件成立か？
NO
YES
参照
普通図柄当り判定処理
変動パターン決定処理
可変表示制御処理
演出制御処理
普通当りか？
NO
YES
普通図柄当り遊技制御処理（入賞、特図入賞増）
当り判定用
普通図柄用のカウンタ

【図８】


非大当り遊技状態
低確率状態
通常遊技状態（低確低ベース）
時短遊技状態
A時短遊技状態（低確高ベース）
C時短遊技状態（低確高ベース）
B時短遊技状態（低確高ベース）
高確率状態
高確時短遊技状態（高確高ベース）
高確非時短遊技状態（高確低ベース）
ただし、大当り遊技状態の終了後にB時短遊技状態とC時短遊技状態とには移行しない。
大当り遊技状態

【図９】

設定値毎の確率（概算）を示すテーブル

特別図柄の種類	当りの種類	確変フラグ	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	—	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160
第2特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	—	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240

【図１０】

特別図柄の当り判定テーブル（設定1の場合の例）

特別図柄の種類	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	判定値データ
第1特別図柄	0	幅409（0-408）	1/160	時短当り判定値データ
		幅205（409-613）	1/319	大当り判定値データ
		幅64922（614-65535）	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409（0-408）	1/160	時短当り判定値データ
		幅851（409-1259）	1/77	大当り判定値データ
		幅64276（1260-65535）	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273（0-272）	1/240	時短当り判定値データ
		幅205（273-477）	1/319	大当り判定値データ
		幅65058（478-65535）	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅273（0-272）	1/240	時短当り判定値データ
		幅851（273-1123）	1/77	大当り判定値データ
		幅64412（1124-65535）	1/1.02	ハズレ判定値データ

【図１１】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	70/100	z0	zA1
		70～96	27/100	z1	
		97～99	3/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0～9	10/100	z3	zA3
		10～59	50/100	z4	zA4
		60～99	40/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	97/100	z7	zA6
		97～99	3/100	z8	zA7
	大当り判定値データ	0～59	60/100	z9	zA8
		60～99	40/100	z10	zA9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z11	zA10

【図１２】

（A）特別図柄停止態様決定テーブル

選択図柄コマンド	第1特別図柄								第2特別図柄							
	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
z0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z3	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z4	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z5	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z7	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
z8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
z9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
z10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
z11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

（B）装飾図柄停止態様決定テーブル

図柄指定コマンド	装飾図柄の停止態様 ※			備考	
	左図柄	中図柄	右図柄	装飾図柄の停止態様の説明	選択図柄コマンド
zA1	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄かつ中図柄が時短図柄	z0
					z1
zA2	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄かつ中図柄が時短図柄	z2
zA3	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z3
zA4	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z4
					z5
zA5	6	1	4	ばらけ目	z6
zA6	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄かつ中図柄が時短図柄	z7
zA7	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄かつ中図柄が時短図柄	z8
zA8	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z9
zA9	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z10
zA10	6	1	4	ばらけ目	z11

※「装飾図柄の停止態様」の欄に示される停止態様は例示

【図１３】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	―	―	―	1	10
z1	―	―	―	1	50
z2	―	―	―	1	100
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	―	1	200
z6	―	―	―	―	―
z7	―	―	―	1	50
z8	―	―	―	1	100
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	―	1	300
z11	―	―	―	―	―

【図１４】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	―	―	―	1	50
z1	―	―	―	1	100
z2	―	―	―	1	200
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	―	1	50
z6	―	―	―	―	―
z7	―	―	―	1	100
z8	―	―	―	1	200
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	―	1	50
z11	―	―	―	―	―

【図１５】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	―	―	0～4	01H	83H01H	95000	―	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	65000	―	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	―	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	―	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	―	―	0～4	04H	83H04H	95000	―	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	―	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	―	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	―	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	―	時短当り系ノーマルリーチ
				15～22	0DH	83H0DH	65000	―	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	―	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	―	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
				56～75	12H	83H12H	30000	―	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	―	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			26～249	0～69	17H	83H17H	13000	―	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	―	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
		1	0～25	0～19	0CH	83H0CH	13000	―	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	83H0DH	65000	―	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	83H0FH	13000	―	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	―	大当り系リーチB
				60～89	12H	83H12H	30000	―	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	―	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	83H1AH	3000	―	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	―	短縮変動B
第2特別図柄	時短当り	―	―	0～14	01H	84H01H	95000	―	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	―	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	―	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	―	共通リーチB
	大当り	―	―	0～14	04H	84H04H	95000	―	大当り系リーチA
				15～29	05H	84H05H	75000	―	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	―	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	―	共通リーチB
	ハズレ	0	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	―	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	―	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	―	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	―	大当り系リーチB
				60～89	26H	84H26H	30000	―	共通ノーマルリーチ
				90～99	27H	84H27H	105000	―	共通リーチB
			26～249	0～69	28H	84H28H	13000	―	通常変動A
				70～99	29H	84H29H	8000	―	通常変動B
		1	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	―	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	―	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	―	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	―	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	―	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	―	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	84H1AH	3000	―	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	―	短縮変動B

【図１６】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100（0～99）	選択率（概算）	当落判定値データ
非時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99（0-98）	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1（99）	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ

【図１７】

普通図柄判定テーブル

時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	普通図柄当り時選択図柄コマンド
非時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
		30～69	40/100	fz2
		70～99	30/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz4
		30～69	40/100	fz5
		70～99	30/100	fz6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz7
		30～69	40/100	fz8
		70～99	30/100	fz9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－

【図１８】

普通図柄当り種類決定テーブル

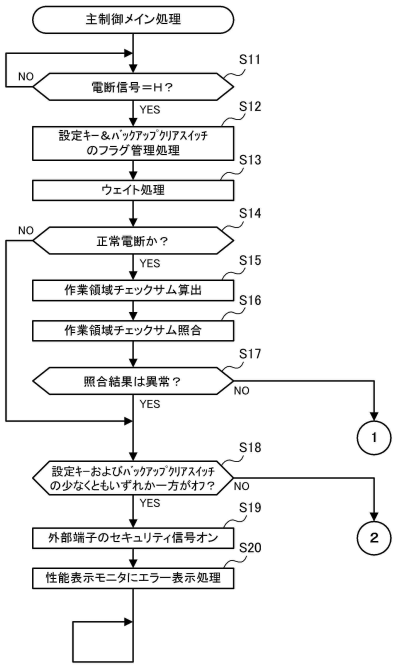
普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通電動役物開放パターン	普通電動役物開放パターンコマンド	普通電動役物開放パターン（msec）		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	－	－
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000
fz2	03H	91H03H	2500	200	2500
fz3	04H	91H04H	3000	200	3000
fz4	05H	92H05H	2500	－	－
fz5	06H	92H06H	2000	600	2000
fz6	07H	92H07H	2500	600	2500
fz7	05H	93H05H	2500	－	－
fz8	06H	93H06H	2000	600	2000
fz9	07H	93H07H	2500	600	2500

【図１９】

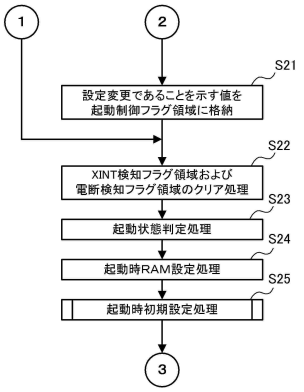
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）
非時短遊技状態	0～99	01H	85H01H	300000
A時短遊技状態	0～89	02H	86H02H	500
	90～99	03H	86H03H	800
B時短遊技状態	0～39	02H	87H02H	500
	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～39	02H	88H02H	500
	40～79	04H	88H04H	1000
	80～99	05H	88H05H	1500

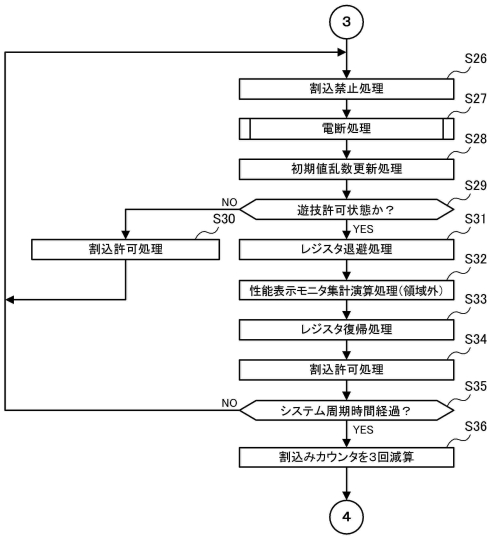
【図２０】



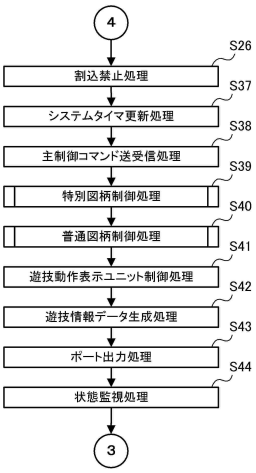
【図２１】



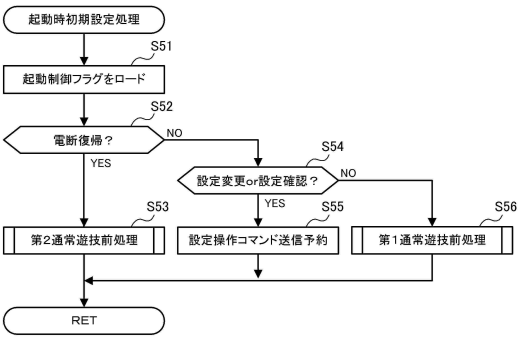
【図２２】



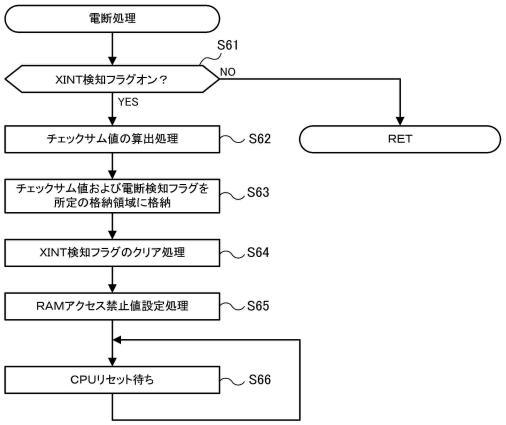
【図２３】



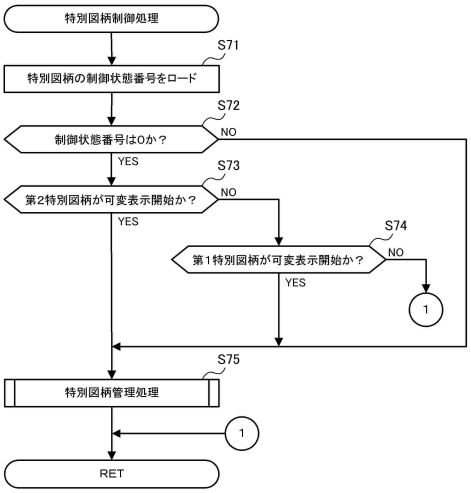
【図２４】



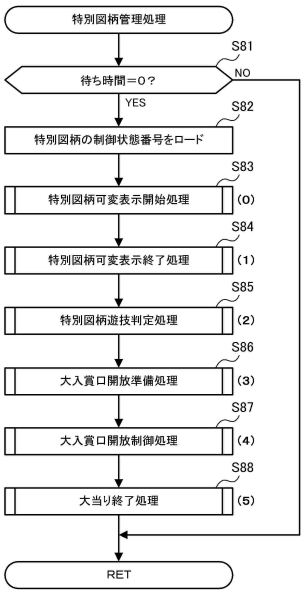
【図２５】



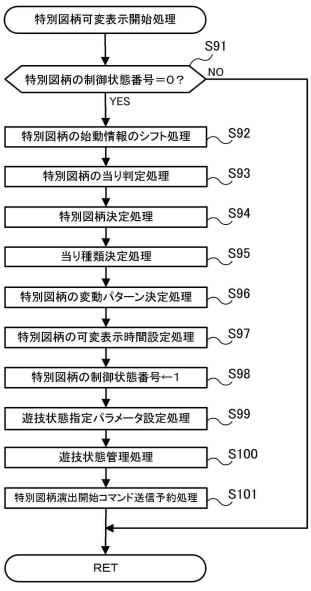
【図２６】



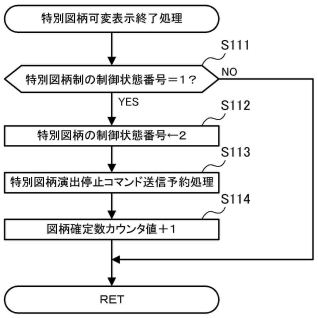
【図２７】



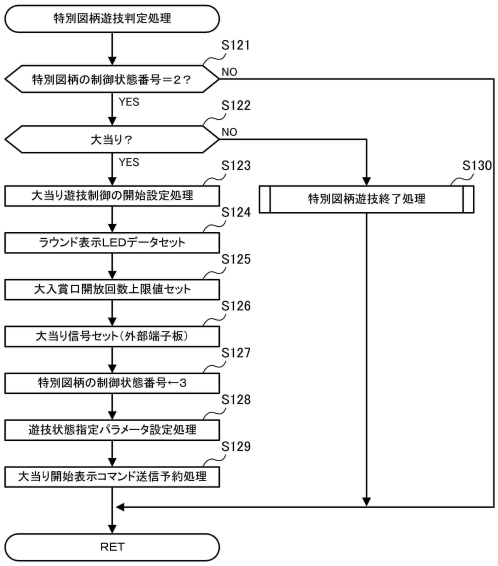
【図２８】



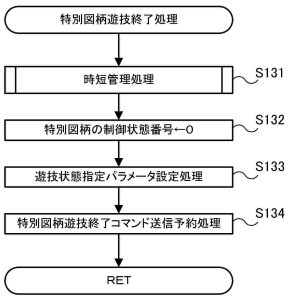
【図２９】



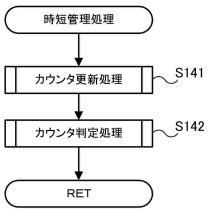
【図３０】



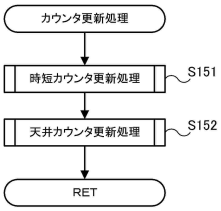
【図３１】



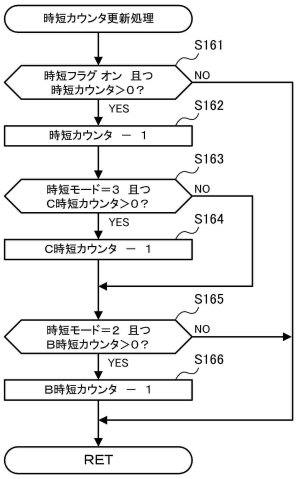
【図３２】



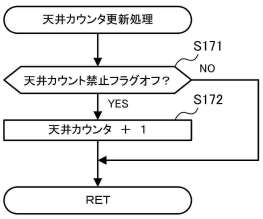
【図３３】



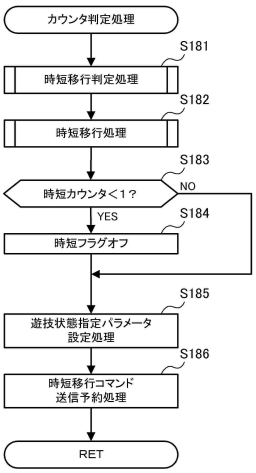
【図３４】



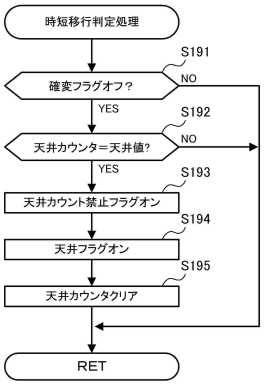
【図３５】



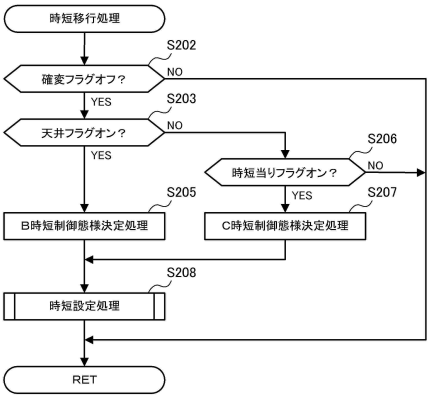
【図３６】



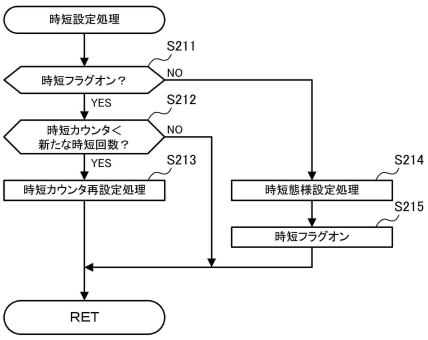
【図３７】



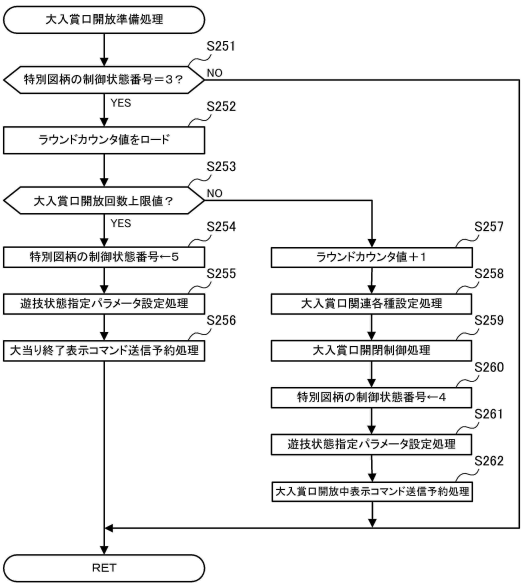
【図３８】



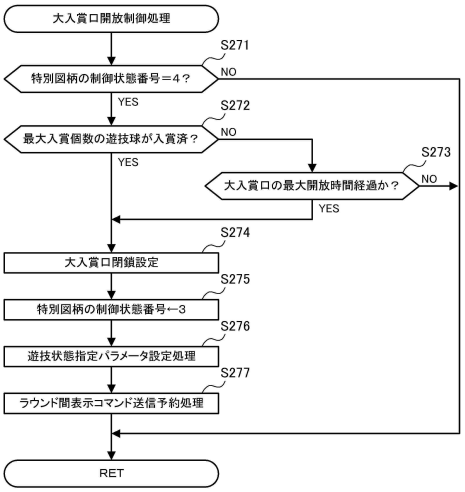
【図３９】



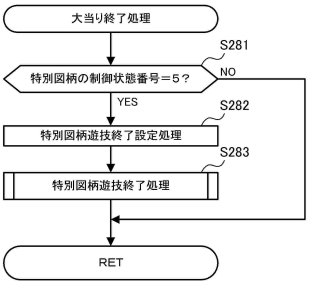
【図４０】



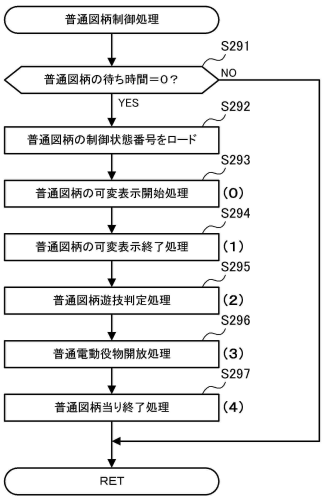
【図４１】



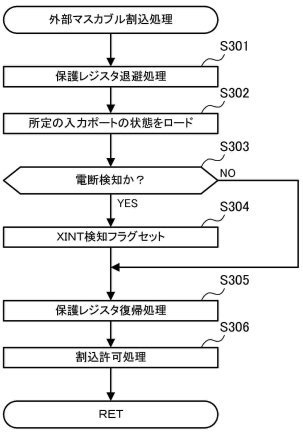
【図４２】



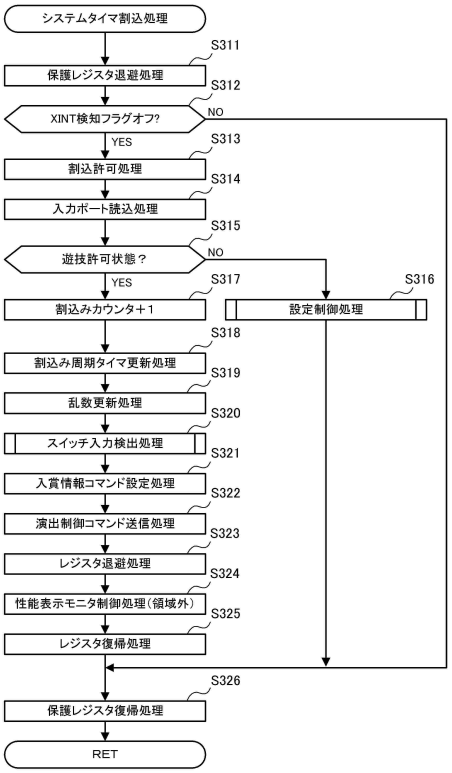
【図４３】



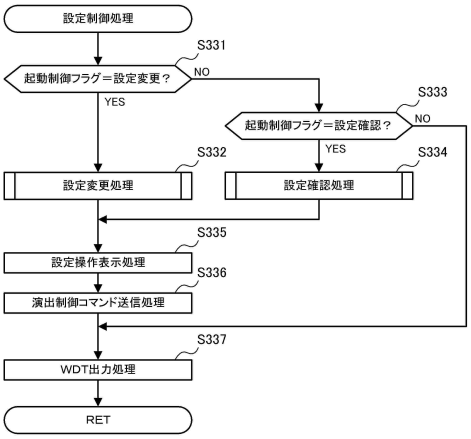
【図４４】



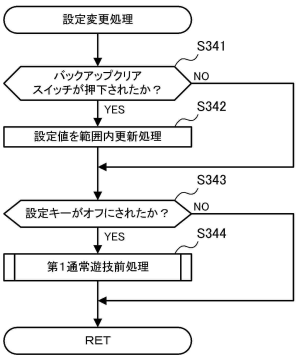
【図４５】



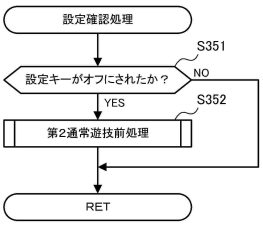
【図４６】



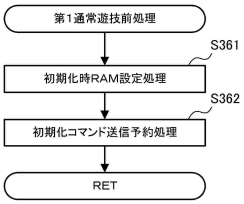
【図４７】



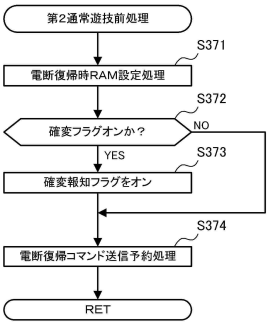
【図４８】



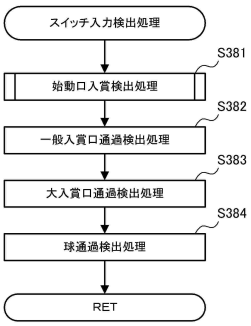
【図４９】



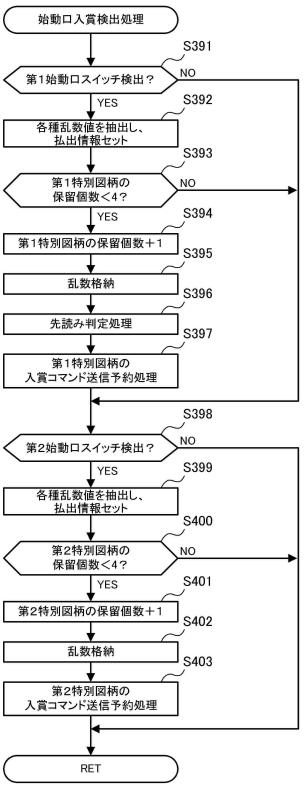
【図５０】



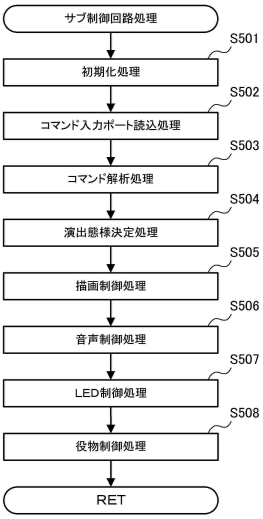
【図５１】



【図５２】



【図５３】



【図５４】

通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブル

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考		
01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	第１特別図柄
02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB		
03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0AH	83H0AH	170000	共通リーチD		
04H	83H04H	95000	大当り系リーチA	大当り	
05H	83H05H	75000	大当り系リーチB		
06H	83H06H	75000	大当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0BH	83H0BH	180000	共通リーチE		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	ハズレ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0EH	83H0EH	65000	時短当り系リーチC		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
11H	83H11H	75000	大当り系リーチC		
12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ		
13H	83H13H	105000	共通リーチB		
14H	83H14H	105000	共通リーチC		
15H	83H15H	170000	共通リーチD		
16H	83H16H	180000	共通リーチE		
17H	83H17H	13000	通常変動A		
18H	83H18H	8000	通常変動B		
19H	83H19H	13000	通常変動C		
01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	第２特別図柄
02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
04H	84H04H	95000	大当り系リーチA	大当り	
05H	84H05H	75000	大当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	ハズレ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
26H	84H26H	30000	共通ノーマルリーチ		
27H	84H27H	105000	共通リーチB		
28H	84H28H	13000	通常変動A		
29H	84H29H	8000	通常変動B		

【図５５】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	保留数				先読みフラグ	備考		
	1	2	3	4				
03H	1	2	3	4	1	時短当り系リーチC	83H03H	65000ms
06H	5	6	7	8	1	大当り系リーチC	83H06H	75000ms
09H	9	10	11	12	1	共通リーチC	83H09H	105000ms
0AH	13	14	15	16	1	共通リーチD	83H0AH	170000ms
0BH	17	18	19	20	1	共通リーチE	83H0BH	180000ms
0EH	21	22	23	24	1	時短当り系リーチC	83H0EH	65000ms
11H	25	26	27	28	1	大当り系リーチC	83H11H	75000ms
14H	29	30	31	32	1	共通リーチC	83H14H	105000ms
15H	33	34	35	36	1	共通リーチD	83H15H	170000ms
16H	37	38	39	40	1	共通リーチE	83H16H	180000ms
19H	41	42	43	44	1	通常変動C	83H19H	13000ms

【図５６】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル

SASPT番号	サブ演出選択用乱数値1（0～99）	SAS演出パターン	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～49	01H	C	–	–	–
	50～99	02H	A	–	–	–
2	0～49	03H	C	C	–	–
	50～79	04H	A	C	–	–
	80～99	05H	A	A	–	–
3	0～49	06H	C	C	C	–
	50～69	07H	A	C	C	–
	70～89	08H	A	A	C	–
	90～99	09H	A	A	A	–
4	0～29	0AH	C	C	C	C
	30～59	0BH	A	C	C	C
	60～79	0CH	A	A	C	C
	80～94	0DH	A	A	A	C
	95～99	0EH	A	A	A	A
5	0～49	0FH	C	–	–	–
	50～99	10H	B	–	–	–
6	0～49	11H	C	C	–	–
	50～79	12H	B	C	–	–
	80～99	13H	B	B	–	–
7	0～49	14H	C	C	C	–
	50～69	15H	B	C	C	–
	70～89	16H	B	B	C	–
	90～99	17H	B	B	B	–
8	0～29	18H	C	C	C	C
	30～59	19H	B	C	C	C
	60～79	1AH	B	B	C	C
	80～94	1BH	B	B	B	C
	95～99	1CH	B	B	B	B
9	0～99	1DH	C	–	–	–
10	0～99	1EH	C	C	–	–
11	0～99	1FH	C	C	C	–
12	0～99	20H	C	C	C	C
13	0～49	21H	C	–	–	–
	50～99	22H	A	–	–	–
14	0～49	23H	C	C	–	–
	50～79	24H	A	C	–	–
	80～99	25H	A	A	–	–
15	0～49	26H	C	C	C	–
	50～69	27H	A	C	C	–
	70～89	28H	A	A	C	–
	90～99	29H	A	A	A	–
16	0～29	2AH	C	C	C	C
	30～59	2BH	A	C	C	C
	60～79	2CH	A	A	C	C
	80～94	2DH	A	A	A	C
	95～99	2EH	A	A	A	A
17	0～49	2FH	C	–	–	–
	50～99	30H	B	–	–	–
18	0～49	31H	C	C	–	–
	50～79	32H	B	C	–	–
	80～99	33H	B	B	–	–
19	0～49	34H	C	C	C	–
	50～69	35H	B	C	C	–
	70～89	36H	B	B	C	–
	90～99	37H	B	B	B	–
20	0～29	38H	C	C	C	C
	30～59	39H	B	C	C	C
	60～79	3AH	B	B	C	C
	80～94	3BH	B	B	B	C
	95～99	3CH	B	B	B	B
21	0～49	3DH	C	–	–	–
	50～99	3EH	A	–	–	–
22	0～49	3FH	C	C	–	–
	50～79	40H	A	C	–	–
	80～99	41H	A	A	–	–
23	0～49	42H	C	C	C	–
	50～69	43H	A	C	C	–
	70～89	44H	A	A	C	–
	90～99	45H	A	A	A	–
24	0～29	46H	C	C	C	C
	30～59	47H	A	C	C	C
	60～79	48H	A	A	C	C
	80～94	49H	A	A	A	C
	95～99	4AH	A	A	A	A
25	0～49	4BH	C	–	–	–
	50～99	4CH	B	–	–	–
26	0～49	4DH	C	C	–	–
	50～79	4EH	B	C	–	–
	80～99	4FH	B	B	–	–
27	0～49	50H	C	C	C	–
	50～69	51H	B	C	C	–
	70～89	52H	B	B	C	–
	90～99	53H	B	B	B	–
28	0～29	54H	C	C	C	C
	30～59	55H	B	C	C	C
	60～79	56H	B	B	C	C
	80～94	57H	B	B	B	C
	95～99	58H	B	B	B	B
29	0～99	59H	C	–	–	–
30	0～99	5AH	C	C	–	–
31	0～99	5BH	C	C	C	–
32	0～99	5CH	C	C	C	C
33	0～49	5DH	C	–	–	–
	50～99	5EH	A	–	–	–
34	0～49	5FH	C	C	–	–
	50～79	60H	A	C	–	–
	80～99	61H	A	A	–	–
35	0～49	62H	C	C	C	–
	50～69	63H	A	C	C	–
	70～89	64H	A	A	C	–
	90～99	65H	A	A	A	–
36	0～29	66H	C	C	C	C
	30～59	67H	A	C	C	C
	60～79	68H	A	A	C	C
	80～94	69H	A	A	A	C
	95～99	6AH	A	A	A	A
37	0～49	6BH	C	–	–	–
	50～99	6CH	B	–	–	–
38	0～49	6DH	C	C	–	–
	50～79	6EH	B	C	–	–
	80～99	6FH	B	B	–	–
39	0～49	70H	C	C	C	–
	50～69	71H	B	C	C	–
	70～89	72H	B	B	C	–
	90～99	73H	B	B	B	–
40	0～29	74H	C	C	C	C
	30～59	75H	B	C	C	C
	60～79	76H	B	B	C	C
	80～94	77H	B	B	B	C
	95～99	78H	B	B	B	B
41	0～99	79H	C	–	–	–
42	0～99	7AH	C	C	–	–
43	0～99	7BH	C	C	C	–
44	0～99	7CH	C	C	C	C

【図５７】

先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）

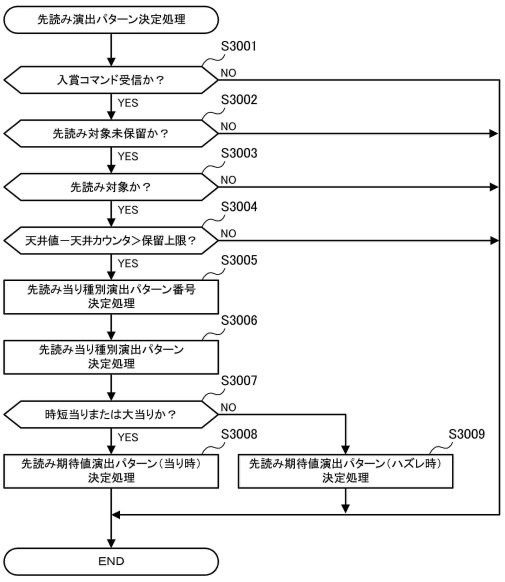
保留数	サブ演出選択用乱数値2（0～999）	先読み期待値演出パターン	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～199	01H	1	–	–	–
	200～399	02H	2	–	–	–
	400～699	03H	3	–	–	–
	700～899	04H	4	–	–	–
	900～999	05H	5	–	–	–
2	0～9	06H	1	0	–	–
	10～19	07H	2	0	–	–
	20～49	08H	3	0	–	–
	50～89	09H	4	0	–	–
	90～99	0AH	5	0	–	–
	100～109	0BH	1	1	–	–
	110～119	0CH	2	1	–	–
	120～149	0DH	3	1	–	–
	150～189	0EH	4	1	–	–
	190～199	0FH	5	1	–	–
	200～209	10H	2	2	–	–
	210～299	11H	3	2	–	–
	300～389	12H	4	2	–	–
	390～399	13H	5	2	–	–
	400～599	14H	3	3	–	–
	600～789	15H	4	3	–	–
	790～799	16H	5	3	–	–
	800～899	17H	4	4	–	–
	900～949	18H	5	4	–	–
	950～999	19H	5	5	–	–
3	0～27	1AH	1	0	0	–
	28～45	1BH	2	0	0	–
	46～63	1CH	3	0	0	–
	64～81	1DH	4	0	0	–
	82～99	1EH	5	0	0	–
	100～117	1FH	1	1	0	–
	118～135	20H	2	1	0	–
	136～153	21H	3	1	0	–
	152～171	22H	4	1	0	–
	172～189	23H	5	1	0	–
	190～207	24H	2	2	0	–
	208～225	25H	3	2	0	–
	226～243	26H	4	2	0	–
	244～261	27H	5	2	0	–
	262～279	28H	3	3	0	–
	280～297	29H	4	3	0	–
	298～315	2AH	5	3	0	–
	316～333	2BH	4	4	0	–
	334～351	2CH	5	4	0	–
	352～369	2DH	5	5	0	–
	370～387	2EH	1	1	1	–
	388～405	2FH	2	1	1	–
	406～423	30H	3	1	1	–
	424～441	31H	4	1	1	–
	442～459	32H	5	1	1	–
	460～477	33H	2	2	1	–
	478～495	34H	3	2	1	–
	496～513	35H	4	2	1	–
	514～531	36H	5	2	1	–
	532～549	37H	3	3	1	–
	550～567	38H	4	3	1	–
	568～585	39H	5	3	1	–
	586～603	3AH	4	4	1	–
	604～621	3BH	5	4	1	–
	622～639	3CH	5	5	1	–
	640～657	3DH	2	2	2	–
	658～675	3EH	3	2	2	–
	676～693	3FH	4	2	2	–
	694～711	40H	5	2	2	–
	712～729	41H	3	3	2	–
	730～747	42H	4	3	2	–
	748～765	43H	5	3	2	–
	766～783	44H	4	4	2	–
	784～801	45H	5	4	2	–
	802～819	46H	5	5	2	–
	820～837	47H	3	3	3	–
	838～855	48H	4	3	3	–
	856～873	49H	5	3	3	–
	874～891	4AH	4	4	3	–
	892～909	4BH	5	4	3	–
	910～927	4CH	5	5	3	–
	928～945	4DH	4	4	4	–
	946～963	4EH	5	4	4	–
	964～981	4FH	5	5	4	–
	982～999	50H	5	5	5	–

