(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-25340
(P2024-25340A)
(43)公開日　令和6年2月26日(2024.2.26)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	326Z	2C088

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全1175頁）

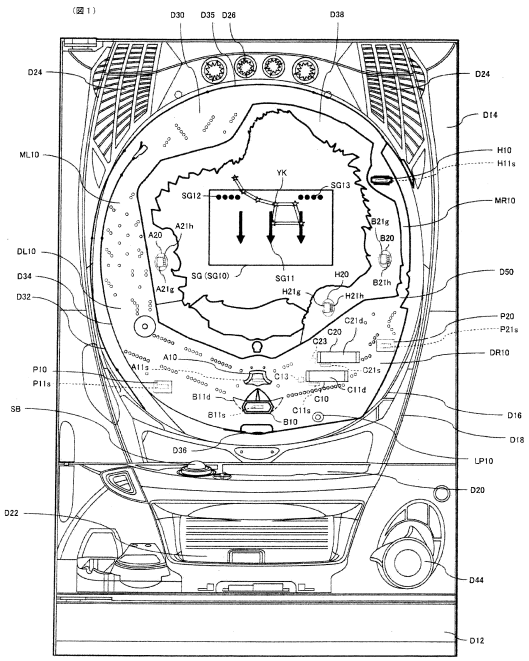
(21)出願番号　特願2022-128711(P2022-128711)
(22)出願日　令和4年8月12日(2022.8.12)

(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤 温
(72)発明者　寺島 功
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　芥川 光裕
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　大川 健太郎

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　ぱちんこ遊技機

(57)【要約】
【課題】　円滑に遊技を進行できる遊技機の提供が望まれている。
【解決手段】　所定の状況において、主制御手段は、識別情報の変動表示中における第１のタイミングにて所定の情報を副制御手段に送信し、第１タイミングよりも後の第２のタイミングにて所定の情報を副制御手段に送信するよう構成されており、副制御手段は、所定の情報に基づいて所定の演出の演出態様を決定する。
【選択図】　図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
主制御手段と、
主制御手段によって制御される副制御手段と、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
所定の状況において、主制御手段は、識別情報の変動表示中における第１のタイミングにて所定の情報を副制御手段に送信し、第１タイミングよりも後の第２のタイミングにて所定の情報を副制御手段に送信するよう構成されており、
副制御手段は、所定の情報に基づいて所定の演出の演出態様を決定する
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
ぱちんこ遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の当り抽選がなされ、当該当り抽選で小当りや大当りに当選した場合には当り状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、大入賞口に設けられた特定領域に遊技球が入球することに基づいて大当りの当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当り抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。また、データ容量を抑えるよう設計したり、遊技者にとって過度な不利益が生じないようにしながら円滑に遊技を進行可能な遊技機も存在している。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００４－０２４３２３号公報
【特許文献２】特開２０１５－０２４３０２号公報
【特許文献３】特開２０１６－０７７９１０号公報
【特許文献４】特開２０１３－１５８４１１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
円滑に遊技を進行できる遊技機の提供が望まれている。

【課題を解決するための手段】
【０００５】
本態様に係る遊技機は、
主制御手段と、
主制御手段によって制御される副制御手段と、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
所定の状況において、主制御手段は、識別情報の変動表示中における第１のタイミングにて所定の情報を副制御手段に送信し、第１タイミングよりも後の第２のタイミングにて所定の情報を副制御手段に送信するよう構成されており、
副制御手段は、所定の情報に基づいて所定の演出の演出態様を決定する
ことを特徴とする遊技機である。
【発明の効果】
【０００６】
本態様に係る遊技機によれば、円滑に遊技を進行できる遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】図１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図２】図２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。
【図３】図３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニット斜視図である。
【図４】図４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットに係る作用図である。
【図５】図５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。
【図６】図６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。
【図７】図７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図８】図８は、本実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側でのＮＭＩ割り込み時処理（電断時）のフローチャートである。
【図９】図９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。
【図１０】図１０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板送信制御処理のフローチャートである。
【図１１】図１１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド及び払出関連情報に係るイメージ図である。
【図１２】図１２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板受信制御処理のフローチャートである。

【図１３】図１３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図１４】図１４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球検出処理のフローチャートである。
【図１５】図１５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。
【図１６】図１６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。
【図１７】図１７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。
【図１８】図１８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。
【図１９】図１９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での排出球検出処理のフローチャートである。
【図２０】図２０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのアウト口入球検出処理のフローチャートである。
【図２１】図２１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球数決定処理のフローチャートである。
【図２２】図２２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。
【図２３】図２３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図２４】図２４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図２５】図２５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図２６】図２６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図２７】図２７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図２８】図２８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図２９】図２９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図３０】図３０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。
【図３１】図３１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での不正検知情報管理処理のフローチャートである。
【図３２】図３２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。
【図３３】図３３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射制御信号出力処理のフローチャートである。
【図３４】図３４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。
【図３５】図３５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、外部端子送信内容決定テーブルの一例である。
【図３６】図３６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出制御基板側メイン処理のフローチャートである。
【図３７】図３７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図３８】図３８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図３９】図３９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図４０】図４０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図４１】図４１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図４２】図４２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図４３】図４３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出関連情報送受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。
【図４４】図４４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。
【図４５】図４５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。
【図４６】図４６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）のフローチャートである。
【図４７】図４７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側でのモータエラー時処理のフローチャートである。
【図４８】図４８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図４９】図４９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での指示画像表示制御処理のフローチャートである。
【図５０】図５０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図５１】図５１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図５２】図５２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図５３】図５３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図５４】図５４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。
【図５５】図５５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。
【図５６】図５６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第１（第２）大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図である。
【図５７】図５７は、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図５８】図５８は、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、第１（第２）大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図である。
【図５９】図５９は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。
【図６０】図６０は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図６１】図６１は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。
【図６２】図６２は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる限定頻度テーブル構成図である。
【図６３】図６３は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特

定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図６４】図６４は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。
【図６５】図６５は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図６６】図６６は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図６７】図６７は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。
【図６８】図６８は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図６９】図６９は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行判定処理のフローチャートである。
【図７０】図７０は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図７１】図７１は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定処理のフローチャートである。
【図７２】図７２は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブル構成図である。
【図７３】図７３は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図７４】図７４は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。
【図７５】図７５は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。
【図７６】図７６は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。
【図７７】図７７は、第２実施形態の変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図７８】図７８は、第２実施形態の変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での終了デモ時間制御処理のフローチャートである。
【図７９】図７９は、第２実施形態の変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図８０】図８０は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図８１】図８１は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図８２】図８２は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図８３】図８３は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。
【図８４】図８４は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図８５】図８５は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブルである。
【図８６】図８６は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図８７】図８７は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図８８】図８８は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。
【図８９】図８９は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図であ