【図５８】

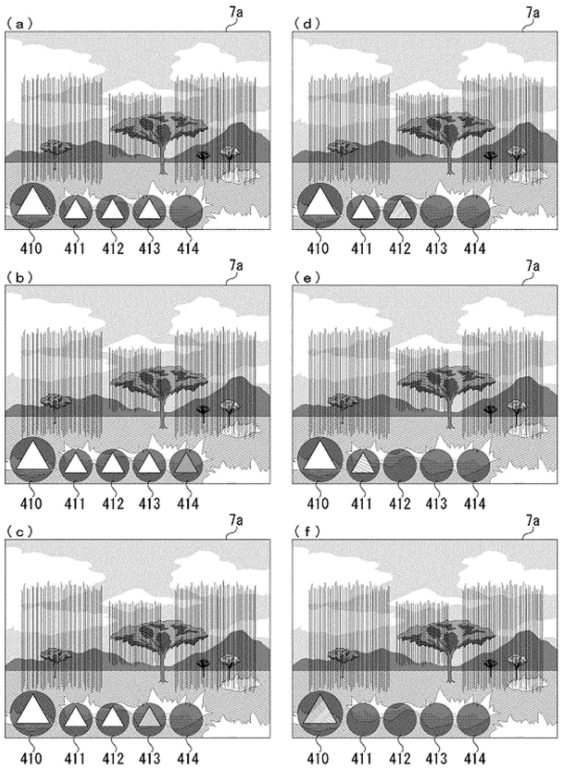
先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）

保留数	サブ演出選択用乱数値2（0～999）	先読み期待値演出パターン	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～499	01H	1	–	–	–
	500～799	02H	2	–	–	–
	800～979	03H	3	–	–	–
	980～999	04H	4	–	–	–
2	0～249	06H	1	0	–	–
	250～349	07H	2	0	–	–
	350～394	08H	3	0	–	–
	395～398	09H	4	0	–	–
	399～648	0BH	1	1	–	–
	649～748	0CH	2	1	–	–
	749～793	0DH	3	1	–	–
	794～797	0EH	4	1	–	–
	798～897	10H	2	2	–	–
	898～942	11H	3	2	–	–
	943～946	12H	4	2	–	–
	947～991	14H	3	3	–	–
	992～995	15H	4	3	–	–
	996～999	17H	4	4	–	–
3	0～169	1AH	1	0	0	–
	170～219	1BH	2	0	0	–
	220～238	1CH	3	0	0	–
	239	1DH	4	0	0	–
	240～409	1FH	1	1	0	–
	410～459	20H	2	1	0	–
	460～478	21H	3	1	0	–
	479	22H	4	1	0	–
	480～529	24H	2	2	0	–
	530～548	25H	3	2	0	–
	549	26H	4	2	0	–
	550～568	28H	3	3	0	–
	569	29H	4	3	0	–
	570	2BH	4	4	0	–
	571～730	2EH	1	1	1	–
	731～780	2FH	2	1	1	–
	781～799	30H	3	1	1	–
	800	31H	4	1	1	–
	801～850	33H	2	2	1	–
	851～868	34H	3	2	1	–
	869	35H	4	2	1	–
	870～887	37H	3	3	1	–
	888	38H	4	3	1	–
	889	3AH	4	4	1	–
	890～939	3DH	2	2	2	–
	940～957	3EH	3	2	2	–
	958	3FH	4	2	2	–
	959～976	41H	3	3	2	–
	977	42H	4	3	2	–
	978	44H	4	4	2	–
	979～996	47H	3	3	3	–
	997	48H	4	3	3	–
	998	4AH	4	4	3	–
	999	4DH	4	4	4	–

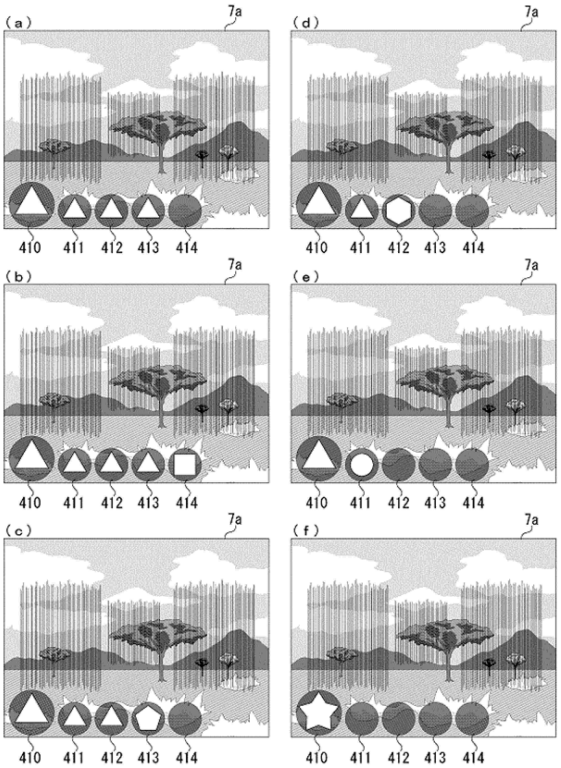
【図５９】



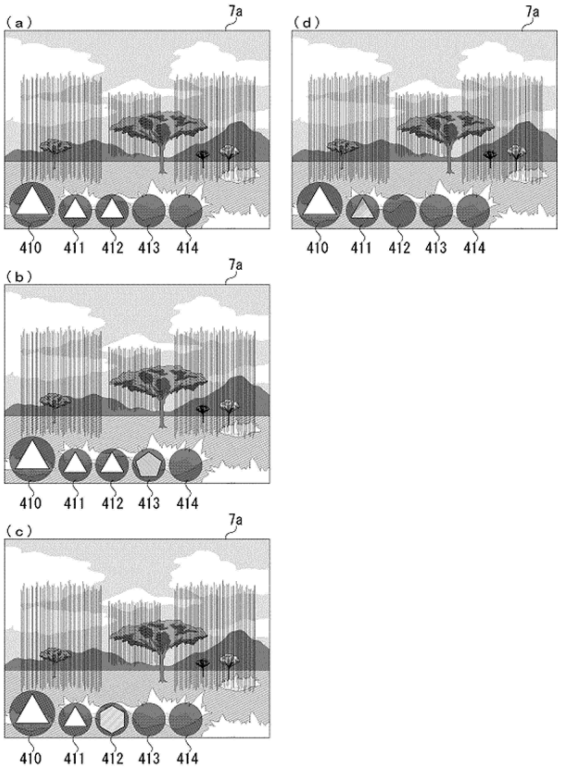
【図６０】



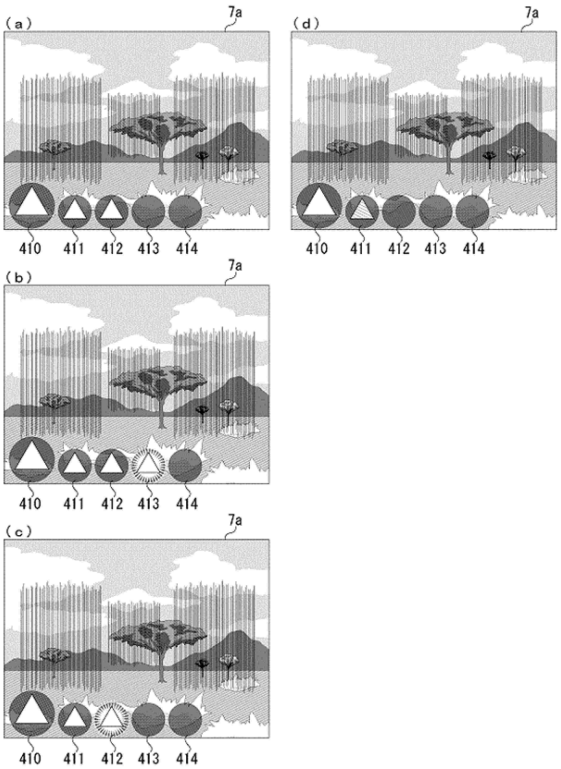
【図６１】



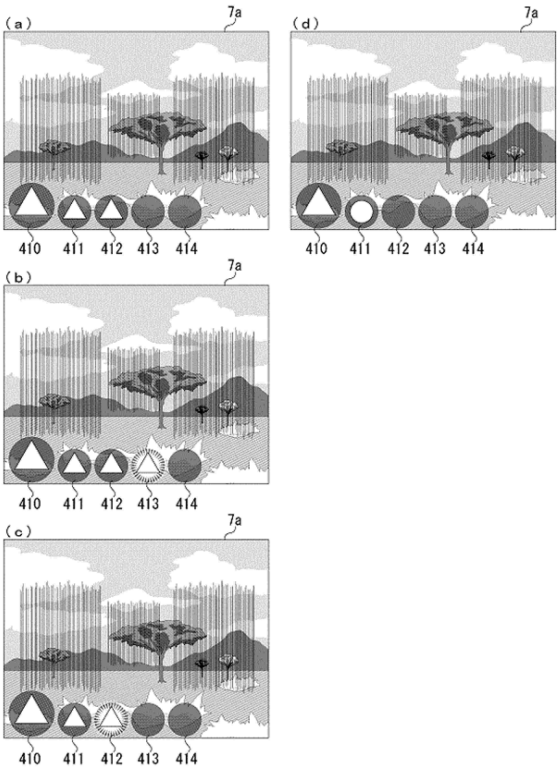
【図６２】



【図６３】



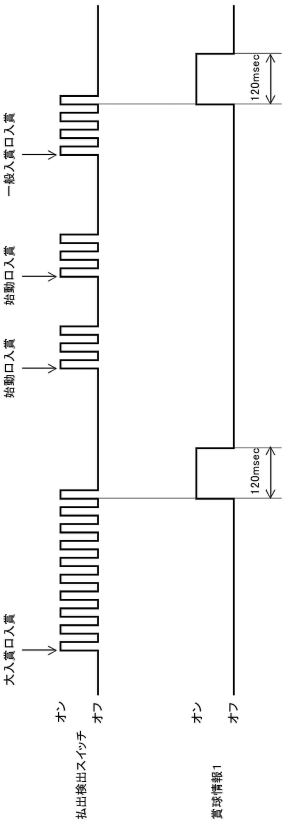
【図６４】



【図６５】

コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	扉・枠開放	扉・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	すべての大当り中、確変中及び時短中に出力
CN6	外部情報4	すべての大当り中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力（小当りラッシュ中）
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当り中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

【図６６】



【図６７】

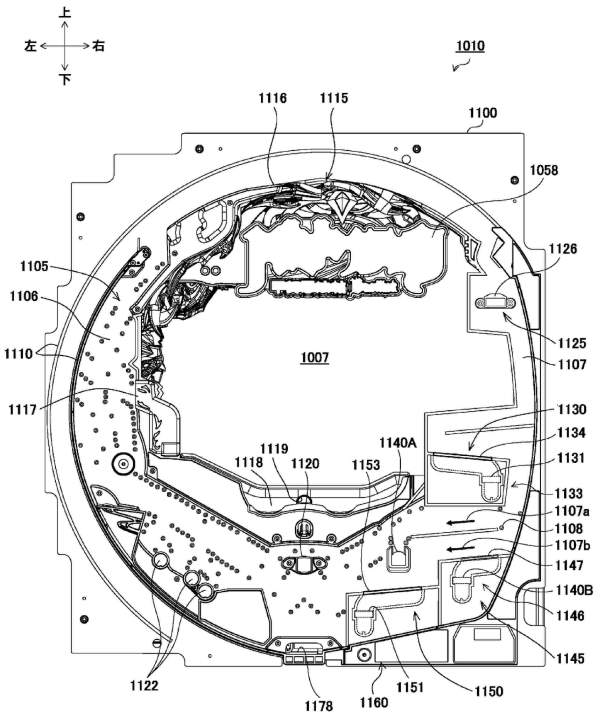
エラー名称	主制御回路での発生契機	主制御回路での解除契機	セキュリティ信号の出力時間（秒）	備考
大当り用大入賞口異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の大当り用大入賞口開放前に1個の入賞検出時 ②1回の大当り用大入賞口開放開始から次回の大当り用大入賞口開放開始までの間に、小当り用大入賞口に「規定カウント-1」の入賞検出時 ③①、②の異常発生後、1回目の大当り用大入賞口開放前に「規定カウント」スイッチ検出時	即時解除	12	①～③の異常とは無関係に、残留球検知時間経過後の入賞は無効
小当り用大入賞口異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の小当り用大入賞口開放前に1個の2個の入賞検出時 ②1回の小当り用大入賞口開放開始から次回の小当り用大入賞口開放開始までの間に、小当り用大入賞口に「規定カウント-1」の「カウント2スイッチ検出時 ③①、②の異常発生後、「カウント2スイッチ検出後	即時解除	12	①～③の異常とは無関係に、残留球検知時間経過後の入賞は無効
普通電動役物異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の普通電動役物作動前に1個の入賞検出時 ②1回の普通電動役物作動開始から次回の普通電動役物作動開始までの間に、第2始動口に「規定カウント-8個」の第2始動口2スイッチ検出時 ③①、②の異常発生後、第2始動口2スイッチ検知後	即時解除	12	①～③の異常とは無関係に、残留球検知時間経過後、かつ、入賞有効時間経過後の入賞は無効
断線エラー	・センサ異常検知信号が60ms間オン	・センサ異常検知信号が100ms間オフ	12	
磁気センサエラー	・磁気センサ1信号又は磁気センサ2信号が600ms間オン	・磁気センサ1かつ磁気センサ2が600ms間オフ	12	
電波センサエラー	①検査球センサが0ms間オン ②電波センサエラー発生中に盤面上の各種スイッチ（例えば、始動口、一般入賞口、通過ゲート、大入賞口内カウント、アウト球カウント等）のオンが検知	・枠電波センサが100ms間オフ	12	エラー中の入賞口・ゲート・大入賞口内SWは無効
扉・枠開放エラー	・扉・枠開放信号が60ms間オン	・扉・枠開放信号が600ms間オフ	—	ハードルールで外部情報「扉・枠開放」送出
バックアップ不良	・電源投入時に正常にバックアップされていない又はチェックサムが異常であり、かつ、設定変更状態へ移行する起動方法を採らなかった場合	電源をオフ⇒ON、又はバックアップSWをオンにした状態で電源を投入する	—	遊技停止状態
設定変更中	・電源投入時に設定キーSW及びバックアップSWがオンの場合 ・電源投入時の設定キーSW及びバックアップSWの状態にかかわらず、前回の電源断時に設定変更中、かつ、RAM（RWM）が正常にバックアップされていた場合	設定キー⇒SWをオンの状態からオフにする	解除までオン	終了するまでは遊技不能 終了後は初期化エラーへ移行する
設定確認中	・電源投入時に設定キーSWがオンかつ、バックアップSWがオフの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	設定キー⇒SWをオンの状態からオフにする	解除までオン	終了するまでは遊技不能 終了後は初期化エラーへ移行する
初期化エラー	・電源投入時に設定キーSWをオフ、かつ、バックアップSWがオンの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
電断復帰エラー	・電源投入時に設定キーSW及びバックアップSWがオフの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
下皿満タン	・主制御が受信した払出制御コマンドの下皿満タン状態ビットオンの状態が3000ms間継続したとき	・払出制御コマンドの下皿満タン検知ビットオフの状態が600ms間継続したとき	—	
払出異常	・主制御が受信した払出制御コマンドのCR通信異常、球経路状態異常、払出関連センサ状態異常、モーター異常のいずれかのビットオンの状態、又は払出制御から受信したコマンドが異常な状態が6600ms間継続したとき（復合を含む）	左記の異常検知ビットがすべてオフの状態が600ms間継続したとき	—	

【図６８】

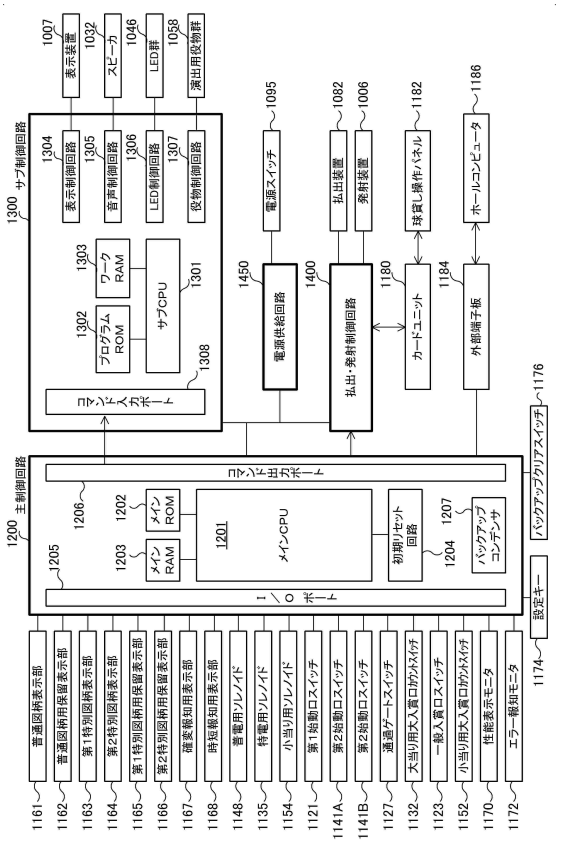
	CN												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	賞球情報1	扉・枠開放	外部情報1	外部情報2	外部情報3	外部情報4	外部情報5	外部情報6	外部情報7	外部情報8	賞球情報2	セキュリティ
通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）	–	–	–	–	×	×	×	×	×	×	–	–
低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	–	○	×	×	×	○	×	–	–
高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	–	○	×	○	×	○	×	–	–
高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	–	○	×	×	○	×	×	–	–
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行される場合）	–	–	–	–	○	○	×	×	×	○	–	–
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行されない場合）	–	–	–	–	○	×	×	×	×	×	–	–
小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）	–	–	–	–	×	×	×	×	×	×	–	–
小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）	–	–	–	–	○	×	×	×	○	×	–	–
小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）	–	–	–	–	○	×	○	×	○	×	–	–
小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）	–	–	–	–	○		×	○	×	×	–	–

○：出力する
×：出力しない
–：不定

【図６９】



【図７０】



【図７１】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率（概算）	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409-613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922(614-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(409-1259)	1/77	大当り判定値データ
		幅64276(1260-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅205(22118-22322)	1/319	大当り判定値データ
		幅43213(22323-65535)	1/1.52	ハズレ判定値データ
	1	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅851(22118-22968)	1/77	大当り判定値データ
		幅42567(22969-65535)	1/1.54	ハズレ判定値データ

【図７２】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	60/100	z0	zA1
		70～96	30/100	z1	
		97～99	10/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0、1	2/100	z3	zA3
		2～9	8/100	z4	
		10～59	50/100	z5	zA4
		60～99	40/100	z6	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z7	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	90/100	z8	zA6
		97～99	10/100	z9	zA7
	小当り判定値データ	0～99	100/100	z10	zA8
	大当り判定値データ	0～29	30/100	z11	zA9
		30～59	30/100	z12	zA10
		60～99	40/100	z13	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z14	zA11

【図７３】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	—	1	100
z3	10	—	1	10000	0	—
z4	10	—	1	10000	1	10000
z5	4	—	1	10000	1	10000
z6	4	—	0	—	1	200
z7	—	—	—	—	—	—
z8	—	—	—	—	1	50
z9	—	—	—	—	1	100
z10	—	1	—	—	—	—
z11	10	—	1	10000	0	—
z12	10	—	1	10000	1	10000
z13	10	—	0	—	1	300
z14	—	—	—	—	—	—

【図７４】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

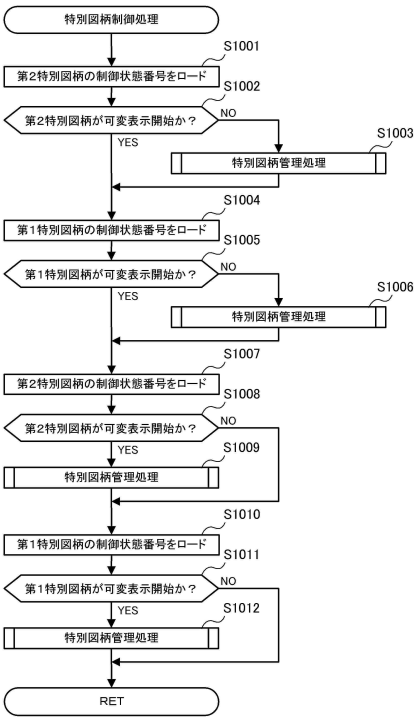
特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	95000	－	時短当り系リーチA
			5～14	02H	83H02H	65000	－	時短当り系リーチB
			15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	－	0～4	04H	83H04H	95000	－	大当り系リーチA
			5～14	05H	83H05H	75000	－	大当り系リーチB
			15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
			15～22	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
			23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
			28～42	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
			43～50	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
			51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
			56～75	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
			76～83	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
			84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
			89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
			94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
		26～249	0～69	17H	83H17H	13000	－	通常変動A
			70～94	18H	83H18H	8000	－	通常変動B
			95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
第2特別図柄	時短当り	－	0～19	1AH	84H1AH	600000	－	長変動A
			20～59	1BH	84H1BH	590000	－	長変動B
			59～99	1CH	84H1CH	580000	－	長変動C
	小当り	－	0～99	1DH	84H1DH	600000	－	長変動A
	大当り	－	0～19	1EH	84H1EH	600000	－	長変動A
			20～59	1FH	84H1FH	590000	－	長変動B
			59～99	20H	84H20H	580000	－	長変動C
	ハズレ	－	0～19	21H	84H21H	600000	－	長変動A
			20～59	22H	84H22H	590000	－	長変動B
			59～99	23H	84H23H	580000	－	長変動C

【図７５】

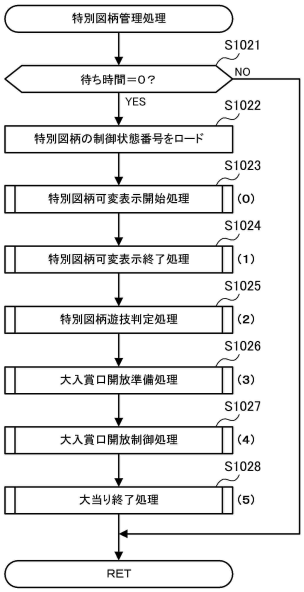
高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～9	01H	83H11H	65000	時短当り系リーチA
			10～59	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	大当り	－	0～9	03H	83H13H	65000	大当り系リーチA
			10～59	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	ハズレ	0～25	0～29	01H	83H11H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			30～34	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			35～64	03H	83H13H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			65～69	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			70～74	11H	83H15H	11000	共通ノーマルリーチ
			75～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
		26～249	0～51	05H	83H17H	7000	通常変動A
			52～99	06H	83H18H	4000	通常変動B
第2特別図柄	時短当り	－	0～9	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			10～59	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			60～99	11H	84H1BH	85000	共通リーチC
	小当り	－	0～99	07H	84H1CH	1000	超速変動
	大当り	－	0～9	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			10～59	11H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			60～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
	ハズレ	0～25	0～39	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			40～44	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			45～84	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			85～89	04H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			90～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
		26～249	0～99	09H	84H09H	1000	超速変動

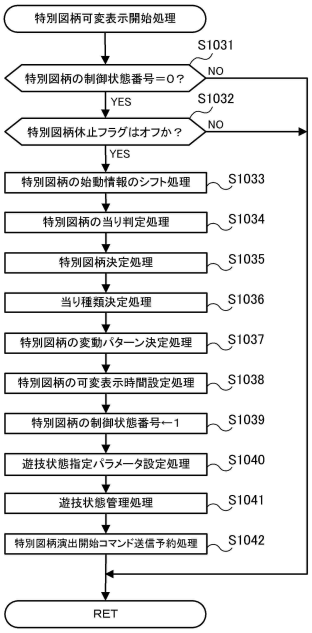
【図７６】



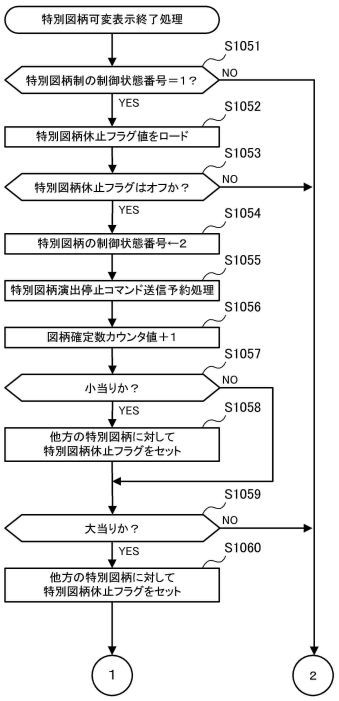
【図７７】



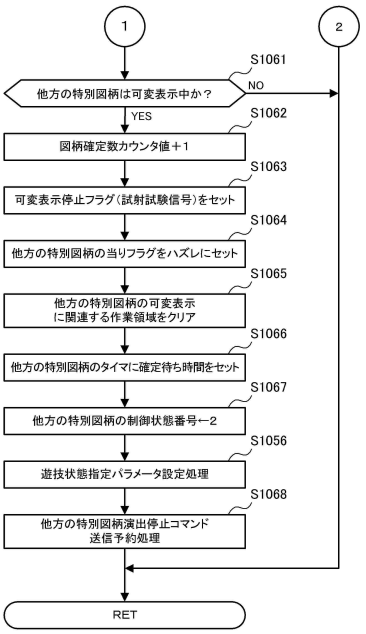
【図７８】



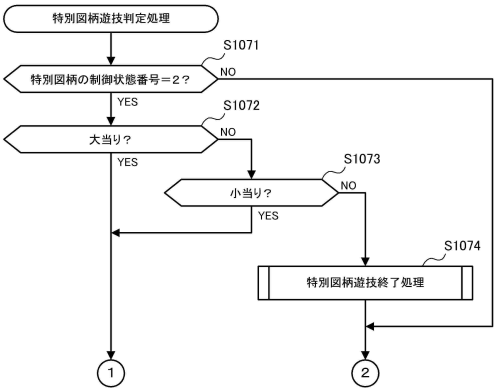
【図７９】



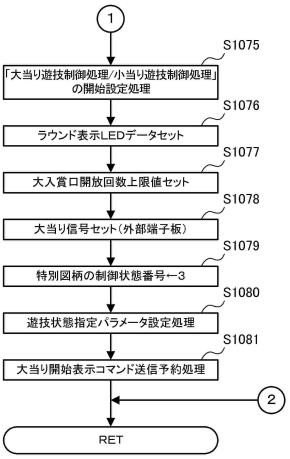
【図８０】



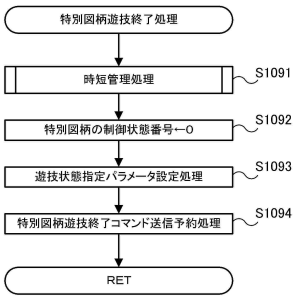
【図８１】



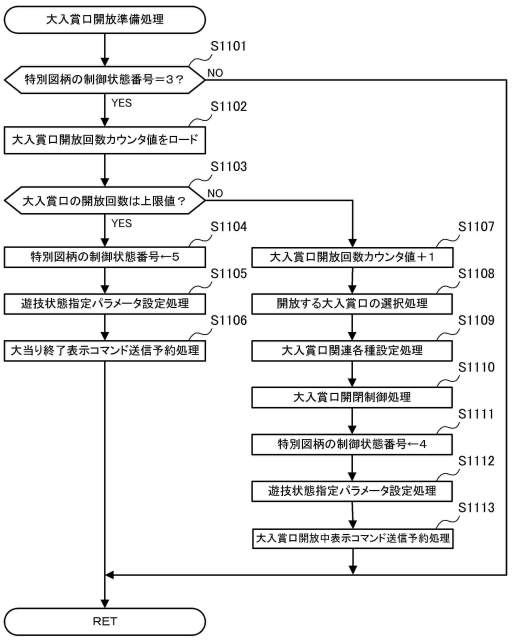
【図８２】



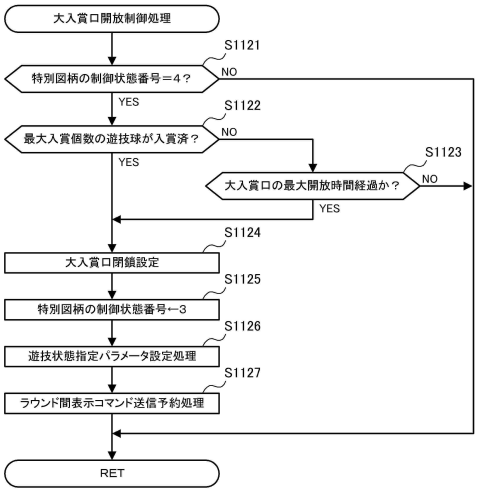
【図８３】



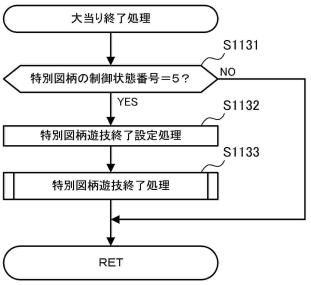
【図８４】



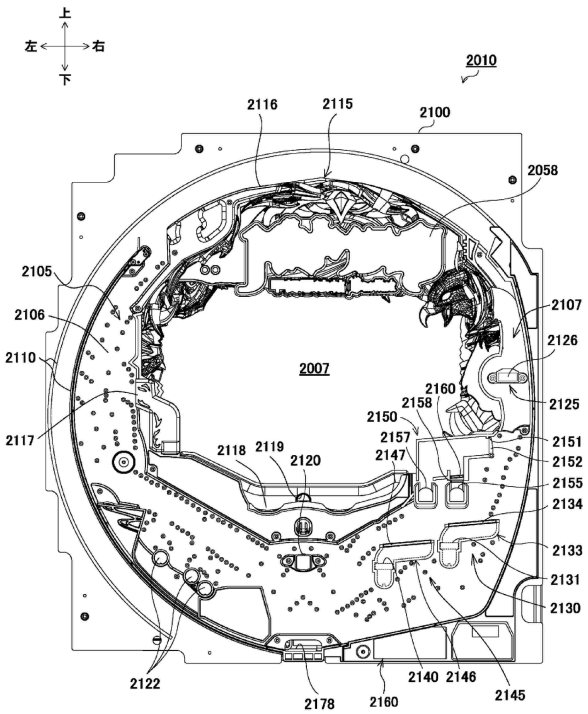
【図８５】



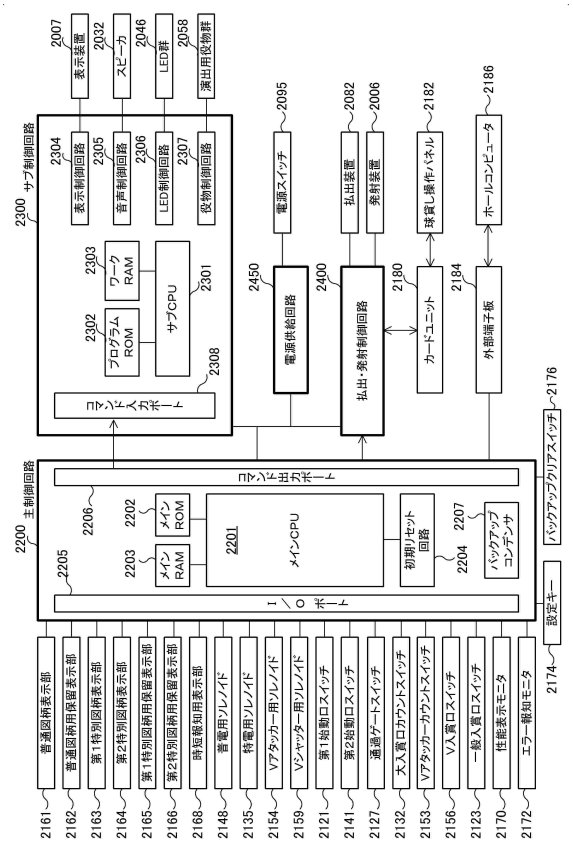
【図８６】



【図８７】



【図８８】



【図８９】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
	幅235(409-643)	1/279	大当り判定値データ
	幅64892(644-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅9362(0-9361)	1/7	時短当り判定値データ
	幅235(9362-9596)	1/279	大当り判定値データ
	幅55939(9597-65535)	1/1.17	役物開放当り判定値データ

【図９０】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA2
		4～60	56/100	z2	
		61～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

【図９１】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様			備考
		時短フラグ	時短の終了条件		
			L	M	N
z0	—	1	30	6	3	
z1	10	1	50	5	2	
z2	4	1	50	5	1	
z3	4	0	—	—	—	
z4	—	—	—	—	—	
z5	—	1	30	3	3	
z6	10	1	50	5	2	
z7	10	1	50	5	2	大当り遊技状態に制御された場合に限る

L:第1特別図柄の可変表示回数＋第2特別図柄の可変表示回数

M:第2特別図柄の可変表示回数

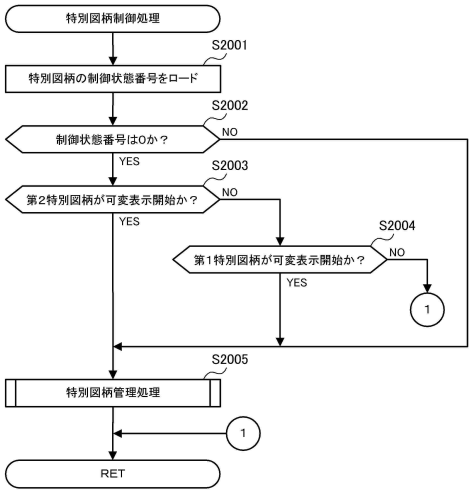
N:役物開放当り回数

【図９２】

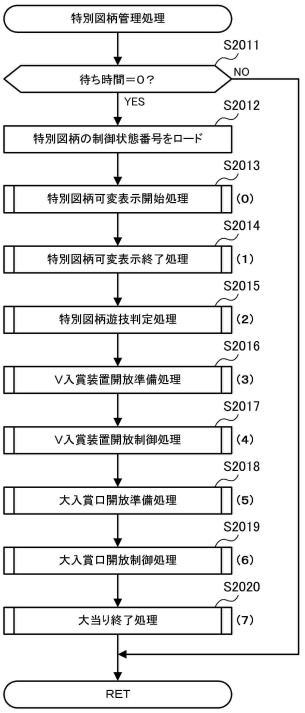
特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間 (ms)	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	–	–	0～4	01H	83H01H	95000	–	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	65000	–	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	–	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	–	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	–	–	0～4	04H	83H04H	95000	–	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	–	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	–	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	–	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	–	時短当り系ノーマルリーチ
				15～22	0DH	83H0DH	65000	–	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	–	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	–	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
				56～75	12H	83H12H	30000	–	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	–	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			26～249	0～69	17H	83H17H	13000	–	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	–	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
		1	0～25	0～19	0CH	83H0CH	13000	–	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	83H0DH	65000	–	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	83H0FH	13000	–	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	–	大当り系リーチB
				60～89	12H	83H12H	30000	–	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	–	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	83H1AH	3000	–	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	–	短縮変動B
第2特別図柄	時短当り	–	–	0～14	01H	84H01H	95000	–	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	–	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	–	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	–	共通リーチB
	大当り	–	–	0～14	04H	84H04H	95000	–	大当り系リーチA
				15～29	05H	84H05H	75000	–	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	–	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	–	共通リーチB
	役物開放当り	0	–	–	09H	84H09H	600000	–	長変動
		1	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	–	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	–	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	–	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	–	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	–	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	–	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	84H1AH	3000	–	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	–	短縮変動B