る。
【図９０】図９０は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図９１】図９１は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での終了デモ時間制御処理のフローチャートである。
【図９２】図９２は、第３実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図９３】図９３は、第３実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図９４】図９４は、第３実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。
【図９５】図９５は、第３実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での大入賞口の開放パターンを例示する図である。
【図９６】図９６は、第３実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での開始デモ時間制御処理のフローチャートである。
【図９７】図９７は、第３実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図９８】図９８は、第３実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での開始デモ演出実行処理のフローチャートである。
【図９９】図９９は、第４実施形態に係る遊技機の正面図である。
【図１００】図１００は、第４実施形態に係る第２大入賞口Ｃ２０に係る作用図である。
【図１０１】図１０１は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図１０２】図１０２は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図１０３】図１０３は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。
【図１０４】図１０４は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図１０５】図１０５は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。
【図１０６】図１０６は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での上遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。
【図１０７】図１０７は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での下遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。
【図１０８】図１０８は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのＶ入賞口入球判定処理のフローチャートである。
【図１０９】図１０９は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図１１０】図１１０は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのＶ入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。
【図１１１】図１１１は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での小当り遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図１１２】図１１２は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、Ｖ入賞口への入賞に係る作用図である。
【図１１３】図１１３は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図１１４】図１１４は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。
【図１１５】図１１５は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機のＥＣＯユニット及び賞球払出制御基板間の処理イメージ図１である。

【図１１６】図１１６は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機のぱちんこ遊技機のＥＣＯユニット及び賞球払出制御基板間の処理イメージ図２である。
【図１１７】図１１７は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機の遊技球循環イメージ図である。
【図１１８】図１１８は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側でのメインフローチャートである。
【図１１９】図１１９は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での電断復帰時初期処理のフローチャートである。
【図１２０】図１２０は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での遊技球数管理処理のフローチャートである。
【図１２１】図１２１は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での持ち球数管理処理のフローチャートである。
【図１２２】図１２２は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での遊技球発射制御処理のフローチャートである。
【図１２３】図１２３は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での電断時処理のフローチャートである。
【図１２４ａ】図１２４ａは、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。
【図１２４ｂ】図１２４ｂは、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板がケースに収容された状態及び設定操作部周辺の断面を示す図である。
【図１２５】図１２５は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での設定変更処理のフローチャートである。
【図１２６】図１２６は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図１２７】図１２７は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図１２８】図１２８は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球状態表示装置演算処理のフローチャートである。
【図１２９】図１２９は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第２ＲＡＭ領域クリアチェック処理のフローチャートである。
【図１３０】図１３０は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間判定のフローチャートである。
【図１３１】図１３１は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間Ａ時判定のフローチャートである。
【図１３２】図１３２は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間Ｂ以降時判定のフローチャートである。
【図１３３】図１３３は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのＳＷ集計処理のフローチャートである。
【図１３４】図１３４は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのカウンタ加算処理のフローチャートである。
【図１３５】図１３５は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での演算処理のフローチャートである。
【図１３６】図１３６は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球状態表示装置表示制御処理のフローチャートである。
【図１３７】図１３７は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での表示内容更新処理のフローチャートである。
【図１３８】図１３８は、第７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、スタックエリア切り替えのイメージ図である。
【図１３９】図１３９は、第７実施形態の変形例１に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。

【図１４０】図１４０は、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更中、及び設定確認中における、演出表示装置での表示態様の例を示した図である。
【図１４１】図１４１は、第８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）の構成図である。
【図１４２】図１４２は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図１４３】図１４３は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での先読み用判定処理のフローチャートである。
【図１４４】図１４４は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行判定処理のフローチャートである。
【図１４５】図１４５は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板が有する第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）である。
【図１４６】図１４６は、第９実施形態に係るぱちんこ遊技における、主制御基板が設定値を把握せずに設定値毎の当否抽選テーブルを得るための構成の例を示した図である。
【図１４７】図１４７は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。
【図１４８】図１４８は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での初期設定処理のフローチャートである。
【図１４９】図１４９は、第１０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、初期設定処理で設定される当選抽選乱数の乱数上限値を示すテーブルである。
【図１５０】図１５０は、第１１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図１５１】図１５１は、第１１実施形態からの変形例に係るぱちんこ遊技機における、設定値用のパラメータの例を示した図である。
【図１５２】図１５２は、第１２実施形態における、第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。
【図１５３】図１５３は、第１３実施形態における、機能構成図の一例である。
【図１５４】図１５４は、第１４実施形態における、メモリマップの一例である。
【図１５５】図１５５は、第１５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図１５６】図１５６は、第１５実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図１５７】図１５７は、第１５実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、テーブル構成図である。
【図１５８】図１５８は、第１５実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図１５９】図１５９は、第１５実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図１６０】図１６０は、第１５実施形態からの変更例４に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図１６１】図１６１は、第１６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、テーブル構成図である。
【図１６２】図１６２は、第１６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図１６３】図１６３は、第１７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板及び副制御基板に係る機能ブロックである。
【図１６４】図１６４は、第１７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図１６５】図１６５は、第１７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側

での設定変更処理のフローチャートである。
【図１６６】図１６６は、第１７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入力判定処理のフローチャートである。
【図１６７】図１６７は、第１７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図１６８】図１６８は、第１７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での履歴記憶処理のフローチャートである。
【図１６９】図１６９は、第１７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での履歴記憶領域イメージ１である。
【図１７０】図１７０は、第１７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での履歴記憶領域イメージ２である。
【図１７１】図１７１は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。
【図１７２】図１７２は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での設定確認処理のフローチャートである。
【図１７３】図１７３は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更ボタン式１（設定変更）に係るイメージ図である。
【図１７４】図１７４は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更ボタン式１（設定変更）に係るイメージ図である。
【図１７５】図１７５は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更ボタン式２（設定変更）に係るイメージ図である。
【図１７６】図１７６は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更ボタン式２（設定変更）に係るイメージ図である。
【図１７７】図１７７は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更ボタン式（設定確認）に係るイメージ図である。
【図１７８】図１７８は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定スイッチ式（設定変更）に係るイメージ図である。
【図１７９】図１７９は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定スイッチ式（設定変更）に係るイメージ図である。
【図１８０】図１８０は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定スイッチ式（設定確認）に係るイメージ図である。
【図１８１】図１８１は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ＲＡＭクリアボタン式（設定変更）に係るイメージ図である。
【図１８２】図１８２は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ＲＡＭクリアボタン式（設定確認）に係るイメージ図である。
【図１８３】図１８３は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、鍵付きカバー式（設定変更）に係るイメージ図である。
【図１８４】図１８４は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、鍵付きカバー式（設定変更）に係るイメージ図である。
【図１８５】図１８５は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、鍵付きカバー式（設定確認）に係るイメージ図である。
【図１８６】図１８６は、第１８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、鍵付きカバー式（設定確認）に係るイメージ図である。
【図１８７】図１８７は、第１６実施形態の変形例における遊技盤面図である。
【図１８８】図１８８は、第１６実施形態の変形例における設定値毎の当り置数を示す説明図である。
【図１８９】図１８９は、第１６実施形態の変形例における遊技機の流れを示す説明図である。
【図１９０】図１９０は、第１６実施形態の変形例の別形態に係るぱちんこ遊技機の当り判定テーブルを示す図である。

【図１９１】図１９１は、第６実施形態の変形例に係るぱちんこ遊技機の特別予告演出の抽選テーブルを示す図である。
【図１９２】図１９２は、本例に係るぱちんこ遊技機に適用可能な機能ブロック図である。
【図１９３】図１９３は、本例に係るぱちんこ遊技機に適用可能な機能ブロック図である。
【図１９４】図１９４は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。
【図１９５】図１９５は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図１９６】図１９６は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、プログラム構成の概要図である。
【図１９７】図１９７は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、試験信号の一覧である。
【図１９８】図１９８は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのＳＷ集計処理のフローチャートである。
【図１９９】図１９９は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのカウンタ加算処理のフローチャートである。
【図２００】図２００は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、レジスタの構成図である。
【図２０１】図２０１は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、レジスタＱの説明図である。
【図２０２】図２０２は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球状態表示装置演算処理のフローチャートである。
【図２０３】図２０３は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間判定のフローチャートである。
【図２０４】図２０４は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間Ａ時判定のフローチャートである。
【図２０５】図２０５は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間Ｂ以降時判定のフローチャートである。
【図２０６】図２０６は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での演算準備処理のフローチャートである。
【図２０７】図２０７は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのベース計算用データ作成処理のフローチャートである。
【図２０８】図２０８は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での演算処理のフローチャートである。
【図２０９】図２０９は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球状態表示装置表示制御処理のフローチャートである。
【図２１０】図２１０は、第１９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での表示内容更新処理のフローチャートである。
【図２１１】図２１１は、第１９実施形態の変形例に係るぱちんこ遊技機における、スタックエリアの最大使用ルートの例を示す図である。
【図２１２】図２１２は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、正面図である。
【図２１３】図２１３は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、操作部装置を示す図である。
【図２１４】図２１４は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、電気的構成図である。
【図２１５】図２１５は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側でのメインフローチャートである。
【図２１６】図２１６は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御

部側での電断復帰時初期処理のフローチャートである。
【図２１７】図２１７は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、精算処理のフローチャートである。
【図２１８】図２１８は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、全精算処理のフローチャートである。
【図２１９】図２１９は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、一部精算処理のフローチャートである。
【図２２０】図２２０は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での遊技球数管理処理のフローチャートである。
【図２２１】図２２１は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での持ち球数管理処理のフローチャートである。
【図２２２】図２２２は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での遊技球発射管理処理のフローチャートである。
【図２２３】図２２３は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での電断時処理のフローチャートである。
【図２２４】図２２４は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、発射制御基板でのメインフローチャートである。
【図２２５】図２２５は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、発射強度調整ボリューム電圧保持部の構成を示すブロック図である。
【図２２６】図２２６は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技球の発射動作に関するタイミングチャートである。
【図２２７】図２２７は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機の変形例における、遊技球の発射動作に関するタイミングチャートである。
【図２２８】図２２８は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図２２９】図２２９は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。
【図２３０】図２３０は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機の遊技球数表示器に関する図である。
【図２３１】図２３１は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。
【図２３２】図２３２は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。
【図２３３】図２３３は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図２３４】図２３４は、第２１実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側でのＮＭＩ割り込み時処理（電断時）のフローチャートである。
【図２３５】図２３５は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球検出処理のフローチャートである。
【図２３６】図２３６は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。
【図２３７】図２３７は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。
【図２３８】図２３８は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。
【図２３９】図２３９は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。
【図２４０】図２４０は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での排出球検出処理のフローチャートである。
【図２４１】図２４１は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのアウト口入球検出処理のフローチャートである。
【図２４２】図２４２は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側

での賞球数決定処理のフローチャートである。
【図２４３】図２４３は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図２４４】図２４４は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。
【図２４５】図２４５は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図２４６】図２４６は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図２４７】図２４７は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図２４８】図２４８は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図２４９】図２４９は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図２５０】図２５０は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図２５１】図２５１は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図２５２】図２５２は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。
【図２５３】図２５３は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での不正検知情報管理処理のフローチャートである。
【図２５４】図２５４は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。
【図２５５】図２５５は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、枠制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。
【図２５６】図２５６は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、枠制御基板側での電源復帰時初期処理のフローチャートである。
【図２５７】図２５７は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、枠制御基板側での枠制御基板割り込み処理のフローチャートである。
【図２５８】図２５８は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、枠制御基板側での計数通知制御処理のフローチャートである。
【図２５９】図２５９は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、枠制御基板側での出力処理のフローチャートである。
【図２６０】図２６０は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、枠制御基板側の第１ＲＡＭ領域に関するメモリマップである。
【図２６１】図２６１は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、枠制御基板側の第２ＲＡＭ領域に関するメモリマップである。
【図２６２】図２６２は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技球表示器及び枠制御表示器に関するイメージ図である。
【図２６３】図２６３は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技球表示器及び枠制御表示器に関するイメージ図である。
【図２６４】図２６４は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技球表示器及び枠制御表示器に関するイメージ図である。
【図２６５】図２６５は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技球表示器及び枠制御表示器に関するイメージ図である。
【図２６６】図２６６は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技球表示器及び枠制御表示器に関するイメージ図である。
【図２６７】図２６７は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、枠制御表示器