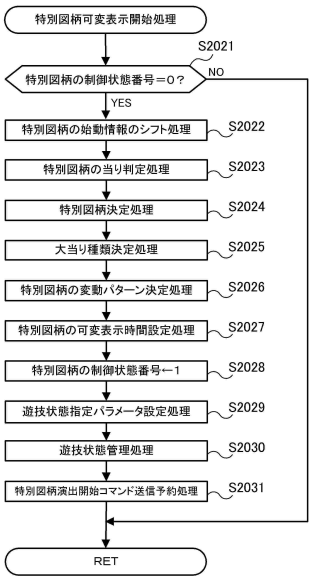
【図９３】



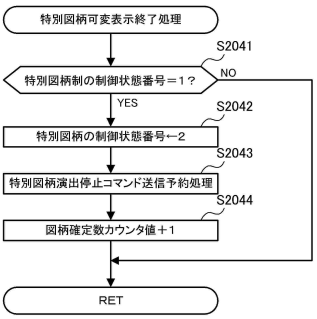
【図９４】



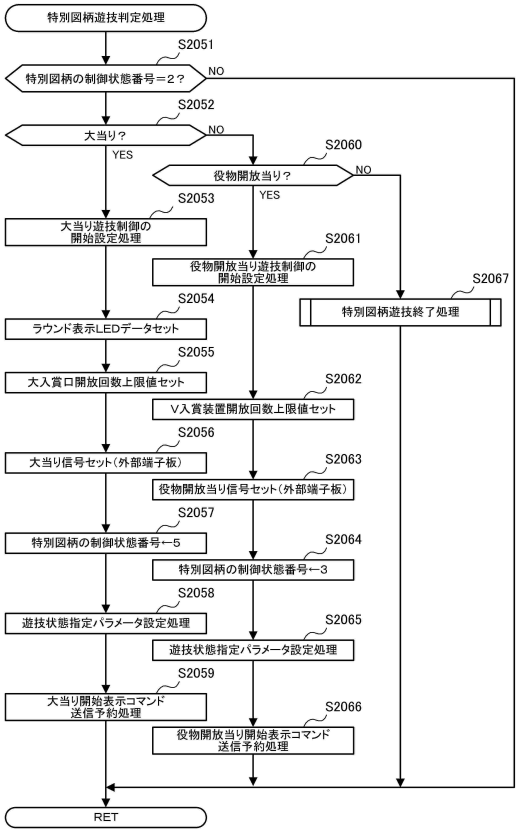
【図９５】



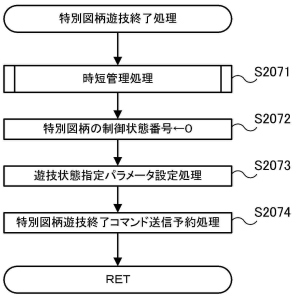
【図９６】



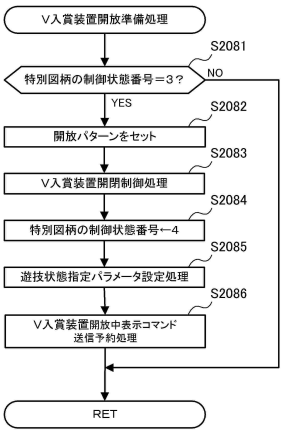
【図９７】



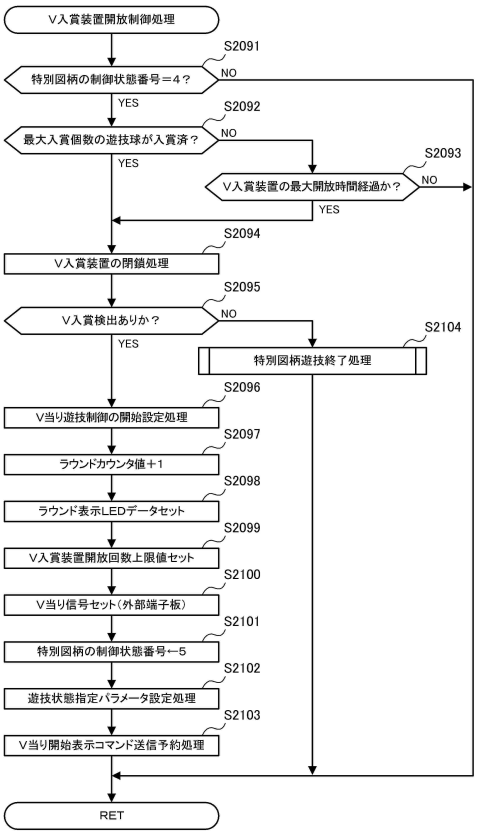
【図９８】



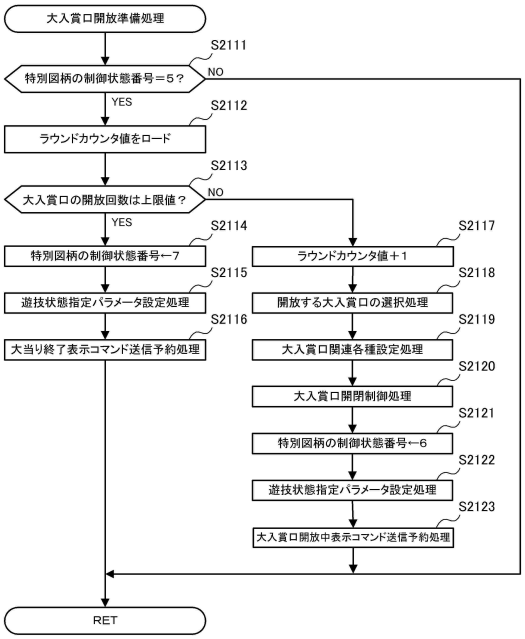
【図９９】



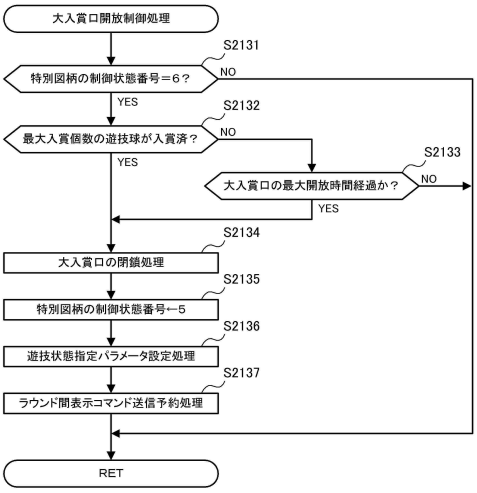
【図１００】



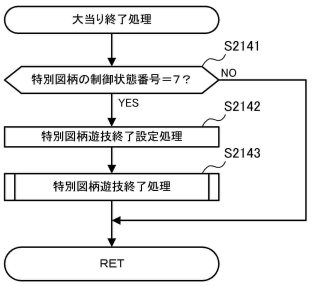
【図１０１】



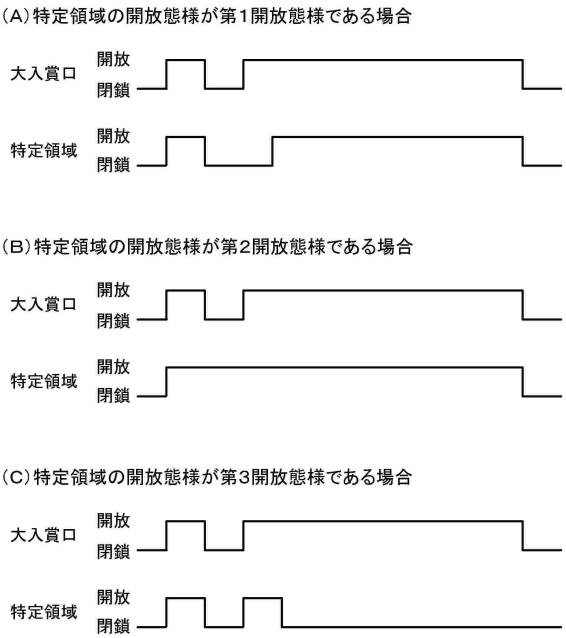
【図１０２】



【図１０３】



【図１０４】



【図１０５】

特別図柄判定テーブル

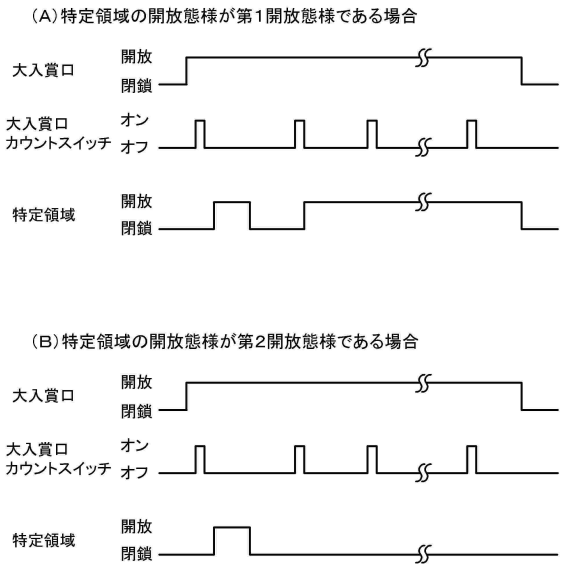
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～39	40/100	z0	zA1
		40～49	10/100	z1	zA2
		50～99	50/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～14	15/100	z3	zA4
		15～64	50/100	z4	
		65～99	35/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA5

【図１０６】

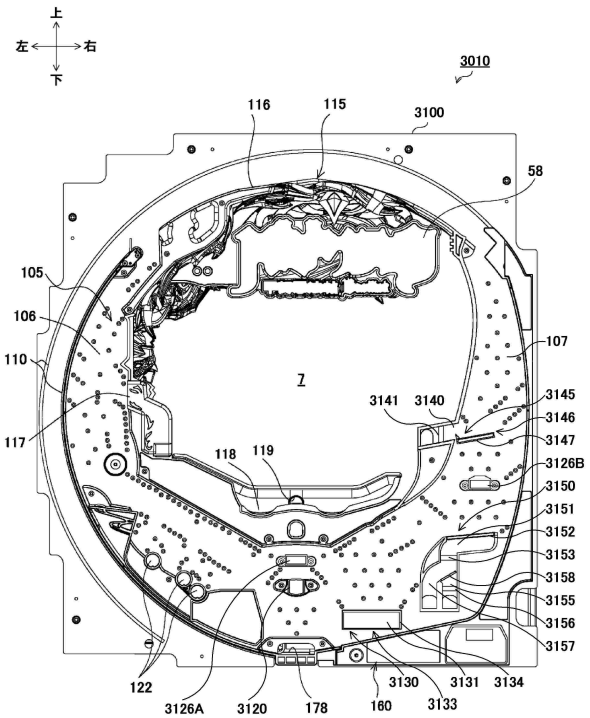
大当り種類決定テーブル

当り時選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	ラウンド数	特定領域の開放態様
z0	3	第3開放態様
z1	10	第3開放態様
z2	10	第1開放態様
z3	10	第3開放態様
z4	10	第1開放態様
z5	10	第2開放態様

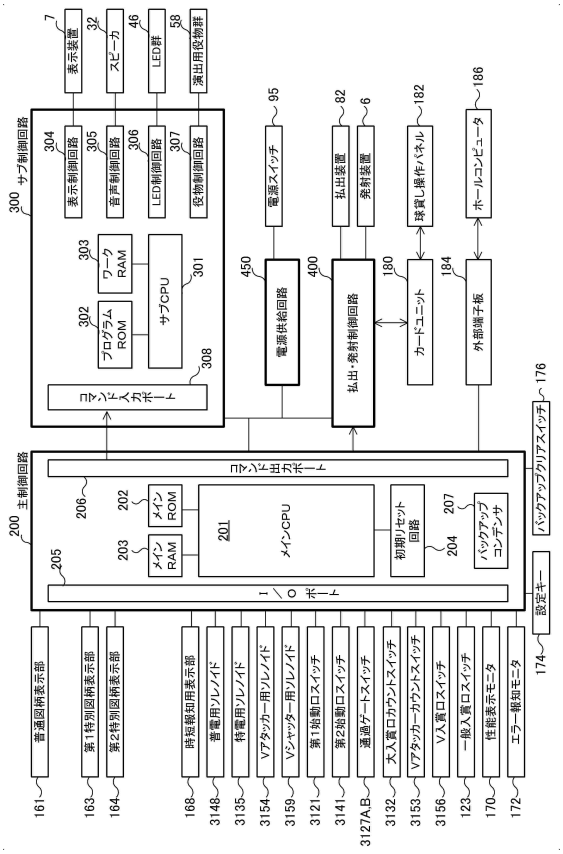
【図１０７】



【図１０８】



【図１０９】



【図１１０】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205（0-204）	1/319	大当り判定値データ
	幅10700（205-10904）	1/6.12	役物開放当り判定値データ
	幅54631（10905-65535）	1/1.20	時短当り判定値データ
第2特別図柄	幅205（0-204）	1/319	大当り判定値データ
	幅65331（205-65535）	1/1.01	役物開放当り判定値データ

【図１１１】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA1
		4～59	56/100	z2	
		60～99	40/100	z3	
	役物開放当り判定値データ	0～59	60/100	z4	zA2
		60～89	30/100	z5	
		90～99	10/100	z6	
	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100/100	z8	zA4
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z9	zA5

【図１１２】

当り種類決定テーブル

(a)リミッタ機能非作動時

選択図柄コマンド	役物開放当りの開放態様	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様		リミッタ回数（初当り時）	備考
			時短フラグ	時短回数		
z1	－	10	1	100	5	大当り
z2	－	4	1	100	3	
z3	－	4	1	100	3	
z4	第1開放態様（不利な開放態様）	4(※)	1(※)	100(※)	3(※)	役物開放当り 大当り遊技状態に制御された場合に限る（実質的に大当り遊技状態は困難）
z5	第1開放態様（不利な開放態様）	4(※)	1(※)	100(※)	3(※)	
z6	第1開放態様（不利な開放態様）	4(※)	1(※)	100(※)	3(※)	
z7	－	－	1	1	－	時短当り
z8	－	10	1	100	3	大当り
z9	第2開放態様（有利な開放態様）	10	1	100	3	役物開放当り：有利な開放態様 大当り遊技状態に制御された場合に限る

(b)リミッタ機能作動時

選択図柄コマンド	役物開放当りの開放態様	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様		リミッタ回数（初当り時）	備考
			時短フラグ	時短回数		
z1	－	10	0	－	－	大当り
z2	－	4	0	－	－	
z3	－	4	0	－	－	
z4	第1開放態様（不利な開放態様）	4(※)	0	－	－	役物開放当り 大当り遊技状態に制御された場合に限る（実質的に大当り遊技状態は困難）
z5	第1開放態様（不利な開放態様）	4(※)	0	－	－	
z6	第1開放態様（不利な開放態様）	4(※)	0	－	－	
z7	－	－	1	1	－	時短当り
z8	－	10	0	－	－	大当り
z9	第2開放態様（有利な開放態様）	10	0	－	－	役物開放当り 大当り遊技状態に制御された場合に限る

【図１１３】

（1）特別図柄の変動パターンテーブルT1（通常遊技状態）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～98	01H	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	－	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
	役物開放当り	0～25	0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ
			70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
第2特別図柄	大当り	－	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放当り	－	0～69	12H	84H12H	600000	長変動A
			70～99	13H	84H13H	500000	長変動B

（2）特別図柄の変動パターンテーブルT2（通常遊技状態）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～96	01H	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			97～99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	－	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
	役物開放当り	0～25	0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ
			70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
第2特別図柄	大当り	－	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放当り	－	0～69	12H	84H12H	600000	長変動A
			70～99	13H	84H13H	500000	長変動B

（3）特別図柄の変動パターンテーブルT3（通常遊技状態）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～89	01H	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			90～99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	－	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
	役物開放当り	0～25	0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ
			70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
第2特別図柄	大当り	－	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放当り	－	0～69	12H	84H12H	600000	長変動A
			70～99	13H	84H13H	500000	長変動B

【図１１４】

（1）特別図柄の変動パターンテーブルC1（C時短遊技状態）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～98	01H	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	－	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
	役物開放当り	0～25	0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ
			70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
第2特別図柄	大当り	－	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放当り	－	0～69	14H	84H14H	3000	短縮変動A
			70～99	15H	84H15H	2000	短縮変動B

（2）特別図柄の変動パターンテーブルC2（C時短遊技状態）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～96	01H	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			97～99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	－	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
	役物開放当り	0～25	0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ
			70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
第2特別図柄	大当り	－	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放当り	－	0～69	14H	84H14H	3000	短縮変動A
			70～99	15H	84H15H	2000	短縮変動B

（3）特別図柄の変動パターンテーブルC3（C時短遊技状態）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～89	01H	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			90～99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	－	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
	役物開放当り	0～25	0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ
			70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
第2特別図柄	大当り	－	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放当り	－	0～69	14H	84H14H	3000	短縮変動A
			70～99	15H	84H15H	2000	短縮変動B

【図１１５】

特別図柄の変動パターンテーブルA（A時短遊技状態、B時短遊技状態）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～99	09H	83H09H	2000	短縮変動A
	大当り	－	0～99	0AH	83H0AH	30000	大当り系リーチC
	役物開放当り		0～99	14H	83H14H	3000	短縮変動A
第2特別図柄	大当り	－	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放当り	－	0～69	14H	84H14H	3000	短縮変動A
			70～99	15H	84H15H	2000	短縮変動B

【図１１６】

（1）特別図柄の変動パターンテーブルZ1
リミッタ機能作動後の通常遊技状態における特定変動時

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	－	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
	役物開放当り	0～25	0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ
			70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
第2特別図柄	大当り	－	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放当り	－	0～69	12H	84H12H	600000	長変動A
			70～99	13H	84H13H	500000	長変動B

（2）特別図柄の変動パターンテーブルZ2
リミッタ機能作動後の通常遊技状態における特定変動時 （変形例）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～19	01H	83H01H	13000	チャンス変動A(※不利)
			20～99	02H	83H02H	9000	チャンス変動B(※有利)
	大当り	－	0～59	03H	83H03H	60000	大当り系リーチA
			60～99	04H	83H04H	40000	大当り系リーチB
	役物開放当り	0～25	0～69	05H	83H05H	20000	大当り系ノーマルリーチ
			70～79	06H	83H06H	60000	大当り系リーチA
			80～99	07H	83H07H	40000	大当り系リーチB
		26～249	0～99	08H	83H08H	12000	通常変動A
第2特別図柄	大当り	－	0～99	11H	84H11H	30000	大当り系リーチC
	役物開放当り	－	0～69	12H	84H12H	600000	長変動A
			70～99	13H	84H13H	500000	長変動B

【図１１７】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100(0～99)	選択率 (概算)	当落判定値データ
通常遊技状態	幅90(0-89)	90/100	普通図柄当り判定値データ
	幅10(90-99)	10/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99(0-98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅90(0-89)	90/100	普通図柄当り判定値データ
	幅10(90-99)	10/100	ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅90(0-89)	90/100	普通図柄当り判定値データ
	幅10(90-99)	10/100	ハズレ判定値データ

【図１１８】

普通図柄判定テーブル

判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	普通図柄当り時 選択図柄コマンド
普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
	30～69	40/100	fz2
	70～99	30/100	fz3
ハズレ判定値データ	0～99	100/100	-

【図１１９】

普通図柄当り種類決定テーブル

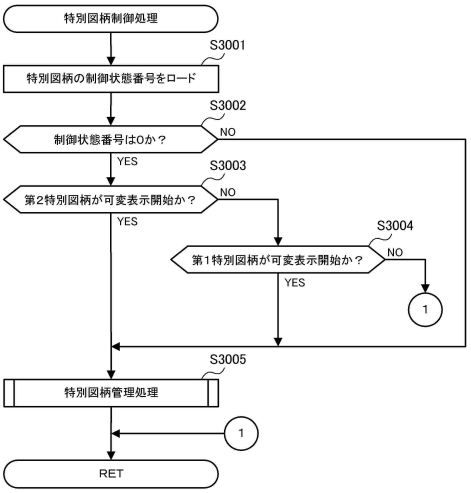
遊技状態	普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物の 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン(msec)		
				1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
通常遊技状態	fz1～fz3	01H	90H01H	200	-	-
A時短遊技状態	fz1	04H	91H04H	2000	200	2000
	fz2	05H	91H05H	2500	200	2500
	fz3	06H	91H06H	3000	200	3000
B時短遊技状態	fz1	07H	92H07H	2500	-	-
	fz2	08H	92H08H	2000	600	2000
	fz3	09H	92H09H	2500	600	2500
C時短遊技状態	fz1	07H	93H07H	2500	-	-
	fz2	08H	93H08H	2000	600	2000
	fz3	09H	93H09H	2500	600	2500

【図１２０】

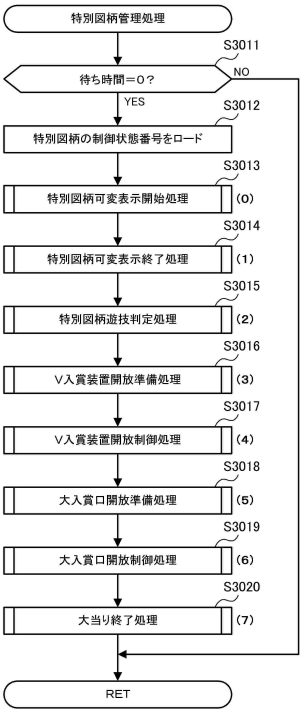
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
通常遊技状態	0～99	01H	85H01H	**10000**
A時短遊技状態	0～89	02H	86H02H	500
	90～99	03H	86H03H	800
B時短遊技状態	0～39	02H	87H02H	500
	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～99	01H	88H01H	**10000**

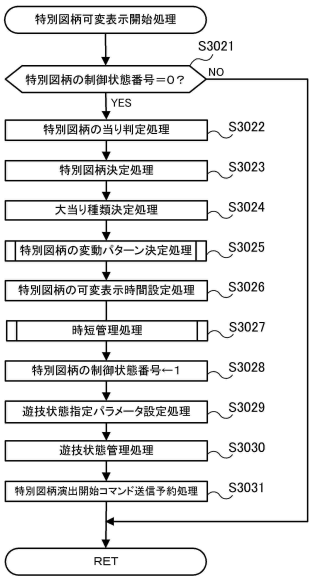
【図１２１】



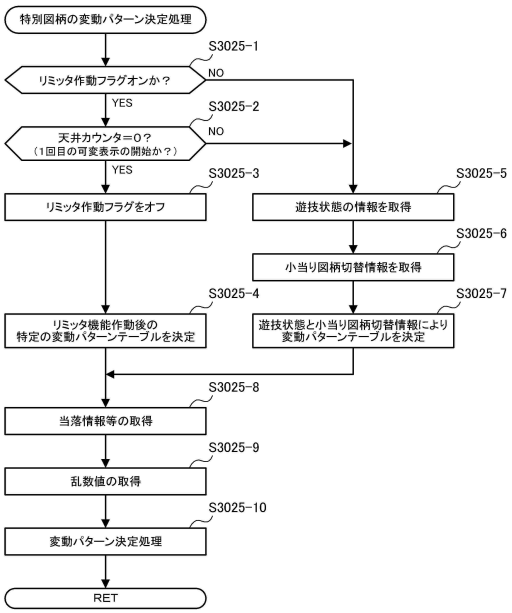
【図１２２】



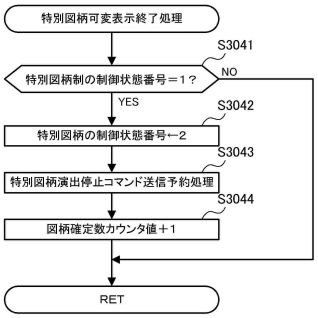
【図１２３】



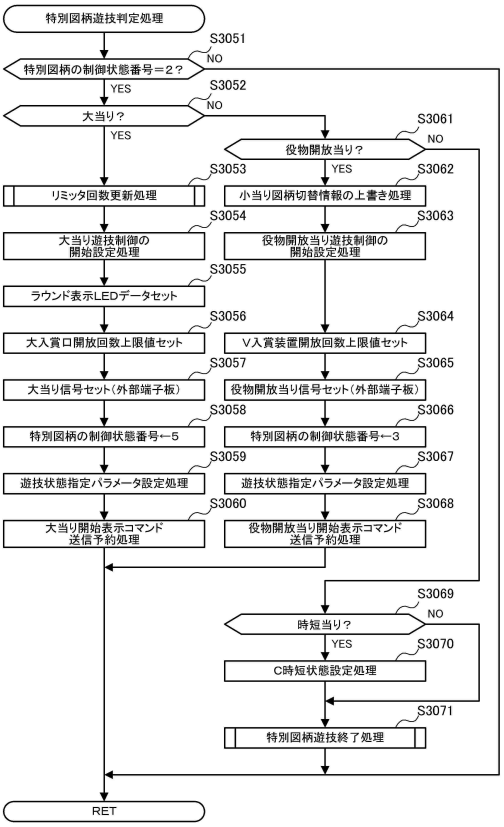
【図１２４】



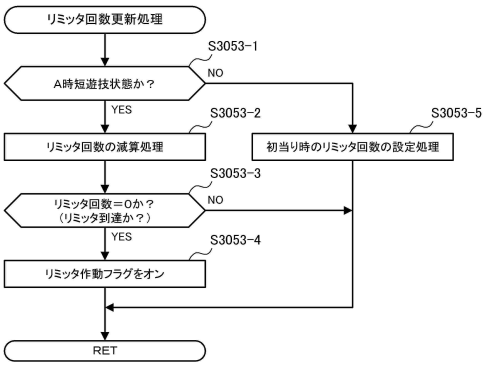
【図１２５】



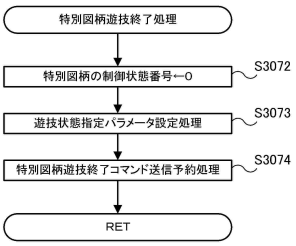
【図１２６】



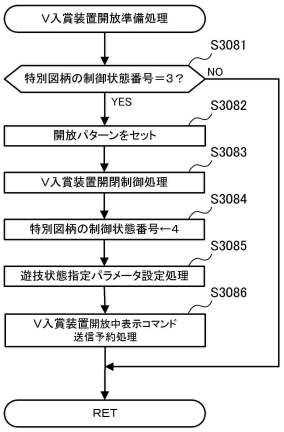
【図１２７】



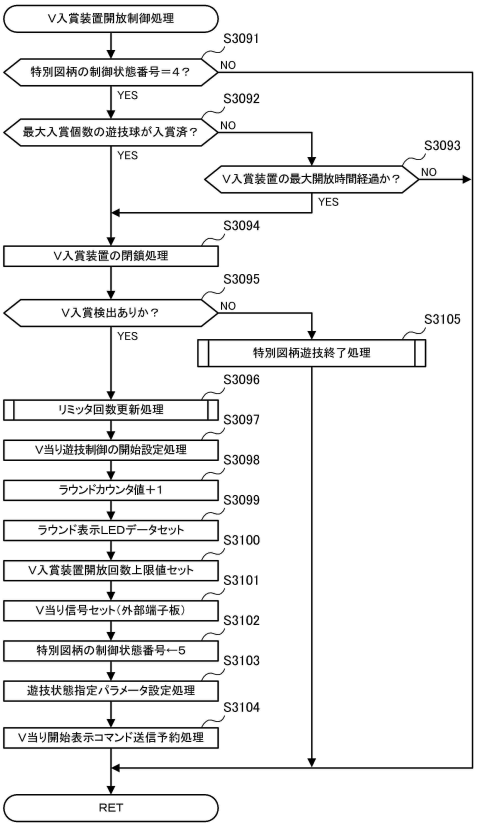
【図１２８】



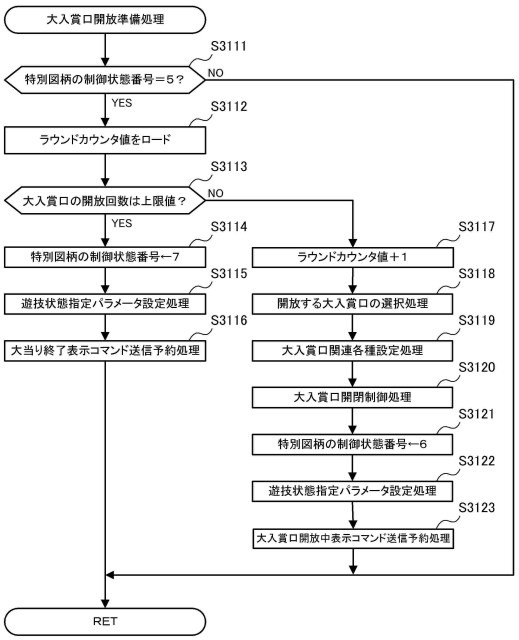
【図１２９】



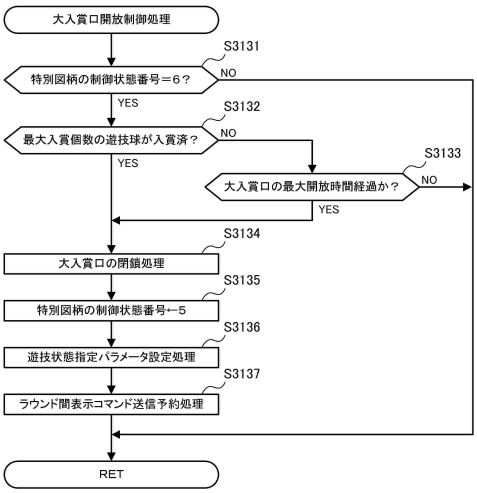
【図１３０】



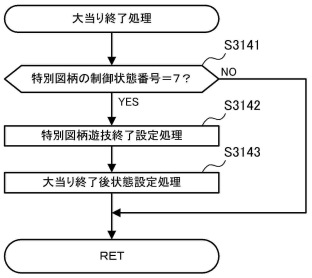
【図１３１】



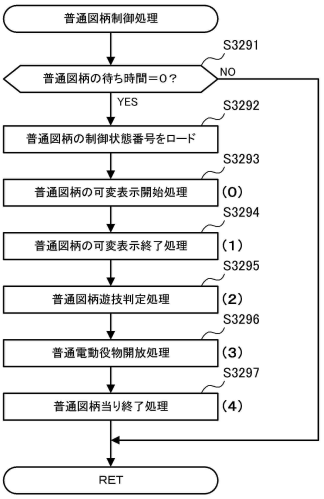
【図１３２】



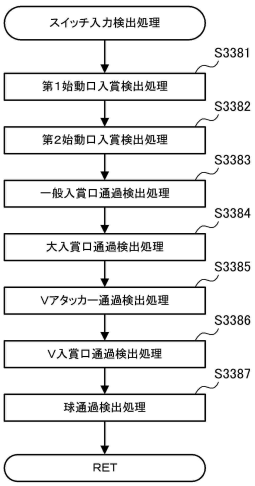
【図１３３】



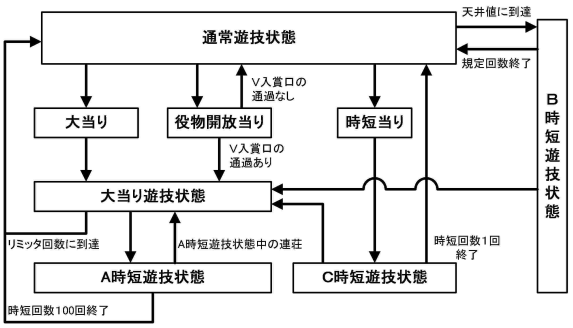
【図１３４】



【図１３５】

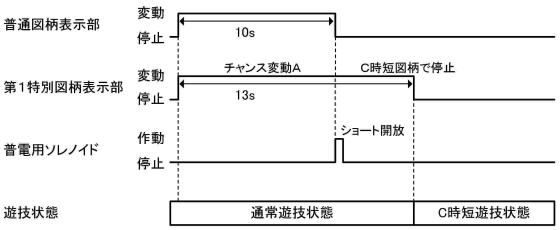


【図１３６】

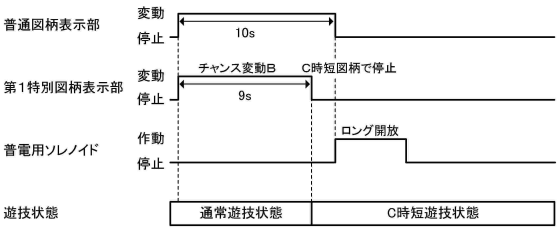


【図１３７】

(a)通常遊技状態における普通電動役物の不利な開放態様
（特別図柄の変動時間＞普通図柄の変動時間）

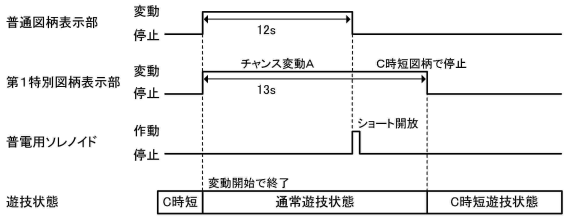


(b)通常遊技状態における普通電動役物の有利な開放態様
（特別図柄の変動時間＜普通図柄の変動時間）

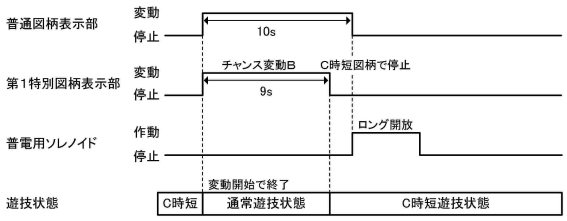


【図１３８】

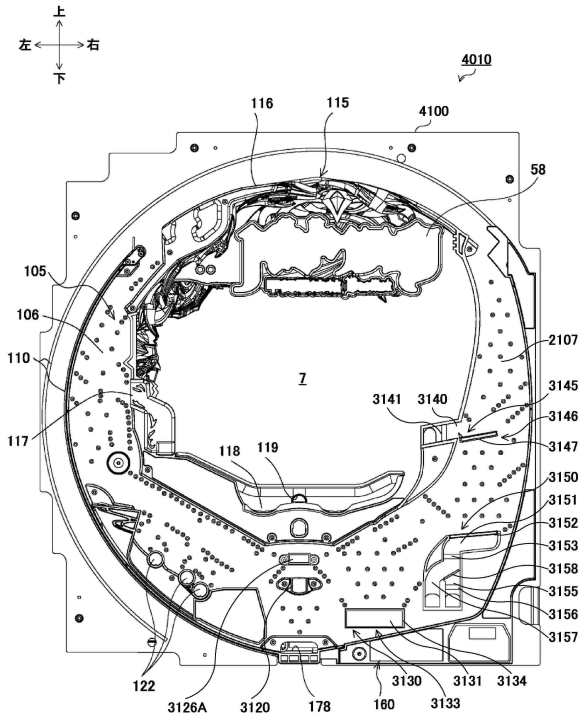
(a)C時短遊技状態時における普通電動役物の不利な開放態様
（特別図柄の変動時間＞普通図柄の変動時間）



(b)C時短遊技状態時における普通電動役物の有利な開放態様
（特別図柄の変動時間＜普通図柄の変動時間）



【図１３９】



【図１４０】

(1)特別図柄の変動パターンテーブルTC1(通常遊技状態、C時短遊技状態)

特別図柄の種別	当落	演出選択用乱数値(0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間(ms)	備考		
						特別電動役物開放終了時間	特図処理終了時間	変動内容
第1特別図柄	時短当り	0～98	01H	83H01H	13500	-	13500	チャンス変動A(※不利)
		99	02H	83H02H	13200	-	13200	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0～99	0AH	83H0AH	13500	-	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0～99	0BH	83H0BH	13300	200	13500	通常変動/大当り系リーチ
第2特別図柄	大当り	0～99	11H	84H11H	30000	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0～99	14H	84H14H	3000	(略)	(略)	短縮変動A

(2)特別図柄の変動パターンテーブルTC2(通常遊技状態、C時短遊技状態)

特別図柄の種別	当落	演出選択用乱数値(0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間(ms)	備考		
						特別電動役物開放終了時間	特図処理終了時間	変動内容
第1特別図柄	時短当り	0～96	01H	83H01H	13500	-	13500	チャンス変動A(※不利)
		97～99	02H	83H02H	13200	-	13200	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0～99	0AH	83H0AH	13500	-	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0～99	0BH	83H0BH	13300	200	13500	通常変動/大当り系リーチ
第2特別図柄	大当り	0～99	11H	84H11H	30000	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0～99	14H	84H14H	3000	(略)	(略)	短縮変動A

(3)特別図柄の変動パターンテーブルTC3(通常遊技状態、C時短遊技状態)

特別図柄の種別	当落	演出選択用乱数値(0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間(ms)	備考		
						特別電動役物開放終了時間	特図処理終了時間	変動内容
第1特別図柄	時短当り	0～89	01H	83H01H	13500	-	13500	チャンス変動A(※不利)
		90～99	02H	83H02H	13200	-	13200	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0～99	0AH	83H0AH	13500	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0～99	0BH	83H0BH	13300	200	13500	通常変動/大当り系リーチ
第2特別図柄	大当り	0～99	11H	84H11H	30000	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0～99	14H	84H14H	3000	(略)	(略)	短縮変動A

【図１４１】

(1)特別図柄の変動パターンテーブルZC1
リミッタ作動後の通常遊技状態における特定変動時

特別図柄の種別	当落	演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間(ms)	特別電動役物開放終了時間	特図処理終了時間	変動内容
第1特別図柄	時短当り	0~99	02H	83H02H	13200	-	13200	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0~99	0AH	83H0AH	13000	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0~99	0BH	83H0BH	13300	200	13500	通常変動/大当り系リーチ
第2特別図柄	大当り	0~99	11H	84H11H	30000	(略)	(略)	大当り系リーチC
	役物開放当り	0~69	14H	84H14H	3000	(略)	(略)	短縮変動A

(2)特別図柄の変動パターンテーブルZC2
リミッタ作動後の通常遊技状態における特定変動時（変形例）

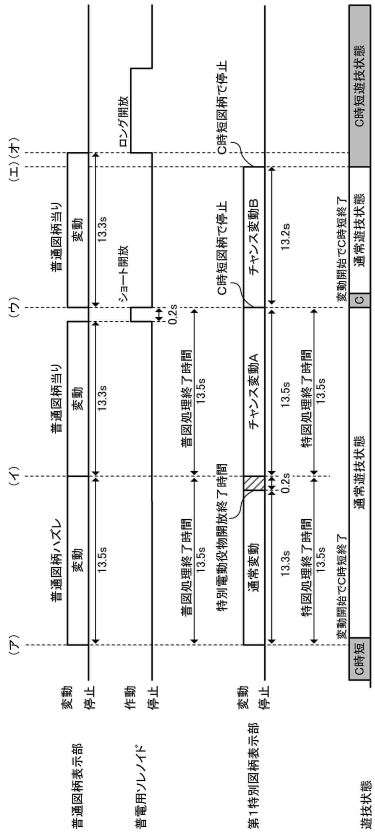
特別図柄の種別	当落	演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間(ms)	備考 特別電動役物開放終了時間	備考 特図処理終了時間	変動内容
第1特別図柄	時短当り	0~19	01H	83H01H	13500	-	13500	チャンス変動A(※不利)
		20~99	02H	83H02H	13200	-	13200	チャンス変動B(※有利)
	大当り	0~99	0AH	83H0AH	13000	(略)	(略)	大当り系リーチ
	役物開放当り	0~99	0BH	83H0BH	13300	200	13500	通常変動/大当り系リーチ
第2特別図柄	大当り	0~99	11H	84H11H	30000	(略)	(略)	大当り系リーチC
	役物開放当り	0~69	14H	84H14H	3000	(略)	(略)	短縮変動A

【図１４２】

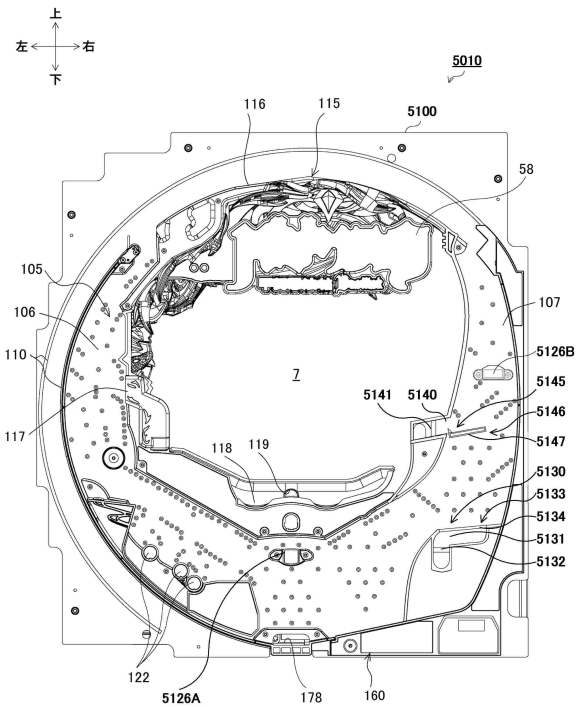
普通図柄の変動パターンテーブル

可変表示開始時の遊技状態	当落	普通図柄 演出選択用乱数値(0~99)	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間(ms)	可変表示終了時の遊技状態	普通電動役物開放終了時間	普図処理終了時間
通常遊技状態	普通図柄当り	0~99	01H	86H01H	13300	通常遊技状態	200	13500
	普通図柄ハズレ	0~99	02H	86H02H	13500	C時短遊技状態	2500,4600,5600	(略・有利)
						通常遊技状態	0	13500
						C時短遊技状態	0	13500
A時短遊技状態	-	0~89	03H	86H03H	500	（省略）		
		90~99	04H	86H04H	800			
B時短遊技状態	-	0~39	03H	87H03H	500			
		40~79	05H	87H05H	1000			
		80~99	06H	87H06H	1500			
C時短遊技状態	普通図柄当り	0~99	01H	88H01H	13300	通常遊技状態	200	13500
						C時短遊技状態	2500,4600,5600	(略・有利)
	普通図柄ハズレ	0~99	02H	88H02H	13500	通常遊技状態	0	13500
						C時短遊技状態	0	13500

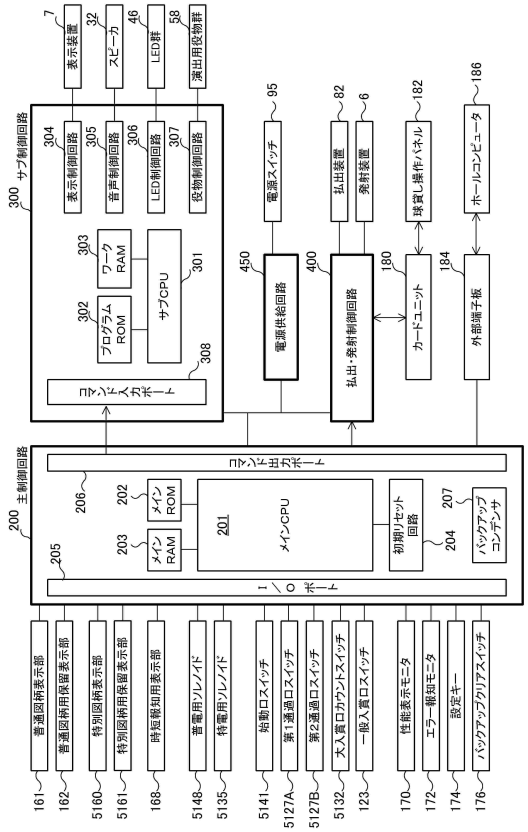
【図１４３】



【図１４４】



【図１４５】



【図１４６】

特別図柄の当り判定テーブル

大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
幅205(0-204)	1/319	大当り判定値データ
幅40000(205-40204)	1/1.64	小当り判定値データ
幅25331(40205-65535)	1/2.59	時短当り判定値データ

【図１４７】

特別図柄判定テーブル

当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定 ｺﾏﾝﾄﾞ
大当り判定値データ	0～49	50/100	z1	zA1
	50～99	50/100	z2	
小当り判定値データ	0～49	50/100	z3	zA2
	50～99	50/100	z4	
時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA3

【図１４８】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	大当り遊技状態の 態様	小当り遊技状態の 態様	遊技状態の態様		備考
			時短フラグ	時短回数	
z1	10 (29.0s×10R)	―	1	10	大当り
z2	4 (29.0s×4R)	―	1	10	
z3	―	10 (0.15s×10回)	-	-	小当り
z4	―	8 (0.20s×8回)	-	-	
z5	―	―	3	1	時短当り

【図１４９】

特別図柄の変動パターンテーブル

当落	演出選択用乱数値（0～99）	特別図柄変動パターン	特別図柄変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
時短当り	0～49	01H	83H01H	4000	巻き戻し演出A
	50～99	02H	83H02H	5000	巻き戻し演出B
大当り	0～9	03H	83H03H	20000	全回転リーチ
	10～99	04H	83H04H	30000	大当り報知用リーチ（大当り対応）
小当り	0～48	05H	83H05H	500	短縮変動A（連続特別演出）
	49～97	06H	83H06H	1000	短縮変動B（連続特別演出）
	98、99	07H	83H07H	29000	大当り報知用リーチ（ハズレ対応）

【図１５０】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100（0～99）	選択率（概算）	当落判定値データ
通常遊技状態	幅98（0-97）	98/100	普通図柄当り判定値データ
	幅2（98,99）	2/100	普通図柄ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99（0-98）	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1（99）	1/100	普通図柄ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅98（0-97）	98/100	普通図柄当り判定値データ
	幅2（98,99）	2/100	普通図柄ハズレ判定値データ

【図１５１】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	普通図柄当り時選択図柄コマンド	（参考）通常遊技状態の合算選択率
普通図柄当り判定値データ	幅163（0-162）	1/402.06	fz1	1/410.3
	幅65373（163-65535）	1/1.01	fz2	（略）
普通図柄ハズレ判定値データ	幅65536（0-65535）	1/1.00	－	（略）

【図１５２】

普通図柄当り種類決定テーブル

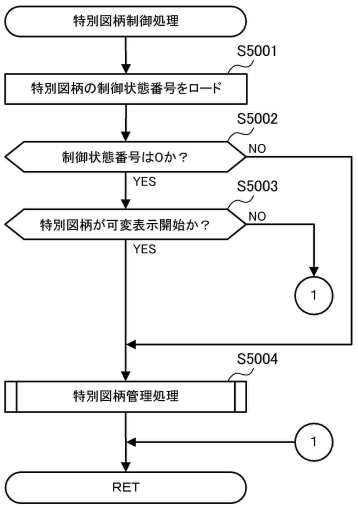
遊技状態	普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通電動役物開放パターン	普通電動役物開放パターンコマンド	普通電動役物開放パターン（msec） 1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
通常遊技状態	fz1	01H	90H01H	2000	500	3000
	fz2	02H	90H02H	100	－	－
A時短遊技状態	fz1	01H	91H01H	2000	500	3000
	fz2	03H	91H02H	2500	500	2500
C時短遊技状態	fz1	01H	93H01H	2000	500	3000
	fz2	03H	93H02H	2500	500	2500

【図１５３】

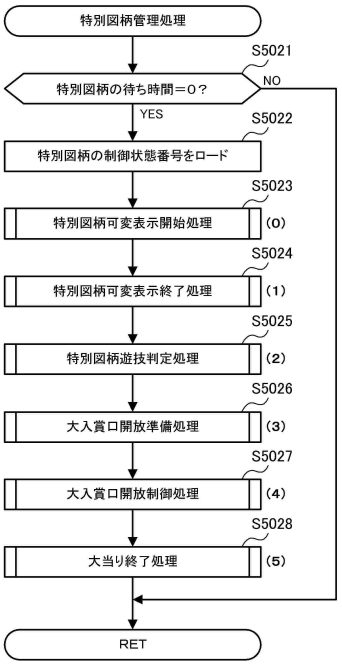
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄の当落判定値データ	普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通図柄演出選択用乱数値（0～99）	普通図柄変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1（ロング開放）	0～1	01H	85H01H	25000	ノーマルリーチ
			2～49	02H	85H02H	35000	スーパーリーチ
			50～99	03H	85H03H	45000	スペシャルリーチ
		fz2（ショート開放）	0～89	00H	85H04H	13000	通常変動
			90～94	04H	85H05H	20000	ノーマルリーチ
			95～98	05H	85H06H	30000	スーパーリーチ
			99	06H	85H07H	40000	スペシャルリーチ
	普通図柄ハズレ判定値データ	－	0～89	00H	85H08H	13000	通常変動
			90～94	04H	85H09H	20000	ノーマルリーチ
			95～98	05H	85H0AH	30000	スーパーリーチ
			99	06H	85H0BH	40000	スペシャルリーチ
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1、fz2（ロング開放）	0～49	11H	86H01H	250	短縮変動A
			50～99	12H	86H02H	500	短縮変動B
	普通図柄ハズレ判定値データ	－	0～99	13H	86H03H	200	短縮変動C
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1、fz2（ロング開放）	0～49	11H	87H01H	250	短縮変動A
			50～99	12H	87H02H	500	短縮変動B
	普通図柄ハズレ判定値データ	－	0～99	13H	87H03H	200	短縮変動C

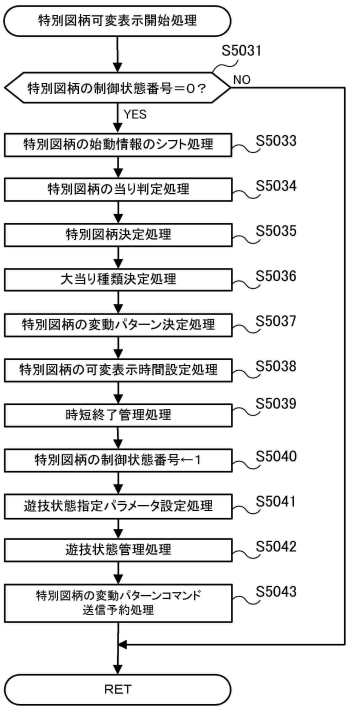
【図１５４】



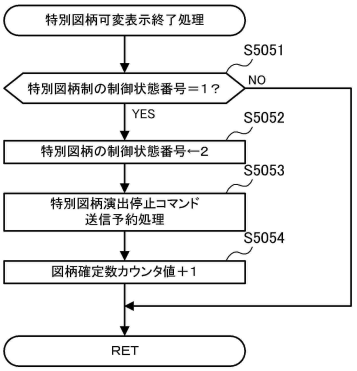
【図１５５】



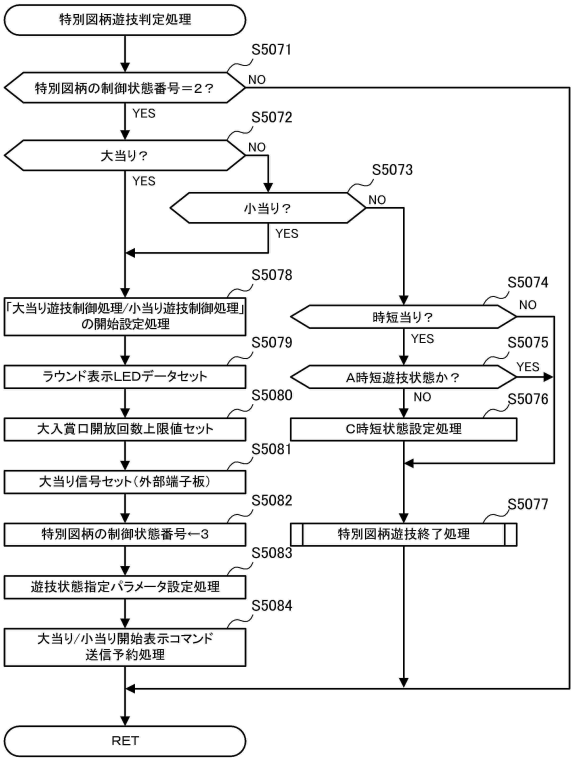
【図１５６】



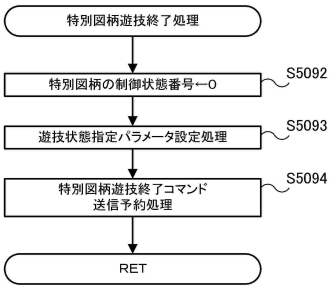
【図１５７】



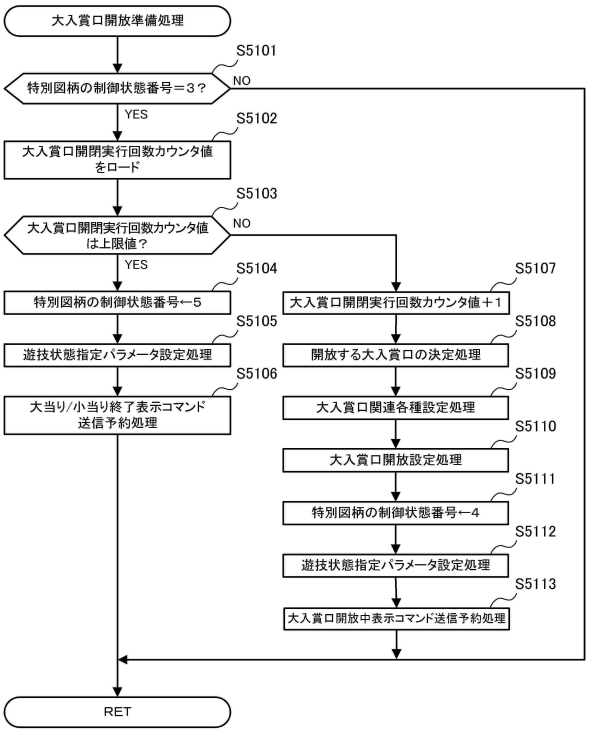
【図１５８】



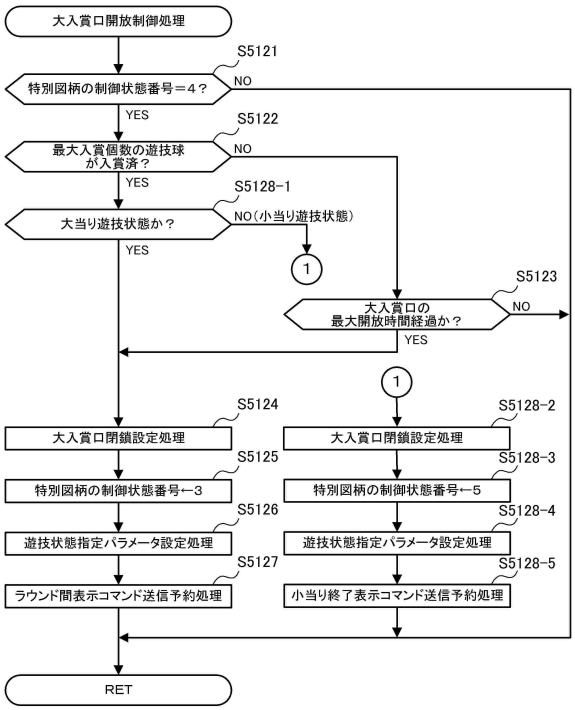
【図１５９】



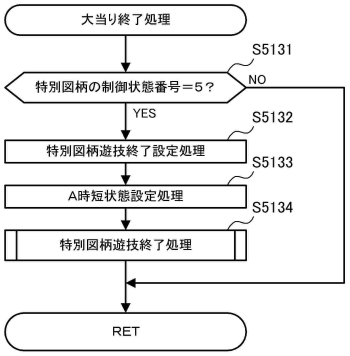
【図１６０】



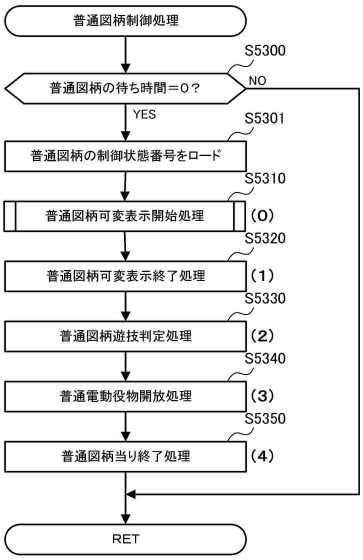
【図１６１】



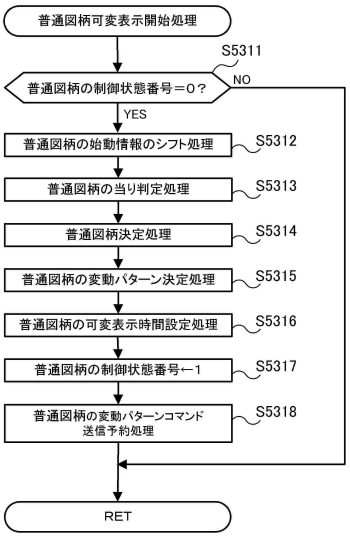
【図１６２】



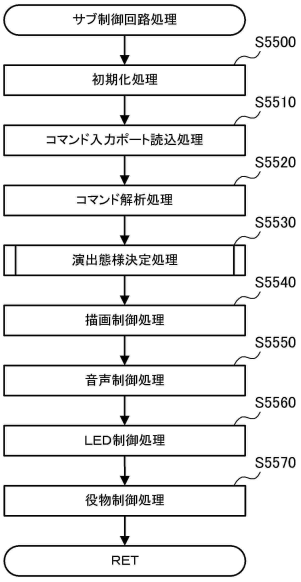
【図１６３】



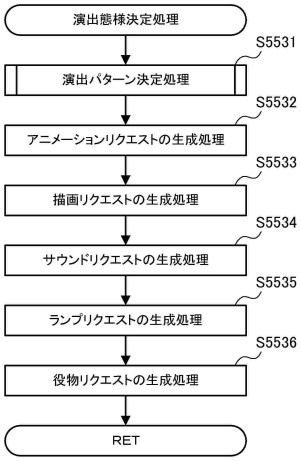
【図１６４】



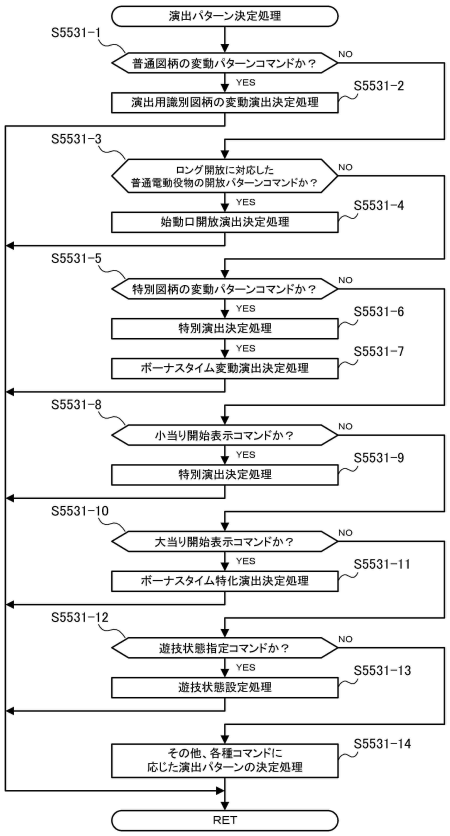
【図１６５】



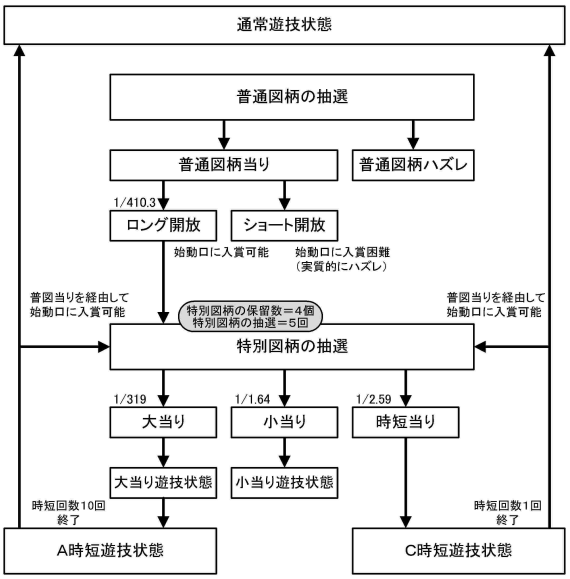
【図１６６】



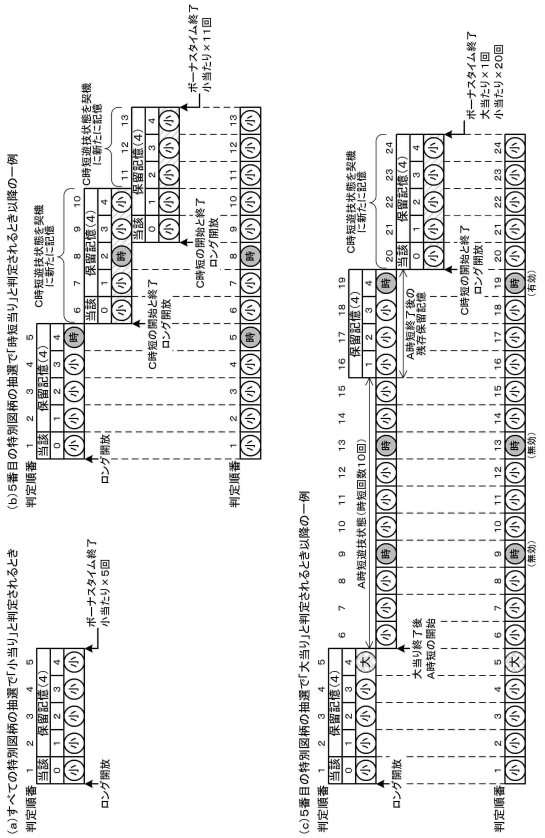
【図１６７】



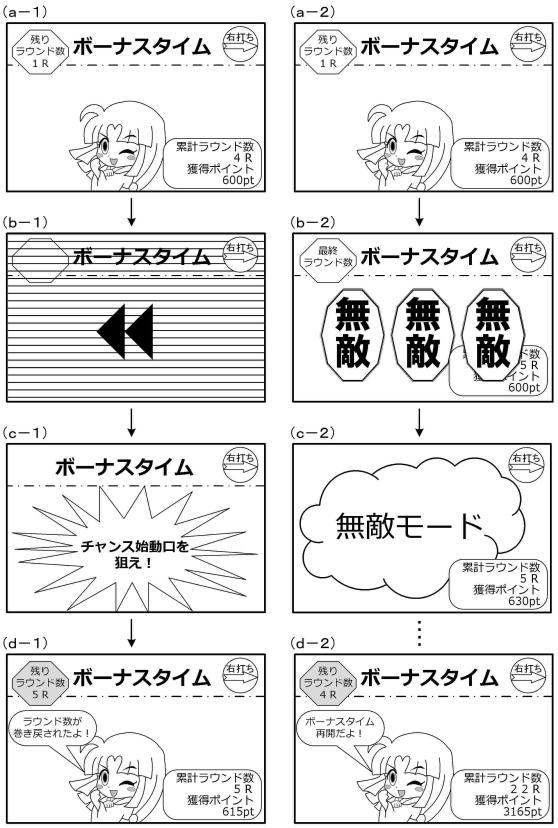
【図１６８】



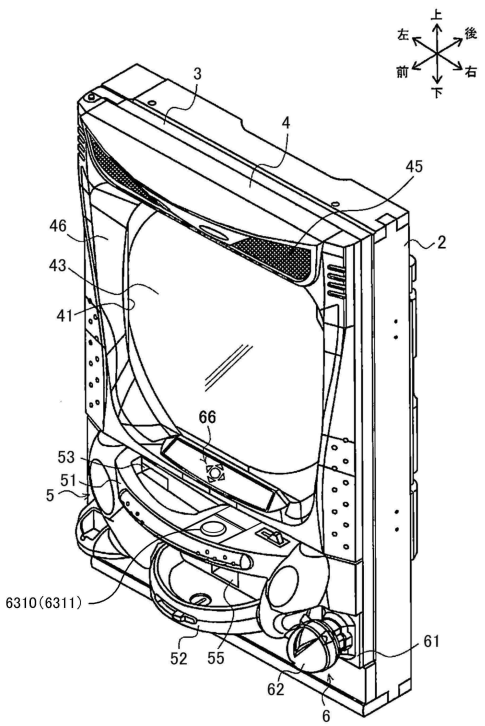
【図１６９】



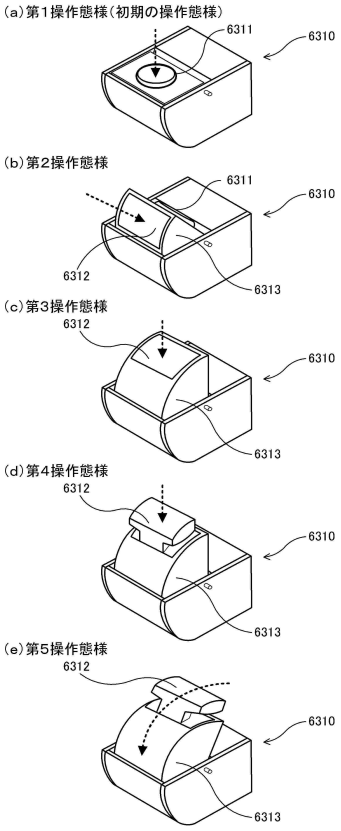
【図１７０】



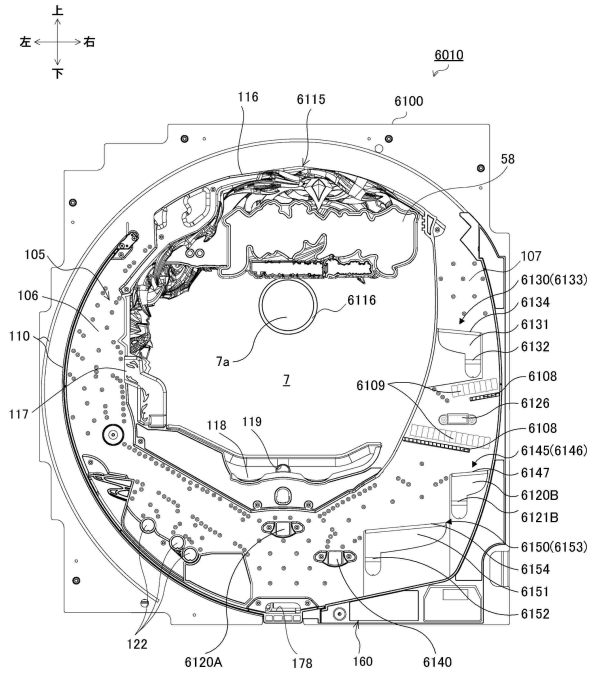
【図１７１】



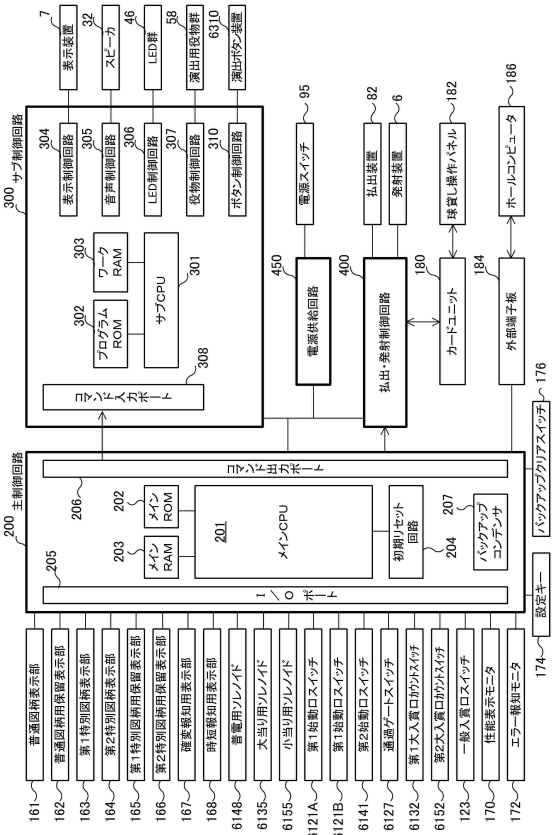
【図１７２】



【図１７３】



【図１７４】



【図１７５】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅205(0-204)	1/319.69	大当り判定値データ
		幅65331(205-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅756(0-755)	1/86.69	大当り判定値データ
		幅64780(756-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅205(0-204)	1/319.69	大当り判定値データ
		幅61500(205-61704)	1/1.07	小当り判定値データ
		幅3831(61705-65535)	1/17.11	ハズレ判定値データ
	1	幅756(0-755)	1/86.69	大当り判定値データ
		幅61500(756-62255)	1/1.07	小当り判定値データ
		幅3280(62256-65535)	1/19.98	ハズレ判定値データ

【図１７６】

特別図柄判定テーブル

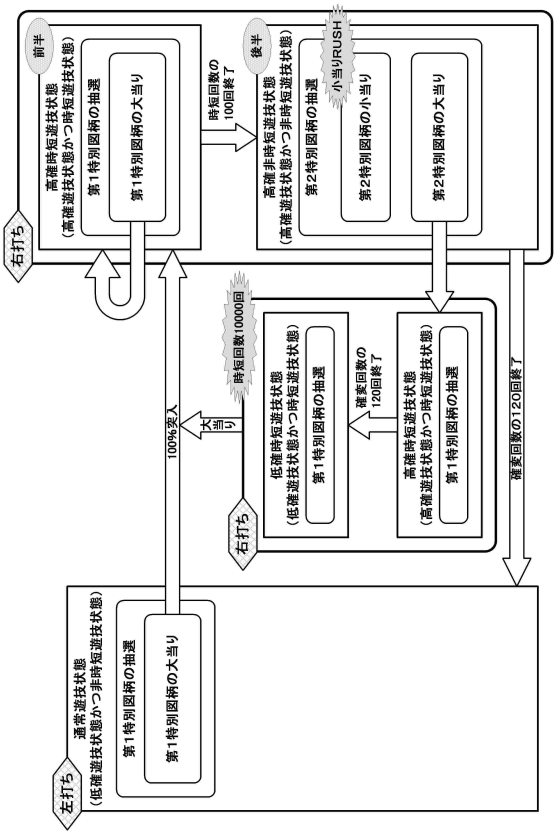
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄情報	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～29	30/100	z1	zA1
		30～59	30/100	z2	zA2
		60～99	40/100	z3	zA3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA4
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA5
	小当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z7	zA7