に関するイメージ図である。
【図２６８】図２６８は、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、枠制御表示器に関するイメージ図である。
【図２６９】図２６９は、第２１実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、枠制御基板側での出力処理のフローチャートである。
【図２７０】図２７０は、第２１実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、枠制御基板側での出力処理のフローチャートである。
【図２７１】図２７１は、第２１実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電断復帰時初期処理のフローチャートである。
【図２７２】図２７２は、第２２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。
【図２７３】図２７３は、第２２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図２７４】図２７４は、第２２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での領域外遊技機異常制御処理のフローチャートである。
【図２７５】図２７５は、第２２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での領域外異常検知処理のフローチャートである。
【図２７６】図２７６は、第２２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での領域外エラータイマ監視処理のフローチャートである。
【図２７７】図２７７は、第２２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での領域外球詰まり検出判定処理のフローチャートである。
【図２７８】図２７８は、第２２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域でのエラーに関する処理を示した図である。
【図２７９】図２７９は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理とに係るイメージ図である。
【図２８０】図２８０は、第２２実施形態からの変形例に係るぱちんこ遊技機における、計数ボタンの長押しに関する図１である。
【図２８１】図２８１は、第２２実施形態からの変形例に係るぱちんこ遊技機における、計数ボタンの短押しに関する図１である。
【図２８２】図２８２は、第２２実施形態からの変形例に係るぱちんこ遊技機における、計数ボタンの長押しに関する図２である。
【図２８３】図２８３は、第２２実施形態からの変形例に係るぱちんこ遊技機における、計数ボタンの短押しに関する図２である。
【図２８４】図２８４は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態における時短図柄の時短抽選を示す図である。
【図２８５】図２８５は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態を作動させる際に参照する乱数毎の処理に関する図である。
【図２８６】図２８６は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時間短縮遊技状態における時短図柄の抽選を示す図である。
【図２８７】図２８７は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ぱちんこ遊技機のタイプ別の各契機を示す図である。
【図２８８】図２８８は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当り図柄と時短図柄の関係性を示す図である。
【図２８９】図２８９は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短回数の抽選方式を示す図である。
【図２９０】図２９０は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の変動回数と第２主遊技図柄の変動回数を併用した場合の説明図である。
【図２９１】図２９１は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技状態別の時短の作動パターンを示す図である。

【図２９２】図２９２は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短が重複した場合の時短回数Ｎの設定方法を示す図である。
【図２９３】図２９３は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、優先変動タイプまたは入賞順変動タイプの作動回数ｎの加算タイミングを示す図である。
【図２９４】図２９４は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、１種＋１種小当りＶタイプの変動終了時に作動回数ｎの加算タイミングを示す図である。
【図２９５】図２９５は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、１種＋１種小当りＶタイプの小当り遊技終了時に作動回数ｎの加算タイミングを示す図である。
【図２９６】図２９６は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、１種+１種並列タイプにおける時短Ｃを作動させるか否かを判断する遊技状態を示す図である。
【図２９７】図２９７は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ｃを作動させるか否かを判断する遊技状態を示す図である。
【図２９８】図２９８は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の変動回数と第２主遊技図柄の変動回数を併用した場合の説明図である。
【図２９９】図２９９は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短回数を１つ有する設定機能付きぱちんこ遊技機の時短Ｃの抽選方式を示す図である。
【図３００】図３００は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短回数を複数有する設定機能付きぱちんこ遊技機の時短Ｃの抽選方式を示す図である。
【図３０１】図３０１は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃが重複して実行される例を示す図である。
【図３０２】図３０２は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ｂが連続して実行される例を示す図である。
【図３０３】図３０３は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ｂの作動タイミングと時短Ｃの作動タイミングの処理を示す図である。
【図３０４】図３０４は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ａまたは時短Ｂの終了タイミングと時短Ｃの作動タイミングの処理を示す図である。
【図３０５】図３０５は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間を示す図である。
【図３０６】図３０６は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン側ルーチンにおける第１主遊技図柄の先読み用判定処理のフローチャートである。
【図３０７】図３０７は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間を示す図である。
【図３０８】図３０８は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御部におけるサブメイン側ルーチンにおける第２主遊技図柄の先読み用判定処理のフローチャートである。
【図３０９】図３０９は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間を示す図である。
【図３１０】図３１０は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ｂ作動開始演出を示す図である。
【図３１１】図３１１は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、１種１種並列タイプの時短Ｂ作動開始演出を示す図である。
【図３１２】図３１２は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ｂ作動開始煽り演出としてのカウントダウン演出を示す図である。
【図３１３】図３１３は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ｂ作動開始煽り演出としての残り数表示演出を示す図である。
【図３１４】図３１４は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ｂ作動開始煽り演出としての到達数表示演出を示す図である。
【図３１５】図３１５は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン側ルーチンにおける先読み保留内容決定処理のフローチャートである。

【図３１６】図３１６は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ｃの作動期待度（時短図柄の当選期待度）を示唆する先読み演出を示す図である。
【図３１７】図３１７は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、当該変動における時短Ｃを示唆する変動演出を示す図である。
【図３１８】図３１８は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、選択メニュー表示を示す図である。
【図３１９】図３１９は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートであって、主遊技図柄の図柄変動の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数をカウントする図である。
【図３２０】図３２０は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートであって、主遊技図柄の図柄変動の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数をカウントする図である。
【図３２１】図３２１は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ｂ設定処理のフローチャートである。
【図３２２】図３２２は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ｃ設定処理のフローチャートである。
【図３２３】図３２３は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ｃ設定処理のフローチャートである。
【図３２４】図３２４は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図３２５】図３２５は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、Ｖ入賞口入球判定処理のフローチャートである。
【図３２６】図３２６は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートであって、主遊技図柄が小当り図柄での図柄変動の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数をカウントする図である。
【図３２７】図３２７は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートであって、主遊技図柄が小当り図柄での図柄変動の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数をカウントする図である。
【図３２８】図３２８は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、Ｖ入賞口入球判定処理のフローチャートである。
【図３２９】図３２９は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、各時短における時短回数、各時短における参照する変動パターンテーブルを示す図である。
【図３３０】図３３０は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、各時短において参照する変動パターンテーブルを示す図である。
【図３３１】図３３１は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、転落タイプのぱちんこ遊技機の転落タイミング、時短Ｂリセット信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。
【図３３２】図３３２は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン側ルーチンにおける先読み保留内容決定処理のフローチャートである。
【図３３３】図３３３は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、１種＋１種並列タイプの先読み演出Ｂを実行中に先読み演出Ｂが中断されることを示すタイミングチャートである。
【図３３４】図３３４は、第２３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、残り回数示唆演出を示す図である。
【図３３５】図３３５は、第２４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、正面図である。
【図３３６】図３３６は、第２４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、振分入賞口に係る作用図である。

【図３３７】図３３７は、第２４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図３３８】図３３８は、第２４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルと、電動役物と振分部材に関する作用図である。
【図３３９】図３３９は、第２４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分部材駆動制御処理のフローチャートである。
【図３４０】図３４０は、第２４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１非電動役物駆動制御処理のフローチャートである。
【図３４１】図３４１は、第２４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第２非電動役物駆動制御処理のフローチャートである。
【図３４２】図３４２は、第２６実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技の流れに係る遷移図である。
【図３４３】図３４３は、第２６実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、遊技の流れに係る遷移図である。
【図３４４】図３４４は、第２６実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、遊技の流れに係る遷移図である。
【図３４５】図３４５は、第２７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技の流れに係る遷移図である。
【図３４６】図３４６は、出玉期待値に関する表である。
【図３４７】図３４７は、第２８実施形態に係るぱちんこ遊技機における、通常遊技中（低確率／低ベース中）と時短との関係を示す図である。
【図３４８】図３４８は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図３４９】図３４９は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での主遊技図柄制御処理のフローチャートである。
【図３５０】図３５０は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での主遊技図柄制御汎用処理のフローチャートである。
【図３５１】図３５１は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での主遊技図柄変動開始監視処理のフローチャートである。
【図３５２】図３５２は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での主遊技図柄変動開始処理のフローチャートである。
【図３５３】図３５３は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での変動固定時間決定処理のフローチャートである。
【図３５４】図３５４は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での遊技状態回数減算処理のフローチャートである。
【図３５５】図３５５は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での主遊技図柄作動回数減算処理のフローチャートである。
【図３５６】図３５６は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での主遊技図柄変動中処理のフローチャートである。
【図３５７】図３５７は、並列抽選を有する遊技機に適用可能な強制停止に係る構成のイメージ図である。
【図３５８】図３５８は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短Ａと時短Ｂに関する構成を示した表である。
【図３５９】図３５９は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動固定時間に関するイメージ図１である。
【図３６０】図３６０は、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動固定時間に関するイメージ図２である。
【図３６１】図３６１は、第２９実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、変動固定時間に関するイメージ図３である。
【図３６２】図３６２は、第２９実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における

、変動固定時間に関するイメージ図４である。
【図３６３】図３６３は、第２９実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機における、時短Ａと時短Ｂに関する構成を示した表である。
【図３６４】図３６４は、第２９実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機における、時短Ａと時短Ｂに関する構成を示した表である。
【図３６５】図３６５は、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図３６６】図３６６は、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での主遊技図柄制御汎用処理のフローチャートである。
【図３６７】図３６７は、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での主遊技図柄変動開始処理のフローチャートである。
【図３６８】図３６８は、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での主遊技図柄ハズレ図柄表示中処理のフローチャートである。
【図３６９】図３６９は、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での遊技状態回数減算処理のフローチャートである。
【図３７０】図３７０は、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での時短図柄状態設定処理のフローチャートである。
【図３７１】図３７１は、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での主遊技図柄大当り図柄表示中処理のフローチャートである。
【図３７２】図３７２は、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での特別電動役物制御処理のフローチャートである。
【図３７３】図３７３は、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での特別遊技終了デモ時間中処理のフローチャートである。
【図３７４】図３７４は、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図３７５】図３７５は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での時短図柄状態設定処理のフローチャートである。
【図３７６】図３７６は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｃの作動有無に関する構成１を示した表である。
【図３７７】図３７７は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｃの作動有無に関する構成２を示した表である。
【図３７８】図３７８は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｃの作動有無に関する構成３を示した表である。
【図３７９】図３７９は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｃの作動有無に関する構成４を示した表である。
【図３８０】図３８０は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｃの作動有無に関する構成５を示した表である。
【図３８１】図３８１は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｃの作動有無に関する構成６を示した表である。
【図３８２】図３８２は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｃの作動有無に関する構成７を示した表である。
【図３８３】図３８３は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、主制御部側での時短図柄状態設定処理のフローチャートである。
【図３８４】図３８４は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｃの作動有無に関する構成８を示した表である。
【図３８５】図３８５は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｃの作動有無に関する構成９を示した表である。
【図３８６】図３８６は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｃの作動有無に関する構成１０を示した表である。
【図３８７】図３８７は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時間短縮

遊技状態の演出実行イメージである。
【図３８８】図３８８は、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｃの作動有無に関する構成１１を示した表である。
【図３８９】図３８９は、第３２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側でのメイン処理のフローチャートである。
【図３９０】図３９０は、第３２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側の電源投入時設定テーブルの一例である。
【図３９１】図３９１は、第３２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図３９２】図３９２は、第３２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での賞球制御処理のフローチャートである。
【図３９３】図３９３は、第３２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での発射制御信号出力処理のフローチャートである。
【図３９４】図３９４は、第３２実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図３９５】図３９５は、第３２実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での賞球制御処理のフローチャートである。
【図３９６】図３９６は、第３２実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での領域外制御処理のフローチャートである。
【図３９７】図３９７は、第３２実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、主制御部側での抑制状態監視処理のフローチャートである。
【図３９８】図３９８は、第３２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、抑制状態と時短Ｂに関する作用図である。
【図３９９】図３９９は、第３２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、抑制状態と時短Ｃに関する作用図である。
【図４００】図４００は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。
【図４０１】図４０１は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。
【図４０２】図４０２は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。
【図４０３】図４０３は、ハンドルユニットＨＵ１００の概略の構成を示す斜視図である。
【図４０４】図４０４は、ハンドルユニットＨＵ１００の概略の構成を示す平面図である。
【図４０５】図４０５は、ケース蓋部材ＢＵ１２０の構成を示す斜視図である。
【図４０６】図４０６は、ケース本体部材ＢＵ１１０及びケース蓋部材ＢＵ１２０の構成を示す平面図である。
【図４０７】図４０７は、ケース本体部材ＢＵ１１０の構成を示す正面図である。
【図４０８】図４０８は、発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０の構成を示すブロック図である。
【図４０９】図４０９は、各種の信号の変化の状態を示すタイミングチャートである。
【図４１０】図４１０は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。
【図４１１】図４１１は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図４１２】図４１２は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。
【図４１３】図４１３は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図４１４】図４１４は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図４１５】図４１５は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図４１６】図４１６は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図４１７】図４１７は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図４１８】図４１８は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。
【図４１９】図４１９は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図４２０】図４２０は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図４２１】図４２１は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図４２２】図４２２は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図４２３】図４２３は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図４２４】図４２４は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図４２５】図４２５は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図４２６】図４２６は、第３４実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を示すブロック図である。
【図４２７】図４２７は、第３４実施形態に係るぱちんこ遊技機における遊技球の発射制御に関連するブロック図である。
【図４２８】図４２８は、発射制御基板Ｗ８２０及び球送り装置Ｗ８３０の構成の概略を示す概略図である。
【図４２９】図４２９は、発射装置Ｗ８４０とハンドル部Ｗ８１２の動作を示すタイミングチャートである。
【図４３０】図４３０は、球送り装置Ｗ８３０と遊技球数表示器Ｗ１０の動作を示すタイミングチャートである。
【図４３１】図４３１は、球送り出口センサＷ８３６が、遊技球の球詰まりを検出した場合の動作を示すタイミングチャートである。
【図４３２】図４３２は、雀球遊技機Ｊ１０における遊技球の発射制御に関連するブロック図である。
【図４３３】図４３３は、球送り装置Ｊ１００及び発射装置Ｊ２００の構成の概略を示す概略図である。
【図４３４】図４３４は、発射装置Ｊ２００の構成の概略を示す概略図である。
【図４３５】図４３５は、遊技球の発射制御に関連するタイミングチャートである。
【図４３６】図４３６は、遊技許可状態でないときに、遊技者によって遊技開始ボタンＪ４００が操作されたときの状態を示すタイミングチャートである。
【図４３７】図４３７は、雀球遊技機Ｊ１０の電源が投入されたときに、発射装置Ｊ２００の発射位置に遊技球が存在する場合の状態を示すタイミングチャートである。
【図４３８】図４３８は、主制御基板Ｍにおいて、ソレノイドＬ１００を制御及び駆動する回路のブロック図を示す。
【図４３９】図４３９（ａ－１）～（ａ－４）は、通常状態を示すタイミングチャートである。
【図４４０】図４４０は、主制御基板ＭのメインＣＰＵから出力される開放指示信号及び保持指示信号、並びにソレノイドＬ１００の状態を示すタイミングチャートである。