【図１７７】

当り種類決定テーブル

選択図柄情報	その後の遊技状態の態様					備考
	大当り遊技状態の開放態様	小当り遊技状態の開放態様	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数	
						通常遊技状態	それ以外	
第1特別図柄 大当り								
z1	10（28.0s×10R）	—	1	120	1	100	100	
z2	5（28.0s×5R）	—	1	120	1	100	100	
z3	3（28.0s×3R）	—	1	120	1	100	100	
z4	—	—	—	—	—	—	—	ハズレ
第2特別図柄 大当り								
z5	2（28.0s×2R）	—	1	120	1	100	10000	
z6	—	6（0.10s×6回）	—	—	—	—	—	小当り
z7	—	—	—	—	—	—	—	ハズレ

【図１７８】



【図１７９】

通常遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル

特別図柄の種類	当落	第1演出選択用乱数値（0～249）		前半変動パターン番号	前半可変表示時間（ms）	備考	前半アイコン個数
第1特別図柄	大当り	幅40	0 ～ 39	01H	13000	通常変動（擬似連なし）	0～4個
		幅5	40 ～ 44	03H	18000	擬似連1回(擬似連偏り経由)	1～4個
		幅5	45 ～ 49	04H	21000	擬似連1回(NR経由)	
		幅10	50 ～ 59	05H	26000	擬似連2回(擬似連偏り経由)	2～4個
		幅10	60 ～ 69	06H	29000	擬似連2回(NR経由)	
		幅15	70 ～ 84	07H	34000	擬似連3回(擬似連偏り経由)	3～4個
		幅15	85 ～ 99	08H	37000	擬似連3回(NR経由)	
		幅10	100 ～ 109	09H	33000	擬似連なし：決戦への道	5個
		幅10	110 ～ 119	0AH	38000	擬似連1回(擬似連偏り経由)：決戦への道	
		幅10	120 ～ 129	0BH	41000	擬似連1回(NR経由)：決戦への道	
		幅15	130 ～ 144	0CH	46000	擬似連2回(擬似連偏り経由)：決戦への道	
		幅15	145 ～ 159	0DH	49000	擬似連2回(NR経由)：決戦への道	
		幅20	160 ～ 179	0EH	54000	擬似連3回(擬似連偏り経由)：決戦への道	
		幅20	180 ～ 199	0FH	57000	擬似連3回(NR経由)：決戦への道	
		幅50	200 ～ 249	10H	50000	擬似連なし：極決戦への道	0個
	ハズレ	幅200	0 ～ 199	01H	13000	通常変動（擬似連なし）	0～4個
		幅21	200 ～ 220	02H	15000	通常変動（擬似連偏り失敗）	0～4個
		幅3	221 ～ 223	03H	18000	擬似連1回(擬似連偏り経由)	1～4個
		幅3	224 ～ 226	04H	21000	擬似連1回(NR経由)	
		幅2	227 ～ 228	05H	26000	擬似連2回(擬似連偏り経由)	2～4個
		幅2	229 ～ 230	06H	29000	擬似連2回(NR経由)	
		幅1	231	07H	34000	擬似連3回(擬似連偏り経由)	3～4個
		幅1	232	08H	37000	擬似連3回(NR経由)	
		幅4	233 ～ 236	09H	33000	擬似連なし：決戦への道	5個
		幅3	237 ～ 239	0AH	38000	擬似連1回(擬似連偏り経由)：決戦への道	
		幅3	240 ～ 242	0BH	41000	擬似連1回(NR経由)：決戦への道	
		幅2	243 ～ 244	0CH	46000	擬似連2回(擬似連偏り経由)：決戦への道	
		幅2	245 ～ 246	0DH	49000	擬似連2回(NR経由)：決戦への道	
		幅1	247	0EH	54000	擬似連3回(擬似連偏り経由)：決戦への道	
		幅1	248	0FH	57000	擬似連3回(NR経由)：決戦への道	
		幅1	249	10H	50000	擬似連なし：極決戦への道	0～3個
第2特別図柄	大当り	幅125	0 ～ 124	F1H	600000	長変動A	—
		幅124	125 ～ 249	F2H	590000	長変動B	
	小当り	幅125	0 ～ 124	F3H	580000	長変動C	
		幅124	125 ～ 249	F4H	570000	長変動D	
	ハズレ	幅125	0 ～ 124	F5H	560000	長変動E	
		幅124	125 ～ 249	F6H	550000	長変動F	

【図１８０】

通常遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブル

前半変動パターン番号	当落	第2演出選択用乱数値（0～99）		後半変動パターン番号	後半可変表示時間（ms）	備考	後半アイコン個数
01H 通常変動	大当り	幅10	0 ～ 9	11H	10000	ノーマルリーチ(当り)	–
		幅30	10 ～ 39	12H	20000	忍者リーチ(当り)	–
		幅60	40 ～ 99	13H	40000	忍者→大決戦リーチ(当り)	–
	ハズレ	幅90	0 ～ 89	00H	0	なし(前半変動のみ)：通常変動	–
		幅7	90 ～ 96	21H	5000	ノーマルリーチ(ハズレ)	–
		幅2	97 ～ 98	22H	15000	忍者リーチ(ハズレ)	–
		幅1	99	23H	35000	忍者→大決戦リーチ(ハズレ)	–
02H 擬似偏り	ハズレ	–	–	00H	0	なし(前半変動のみ)：通常変動	–
03H、04H 擬似連1回	大当り	幅10	0 ～ 9	11H	10000	ノーマルリーチ(当り)	–
		幅30	10 ～ 39	12H	20000	忍者リーチ(当り)	–
		幅60	40 ～ 99	13H	40000	忍者→大決戦リーチ(当り)	–
	ハズレ	幅60	0 ～ 69	21H	5000	ノーマルリーチ(ハズレ)	–
		幅30	70 ～ 89	22H	15000	忍者リーチ(ハズレ)	–
		幅10	90 ～ 99	23H	35000	忍者→大決戦リーチ(ハズレ)	–
05H～08H 擬似連2.3回	大当り	幅30	0 ～ 29	12H	20000	忍者リーチ(当り)	–
		幅70	30 ～ 99	13H	40000	忍者→大決戦リーチ(当り)	–
	ハズレ	幅70	0 ～ 69	22H	15000	忍者リーチ(ハズレ)	–
		幅30	70 ～ 99	23H	40000	忍者→大決戦リーチ(ハズレ)	–
09H～0FH 決戦への道	大当り	幅20	0 ～ 19	14H	25000	対決リーチ(当り)	8、9個
		幅30	20 ～ 49	15H	50000	対決→大決戦リーチ(当り)	
		幅50	50 ～ 99	16H	30000	大決戦リーチ(当り)	10個
	ハズレ	幅60	0 ～ 59	24H	20000	対決リーチ(ハズレ)	8、9個
		幅15	60 ～ 74	25H	45000	対決→大決戦リーチ(ハズレ)	
		幅25	75 ～ 99	26H	25000	大決戦リーチ(ハズレ)	10個
10H 極決戦への道	大当り	幅20	0 ～ 19	14H	25000	対決リーチ(当り)	8、9個
		幅30	20 ～ 49	15H	50000	対決→大決戦リーチ(当り)	
		幅50	50 ～ 99	16H	30000	大決戦リーチ(当り)	10個
	ハズレ	幅60	0 ～ 59	24H	20000	対決リーチ(ハズレ)	8、9個
		幅15	60 ～ 74	25H	45000	対決→大決戦リーチ(ハズレ)	
		幅25	75 ～ 99	26H	25000	大決戦リーチ(ハズレ)	10個
F1H～F6H	–	–	–	00H	0	なし(前半変動のみ)：長変動	–

「第1特別図柄の変動パターンコマンド」=「83H」+「前半変動パターン番号」+「後半変動パターン番号」(ex. 83H00H00H)
「第2特別図柄の変動パターンコマンド」=「84H」+「前半変動パターン番号」+「後半変動パターン番号」(ex. 84HF1H00H)

【図１８１】

(a)右打ち遊技状態の特別図柄の前半変動パターンテーブル

特別図柄の種類	当落	第1演出選択用乱数値（0～249）		前半変動ﾊﾟﾀｰﾝ番号	前半可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	大当り	幅50	0 ～ 49	31H	25000	合戦チャレンジ（当り）
		幅200	50 ～ 249	32H	35000	合戦バトルリーチ（当り）
	ハズレ	幅225	0 ～ 224	33H	3000	超短縮変動
		幅15	225 ～ 239	34H	20000	合戦チャレンジ（ハズレ）
		幅10	240 ～ 249	35H	30000	合戦バトルリーチ（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	幅50	0 ～ 49	41H	15000	扉開放演出（当り）
		幅200	50 ～ 249	42H	20000	開眼演出（当り）
	小当り	幅250	0 ～ 249	43H	800	超短縮変動
	ハズレ	幅225	0 ～ 224	44H	1000	超短縮変動
		幅15	225 ～ 239	45H	10000	扉開放演出（ハズレ）
		幅10	240 ～ 249	46H	15000	開眼演出（ハズレ）

(b)右打ち遊技状態の特別図柄の後半変動パターンテーブル

前半変動ﾊﾟﾀｰﾝ番号	当落	演出選択用乱数値（0～99）		後半変動ﾊﾟﾀｰﾝ番号	後半可変表示時間（ms）	備考
31H～35H	ー	－	－	00H	0	なし（前半変動のみ）
41H～46H	ー	－	－	00H	0	なし（前半変動のみ）

【図１８２】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値100（0～99）	選択率（概算）	当落判定値データ
非時短遊技状態	幅1（0）	1/100	普通図柄当り判定値データ
	幅99（1-99）	99/100	普通図柄ハズレ判定値データ
時短遊技状態	幅99（0-98）	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1（99）	1/100	普通図柄ハズレ判定値データ

【図１８３】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値101（0～100）	選択率（概算）	普通図柄当り時選択図柄コマンド
普通図柄当り判定値データ	幅50（0-49）	1/2.0	fz1
	幅51（50-100）	1/2.0	fz2
普通図柄ハズレ判定値データ	幅101（0-100）	1/1.00	－

【図１８４】

普通図柄当り種類決定テーブル

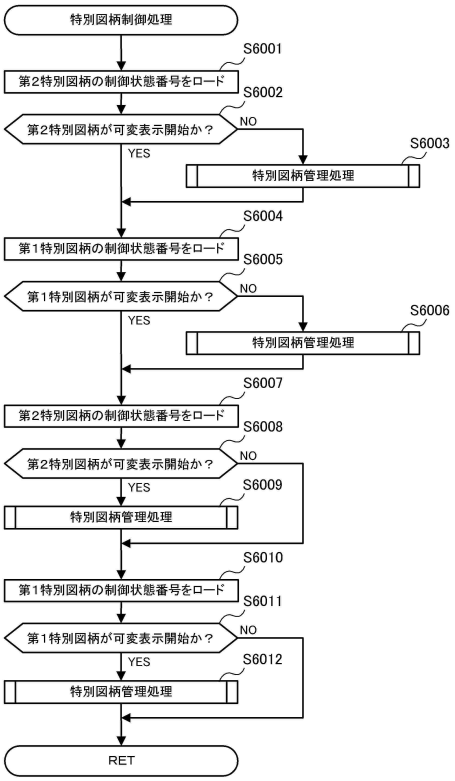
遊技状態	普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通電動役物の開放パターン	普通電動役物開放ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	普通電動役物開放パターン（msec）
				開放時間
非時短遊技状態	fz1	01H	90H01H	210
	fz2	01H	90H02H	210
時短遊技状態	fz1	02H	91H01H	5820
	fz2	02H	91H02H	5820

【図１８５】

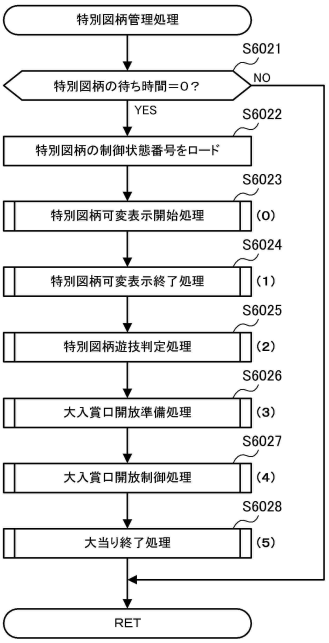
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄の当落判定値データ	普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通図柄変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1	01H	85H01H	504
		fz2	01H	85H02H	504
	普通図柄ハズレ判定値データ	―	01H	85H03H	504
時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	fz1	02H	86H01H	468
		fz2	02H	86H02H	468
	普通図柄ハズレ判定値データ	―	02H	86H03H	468

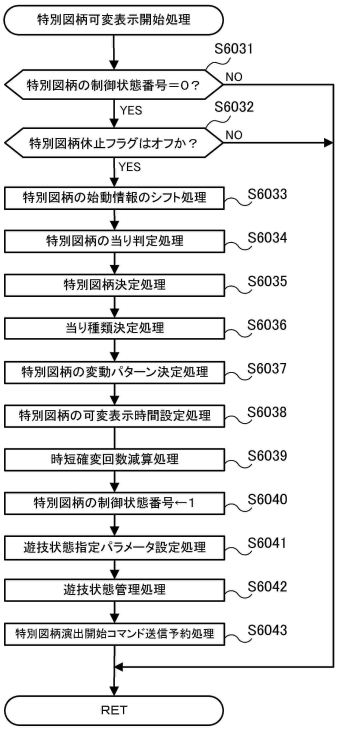
【図１８６】



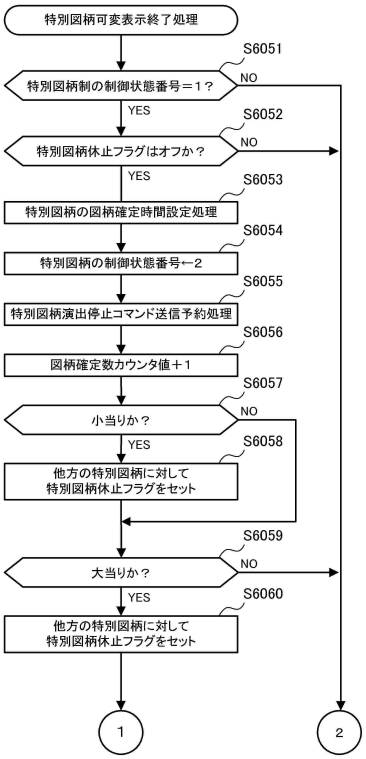
【図１８７】



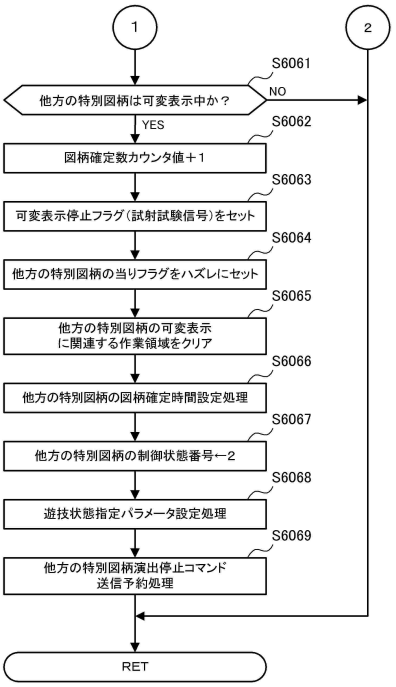
【図１８８】



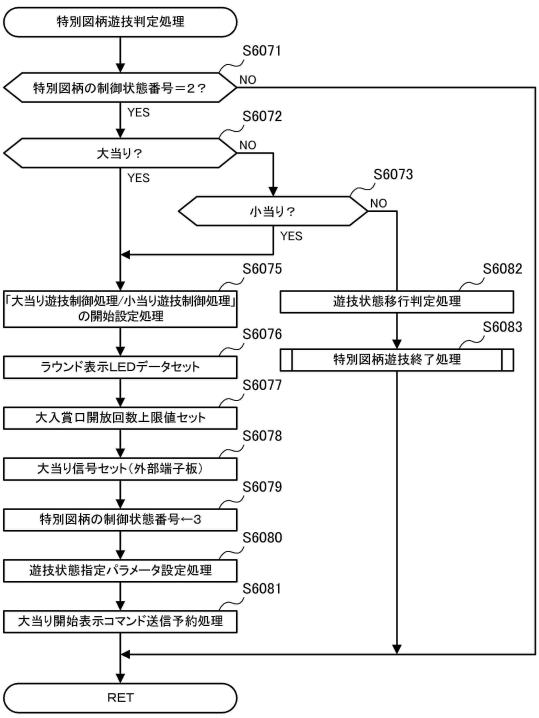
【図１８９】



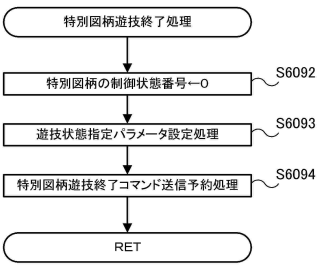
【図１９０】



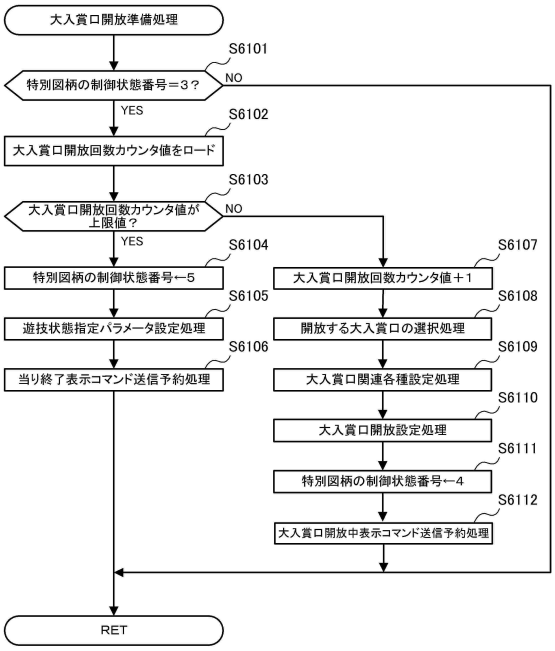
【図１９１】



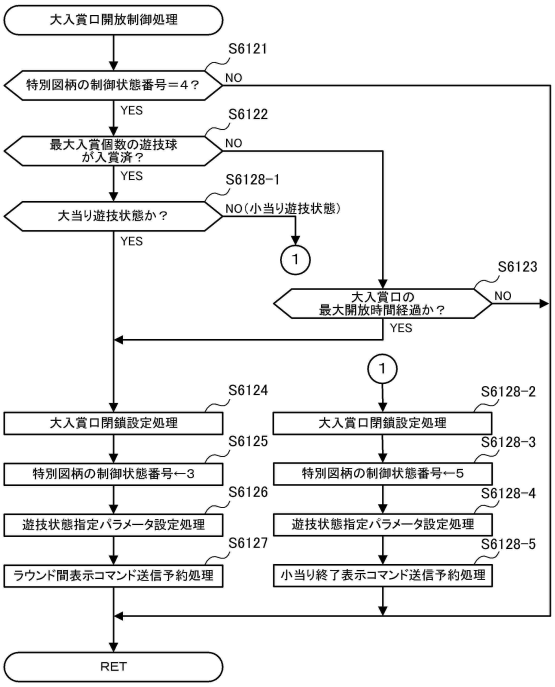
【図１９２】



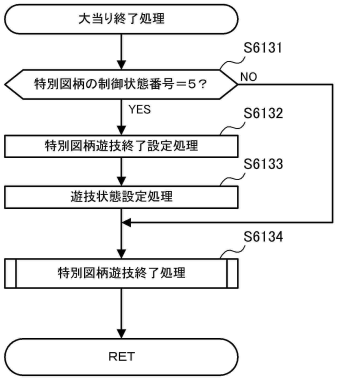
【図１９３】



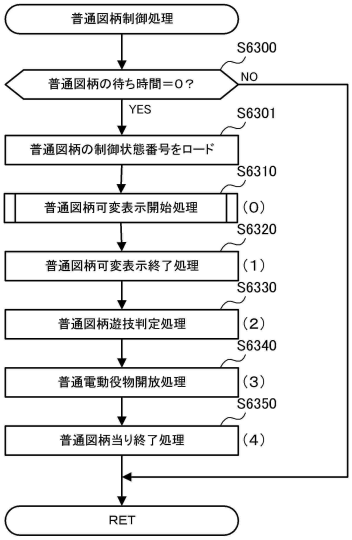
【図１９４】



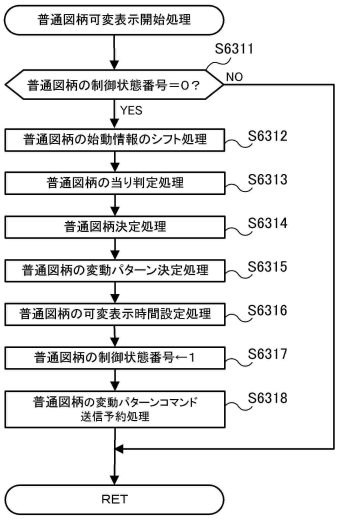
【図１９５】



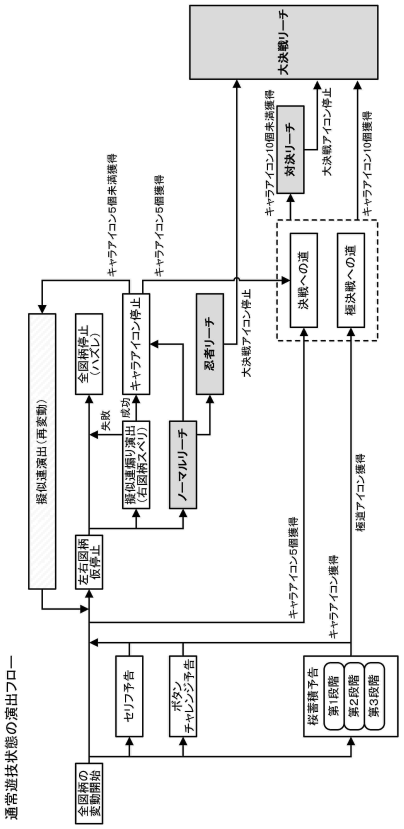
【図１９６】



【図１９７】

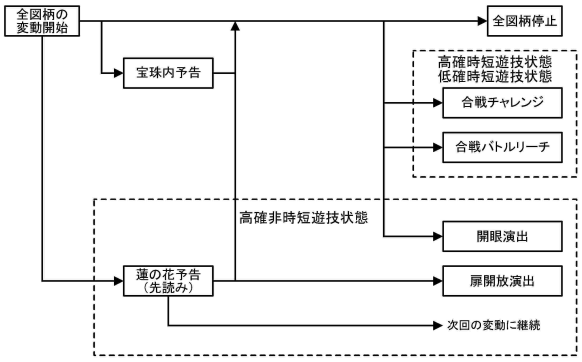


【図１９８】



【図１９９】

右打ち遊技状態の演出フロー



【図２００】

通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル

変動パターンコマンド			後半アイコン個数	図柄演出パターン		備考
特別図柄種類	前半変動パターン番号	後半変動パターン番号		リーチ前演出パターン	リーチ演出パターン	
83H 第1特別図柄	01H	（略）	－	リーチ前演出パターン1	（下記で決定）	通常変動（擬似連なし）
	02H	00H	－	リーチ前演出パターン2	（下記で決定）	通常変動（擬似連振り失敗）
	03H	（略）	－	リーチ前演出パターン3	（下記で決定）	擬似連1回（擬似連振り経由）
	04H	（略）	－	リーチ前演出パターン4	（下記で決定）	擬似連1回（NR経由）
	05H	（略）	－	リーチ前演出パターン5	（下記で決定）	擬似連2回（擬似連振り経由）
	06H	（略）	－	リーチ前演出パターン6	（下記で決定）	擬似連2回（NR経由）
	07H	（略）	－	リーチ前演出パターン7	（下記で決定）	擬似連3回（擬似連振り経由）
	08H	（略）	－	リーチ前演出パターン8	（下記で決定）	擬似連3回（NR経由）
	09H	14H,15H,24H,25H	8個	リーチ前演出パターン9	（下記で決定）	擬似連なし～決戦への道1
			9個	リーチ前演出パターン10	（下記で決定）	擬似連なし～決戦への道2
		16H、26H	10個	リーチ前演出パターン11	（下記で決定）	擬似連なし～決戦への道3
	0AH	14H,15H,24H,25H	8個	リーチ前演出パターン12	（下記で決定）	擬似連1回（擬似連振り経由）～決戦への道1
			9個	リーチ前演出パターン13	（下記で決定）	擬似連1回（擬似連振り経由）～決戦への道2
		16H、26H	10個	リーチ前演出パターン14	（下記で決定）	擬似連1回（擬似連振り経由）～決戦への道3
	0BH	14H,15H,24H,25H	8個	リーチ前演出パターン15	（下記で決定）	擬似連1回（NR経由）～決戦への道1
			9個	リーチ前演出パターン16	（下記で決定）	擬似連1回（NR経由）～決戦への道2
		16H、26H	10個	リーチ前演出パターン17	（下記で決定）	擬似連1回（NR経由）～決戦への道3
	0CH	14H,15H,24H,25H	8個	リーチ前演出パターン18	（下記で決定）	擬似連2回（擬似連振り経由）～決戦への道1
			9個	リーチ前演出パターン19	（下記で決定）	擬似連2回（擬似連振り経由）～決戦への道2
		16H、26H	10個	リーチ前演出パターン20	（下記で決定）	擬似連2回（擬似連振り経由）～決戦への道3
	0DH	14H,15H,24H,25H	8個	リーチ前演出パターン21	（下記で決定）	擬似連2回（NR経由）～決戦への道1
			9個	リーチ前演出パターン22	（下記で決定）	擬似連2回（NR経由）～決戦への道2
		16H、26H	10個	リーチ前演出パターン23	（下記で決定）	擬似連2回（NR経由）～決戦への道3
	0EH	14H,15H,24H,25H	8個	リーチ前演出パターン24	（下記で決定）	擬似連3回（擬似連振り経由）～決戦への道1
			9個	リーチ前演出パターン25	（下記で決定）	擬似連3回（擬似連振り経由）～決戦への道2
		16H、26H	10個	リーチ前演出パターン26	（下記で決定）	擬似連3回（擬似連振り経由）～決戦への道3
	0FH	14H,15H,24H,25H	8個	リーチ前演出パターン27	（下記で決定）	擬似連3回（NR経由）～決戦への道1
			9個	リーチ前演出パターン28	（下記で決定）	擬似連3回（NR経由）～決戦への道2
		16H、26H	10個	リーチ前演出パターン29	（下記で決定）	擬似連3回（NR経由）～決戦への道3
	10H	14H,15H,24H,25H	8個	リーチ前演出パターン30	（下記で決定）	擬似連なし、極決戦への道1
			9個	リーチ前演出パターン31	（下記で決定）	擬似連なし、極決戦への道2
		16H、26H	10個	リーチ前演出パターン32	（下記で決定）	擬似連なし、極決戦への道3
	（略）	00H	－	（上記で決定）	演出終了情報	演出なし終了
	（略）	11H	－	（上記で決定）	リーチ演出パターン1	ノーマルリーチ（当り）
	（略）	12H	－	（上記で決定）	リーチ演出パターン2	リーチ演出（当り）
	（略）	13H	－	（上記で決定）	リーチ演出パターン3	忍者→大決戦リーチ（当り）
	（略）	14H	8個	（上記で決定）	リーチ演出パターン4	対決リーチ1（当り）
			9個	（上記で決定）	リーチ演出パターン5	対決リーチ2（当り）
	（略）	15H	8個	（上記で決定）	リーチ演出パターン6	対決1→大決戦リーチ（当り）
			9個	（上記で決定）	リーチ演出パターン7	対決2→大決戦リーチ（当り）
	（略）	16H	10個	（上記で決定）	リーチ演出パターン8	大決戦リーチ（当り）
	（略）	21H	－	（上記で決定）	リーチ演出パターン9	ノーマルリーチ（ハズレ）
	（略）	22H	－	（上記で決定）	リーチ演出パターン10	忍者リーチ（ハズレ）
	（略）	23H	－	（上記で決定）	リーチ演出パターン11	忍者→大決戦リーチ（ハズレ）
	（略）	24H	8個	（上記で決定）	リーチ演出パターン12	対決リーチ1（ハズレ）
			9個	（上記で決定）	リーチ演出パターン13	対決リーチ2（ハズレ）
	（略）	25H	8個	（上記で決定）	リーチ演出パターン14	対決1→大決戦リーチ（ハズレ）
			9個	（上記で決定）	リーチ演出パターン15	対決2→大決戦リーチ（ハズレ）
	（略）	26H	10個	（上記で決定）	リーチ演出パターン16	大決戦リーチ（ハズレ）
84H 第2特別図柄	F1H～F6H	00H	－	待機演出パターン		演出変更行しません（長変動）

【図２０１】

右打ち遊技状態の図柄演出パターン決定テーブル

特別図柄種類	変動パターンコマンド 前半変動パターン番号	変動パターンコマンド 後半パターン番号	選択率（第1乱数値）	図柄演出パターン	備考
83H 第1特別図柄	31H	00H	100%	第1図柄演出パターン1	合戦チャレンジ（当り）
	32H	00H	20%	第1図柄演出パターン2	合戦バトリーチ1（当り）ボタン第3態様
			30%	第1図柄演出パターン3	合戦バトリーチ2（当り）ボタン第4態様
			50%	第1図柄演出パターン4	合戦バトリーチ3（当り）ボタン第5態様
	33H	00H	100%	第1図柄演出パターン5	超短縮変動
	34H	00H	100%	第1図柄演出パターン6	合戦チャレンジ（ハズレ）
	35H	00H	50%	第1図柄演出パターン7	合戦バトリーチ1（ハズレ）ボタン第3態様
			30%	第1図柄演出パターン8	合戦バトリーチ2（ハズレ）ボタン第4態様
			20%	第1図柄演出パターン9	合戦バトリーチ3（ハズレ）ボタン第5態様
84H 第2特別図柄	41H	00H	40%	第2図柄演出パターン1	扉開放演出1（当り）
	42H	00H	60%	第2図柄演出パターン2	扉開放演出2（当り）
			40%	第2図柄演出パターン3	開眼演出（当り）
	43H	00H	60%	第2図柄演出パターン4	開眼演出2（当り）
	44H	00H	100%	第2図柄演出パターン5	超短縮変動
	45H	00H	60%	第2図柄演出パターン6	扉開放演出1（ハズレ）
			40%	第2図柄演出パターン7	扉開放演出2（ハズレ）
	46H	00H	60%	第2図柄演出パターン8	開眼演出1（ハズレ）
			40%	第2図柄演出パターン10	開眼演出2（ハズレ）

備考
高確時短遊技状態または低確時短遊技状態は、第1図柄演出パターンの実行を優先する
高確非時短遊技状態は、第2図柄演出パターンの実行を優先する

【図２０２】

通常遊技状態の後半アイコン個数決定テーブル

特別図柄種類	変動パターンコマンド 前半変動パターン番号	変動パターンコマンド 後半変動パターン番号	備考	選択率（第2乱数値）	後半アイコン個数
83H 第1特別図柄	（略）	14H	対決リーチ（当り）	40%	8個
				60%	9個
	（略）	24H	対決リーチ（ハズレ）	60%	8個
				40%	9個
	（略）	15H、25H	対決→大決戦リーチ（当り）	30%	8個
				70%	9個
	（略）	15H、25H	対決→大決戦リーチ（ハズレ）	70%	8個
				30%	9個
	（略）	16H、26H	大決戦リーチ	100%	10個
上記以外			—	—	決定しません

【図２０３】

通常遊技状態における前半アイコン個数決定テーブル

第1特別図柄の入賞コマンド 前半変動パターン番号	第1特別図柄の入賞コマンド 備考	選択率（第3乱数値）	前半アイコン個数
01H、02H	通常変動（擬似連なし）（擬似連煽り失敗）	70%	0個
		15%	1個
		10%	2個
		4%	3個
		1%	4個
03H、04H	擬似連1回	40%	1個
		20%	2個
		20%	3個
		20%	4個
05H、06H	擬似連2回	40%	2個
		30%	3個
		30%	4個
07H、08H	擬似連3回	40%	3個
		60%	4個
09H	擬似連なし～決戦への道	100%	5個
0AH、0BH	擬似連1回～決戦への道	100%	5個
0CH、0DH	擬似連2回～決戦への道	100%	5個
0EH、0FH	擬似連3回～決戦への道	100%	5個
10H	擬似連なし～極決戦への道	10%	0個
		20%	1個
		30%	2個
		40%	3個
上記以外	—	—	決定しません

【図２０４】

前半アイコン表示シナリオ決定テーブル

第1特別図柄の入賞コマンド 前半変動パターン番号	第1特別図柄の入賞コマンド 備考	前半アイコン個数	選択率（第4乱数値）	前半アイコン表示シナリオ	前半アイコン表示シナリオの内容 当該変動（表示個数） 擬似連前 桜蕾積予告	擬似連前 ボタンチャレンジ	擬似連演出時 1回目	擬似連演出時 2回目	擬似連演出時 3回目
01H、02H	通常変動（擬似連なし）（擬似連煽り失敗）	0個	100%	なし	—	—	—	—	—
		1個	50%	表示シナリオA1	1	0	—	—	—
			50%	表示シナリオA2	0	1	—	—	—
		2個	50%	表示シナリオA3	1	1	—	—	—
			25%	表示シナリオA4	2	0	—	—	—
			25%	表示シナリオA5	0	2	—	—	—
		3個	25%	表示シナリオA6	2	1	—	—	—
			25%	表示シナリオA7	1	2	—	—	—
			25%	表示シナリオA8	3	0	—	—	—
			25%	表示シナリオA9	0	3	—	—	—
		4個	100%	表示シナリオA10	2	2	—	—	—
03H、04H	擬似連1回	1個	100%	表示シナリオA11	0	0	1	—	—
		2個	50%	表示シナリオA12	1	0	1	—	—
			50%	表示シナリオA13	0	1	1	—	—
		3個	50%	表示シナリオA14	1	1	1	—	—
			25%	表示シナリオA15	2	0	1	—	—
			25%	表示シナリオA16	0	2	1	—	—
		4個	25%	表示シナリオA17	2	1	1	—	—
			25%	表示シナリオA18	1	2	1	—	—
			25%	表示シナリオA19	3	0	1	—	—
			25%	表示シナリオA20	0	3	1	—	—
05H、06H	擬似連2回	2個	100%	表示シナリオA21	0	0	1	1	—
		3個	30%	表示シナリオA22	1	0	1	1	—
			30%	表示シナリオA23	0	1	1	1	—
			40%	表示シナリオA24	0	0	1	2	—
		4個	20%	表示シナリオA25	1	1	1	1	—
			20%	表示シナリオA26	2	0	1	1	—
			20%	表示シナリオA27	0	2	1	1	—
			20%	表示シナリオA28	1	0	1	2	—
			20%	表示シナリオA29	0	1	1	2	—
07H、08H	擬似連3回	3個	100%	表示シナリオA30	0	0	1	1	1
		4個	50%	表示シナリオA31	1	0	1	1	1
			50%	表示シナリオA32	0	1	1	1	1
09H	擬似連なし～決戦への道	5個	50%	表示シナリオA33	3	2	—	—	—
			50%	表示シナリオA34	2	3	—	—	—
0AH、0BH	擬似連1回～決戦への道	5個	100%	表示シナリオA35	2	2	1	—	—
0CH、0DH	擬似連2回～決戦への道	5個	20%	表示シナリオA36	2	1	1	1	—
			20%	表示シナリオA37	1	2	1	1	—
			20%	表示シナリオA38	1	1	1	2	—
			20%	表示シナリオA39	2	0	1	2	—
			20%	表示シナリオA40	0	2	1	2	—
0EH、0FH	擬似連3回～決戦への道	5個	10%	表示シナリオA41	1	1	1	1	1
			10%	表示シナリオA42	2	0	1	1	1
			10%	表示シナリオA43	0	2	1	1	1
			15%	表示シナリオA44	1	0	1	2	1
			15%	表示シナリオA45	0	1	1	2	1
			15%	表示シナリオA46	1	0	1	1	2
			15%	表示シナリオA47	0	1	1	1	2
			10%	表示シナリオA48	0	0	1	2	2
10H	擬似連なし～極決戦への道	0個	100%	なし	—	—	—	—	—
		1個	50%	表示シナリオA2	0	1	—	—	—
		2個	25%	表示シナリオA5	0	2	—	—	—
		3個	50%	表示シナリオA9	0	3	—	—	—
上記以外	—	—	—	なし	—	—	—	—	—