【図４４１】図４４１は、通過型の球有りセンサＳＮ１００の発光部ＳＮ１１０と受光部ＳＮ１２０との配置を示す概略断面図（（ａ－１）及び（ａ－２）と、反射型の球有りセンサＳＮ３００の発光部ＳＮ３１０と受光部３２０との配置を示す概略断面図（（ｃ－１）及び（ｃ－２））である。
【図４４２】図４４２は、垂直発射方式と水平発射方式とを示す概略図である。
【図４４３】図４４３は、垂直発射方式で遊技球を遊技盤Ｄ３５に発射する概略構成を示す正面図である。
【図４４４】図４４４は、水平発射方式で遊技球を遊技盤Ｄ３５に発射する概略構成を示す正面図である。
【図４４５】図４４５は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、背面側の循環機構に関する背面図である。
【図４４６】図４４６は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、背面側の循環機構に関する斜視図である。
【図４４７】図４４７は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、正面側の循環機構に関する斜視図である。
【図４４８】図４４８は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。
【図４４９】図４４９は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍ側での主制御領域外チェックサム作成処理のフローチャートである。
【図４５０】図４５０は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍ側でのチェックサムデータの生成に関するイメージ図である。
【図４５１】図４５１は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍ側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図４５２】図４５２は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。
【図４５３】図４５３は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側での電源復帰時初期処理のフローチャートである。
【図４５４】図４５４は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側での枠制御電断時処理のフローチャートである。
【図４５５】図４５５は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側での枠制御領域外チェックサム作成処理のフローチャートである。
【図４５６】図４５６は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側での枠制御基板側割り込み処理のフローチャートである。
【図４５７】図４５７は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側での計数通知制御処理のフローチャートである。
【図４５８】図４５８は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、遊技球の発射と計数に関する作用図である。
【図４５９】図４５９は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側でのモータ制御処理のフローチャートである。
【図４６０】図４６０は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側でのリトライ回数管理処理のフローチャートである。
【図４６１】図４６１は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側での第２エラー監視処理のフローチャートである。
【図４６２】図４６２は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側での過少過多エラー監視処理のフローチャートである。
【図４６３】図４６３は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側での過少過多エラーに関するイメージ図である。
【図４６４】図４６４は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側での過少過多エラーに関するイメージ図である。
【図４６５】図４６５は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側

でのブドウ球監視処理のフローチャートである。
【図４６６】図４６６は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、枠制御基板Ｗ側でのモータ異常監視処理のフローチャートである。
【図４６７】図４６７は第３８実施形態に係る封入式の遊技機における、遊技球の自動発射に関する作用図である。
【図４６８】図４６８は、第３８実施形態に係る封入式の遊技機に適用可能な、過少過多エラーに関するイメージ図である。
【図４６９】図４６９は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、電源断後の可動体役物の動作チェックに関する図である。
【図４７０】図４７０は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、エラーに関する表である。
【図４７１】図４７１は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、エラーに関する表である。
【図４７２】図４７２は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、エラーに関する表である。
【図４７３】図４７３は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、エラーに関する表である。
【図４７４】図４７４は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、エラーに関する表である。
【図４７５】図４７５は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、エラーに関する表である。
【図４７６】図４７６は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、エラーに関する表である。
【図４７７】図４７７は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、エラーに関する表である。
【図４７８】図４７８は、本明細書に係る遊技機に適用可能な、エラーに関する表である。
【図４７９】図４７９は、第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。
【図４８０】図４８０は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍ側での電源投入時抑制状態初期化処理のフローチャートである。
【図４８１】図４８１は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、第２ＲＡＭ領域のメモリマップに関する図である。
【図４８２】図４８２は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍ側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図４８３】図４８３は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍ側での領域外遊技機異常制御処理のフローチャートである。
【図４８４】図４８４は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍ側での領域外抑制状態制御処理のフローチャートである。
【図４８５】図４８５は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍ側での領域外ＭＹ算出処理のフローチャートである。
【図４８６】図４８６は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍ側での領域外ＭＹ情報コマンド作成処理のフローチャートである。
【図４８７】図４８７は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、ＭＹ情報コマンドに関する図である。
【図４８８】図４８８は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍ側での領域外状態フラグ判定処理のフローチャートである。
【図４８９】図４８９は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、主制御基板Ｍ側でのエラーコマンド要求設定処理のフローチャートである。
【図４９０】図４９０は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、遊技停止フラグ

に関する図である。
【図４９１】図４９１は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、大当り中の獲得表示に関するイメージ図である。
【図４９２】図４９２は第３９実施形態に係る封入式の遊技機における、抑制状態示唆報知に関する図である。
【図４９３】図４９３は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技フローである。
【図４９４】図４９４は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図４９５】図４９５は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側での主遊技図柄制御汎用処理のフローチャートである。
【図４９６】図４９６は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側での主遊技図柄大当り図柄表示中処理のフローチャートである。
【図４９７】図４９７は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側での当り開始デモ設定処理のフローチャートである。
【図４９８】図４９８は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側での時短リミッタ回数制御処理のフローチャートである。
【図４９９】図４９９は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ＤＣＰＬＤに関する図である。
【図５００】図５００は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側での主遊技図柄小当り図柄表示中処理のフローチャートである。
【図５０１】図５０１は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側のテーブルに関する図である。
【図５０２】図５０２は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側のテーブルに関する図である。
【図５０３】図５０３は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当り規定回数カウンタのカウンタ値の演算に関するイメージ図である。
【図５０４】図５０４は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側での時短リミッタ回数クリア処理のフローチャートである。
【図５０５】図５０５は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側での特別電動役物制御処理のフローチャートである。
【図５０６】図５０６は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側での小当り大入賞口閉鎖中処理のフローチャートである。
【図５０７】図５０７は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側での特定領域通過監視処理のフローチャートである。
【図５０８】図５０８は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板Ｍ側での遊技状態回数情報設定処理のフローチャートである。
【図５０９】図５０９は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、時短リミッタに関するイメージ図である。
【図５１０】図５１０は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大入賞口の開放態様に関するイメージ図である。
【図５１１】図５１１は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、時短Ｂに関する図である。
【図５１２】図５１２は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、主制御基板Ｍ側での停止図柄表示時間設定処理のフローチャートである。
【図５１３】図５１３は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、図柄表示中ステイタスに関する図である。
【図５１４】図５１４は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、デモ時間の設定に関する図である。
【図５１５】図５１５は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、主制御基

板Ｍ側のテーブルに関する図である。
【図５１６】図５１６は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、第２主遊技図柄表示装置に関する図である。
【図５１７】図５１７は、第４０実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、図柄グループの判断方法に関する図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
　はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、ＬＥＤ、７セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、ぱちんこ遊技機の場合、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「遊技領域」とは、遊技球が転動可能な領域であり、遊技盤Ｄ３５の手前（遊技者から見て）のみに限られず、例えば、遊技盤Ｄ３５の奥側（遊技者から見て）と遊技盤Ｄ３５の手前側（遊技者から見て）との双方を含む遊技球が転動可能な領域であってもよい。「左打ち」とは、後述する、遊技領域Ｄ３０の左側（左打ちルートＭＬ１０）を遊

技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。「右打ち」とは、後述する、遊技領域Ｄ３０の右側（右打ちルートＭＲ１０）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。また、「左打ち領域」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域Ｄ３０の左側の領域のことである。「右打ち領域」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域Ｄ３０の右側の領域のことである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、５分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率抽選状態・低確率抽選状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。「識別情報の変動表示期間の平均値」とは、識別情報の変動表示毎に変動表示期間を実測し、当該実測値に基づく平均値を採るという意味に限定されるものではない。より具体的には、識別情報の変動表示毎に、その変動表示期間を決定するよう構成されている場合であって、決定（選択）されるべき変動表示期間の候補が複数種類ある場合には、当該複数種類の変動表示期間に基づく期待値（「選択確率×変動表示期間」の総和）となるが、当該選択されるべき変動表示期間の候補が一種類である場合には、その一種類の変動表示期間そのものとなる（即ち、双方の概念を含むものである）。更には、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念又は当り時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念、或いは、最も選択確率の高い変動表示期間のみに限定した概念としてもよく、即ち、この文言の趣旨は、遊技者が体感できる遊技の進行スピードを指し示す指標として用いることにあることを補足しておく（よって、「識別情報の変動表示期間の平均値」を異ならせる実現方法としては、変動表示期間の候補及び／又は選択確率を異ならせる、或いは、変動表示期間の候補及び／又は選択確率が同一であっても更なる変動表示期間を付加する際の期間値を異ならせる、等の様々な手法はあるが、いずれかの手法に限定されるものではない）。「識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、」とは、当該二つの状態のみならず、三つ以上の状態を有していてもよい（或いは、三つ以上の状態を有する場合におけるいずれか二つの状態を対象とする）という意味であり、例えば、識別情報の変動表示回数に応じて、「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得るものも含む。この場合においては、夫々の状態における識別情報の変動表示期間の平均値が、「第一変動期間状態」＜「第二変動期間状態」＜「第三変動期間状態」となるよう構成した場合、高速な遊技進行状態→中速な遊技進行状態→低速な遊技進行状態、との状態遷移を構築することができる｛勿論、この逆となる状態遷移（遊技進行状態）を構築してもよく、その場合、次回の大当りまで継続する確率変動遊技状態＋電チュー特定遊技状態と併用する際において好適となる（次回の大当り発生が確定的である状況にも拘わらず、次回の大当りが得られない状況が続くほど、遊技の進行スピードが向上するため、いわゆるハマリ時における倦怠感を払拭できる）場合がある｝。更には、各状態の特徴として、「第一変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さい、「第三変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当り時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さいことに加え、「第一変動期間状態」と比べて、特にハズレ時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い（即ち、当りやリーチを示唆する変動又はリーチ変動となり易い）、「第二変動期間状態」においては、他の状

態と比べて、特に当り時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い｛即ち、ハズレが確定的となる短変動ハズレの変動表示期間や当りを示唆する中変動ハズレの変動表示期間が選択されない（又は選択され難い）が、リーチ変動（長変動当り）の変動表示期間のみ選択される（又は選択され易い）｝、といった特徴を有することを例示することができる。「特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間」とは、当該特別遊技の実行終了直後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよいし、当該特別遊技の実行終了後における一又は複数回の図柄変動がなされた後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよい（即ち、特別遊技の実行終了後にて高確率抽選状態が維持されている範囲内であれば、その範囲内における任意の期間であることを意味するが故、前述の「第一変動期間状態」→「第二変動期間状態」→「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得る場合には、当該特定期間が「第一変動期間状態」及び／又は「第二変動期間状態」の滞在期間を意味するものとなり得る）。「保留に関する情報において所定条件を充足した際」とは、例えば、その保留消化時において特別遊技（いわゆる大当り遊技）が生起する可能性が高いことを意味するが、特別遊技が生起する可能性の判断基準には特に限定されない。より具体的には、「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等の乱数値を判断基準としてもよいし、これら乱数値から導き出される事象内容（当否判定結果、変動時間の長さ、停止図柄の種類、特定遊技への移行可否等）を判断基準としてもよい。「保留の存在を示唆又は報知する」とは、示唆する場合には、例えば、当該保留に到るまでの保留消化時における演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができ、報知する場合には、例えば、当該保留生起時において保留表示灯（液晶表示装置上の画像であってもよい）の表示態様を変化させる（その場合には、表示色を変化させる、表示形状を変化させる、等）、当該保留生起時において保留発生音やＢＧＭ等の音響を変化させる、当該保留生起時において演出用のランプ（枠ランプ等）の点灯態様を変化させる、或いは、当該保留生起時において実行されている他の演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができる。