【図２０５】

前半アイコン集合順序シナリオ決定テーブル

第1特別図柄の入賞コマンド						前半集合順序シナリオの内容（表示順番）									
前半 変動パターン番号	後半 変動パターン番号	前半 アイコン個数	選択率（第5乱数値）	前半集合順序シナリオ		通常モード				潜確モード					
						A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
01H、02H 通常変動（擬似連なし）（擬似連個1失敗）	11H～13H 大当り	0個	100%	なし		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		1個	20%	前半集合順序シナリオ1-1		1	—	—	—	—	1	—	—	—	—
			80%	前半集合順序シナリオ1-2		—	—	—	1	—	—	—	—	—	—
		2個	20%	前半集合順序シナリオ2-1		1	2	—	—	—	1	2	—	—	—
			80%	前半集合順序シナリオ2-2		—	—	2	1	—	—	—	2	1	—
		3個	20%	前半集合順序シナリオ3-1		1	2	3	—	—	1	2	3	—	—
			80%	前半集合順序シナリオ3-2		—	3	2	1	—	—	3	2	1	—
		4個	20%	前半集合順序シナリオ4-1		1	2	3	4	—	1	2	3	4	—
			80%	前半集合順序シナリオ4-2		4	3	2	1	—	4	3	2	1	—
	00H、21H～23H ハズレ	0個	100%	なし		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		1個	80%	前半集合順序シナリオ1-1		1	—	—	—	—	1	—	—	—	—
			20%	前半集合順序シナリオ1-2		—	—	—	1	—	—	—	—	—	—
		2個	80%	前半集合順序シナリオ2-1		1	2	—	—	—	1	2	—	—	—
			20%	前半集合順序シナリオ2-2		—	—	2	1	—	—	—	2	1	—
		3個	80%	前半集合順序シナリオ3-1		1	2	3	—	—	1	2	3	—	—
			20%	前半集合順序シナリオ3-2		—	3	2	1	—	—	3	2	1	—
		4個	80%	前半集合順序シナリオ4-1		1	2	3	4	—	1	2	3	4	—
			20%	前半集合順序シナリオ4-2		4	3	2	1	—	4	3	2	1	—
03H～08H 擬似連1回 擬似連2回 擬似連3回	11H～13H 大当り	0個	100%	なし		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		1個	20%	前半集合順序シナリオ1-1		1	—	—	—	—	1	—	—	—	—
			80%	前半集合順序シナリオ1-2		—	—	—	1	—	—	—	—	—	—
		2個	20%	前半集合順序シナリオ2-1		1	2	—	—	—	1	2	—	—	—
			40%	前半集合順序シナリオ2-2		—	—	2	1	—	—	—	2	1	—
			40%	前半集合順序シナリオ2-3		2	—	—	1	—	2	—	—	1	—
		3個	20%	前半集合順序シナリオ3-1		1	2	3	—	—	1	2	3	—	—
			40%	前半集合順序シナリオ3-2		—	3	2	1	—	—	3	2	1	—
			40%	前半集合順序シナリオ3-3		2	3	—	1	—	2	3	—	1	—
		4個	20%	前半集合順序シナリオ4-1		1	2	3	4	—	1	2	3	4	—
			40%	前半集合順序シナリオ4-2		4	3	2	1	—	4	3	2	1	—
			40%	前半集合順序シナリオ4-3		2	3	4	1	—	2	3	4	1	—
	21H～23H ハズレ	0個	100%	なし		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		1個	80%	前半集合順序シナリオ1-1		1	—	—	—	—	1	—	—	—	—
			20%	前半集合順序シナリオ1-2		—	—	—	1	—	—	—	—	—	—
		2個	80%	前半集合順序シナリオ2-1		1	2	—	—	—	1	2	—	—	—
			10%	前半集合順序シナリオ2-2		—	—	2	1	—	—	—	2	1	—
			10%	前半集合順序シナリオ2-3		2	—	—	1	—	2	—	—	1	—
		3個	80%	前半集合順序シナリオ3-1		1	2	3	—	—	1	2	3	—	—
			10%	前半集合順序シナリオ3-2		—	3	2	1	—	—	3	2	1	—
			10%	前半集合順序シナリオ3-3		2	3	—	1	—	2	3	—	1	—
		4個	80%	前半集合順序シナリオ4-1		1	2	3	4	—	1	2	3	4	—
			10%	前半集合順序シナリオ4-2		4	3	2	1	—	4	3	2	1	—
			10%	前半集合順序シナリオ4-3		2	3	4	1	—	2	3	4	1	—
			20%	前半集合順序シナリオ4-4		3	2	4	1	—	3	2	4	1	—
09H 擬似連も～決裁への道	14H～16H 大当り	5個	80%	前半集合順序シナリオ5-1		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
			40%	前半集合順序シナリオ5-2		4	3	2	1	5	4	3	2	1	5
			40%	前半集合順序シナリオ5-3		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
	24H～26H ハズレ	5個	80%	前半集合順序シナリオ5-1		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
			10%	前半集合順序シナリオ5-2		4	3	2	1	5	4	3	2	1	5
			10%	前半集合順序シナリオ5-3		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
0AH～0FH 擬似連1回～決裁への道 擬似連2回～決裁への道 擬似連3回～決裁への道	14H～16H 大当り	5個	20%	前半集合順序シナリオ5-1		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
			40%	前半集合順序シナリオ5-2		4	3	2	1	5	4	3	2	1	5
			20%	前半集合順序シナリオ5-3		2	3	4	1	5	2	3	4	1	5
	24H～26H ハズレ	5個	20%	前半集合順序シナリオ5-4		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
			80%	前半集合順序シナリオ5-1		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
			10%	前半集合順序シナリオ5-2		4	3	2	1	5	4	3	2	1	5
			5%	前半集合順序シナリオ5-3		2	3	4	1	5	2	3	4	1	5
			5%	前半集合順序シナリオ5-4		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
10H 擬似連なし～裁決戦への道	14H～16H 大当り	0個	100%	なし		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		1個	20%	前半集合順序シナリオ1-1		1	—	—	—	—	1	—	—	—	—
			70%	前半集合順序シナリオ1-2		—	—	—	1	—	—	—	—	—	—
			10%	前半集合順序シナリオ1-4		—	—	—	—	1	—	—	—	—	1
		2個	20%	前半集合順序シナリオ2-1		1	2	—	—	—	1	2	—	—	—
			70%	前半集合順序シナリオ2-2		—	—	2	1	—	—	—	2	1	—
			10%	前半集合順序シナリオ2-4		—	—	—	2	1	—	—	—	2	1
		3個	20%	前半集合順序シナリオ3-1		1	2	3	—	—	1	2	3	—	—
			70%	前半集合順序シナリオ3-2		—	3	2	1	—	—	3	2	1	—
			10%	前半集合順序シナリオ3-4		—	—	3	2	1	—	—	3	2	1
	24H～26H ハズレ	0個	100%	なし		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		1個	70%	前半集合順序シナリオ1-1		1	—	—	—	—	1	—	—	—	—
			20%	前半集合順序シナリオ1-2		—	—	—	1	—	—	—	—	—	1
			10%	前半集合順序シナリオ1-4		—	—	—	—	1	—	—	—	—	—
		2個	70%	前半集合順序シナリオ2-1		1	2	—	—	—	1	2	—	—	—
			20%	前半集合順序シナリオ2-2		—	—	2	1	—	—	—	2	1	—
			10%	前半集合順序シナリオ2-4		—	—	—	2	1	—	—	—	2	1
		3個	70%	前半集合順序シナリオ3-1		1	2	3	—	—	1	2	3	—	—
			20%	前半集合順序シナリオ3-2		—	3	2	1	—	—	3	2	1	—
			10%	前半集合順序シナリオ3-3		2	3	—	1	—	2	3	—	1	—
上記以外		—	—	なし		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図２０６】

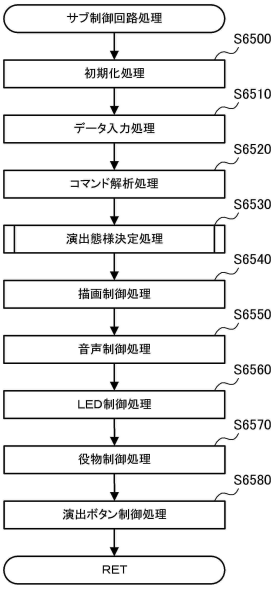
| 採番請予告決定テーブル | | | | | | | | |

【図２０９】

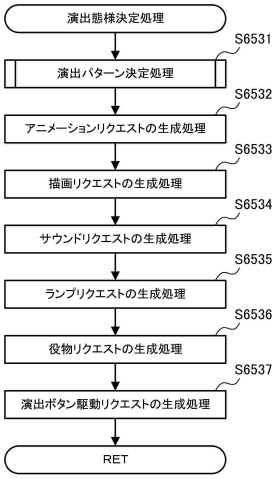
扇子予告決定テーブル

第1特別図柄 始動記憶領域（1）～（4）		第2特別図柄 始動記憶領域（1）～（2）		選択率 （第9乱数値）	扇子 予告演出パターン
大当り判定用乱数値）	ラウンド情報 （図柄乱数値）	大当り情報 （大当り判定用乱数値）	ラウンド情報 （図柄乱数値）		
大当り	3Ror5R	ハズレ	―	98%	白扇子予告
				2%	赤扇子予告
				0%	虹扇子予告
				0%	金扇子予告
	10R	ハズレ	―	98%	白扇子予告
				1%	赤扇子予告
				1%	虹扇子予告
				0%	金扇子予告
大当り	3Ror5R	大当り	2R	98%	白扇子予告
				2%	赤扇子予告
				0%	虹扇子予告
				0%	金扇子予告
	10R	大当り	2R	98%	白扇子予告
				1%	赤扇子予告
				1%	虹扇子予告
				0%	金扇子予告
ハズレ	―	大当り	2R	99%	白扇子予告
				0%	赤扇子予告
				0%	虹扇子予告
				1%	金扇子予告

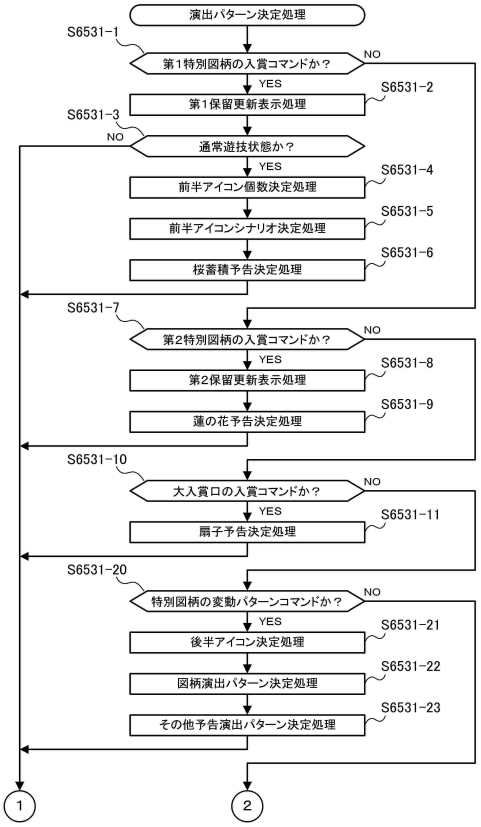
【図２１０】



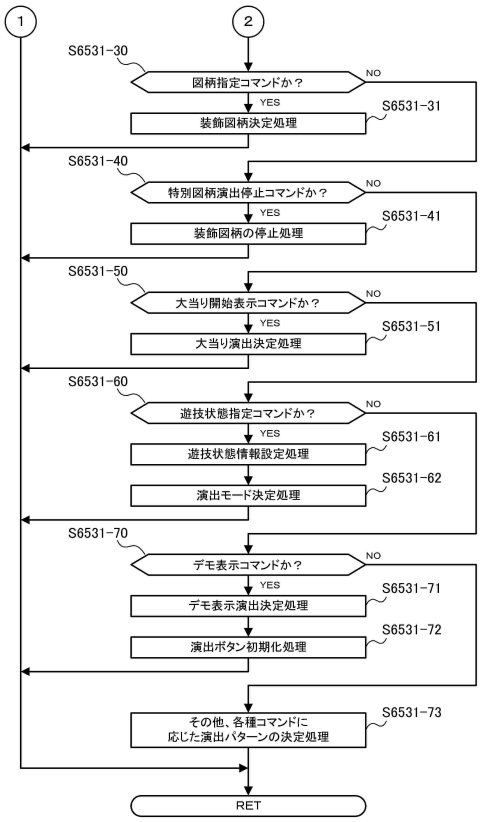
【図２１１】



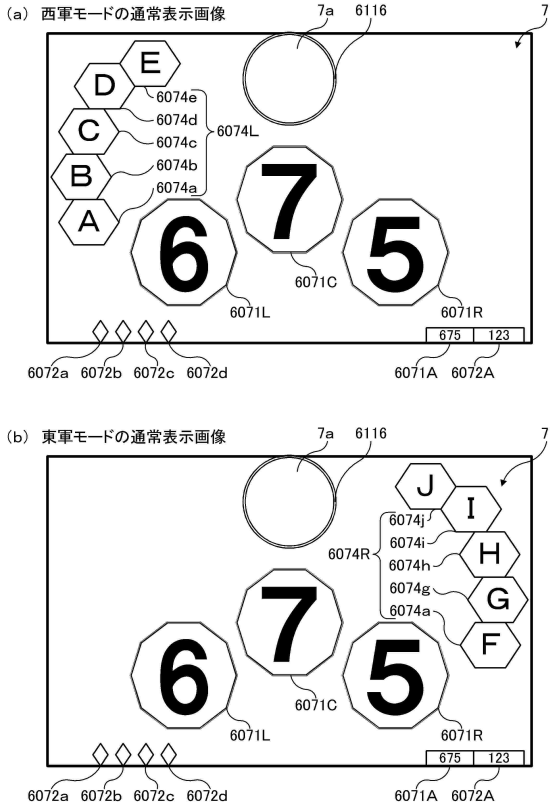
【図２１２】



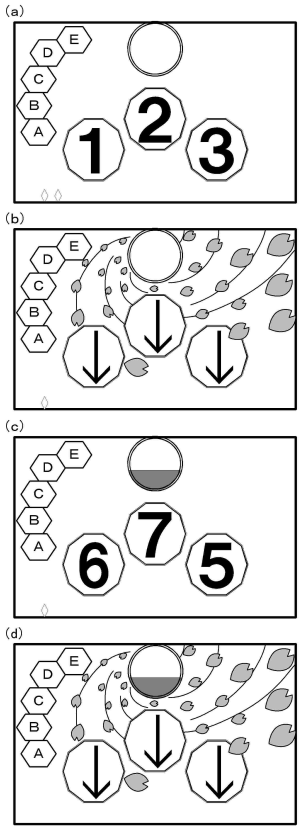
【図２１３】



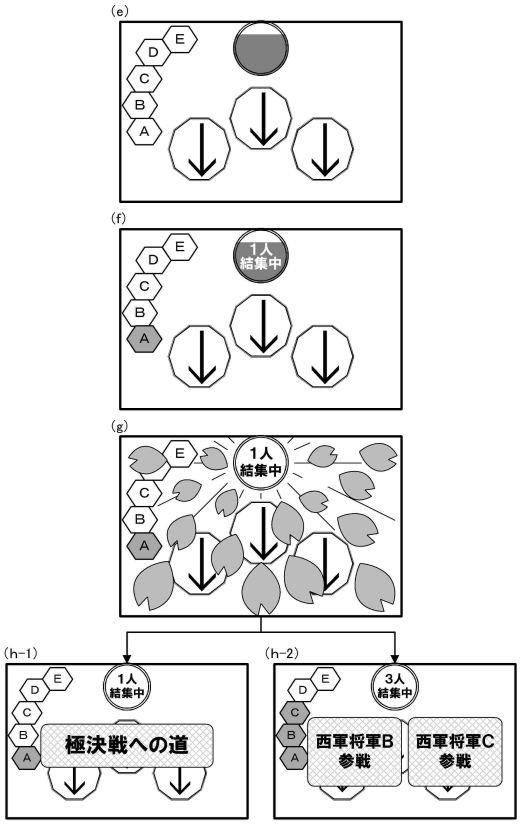
【図２１４】



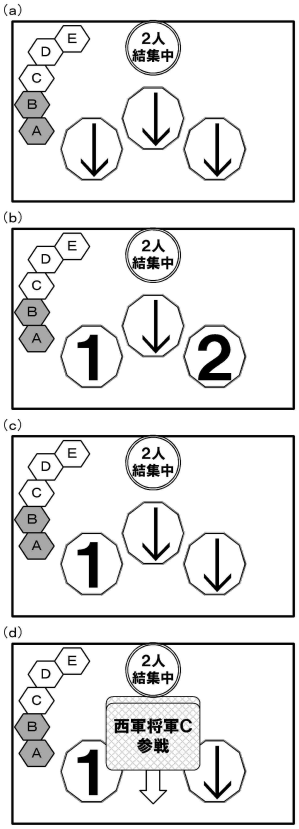
【図２１５】



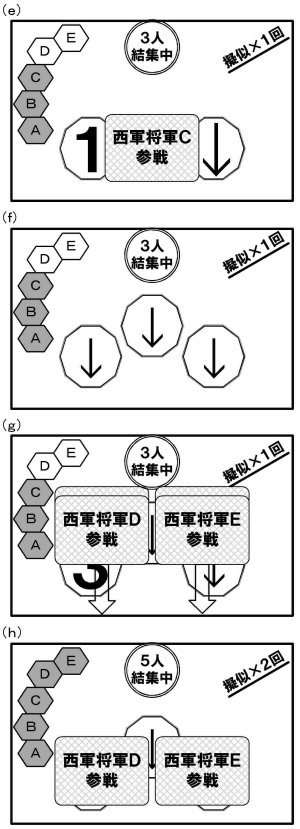
【図２１６】



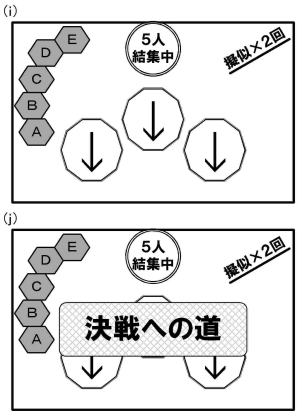
【図２１７】



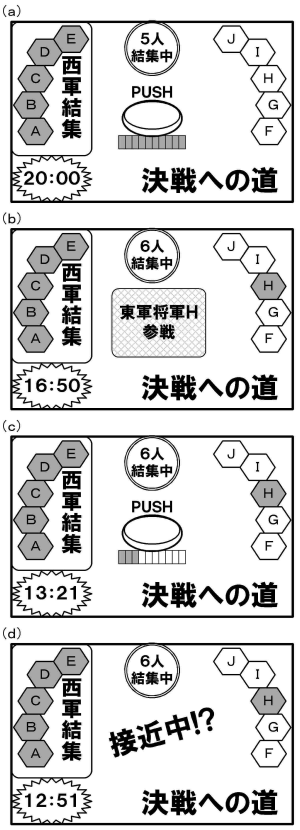
【図２１８】



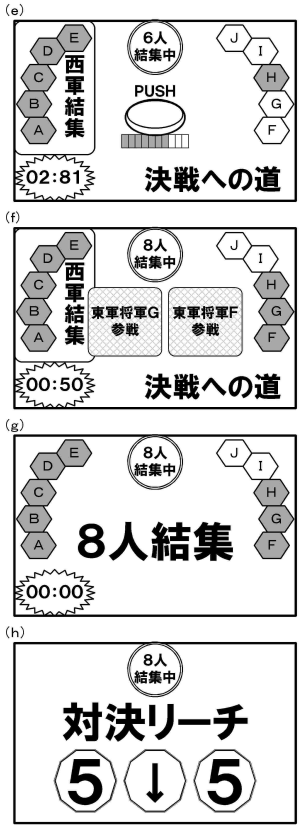
【図２１９】



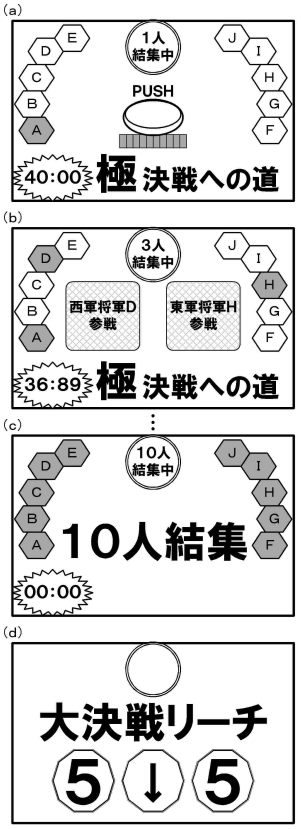
【図２２０】



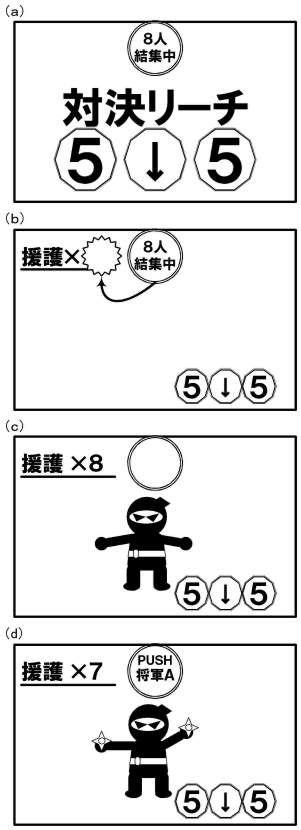
【図２２１】



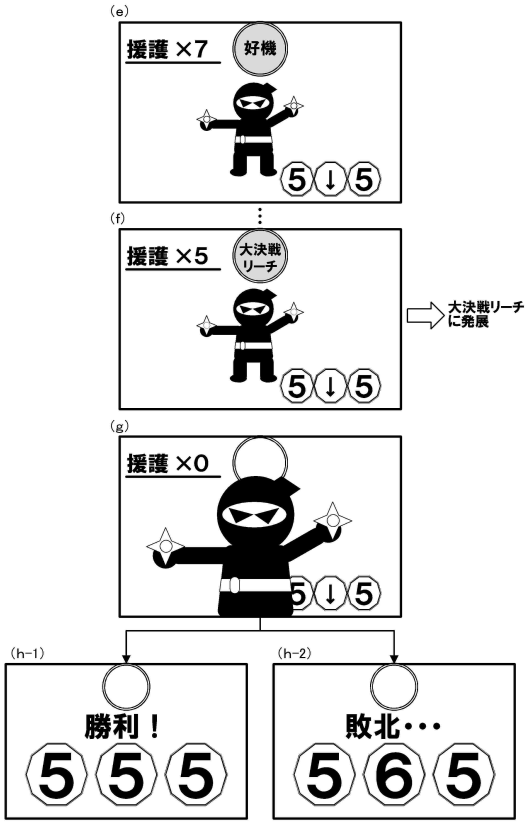
【図２２２】



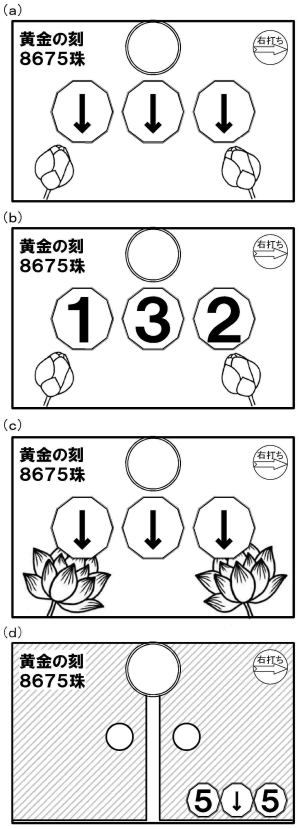
【図２２３】



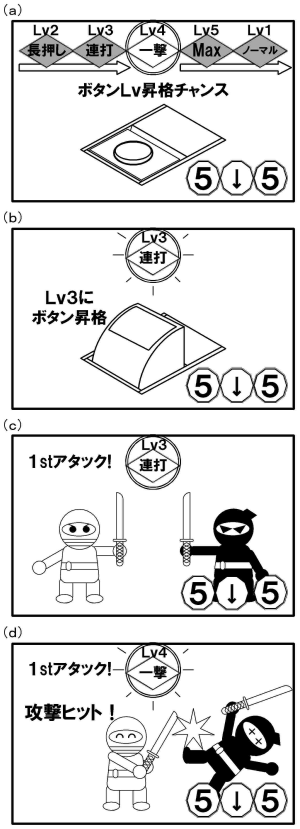
【図２２４】



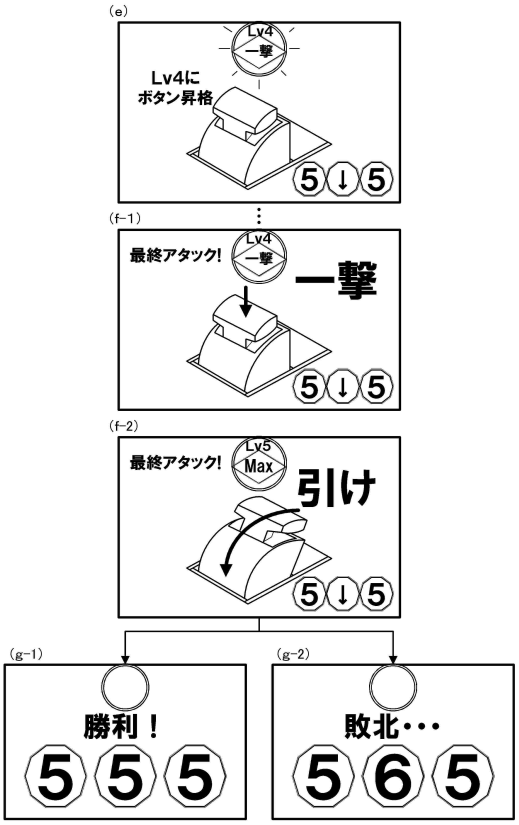
【図２２５】



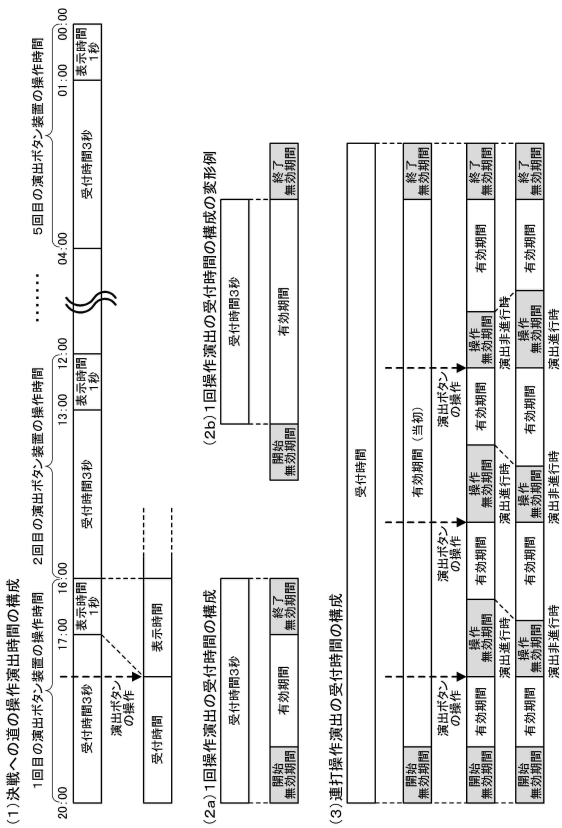
【図２２６】



【図２２７】



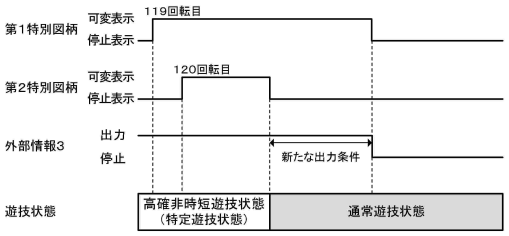
【図２２８】



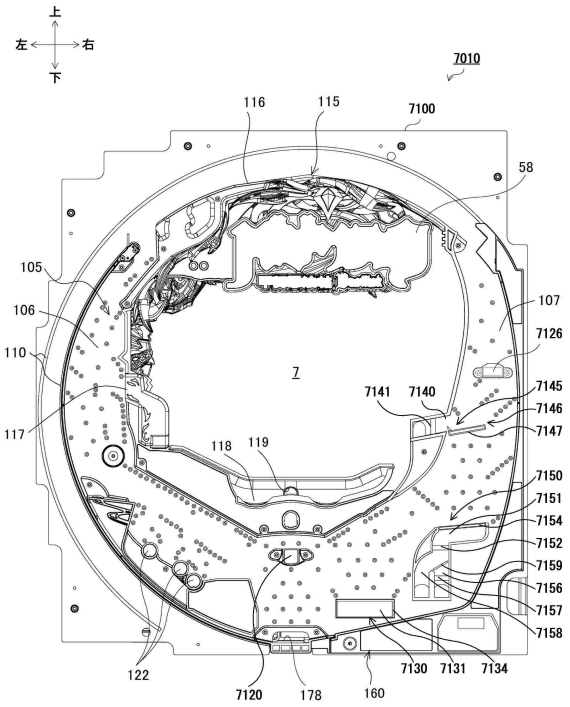
【図２２９】

コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	扉・枠開放	扉・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	・すべての大当り中、確変中及び時短中に出力 ・確変中に変動を開始した特別図柄の当該変動終了まで出力
CN6	外部情報4	すべての大当り中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力（小当りラッシュ中）
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当り中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

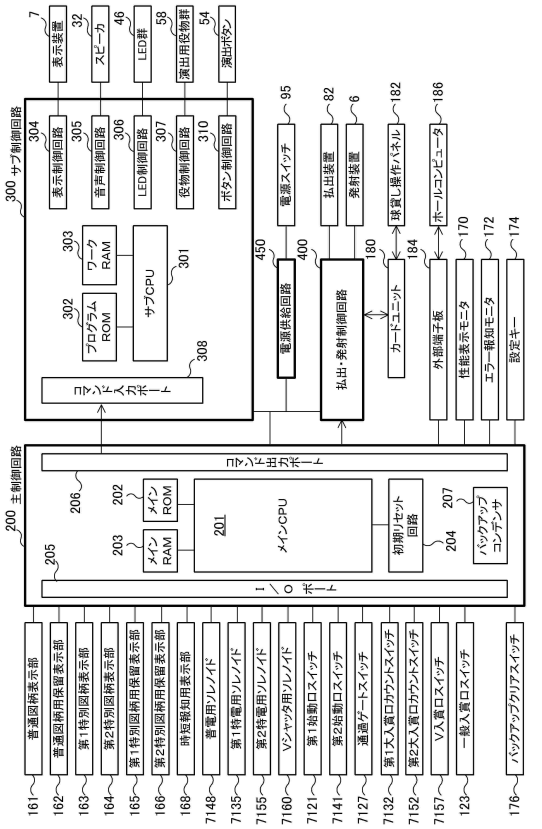
【図２３０】



【図２３１】



【図２３２】



【図２３３】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率 （概算）	当落判定値データ
第１特別図柄	幅328（1-328）	1/199.8	大当り判定値データ
	幅65208（上記以外）	（略）	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅328（1-328）	1/199.8	大当り判定値データ
	幅21500（10001-31500）	1/3.0	小当り判定値データ
	幅43708（上記以外）	（略）	ハズレ判定値データ

【図２３４】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定コマンド
第１特別図柄	大当り判定値データ	0～89	90/100	z1	zA1
		90～99	10/100	z2	zA2
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～19	20/100	z3	zA3
		20～79	60/100	z4	
		80～99	20/100	z5	
	小当り判定値データ	0～19	20/100	z6	zA4
		20～79	60/100	z7	
		80～99	20/100	z8	

【図２３５】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	V通過有無	大当り遊技状態の開放態様	小当り遊技状態の開放態様	その後の遊技状態の態様						備考（略称）
				当選時の遊技状態が通常遊技状態			当選時の遊技状態が時短遊技状態			
				時短フラグ	A時短終了条件		時短フラグ	A時短終了条件		
					特別図柄合計時短回数	第2特別図柄の時短回数		特別図柄合計時短回数	第2特別図柄の時短回数	
z1		5R×28.0s	—	1	7	1	1	11	5	第1特別図柄_5R大当り図柄1
z2		5R×28.0s	—	1	11	5	1	11	5	第1特別図柄_5R大当り図柄2
z3		10R×28.0s	—	1	11	5	1	11	5	第2特別図柄_10R大当り図柄1
z4		10R×28.0s	—	1	11	5	1	11	5	第2特別図柄_10R大当り図柄2
z5		10R×28.0s	—	1	11	5	1	11	5	第2特別図柄_10R大当り図柄3
z6	V通過なし	-	16回×0.10s	—	—	—	—	—	—	第2特別図柄_3R小当り図柄1
	V通過あり	3R×28.0s	16回×0.10s	1	11	5	1	11	5	
z7	V通過なし	-	16回×0.10s	—	—	—	—	—	—	第2特別図柄_3R小当り図柄2
	V通過あり	3R×28.0s	16回×0.10s	1	11	5	1	11	5	
z8	V通過なし	-	16回×0.10s	—	—	—	—	—	—	第2特別図柄_3R小当り図柄3
	V通過あり	3R×28.0s	16回×0.10s	1	11	5	1	11	5	

【図２３６】

（1）特別図柄の変動パターンテーブルT1（第1の通常遊技状態：一般演出状態）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考	
							図柄確定時間（ms）	演出内容
第1特別図柄	大当り	–	0～9	01H	83H01H	25000	540	ノーマルリーチ（大当り）
			10～49	02H	83H02H	45000	540	スーパーリーチ（大当り）
			50～99	03H	83H03H	65000	540	超スーパーリーチ（大当り）
	ハズレ	0～25	0～59	04H	83H04H	20000	540	ノーマルリーチ（ハズレ）
			60～89	05H	83H05H	40000	540	スーパーリーチ（ハズレ）
			90～99	06H	83H06H	60000	540	超スーパーリーチ（ハズレ）
		26～249	–	07H	83H07H	15000	540	通常変動（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	–	–	08H	84H01H	15000	540	カード演出（大当り）
	小当り	–	–	09H	84H02H	15000	540	カード演出（小当り）
	ハズレ	–	–	0AH	84H03H	15000	540	カード演出（ハズレ）

（2）特別図柄の変動パターンテーブルT2（第2の通常遊技状態：第2特別図柄の制御期間中の連続バトル）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考	
							図柄確定時間（ms）	演出内容
第2特別図柄	大当り	–	–	0BH	84H04H	100500	540	連続バトルリーチ（大当り）
	小当り	–	–	0CH	84H05H	100500	540	連続バトルリーチ（小当り）
	ハズレ	–	–	0DH	84H06H	83500	540	連続バトルリーチ（ハズレ）

※第2特別図柄専用のテーブルになるため、第1特別図柄の変動パターンは存在しません

（3）特別図柄の変動パターンテーブルT3（第1の通常遊技状態：限定演出状態）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考	
							図柄確定時間（ms）	演出内容
第1特別図柄	大当り	–	–	0EH	83H08H	63500	540	ステップアップリーチ3（大当り）
	ハズレ	0～19	0～69	10H	83H09H	49500	540	ステップアップリーチ2（ハズレ）
			70～99	11H	83H0AH	52500	540	ステップアップリーチ1（ハズレ）
		20～249	–	12H	83H0BH	15000	540	通常変動（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	–	–	13H	84H07H	63500	540	カード演出（大当り）
	小当り	–	–	14H	84H08H	63500	540	カード演出（小当り）
	ハズレ	–	–	15H	84H09H	15000	540	通常変動（ハズレ）

【図２３７】

（1）特別図柄の変動パターンテーブルJ1（第1の時短遊技状態の最終変動時_戦国突入チャンス用）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考	
							図柄確定時間（ms）	演出内容
第1特別図柄	大当り	－	－	21H	83H11H	89000	89000	ボスバトル演出
	ハズレ	－	－	22H	83H12H	200	89000	超短縮変動（ハズレ）→扉演出
第2特別図柄	大当り	－	－	23H	84H11H	200	89000	超短縮変動（大当り）→ボスバトル演出
	小当り	－	－	24H	84H12H	200	89000	超短縮変動（小当り）→ボスバトル演出
	ハズレ	－	－	25H	84H13H	200	89000	超短縮変動（ハズレ）→ボスバトル演出

（2）特別図柄の変動パターンテーブルJ2（第1の時短遊技状態の最終変動以外_戦国突入チャンス用）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考	
							図柄確定時間（ms）	演出内容
第1特別図柄	大当り	－	－	26H	83H11H	89000	540	ボスバトル演出
	ハズレ	－	－	27H	83H13H	200	540	超短縮変動（ハズレ）

※第1特別図柄専用のテーブルになるため、第2特別図柄の変動パターンは存在しません

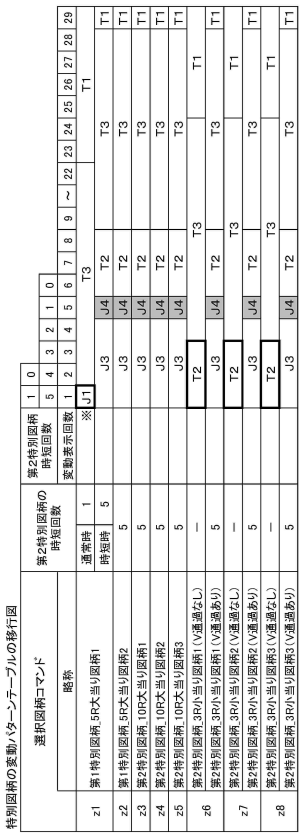
（3）特別図柄の変動パターンテーブルJ3（第2の時短遊技状態、第3の時短遊技状態の最終変動以外_戦国タイム用）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考	
							図柄確定時間（ms）	演出内容
第1特別図柄	大当り	－	－	28H	83H14H	2000	540	戦国タイム演出（大当り）
	ハズレ	－	－	29H	83H15H	2000	540	戦国タイム演出（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	－	－	3AH	84H14H	39000	540	戦国タイム演出（大当り）
	小当り	－	0～39	3BH	84H15H	2000	540	戦国タイム演出（小当り）
		－	40～69	3CH	84H16H	5000	540	戦国タイム演出（小当り）
		－	70～99	3DH	84H17H	12000	540	戦国タイム演出（小当り）
	ハズレ	－	0～39	3EH	84H18H	2000	540	戦国タイム演出（ハズレ）
		－	40～69	3FH	84H19H	5000	540	戦国タイム演出（ハズレ）
		－	70～99	40H	84H1AH	12000	540	戦国タイム演出（ハズレ）

（4）特別図柄の変動パターンテーブルJ4（第2の時短遊技状態、第3の時短遊技状態の最終変動時_戦国タイム用）

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考	
							図柄確定時間（ms）	演出内容
第1特別図柄	大当り	－	－	41H	83H14H	2000	540	戦国タイム即当り（大当り）
	ハズレ	－	－	42H	83H16H	2000	15000	連続バトル突入演出（ハズレ）or扉演出
第2特別図柄	大当り	－	－	43H	84H14H	39000	540	戦国タイム演出（大当り）
	小当り	－	0～39	44H	84H15H	2000	540	戦国タイム即当り（小当り）
		－	40～69	45H	84H16H	5000	540	戦国タイム演出（小当り）
		－	70～99	46H	84H17H	12000	540	戦国タイム演出（小当り）
	ハズレ	－	0～39	47H	84H1BH	2000	15000	連続バトル突入演出（ハズレ）or扉演出
		－	40～69	48H	84H1CH	5000	15000	連続バトル突入演出（ハズレ）or扉演出
		－	70～99	49H	84H1DH	12000	15000	連続バトル突入演出（ハズレ）or扉演出

【図２３８】



【図２３９】

特別図柄の先読み関連データ

（1）先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

（2）先読みコマンドの構成

特別図柄の種別	パラメータ1（当落情報）	パラメータ2（図柄情報）	パラメータ3（変動情報）

（3）パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1

（4）パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)		データ
－	第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
z1	第1特別図柄_5R大当り図柄1	1
z2	第1特別図柄_5R大当り図柄2	2
z3	第2特別図柄_10R大当り図柄1	3
z4	第2特別図柄_10R大当り図柄2	4
z5	第2特別図柄_10R大当り図柄3	5
z6	第2特別図柄_3R小当り図柄1	6
z7	第2特別図柄_3R小当り図柄2	7
z8	第2特別図柄_3R小当り図柄3	8

（5）パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
変動パターン番号	0～FFH

【図２４０】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	普通図柄の当落判定値データ
幅65535（1～65535）	1/1.00	普通図柄当り判定値データ
幅1（0）	（略）	普通図柄ハズレ判定値データ

【図２４１】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～100）	選択率	普通図柄選択図柄データ
普通図柄当り判定値データ	0～49	50/101	f1
	50～100	51/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図２４２】

普通電動役物の開放パターン決定テーブル

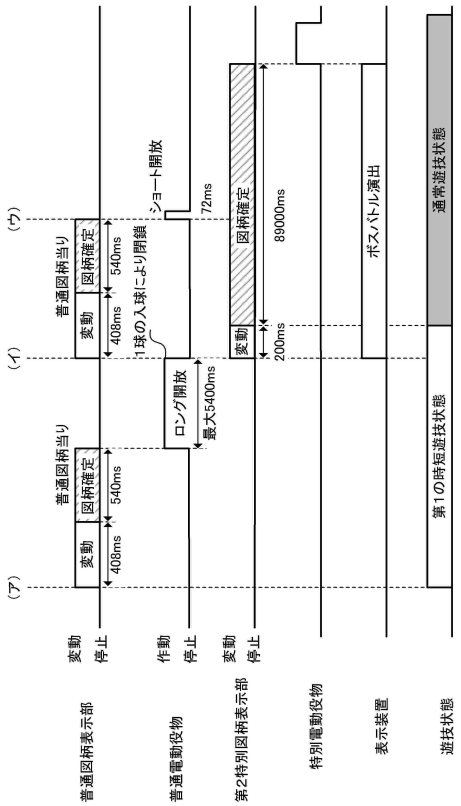
遊技状態	普通図柄選択図柄データ	普通電動役物の開放パターン	普通電動役物の開放パターン（ms）の内容					普電用の規定個数
			1回目開放時間	1回目ウェイト時間	2回目開放時間	2回目ウェイト時間	エンディング時間	
通常遊技状態	f1	91H01H	72	-	-	-	12	1
	f2							
時短遊技状態	f1	91H02H	5400	120	72	-	12	1
	f2							

【図２４３】

普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄選択図柄データ	普通図柄変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	変動表示時間（ms）	備考 図柄確定時間（ms）
通常遊技状態	f1	01H	85H01H	414	540
	f2	02H	85H02H	414	540
	f3	03H	85H03H	414	540
時短遊技状態	f1	04H	85H04H	408	540
	f2	05H	85H05H	408	540
	f3	06H	85H06H	408	540

【図２４４】

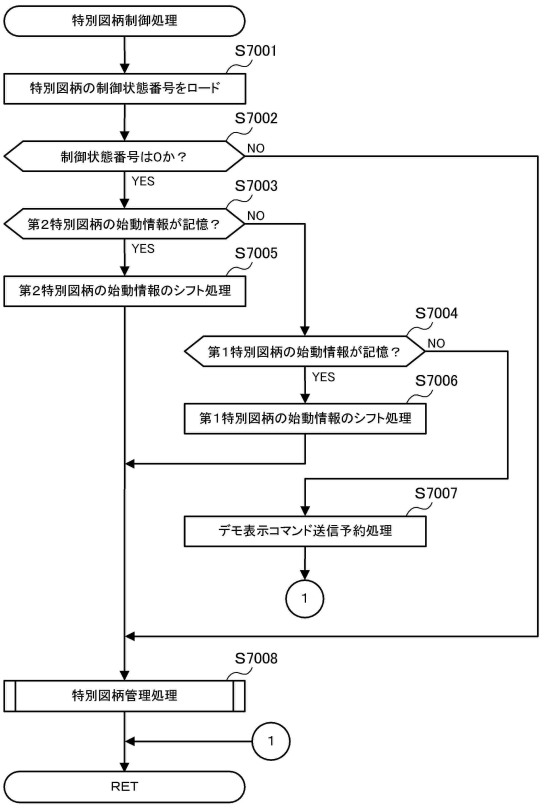


【図２４５】

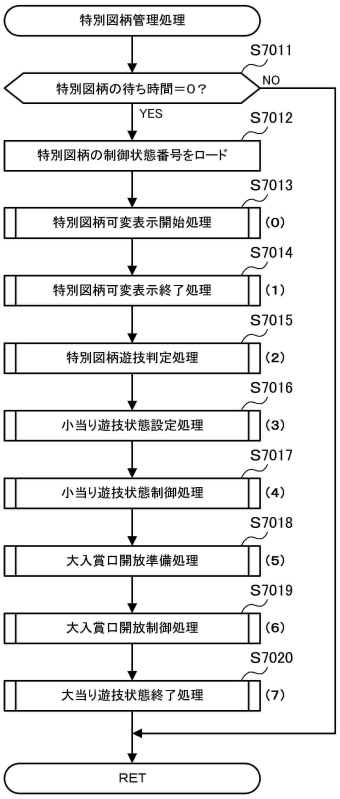
右打ち指示期間設定テーブル

右打ち指示条件	備考
大当り遊技状態、小当り遊技状態の制御中	大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始から終了まで
時短遊技状態の制御中	時短開始条件 ・大当り終了時（小当りからのV通過の大当り終了時を含む） 時短終了条件 ・時短最終回の特別図柄の確定時間開始時 ・大当り開始時 ・小当り開始時
時短遊技状態終了後の 第2特別図柄の制御期間中	時短遊技状態の終了時に第2特別図柄の保留が記憶されている場合に、すべての第2特別図柄の保留個数が消化するまで （一旦、この状態が終了した後に第2特別図柄の保留を無理やり記憶させたとしても右打ち指示は行いません。時短遊技状態終了時から継続している第2特別図柄の制御期間のみ右打ち指示が行われます。）

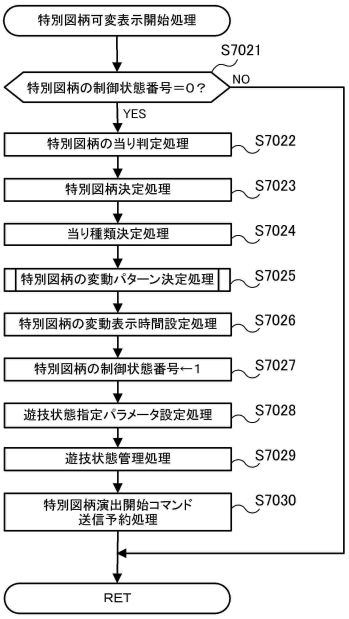
【図２４６】



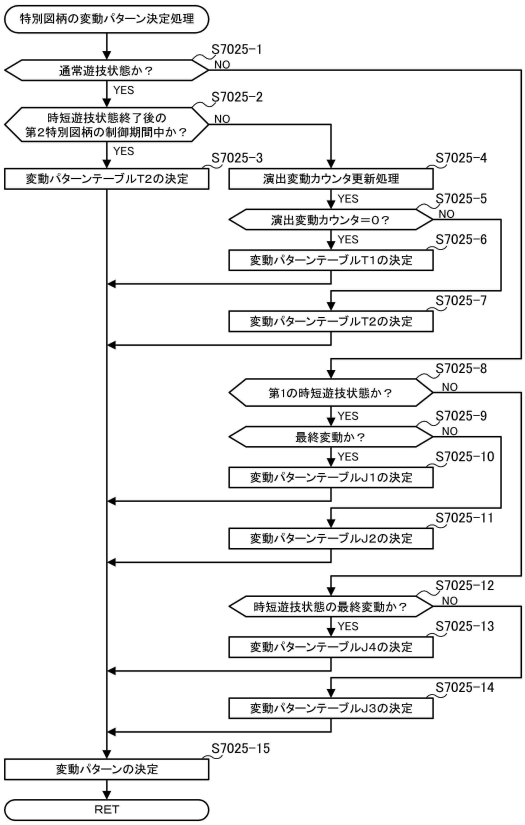
【図２４７】



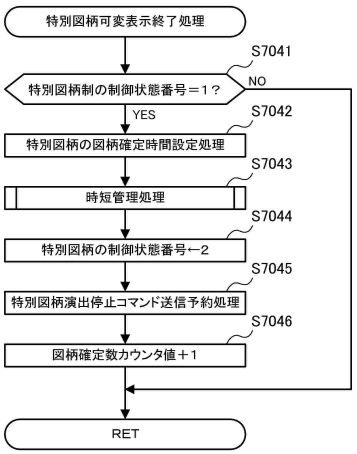
【図２４８】



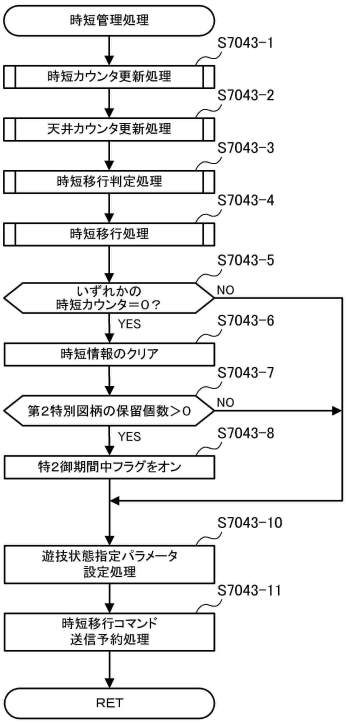
【図２４９】



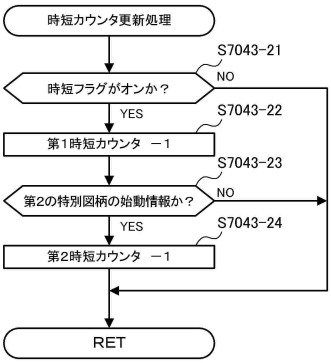
【図２５０】



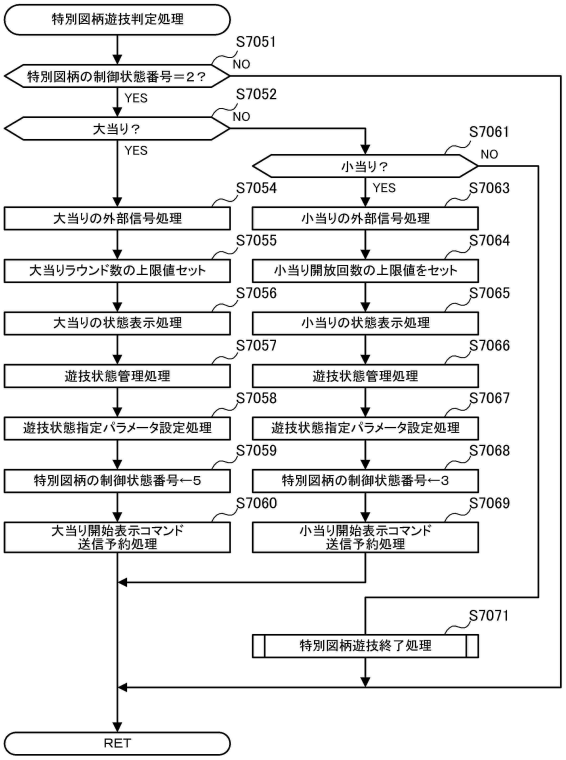
【図２５１】



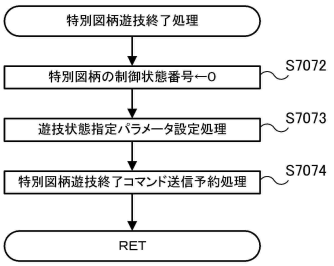
【図２５２】



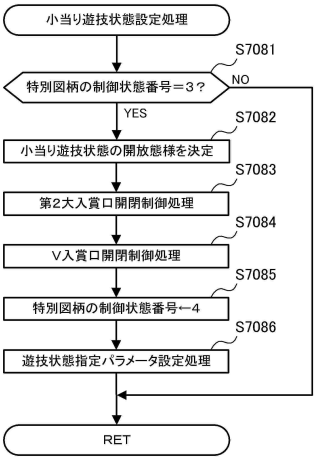
【図２５３】



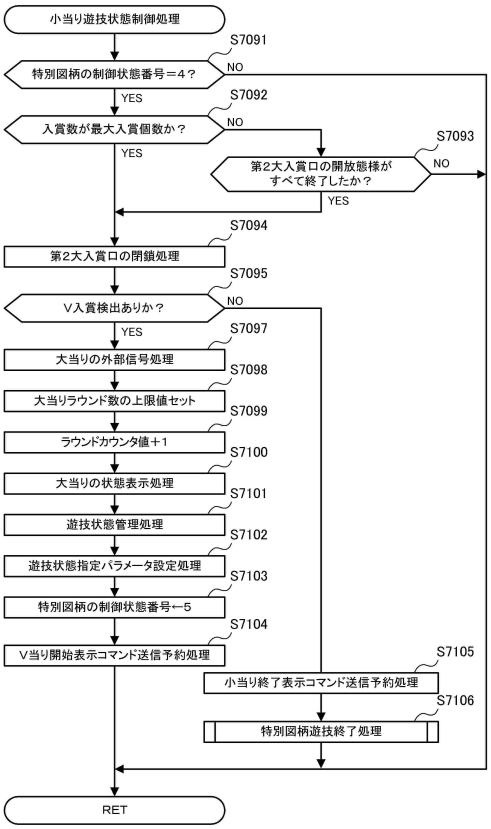
【図２５４】



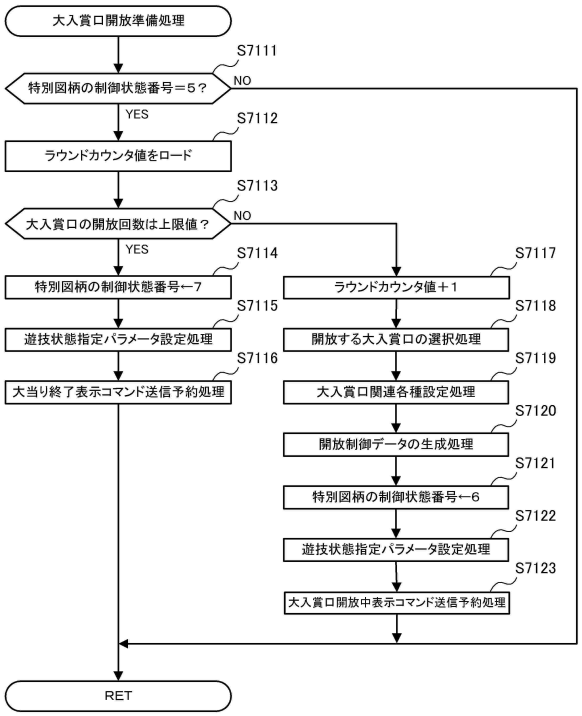
【図２５５】



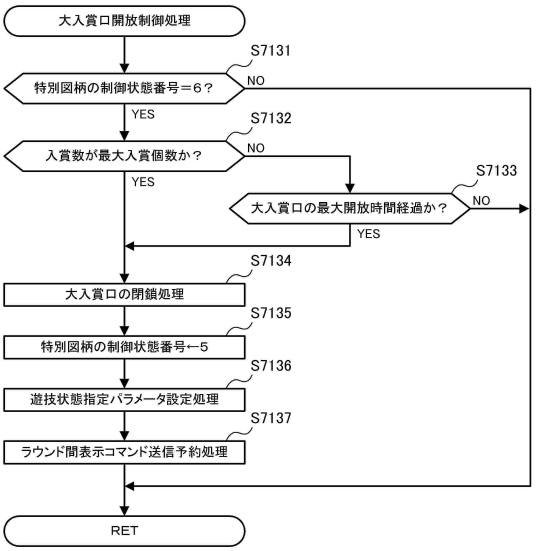
【図２５６】



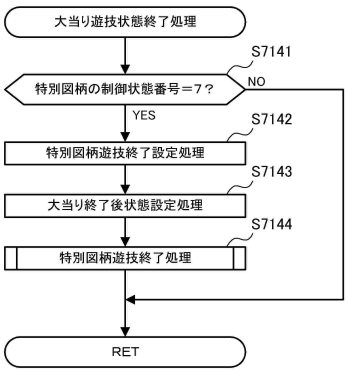
【図２５７】



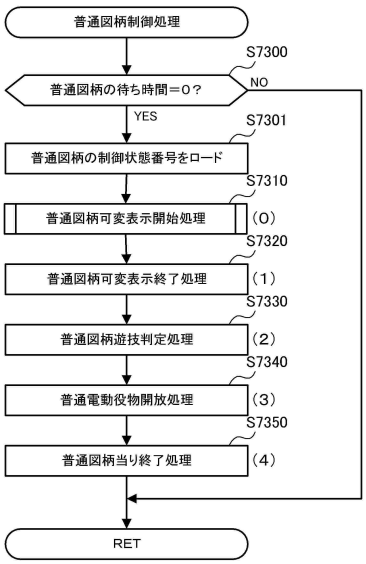
【図２５８】



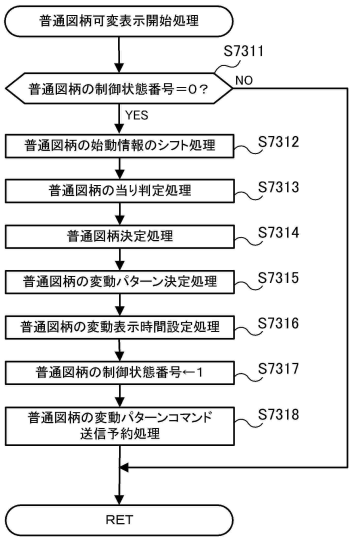
【図２５９】



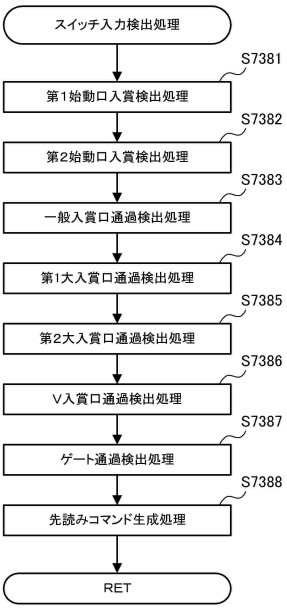
【図２６０】



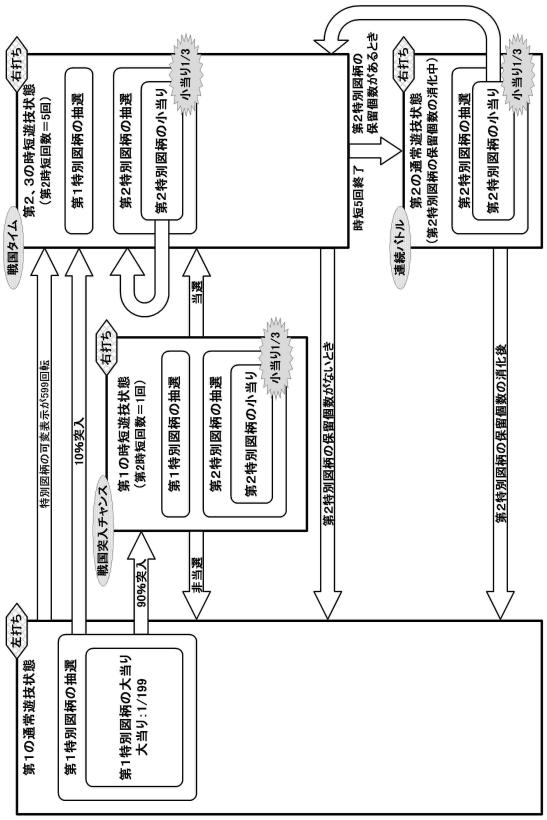
【図２６１】



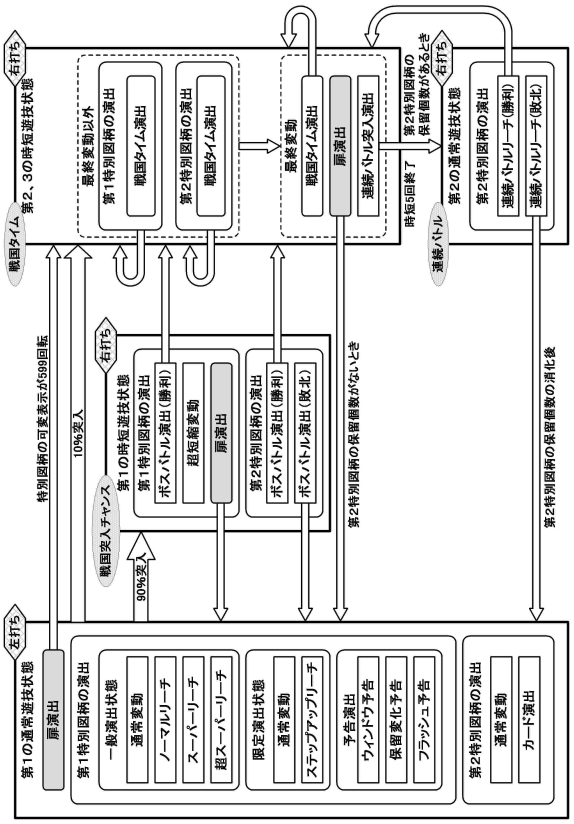
【図２６２】



【図２６３】



【図２６４】



【図２６５】

第１の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE1

変動パターンコマンド		演出ステージ	特別図柄の変動表示回数	選択率（第１乱数値）	図柄演出パターン	備考
特別図柄種類	変動パターン番号					
83H 第１特別図柄	01H	0	－	－	図柄演出パターンA1	ノーマルリーチA（大当り）
		1	－	－	図柄演出パターンA2	ノーマルリーチB（大当り）
	02H	0	－	－	図柄演出パターンA3	スーパーリーチA（大当り）
		1	－	－	図柄演出パターンA4	スーパーリーチB（大当り）
	03H	0	－	95%	図柄演出パターンA5	超スーパーリーチA（大当り）
			－	5%	図柄演出パターンA20	全回転リーチA（大当り）
		1	－	95%	図柄演出パターンA6	超スーパーリーチB（大当り）
			－	5%	図柄演出パターンA21	全回転リーチA（大当り）
	04H	0	0～598	－	図柄演出パターンA7	ノーマルリーチA（ハズレ）
			599	－	演出パターン100	扉演出
		1	0～598	－	図柄演出パターンA8	ノーマルリーチB（ハズレ）
			599	－	演出パターン100	扉演出
	05H	0	0～598	－	図柄演出パターンA9	スーパーリーチA（ハズレ）
			599	－	演出パターン100	扉演出
		1	0～598	－	図柄演出パターンA10	スーパーリーチB（ハズレ）
			599	－	演出パターン100	扉演出
	06H	0	0～598	－	図柄演出パターンA11	超スーパーリーチA（ハズレ）
			599	－	演出パターン100	扉演出
		1	0～598	－	図柄演出パターンA12	超スーパーリーチB（ハズレ）
			599	－	演出パターン100	扉演出
	07H	0，1	0～598	－	図柄演出パターンA13	通常変動（ハズレ）
			599	－	演出パターン100	扉演出
	08H	2	－	50%	図柄演出パターンG1	ステップアップリーチ3A（大当り）
			－	50%	図柄演出パターンG2	ステップアップリーチ3B（大当り）
	09H	2	－	75%	図柄演出パターンG3	ステップアップリーチ2A（ハズレ）
			－	25%	図柄演出パターンG4	ステップアップリーチ2B（ハズレ）
	0AH	2	－	75%	図柄演出パターンG5	ステップアップリーチ1A（ハズレ）
			－	25%	図柄演出パターンG6	ステップアップリーチ1B（ハズレ）
	0BH	2	※MAX28回	－	図柄演出パターンG7	通常変動（ハズレ）
84H 第２特別図柄	01H	0，1	－	－	図柄演出パターンA14	カード演出（大当り）
	02H	0，1	－	－	図柄演出パターンA15	カード演出（小当り）
	03H	0，1	0～598	－	図柄演出パターンA16	カード演出（ハズレ）
			599	－	演出パターン100	扉演出
	04H～06H					出現しません
	07H	2	－	－	図柄演出パターンG8	カード演出（大当り）
	08H	2	－	－	図柄演出パターンG9	カード演出（小当り）
	09H	2	※MAX28回	－	図柄演出パターンG10	カード演出（ハズレ）

※ステージ0：一般演出状態の山村ステージ、ステージ1：一般演出状態の城下町ステージ
※ステージ2：限定演出状態の海辺ステージ

【図２６６】

第２の通常遊技状態の開始時決定テーブル

第２特別図柄の保留個数	保留個数内の当り個数	引き戻し情報	図柄演出パターン決定テーブル	備考	
				当り変動	保留連ストック個数
2（当初3個）	2	1（1回目）	図柄演出パターン決定テーブルE5	1変動目当り	保留連ストック個数2
		2（2回目）	図柄演出パターン決定テーブルE7	2変動目当り	保留連ストック個数1
	1	1（1回目）	図柄演出パターン決定テーブルE4	1変動目当り	保留連ストック個数1
		2（2回目）	図柄演出パターン決定テーブルE6	2変動目当り	保留連ストック個数0
		3（3回目）	図柄演出パターン決定テーブルE8	3変動目当り	保留連ストック個数0
	0	0（なし）	図柄演出パターン決定テーブルE2	3変動ハズレ	保留連ストック個数0
		1（1回目）	図柄演出パターン決定テーブルE3	1変動目当り	保留連ストック個数0
1（当初2個）	1	1（1回目）	図柄演出パターン決定テーブルE4	1変動目当り	保留連ストック個数1
		2（2回目）	図柄演出パターン決定テーブルE6	2変動目当り	保留連ストック個数0
	0	0（なし）	図柄演出パターン決定テーブルE2	2変動ハズレ	保留連ストック個数0
		1（1回目）	図柄演出パターン決定テーブルE3	1変動目当り	保留連ストック個数0
0（当初1個）	0	0（なし）	図柄演出パターン決定テーブルE2	1変動ハズレ	保留連ストック個数0
		1（1回目）	図柄演出パターン決定テーブルE3	1変動目当り	保留連ストック個数0

【図２６７】

（1）第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE2（ハズレ、保留連ストック個数0）

変動パターンコマンド		第２特別図柄の保留個数	選択率（第１乱数値）	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号				
84H 第２特別図柄	04H				出現しません（大当り）
	05H				出現しません（小当り）
	06H	1以上	75%	図柄演出パターンR1	バトル継続（劣勢）
			25%	図柄演出パターンR2	バトル継続（優勢）
		0（最終変動）	ー	図柄演出パターンR3	バトル敗北

（2）第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE3（1変動目当り、保留連ストック個数0）

変動パターンコマンド		選択率（第１乱数値）	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第２特別図柄	04H	ー	図柄演出パターンR4	1回戦バトル勝利A（大当り）
	05H	ー	図柄演出パターンR5	1回戦バトル勝利A（小当り）
	06H			出現しません（ハズレ）

（3）第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE4（1変動目当り、保留連ストック個数1）

変動パターンコマンド		選択率（第１乱数値）	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第２特別図柄	04H	70%	図柄演出パターンR4	1回戦バトル勝利A（大当り）
		30%	図柄演出パターンR6	1回戦バトル勝利B（大当り）
	05H	70%	図柄演出パターンR5	1回戦バトル勝利A（小当り）
		30%	図柄演出パターンR7	1回戦バトル勝利B（小当り）
	06H			出現しません（ハズレ）

（4）第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE5（1変動目当り、保留連ストック個数2）

変動パターンコマンド		選択率（第１乱数値）	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第２特別図柄	04H	40%	図柄演出パターンR4	1回戦バトル勝利A（大当り）
		30%	図柄演出パターンR6	1回戦バトル勝利B（大当り）
		30%	図柄演出パターンR8	1回戦バトル勝利C（大当り）
	05H	40%	図柄演出パターンR5	1回戦バトル勝利A（小当り）
		30%	図柄演出パターンR7	1回戦バトル勝利B（小当り）
		30%	図柄演出パターンR9	1回戦バトル勝利C（小当り）
	06H			出現しません（ハズレ）

（5）第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE6（2変動目当り、保留連ストック個数0）

変動パターンコマンド		選択率（第１乱数値）	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第２特別図柄	04H	ー	図柄演出パターンR10	2回戦バトル勝利A（大当り）
	05H	ー	図柄演出パターンR11	2回戦バトル勝利A（小当り）
	06H	40%	図柄演出パターンR1	バトル継続（劣勢）
		60%	図柄演出パターンR2	バトル継続（優勢）

（6）第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE7（2変動目当り、保留連ストック個数1）

変動パターンコマンド		選択率（第１乱数値）	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第２特別図柄	04H	70%	図柄演出パターンR10	2回戦バトル勝利A（大当り）
		30%	図柄演出パターンR12	2回戦バトル勝利B（大当り）
	05H	70%	図柄演出パターンR11	2回戦バトル勝利A（小当り）
		30%	図柄演出パターンR13	2回戦バトル勝利B（小当り）
	06H	25%	図柄演出パターンR1	バトル継続（劣勢）
		75%	図柄演出パターンR2	バトル継続（優勢）

（7）第２の通常遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE8（3変動目当り、保留連ストック個数0）

変動パターンコマンド		選択率（第１乱数値）	図柄演出パターン	備考
特別図柄の種類	変動パターン番号			
84H 第２特別図柄	04H	ー	図柄演出パターンR14	3回戦バトル勝利A（大当り）
	05H	ー	図柄演出パターンR15	3回戦バトル勝利A（小当り）
	06H	50%	図柄演出パターンR1	バトル継続（劣勢）
		50%	図柄演出パターンR2	バトル継続（優勢）

※ステージ10：第２の通常遊技状態の連続バトル用ステージ

【図２６８】

第１の時短遊技状態の図柄演出パターン決定テーブルE9

変動パターンコマンド		選択率（第１乱数値）	図柄演出パターン	備考	
特別図柄種類	変動パターン番号			変動時	演出内容
83H 第１特別図柄	11H	－	図柄演出パターンC1	－	ボスバトル演出
	12H	－	演出パターン100	最終変動時	扉演出
	13H	－	図柄演出パターンC3	最終変動以外	超短縮変動（ハズレ）
84H 第２特別図柄	11H	50%	図柄演出パターンC4	最終変動時	超短縮変動（大当り）→ボスバトル演出A
		50%	図柄演出パターンC5	最終変動時	超短縮変動（大当り）→ボスバトル演出B
	12H	75%	図柄演出パターンC6	最終変動時	超短縮変動（小当り）→ボスバトル演出A
		25%	図柄演出パターンC7	最終変動時	超短縮変動（小当り）→ボスバトル演出B
	13H	75%	図柄演出パターンC8	最終変動時	超短縮変動（ハズレ）→ボスバトル演出A
		25%	図柄演出パターンC9	最終変動時	超短縮変動（ハズレ）→ボスバトル演出B

※ステージ20：第１の時短遊技状態の戦国突入チャンス用ステージ

【図２６９】

第2の時短遊技状態、第3の時短遊技状態の最終変動以外の図柄演出パターン決定テーブルE10

変動パターンコマンド		演出ステージ	図柄演出パターン	備考
特別図柄種類	変動パターン番号			
83H 第1特別図柄	14H	30	図柄演出パターンS1	通常変動態様（大当り）男性
		31	図柄演出パターンS2	通常変動態様（大当り）女性
		41	図柄演出パターンP1	通常変動態様（大当り）男性プレミアI
		42	図柄演出パターンP2	通常変動態様（大当り）男性プレミアI2
		40	図柄演出パターンP3	通常変動態様（大当り）女性プレミア
	15H	30	図柄演出パターンS3	通常変動態様（ハズレ）男性
		31	図柄演出パターンS4	通常変動態様（ハズレ）女性
		41	図柄演出パターンP4	通常変動態様（ハズレ）男性プレミアI
		42	図柄演出パターンP5	通常変動態様（ハズレ）男性プレミアI2
		40	図柄演出パターンP6	通常変動態様（ハズレ）女性プレミア
	16H			出現しません（ハズレ）
84H 第2特別図柄	14H	30	図柄演出パターンS6	ムービー演出（大当り）男性
		31	図柄演出パターンS7	ムービー演出（大当り）女性
		41	図柄演出パターンP7	ムービー演出（大当り）男性プレミアI
		42	図柄演出パターンP8	ムービー演出（大当り）男性プレミアI2
		40	図柄演出パターンP9	ムービー演出（大当り）女性プレミア
	15H	30	図柄演出パターンS8	通常変動態様（小当り）男性
		31	図柄演出パターンS9	通常変動態様（小当り）女性
		41	図柄演出パターンP10	通常変動態様（小当り）男性プレミアI
		42	図柄演出パターンP11	通常変動態様（小当り）男性プレミアI2
		40	図柄演出パターンP12	通常変動態様（小当り）女性プレミア
	16H	30	図柄演出パターンS10	通常変動態様（小当り）男性
		31	図柄演出パターンS11	通常変動態様（小当り）女性
		41	図柄演出パターンP13	通常変動態様（小当り）男性プレミアI
		42	図柄演出パターンP14	通常変動態様（小当り）男性プレミアI2
		40	図柄演出パターンP15	通常変動態様（小当り）女性プレミア
	17H	30	図柄演出パターンS12	通常変動態様（小当り）男性
		31	図柄演出パターンS13	通常変動態様（小当り）女性
		41	図柄演出パターンP16	通常変動態様（小当り）男性プレミアI
		42	図柄演出パターンP17	通常変動態様（小当り）男性プレミアI2
		40	図柄演出パターンP18	通常変動態様（小当り）女性プレミア
	18H	30	図柄演出パターンS14	通常変動態様（ハズレ）男性
		31	図柄演出パターンS15	通常変動態様（ハズレ）女性
		41	図柄演出パターンP19	通常変動態様（ハズレ）男性プレミアI
		42	図柄演出パターンP20	通常変動態様（ハズレ）男性プレミアI2
		40	図柄演出パターンP21	通常変動態様（ハズレ）女性プレミア
	19H	30	図柄演出パターンS16	通常変動態様（ハズレ）男性
		31	図柄演出パターンS17	通常変動態様（ハズレ）女性
		41	図柄演出パターンP22	通常変動態様（ハズレ）男性プレミアI
		42	図柄演出パターンP23	通常変動態様（ハズレ）男性プレミアI2
		40	図柄演出パターンP24	通常変動態様（ハズレ）女性プレミア
	1AH	30	図柄演出パターンS18	通常変動態様（ハズレ）男性
		31	図柄演出パターンS19	通常変動態様（ハズレ）女性
		41	図柄演出パターンP25	通常変動態様（ハズレ）男性プレミアI
		42	図柄演出パターンP26	通常変動態様（ハズレ）男性プレミアI2
		40	図柄演出パターンP27	通常変動態様（ハズレ）女性プレミア
	1BH～1DH			出現しません（ハズレ）

※ステージ30：戦国タイムの男性キャラクタステージ、ステージ31：戦国タイムの女性キャラクタステージ
※ステージ41：戦国タイムの保留連ストック個数＝1を示唆するプレミアステージ（男性キャラクタステージから移行）
※ステージ42：戦国タイムの保留連ストック個数＝2を示唆するプレミアステージ（男性キャラクタステージから移行）
※ステージ40：戦国タイムの保留連ストック個数≧1を示唆するプレミアステージ（女性キャラクタステージから移行）

【図２７０】

第2の時短遊技状態、第3の時短遊技状態の最終変動時の図柄演出パターン決定テーブルE11

変動パターンコマンド		ステージ	第2特別図柄の保留個数	図柄演出パターン	備考
特別図柄種類	変動パターン番号				
83H 第1特別図柄	14H	30	－	図柄演出パターンS1	通常変動態様（大当り）男性
		31	－	図柄演出パターンS2	通常変動態様（大当り）女性
		41	－	図柄演出パターンP1	通常変動態様（大当り）男性プレミアI
		42	－	図柄演出パターンP2	通常変動態様（大当り）男性プレミアI2
		40	－	図柄演出パターンP3	通常変動態様（大当り）女性プレミア
	15H				出現しません（ハズレ）
	16H	30、31	1以上	図柄演出パターンF10	リザルト演出（ハズレ）→連続バトル突入演出
			0	図柄演出パターンF20	リザルト演出（ハズレ）→扉演出
84H 第2特別図柄	14H	30	－	図柄演出パターンS6	ムービー演出（大当り）男性
		31	－	図柄演出パターンS7	ムービー演出（大当り）女性
		41	－	図柄演出パターンP7	ムービー演出（大当り）男性プレミアI
		42	－	図柄演出パターンP8	ムービー演出（大当り）男性プレミアI2
		40	－	図柄演出パターンP9	ムービー演出（大当り）女性プレミア
	15H	30	－	図柄演出パターンS8	通常変動態様（小当り）男性
		31	－	図柄演出パターンS9	通常変動態様（小当り）女性
		41	－	図柄演出パターンP10	通常変動態様（小当り）男性プレミアI
		42	－	図柄演出パターンP11	通常変動態様（小当り）男性プレミアI2
		40	－	図柄演出パターンP12	通常変動態様（小当り）女性プレミア
	16H	30	－	図柄演出パターンS10	通常変動態様（小当り）男性
		31	－	図柄演出パターンS11	通常変動態様（小当り）女性
		41	－	図柄演出パターンP13	通常変動態様（小当り）男性プレミアI
		42	－	図柄演出パターンP14	通常変動態様（小当り）男性プレミアI2
		40	－	図柄演出パターンP15	通常変動態様（小当り）女性プレミア
	17H	30	－	図柄演出パターンS12	通常変動態様（小当り）男性
		31	－	図柄演出パターンS13	通常変動態様（小当り）女性
		41	－	図柄演出パターンP16	通常変動態様（小当り）男性プレミアI
		42	－	図柄演出パターンP17	通常変動態様（小当り）男性プレミアI2
		40	－	図柄演出パターンP18	通常変動態様（小当り）女性プレミア
	18H～1AH				出現しません（ハズレ）
	1BH	30、31	1以上	図柄演出パターンF11	リザルト演出（ハズレ）→連続バトル突入演出
			0	図柄演出パターンF21	リザルト演出（ハズレ）→扉演出
	1CH	30、31	1以上	図柄演出パターンF12	リザルト演出（ハズレ）→連続バトル突入演出
			0	図柄演出パターンF22	リザルト演出（ハズレ）→扉演出
	1DH	30、31	1以上	図柄演出パターンF13	リザルト演出（ハズレ）→連続バトル突入演出
			0	図柄演出パターンF23	リザルト演出（ハズレ）→扉演出

※ステージ30：戦国タイムの男性キャラクタステージ、ステージ31：戦国タイムの女性キャラクタステージ
※ステージ41：戦国タイムの保留連ストック個数＝1を示唆するプレミアステージ（男性キャラクタステージから移行）
※ステージ42：戦国タイムの保留連ストック個数＝2を示唆するプレミアステージ（男性キャラクタステージから移行）
※ステージ40：戦国タイムの保留連ストック個数≧1を示唆するプレミアステージ（女性キャラクタステージから移行）

【図２７１】

第1の通常遊技状態のウィンドウ予告の予告演出パターン決定テーブル

変動パターンコマンド		ステージ	選択率（第2乱数値）	予告演出パターン	備考
特別図柄種類	変動パターン番号				
83H 第1特別図柄	01H（大当り）（ノーマル）	0、1	65%	－	－
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知（0⇔1）
			10%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			20%	予告演出パターン3	大当りを示唆
	02H（大当り）（スーパー）	0、1	45%	－	－
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知（0⇔1）
			20%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			30%	予告演出パターン3	大当りを示唆
	03H（大当り）（超スーパー）	0、1	25%	－	－
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知（0⇔1）
			30%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			40%	予告演出パターン3	大当りを示唆
	04H（ハズレ）（ノーマル）	0、1	60%	－	－
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知（0⇔1）
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
	05H（ハズレ）（スーパー）	0、1	60%	－	－
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知（0⇔1）
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
	06H（ハズレ）（超スーパー）	0、1	60%	－	－
			5%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知（0⇔1）
			25%	予告演出パターン2	リーチを示唆
			10%	予告演出パターン3	大当りを示唆
	07H（ハズレ）（通常変動）	0、1	94%	－	－
			1%	予告演出パターン1	ステージ変更を報知（0⇔1）
			5%	予告演出パターン2	リーチを示唆
	08H～0BH	2（限定演出状態）	－	－	－
84H 第2特別図柄	01H～09H	0、1	－	－	－

※ステージ0：一般演出状態の山村ステージ、ステージ1：一般演出状態の城下町ステージ
※ステージ2：限定演出状態の海辺ステージ

【図２７２】

第1の通常遊技状態の保留変化予告の保留予告演出パターン決定テーブル

先読みコマンド						
特別図柄の種別	パラメータ1（当落情報）	パラメータ2（図柄情報）	パラメータ3（変動情報）	選択率（第3乱数値）	保留予告演出パターン	備考
01 第1特別図柄	1（大当り）（小当り）	1,2（5R大当り図柄1）（5R大当り図柄2）	01H（ノーマル）	70%	－	通常保留1を表示
				15%	保留予告演出パターン10	保留予告演出パターン10に当該変動で特別保留1に切替
				15%	保留予告演出パターン11	保留予告演出パターン11に当該変動で特別保留1に切替
			02H03H（スーパー）（超スーパー）	30%	－	通常保留1を表示
				15%	保留予告演出パターン10	保留予告演出パターン10に当該変動で特別保留1に切替
				15%	保留予告演出パターン11	保留予告演出パターン11に当該変動で特別保留1に切替
				20%	保留予告演出パターン20	保留予告演出パターン20に当該変動で特別保留2に切替
				20%	保留予告演出パターン21	保留予告演出パターン21に当該変動で特別保留2に切替
			08H（ステップアップ）※限定演出状態	60%	－	通常保留2を表示
				20%	保留予告演出パターン30	保留予告演出パターン30に当該変動で特別保留3に切替
				20%	保留予告演出パターン31	保留予告演出パターン31に当該変動で特別保留3に切替
		0（ハズレ図柄）	04H（ノーマル）	80%	－	通常保留1を表示
				10%	保留予告演出パターン10	保留予告演出パターン10に当該変動で特別保留1に切替
				10%	保留予告演出パターン11	保留予告演出パターン11に当該変動で特別保留1に切替
			05H06H（スーパー）（超スーパー）	70%	－	通常保留1を表示
				10%	保留予告演出パターン10	保留予告演出パターン10に当該変動で特別保留1に切替
				10%	保留予告演出パターン11	保留予告演出パターン11に当該変動で特別保留1に切替
				5%	保留予告演出パターン20	保留予告演出パターン20に当該変動で特別保留2に切替
				5%	保留予告演出パターン21	保留予告演出パターン21に当該変動で特別保留2に切替
			07H（通常変動）※限定演出状態	－	－	通常保留1を表示
				80%	－	通常保留2を表示
				10%	保留予告演出パターン30	保留予告演出パターン30に当該変動で特別保留3に切替
				10%	保留予告演出パターン31	保留予告演出パターン31に当該変動で特別保留3に切替
			09H0AH（ステップアップ）※限定演出状態	－	－	通常保留2を表示
02 第2特別図柄	ALL	ALL	ALL	－	－	－

【図２７３】

第1の通常遊技状態のフラッシュ予告の入賞時予告演出パターン決定テーブル

先読みコマンド						
特別図柄の種別	パラメータ1（当落情報）	パラメータ2（図柄情報）	パラメータ3（変動情報）	選択率（第4乱数値）	入賞時予告演出パターン	備考
01 第1特別図柄	1（大当り）（小当り）	1（5R大当り図柄1）	01H（ノーマル）	95%	-	-
				5%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
			02H（スーパー）	90%	-	-
				10%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
			03H（超スーパー）	80%	-	-
				20%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
			08H ※限定演出状態	-	-	-
		2（5R大当り図柄2）	01H（ノーマル）	90%	-	-
				5%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
				5%	入賞時予告演出パターン2	入賞時から虹フラッシュを継続
			02H（スーパー）	80%	-	-
				10%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
				10%	入賞時予告演出パターン2	入賞時から虹フラッシュを継続
			03H（超スーパー）	60%	-	-
				20%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
				20%	入賞時予告演出パターン2	入賞時から虹フラッシュを継続
			08H ※限定演出状態	-	-	-
	0（ハズレ）	0（ハズレ図柄）	04H（ノーマル）	-	-	-
			05H（スーパー）	90%	-	-
				10%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
			06H（超スーパー）	90%	-	-
				10%	入賞時予告演出パターン1	入賞時から白フラッシュを継続
			07H（通常変動）	-	-	-
			09H～0BH ※限定演出状態	-	-	-
02 第2特別図柄	ALL	ALL	ALL	-	-	-

【図２７４】

先読み演出の禁止条件設定テーブル

禁止条件	成立条件の内容
共通禁止条件1	第2特別図柄の保留個数があるとき
共通禁止条件2	第2特別図柄の制御期間中（第2特別図柄の可変表示中）のとき
共通禁止条件3	ステージ切り替え後の前後5回の変動表示以内のとき
共通禁止条件4	全回転演出の表示中のとき
共通禁止条件5	既に同じ先読み演出が実行中のとき
第1禁止条件1	通常変動以外の変動演出が行われているとき
第1禁止条件2	第1特別図柄の図柄確定の1500ms前から図柄確定中の期間
第1禁止条件3	第1特別図柄の変動表示開始から500ms以内
第1禁止条件4	デモ表示中のとき

【図２７５】

（1）小当り開始演出パターン決定テーブル

受信コマンド	当選時の遊技状態の情報		演出ステージ	保留連ストック個数	選択率（第5乱数値）	小当り開始演出パターン	備考
小当り開始表示コマンド	第1の通常遊技状態	一般演出状態	0,1	–	–	小当り開始演出パターン1	V入賞を指示
		限定演出状態	2	–	–	小当り開始演出パターン1	V入賞を指示
	第2の通常遊技状態	連続バトル	10	–	–	小当り開始演出パターン1	V入賞を指示
	第1の時短遊技状態	戦国突入チャンス	20	–	–	小当り開始演出パターン1	V入賞を指示
	第2の時短遊技状態	戦国タイム	男性キャラ 30,41,42	0	75%	小当り開始演出パターン10	男性キャラ（背景A1）がV入賞を指示
					25%	小当り開始演出パターン11	男性キャラ（背景A2）がV入賞を指示
				1	40%	小当り開始演出パターン10	男性キャラ（背景A1）がV入賞を指示
					60%	小当り開始演出パターン11	男性キャラ（背景A2）がV入賞を指示
				2以上	25%	小当り開始演出パターン10	男性キャラ（背景A1）がV入賞を指示
					75%	小当り開始演出パターン11	男性キャラ（背景A2）がV入賞を指示
			女性キャラ 31,40	0	75%	小当り開始演出パターン20	女性キャラ（背景B1）がV入賞を指示
					25%	小当り開始演出パターン21	女性キャラ（背景B2）がV入賞を指示
				1	40%	小当り開始演出パターン20	女性キャラ（背景B1）がV入賞を指示
					60%	小当り開始演出パターン21	女性キャラ（背景B2）がV入賞を指示
				2以上	25%	小当り開始演出パターン20	女性キャラ（背景B1）がV入賞を指示
					75%	小当り開始演出パターン21	女性キャラ（背景B2）がV入賞を指示

（2）小当り終了演出パターン決定テーブル

受信コマンド	第2特別図柄の保留個数	小当り終了演出パターン	小当り終了後の遊出ステージ	備考
小当り終了表示コマンド	0	演出パターン101	2	扉演出→ステージチェンジ演出
	1以上	演出パターン102	10	扉演出→連続バトル突入演出

※小当り終了表示コマンドは、V通過せずに小当り遊技状態が終了したときに送信されます（S7105）。

【図２７６】

V通過演出パターン決定テーブル

受信コマンド	当選時の遊技状態の情報			ステージ	保留連ストック個数	選択率（第6乱数値）	V通過演出パターン	備考
V通過コマンド	第1の通常遊技状態	一般演出状態		0,1	–	–	V通過演出パターン1	通常表示態様でV表示
		限定演出状態		2	–	–	V通過演出パターン1	通常表示態様でV表示
	第2の通常遊技状態	連続バトル		10	–	–	V通過演出パターン1	通常表示態様でV表示
	第1の時短遊技状態	戦国突入チャンス		20	–	–	V通過演出パターン1	通常表示態様でV表示
	第2の時短遊技状態	戦国タイム	男性キャラ	30	0	–	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
					1	20%	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
						80%	V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示+STOCK1表示
					2以上	10%	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
						80%	V通過演出パターン12	第1表示態様でV表示+STOCK2表示
				41	0	–	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
					1	20%	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
						80%	V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示+STOCK1表示
					2以上	20%	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
						80%	V通過演出パターン12	第1表示態様でV表示+STOCK2表示
				42	0			出現しません
					1	100%	V通過演出パターン10	第1表示態様でV表示
					2以上	100%	V通過演出パターン11	第1表示態様でV表示+STOCK2表示
			女性キャラ	31	0	–	V通過演出パターン20	第2表示態様でV表示
					1以上	20%	V通過演出パターン20	第2表示態様でV表示
						80%	V通過演出パターン21	特殊表示態様でV表示
				40	0	–	V通過演出パターン20	第2表示態様でV表示
					1以上	100%	V通過演出パターン21	特殊表示態様でV表示

【図２７７】

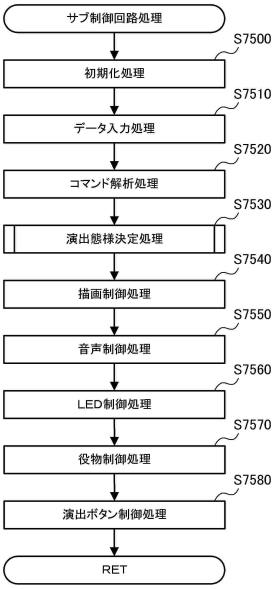
（1）大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル1

当選時の遊技状態	ステージ	当り図柄		大当り終了後の演出ステージ	備考
第1の通常遊技状態	0～2	zA1	第1特別図柄_5R大当り図柄1	20	戦国突入チャンスのステージ選択
		zA2	第1特別図柄_5R大当り図柄2	選択許可フラグON	遊技者が 男性キャラクタステージ30 or 女性キャラクタステージ31の選択
		zA3	第2特別図柄_10R大当り図柄	選択許可フラグON	
		zA4	第2特別図柄_3R小当り図柄	選択許可フラグON	
第2の通常遊技状態（連続バトル）	10	－		選択許可フラグON	
第1の時短遊技状態（戦国突入チャンス）	20	－		選択許可フラグON	

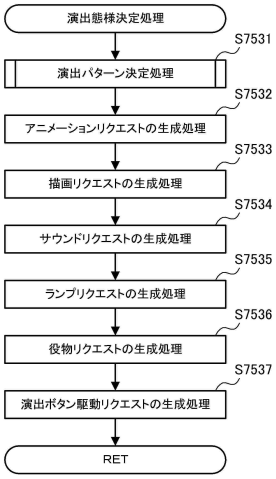
（2）大当り遊技状態終了後の演出ステージ選択テーブル2

当選時の遊技状態	ステージ		V通過演出パターン	保留連ストック個数	大当り終了後の演出ステージ	備考
第2の時短遊技状態（戦国タイム）	男性キャラ	30	V通過演出パターン10（V表示のみ）	－	30（継続）	戦国タイムの男性キャラクタステージ
			V通過演出パターン11（V表示+STOCK1表示）	－	41	戦国タイムの男性キャラクタプレミア1ステージ
			V通過演出パターン12（V表示+STOCK2表示）	－	42	戦国タイムの男性キャラクタプレミア2ステージ
		41	V通過演出パターン10（V表示のみ）	－	30	戦国タイムの男性キャラクタステージ
			V通過演出パターン11（V表示+STOCK1表示）	－	41（継続）	戦国タイムの男性キャラクタプレミア1ステージ
			V通過演出パターン12（V表示+STOCK2表示）	－	42	戦国タイムの男性キャラクタプレミア2ステージ
		42	V通過演出パターン10（V表示のみ）	1	41	戦国タイムの男性キャラクタプレミア1ステージ
				2	42（継続）	戦国タイムの男性キャラクタプレミア2ステージ
			V通過演出パターン11（V表示+STOCK1表示）	－	42（継続）	戦国タイムの男性キャラクタプレミア2ステージ
	女性キャラ	31	V通過演出パターン20（通常V表示のみ）	－	31（継続）	戦国タイムの女性キャラクタステージ
			V通過演出パターン21（特殊V表示のみ）	－	40	戦国タイムの女性キャラクタプレミアステージ
		40	V通過演出パターン20（通常V表示のみ）	0	31	戦国タイムの女性キャラクタステージ
				1以上	40（継続）	戦国タイムの女性キャラクタプレミアステージ
			V通過演出パターン21（特殊V表示のみ）	－	40（継続）	戦国タイムの女性キャラクタプレミアステージ

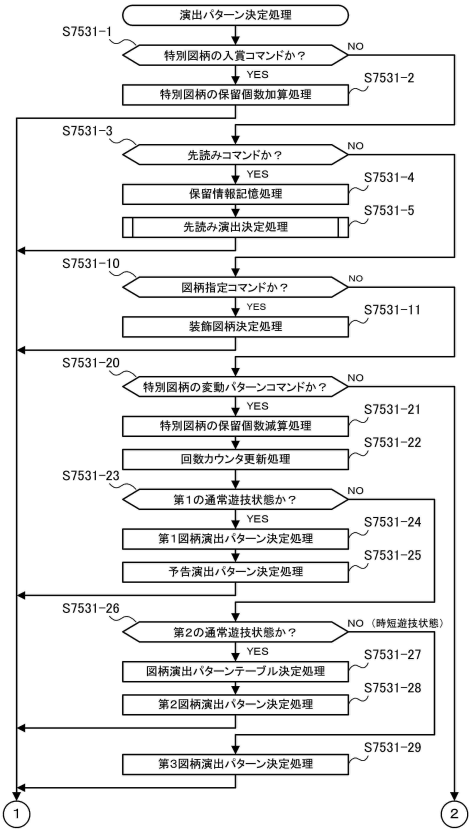
【図２７８】



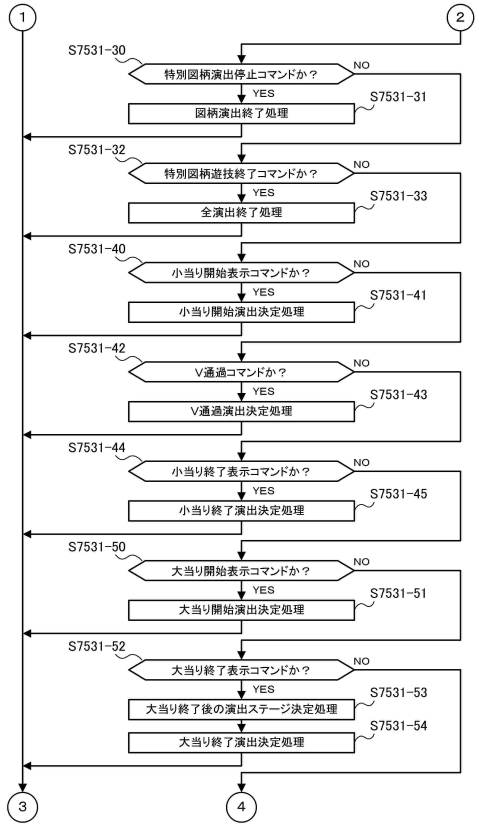
【図２７９】



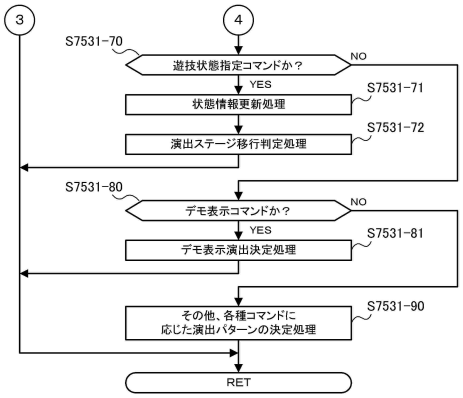
【図２８０】



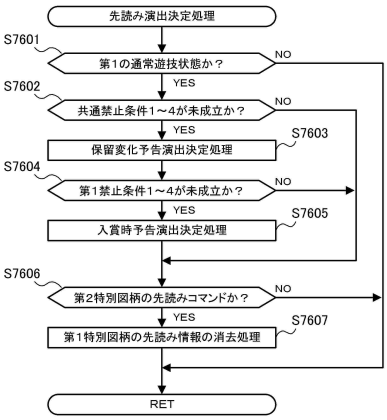
【図２８１】



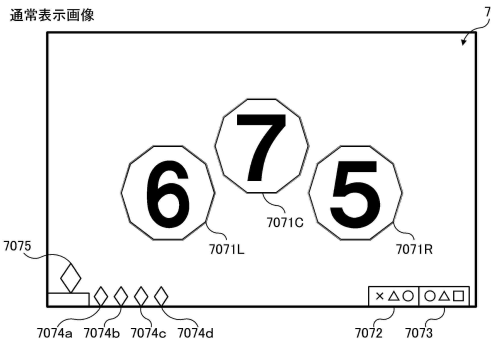
【図２８２】



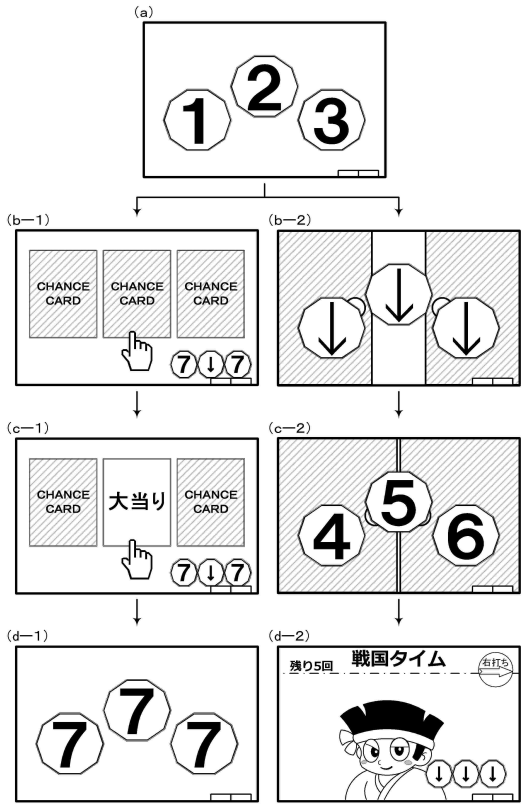
【図２８３】



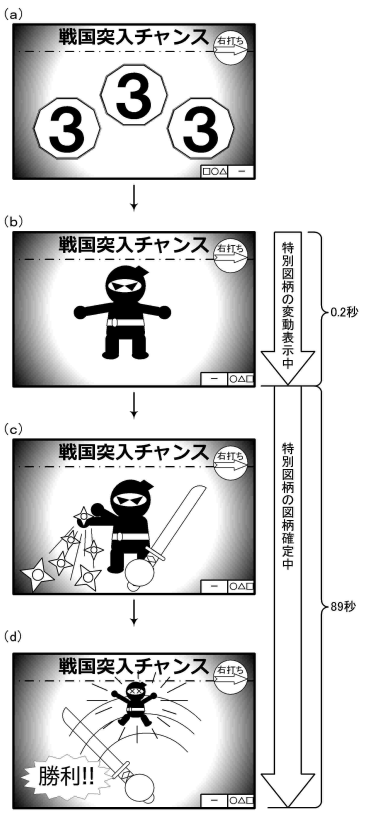
【図２８４】



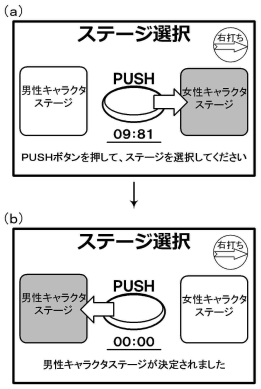
【図２８５】



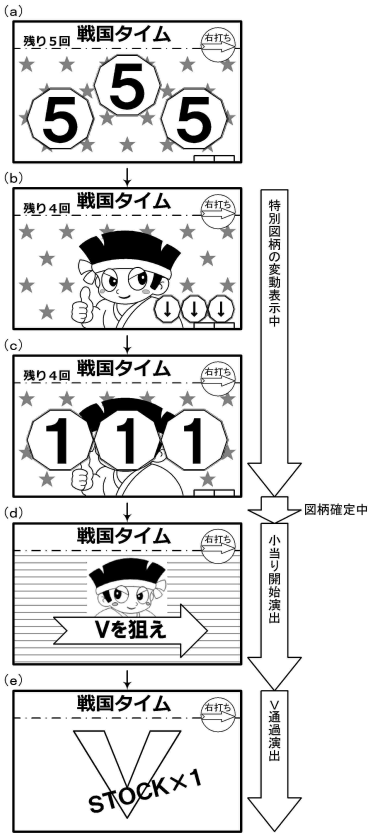
【図２８６】



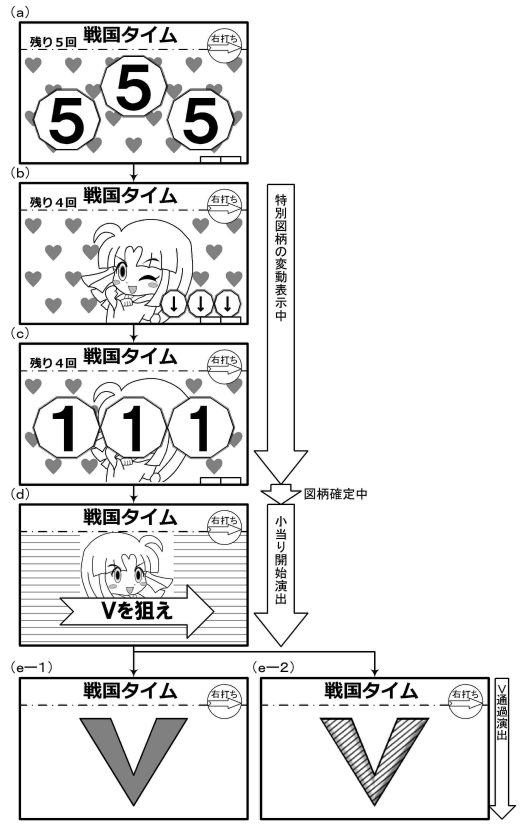
【図２８７】



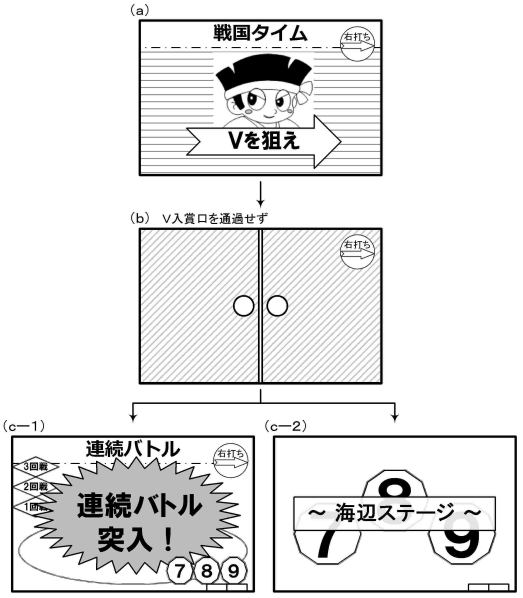
【図２８８】



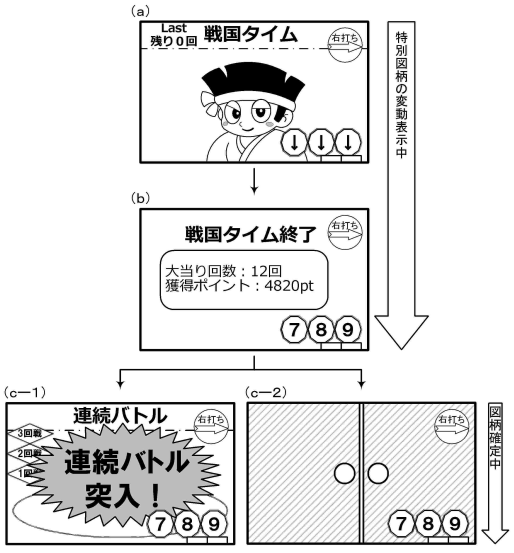
【図２８９】



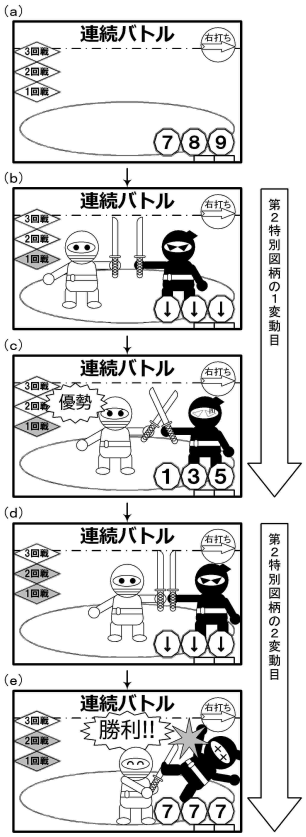
【図２９０】



【図２９１】



【図２９２】



フロントページの続き

審査官　　中野　直行
(56)参考文献　　特開２０１６－０６７４４３（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２