【０００９】

尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【００１０】

以下の実施形態は、従来の第１種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第１種第１種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第１種、第２種、第３種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが

存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値｛例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等｝は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第１主遊技側と第２主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第１主遊技側と第２主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第１主遊技側＝第２主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第１主遊技側＜第２主遊技側とする、或いは、第１主遊技側＞第２主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当りが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「６５５３５」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当りが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。

【００１１】

（本実施形態）

ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。なお、本実施形態を第１実施形態と称することがある。

【００１２】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ２１０２と第２実施形態におけるステップ２１０２は、別の実施形態におけるステップ２１０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【００１３】

まず、図１を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤Ｄ３５で構成される。以下、これらを順に説明する。

【００１４】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠Ｄ１２、前枠Ｄ１４、透明板Ｄ１６、扉Ｄ１８、上球皿Ｄ２０、下球皿Ｄ２２及び発射ハンドルＤ４４を含む。まず、外枠Ｄ１２は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠Ｄ１４は、外枠Ｄ１２の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠Ｄ１２に開閉可能に取り付けられる。前枠Ｄ１４は、遊技球を発射する機構、遊技盤Ｄ３５を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板Ｄ１６は、ガラス等により形成され、扉Ｄ１８（ガラス扉Ｄ１８と称することがある）により支持される。扉Ｄ１８は、図示しないヒンジ機構を介して前枠Ｄ１４に開閉可能に取り付けられる。上球皿Ｄ２０は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿Ｄ２２への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿Ｄ２２は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、遊技盤Ｄ３５の右上方と左上方とにはスピーカＤ２４が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

【００１５】

遊技盤Ｄ３５と遊技機の前面の透明板Ｄ１６（例えば、ガラス板）とは、１３ｍｍを超え２５ｍｍを超えない距離（本例では、１９ｍｍ）の距離を保ち並行になるように遊技機枠に取り付けられている。ここで、遊技盤Ｄ３５は、容易に動揺しないように固定機構によってしっかりと固定されている。

【００１６】

また、透明板Ｄ１６（例えば、ガラス板）は、遊技盤の全体の構造の見通しを妨げず、遊技盤上の遊技球の位置を確認できるように遊技領域全体が無色透明で凹凸がないように形成されている。

【００１７】

球皿（例えば、上球皿Ｄ２０、下球皿Ｄ２２）は、球皿上の遊技球が遊技者にとって可視的（遊技球の数を概ね確認可能）であり、遊技者が受け皿に受けた遊技球の取り出しを阻害しないような形状（遊技球を自由に取り出せるような形状）になっている。

【００１８】

次に、遊技盤Ｄ３５は、外レールＤ３２と内レールＤ３４とにより区画された遊技領域Ｄ３０が形成されており、透明板Ｄ１６を介して遊技盤Ｄ３５上（遊技領域Ｄ３０上）を流下する遊技球の位置を確認できるようになっている。遊技領域Ｄ３０は、左打ち領域ＤＬ１０と右打ち領域ＤＲ１０とに大別される。そして、当該遊技領域Ｄ３０には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、左打ちルートＭＬ１０、右打ちルートＭＲ１０、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０、演出表示装置ＳＧ、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０、センター飾りＤ３８、可動体役物ＹＫ、右一般入賞口用ランプＬＰ１０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０、サブ入力ボタンＳＢ及びアウト口Ｄ３６が設置されている。尚、本実施形態においては、左打ちルートＭＬ１０を第１流下ルートと称することがあり、右打ちルートＭＲ１０を第２流下ルートと称することがある。以下、各要素を順番に詳述する。

【００１９】

次に、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓを備える。ここで、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓは、第１主遊技始動口Ａ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１主遊技始動口入球情報を生成する。

【００２０】

次に、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓと、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄと、を備える。ここで、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓは、第２主遊技始動口Ｂ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄは、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該閉鎖状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

【００２１】

ここで、本実施形態においては、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが設けられており、遊技領域Ｄ３０の左側（左打ち領域ＤＬ１０）を流下する遊技球とが第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され易い一方、遊技領域Ｄ３０の右側（右打ち領域ＤＲ１０）を流下する遊技球は第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され難いよう構成されている。また、遊技領域Ｄ３０の左側を流下する遊技球と遊技領域Ｄ３０の右側を流下する遊技球とのいずれも第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され得るよう構成されている。

【００２２】

尚、本実施形態では、第２主遊技始動口Ｂ１０側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０側に電動役物を設けるよう構成してもよい

。更には、本実施形態では、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが重ねるように配置されているが、これにも限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とを離隔して配置してもよい。

【００２３】

次に、補助遊技始動口Ｈ１０は、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓは、補助遊技始動口Ｈ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口Ｈ１０への遊技球の入球は、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを拡開させるための抽選の契機となる。

【００２４】

ここで、本実施形態においては、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され易く、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され難くなるよう構成されている。但し、これには限定されず、遊技領域Ｄ３０の右側及び左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され得るよう構成されていてもよい。

【００２５】

次に、左一般入賞口Ｐ１０は、左一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓを備える。左一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓは、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す左一般入賞口入球情報を生成する。尚、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球によって、所定数（例えば、３球）の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口Ｐ１０に入球し易く、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口Ｐ１０に入球し難いよう構成されている。即ち、左打ち（遊技領域Ｄ３０の左側である左打ち領域ＤＬ１０（左打ちルートＭＬ１０）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に左一般入賞口Ｐ１０に入球し易いよう構成されている。

【００２６】

次に、右一般入賞口Ｐ２０は、右一般入賞口入球検出装置Ｐ２１ｓを備える。右一般入賞口入球検出装置Ｐ２１ｓは、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す右一般入賞口入球情報を生成する。ここで、右一般入賞口Ｐ２０は、右打ち領域ＤＲ１０に配置され、補助遊技乱数を取得するという補助遊技始動口の役割と、賞球が払い出されるという一般入賞口の役割との双方を兼ね備えている。つまり、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球は、第２主遊技始動口Ｂ１０に取り付けられた第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを拡開させるための抽選の契機となる。また、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球によって、所定数（例えば、２球）の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球によって、右一般入賞口Ｐ２０から賞球として払い出される遊技球（例えば、２球）は、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球によって、左一般入賞口Ｐ１０から賞球として払い出される遊技球（例えば、３球）よりも少なくなるよう構成されている。尚、本実施形態においては、右打ちを実行した遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球し得るよう構成されている。即ち、右打ち（遊技領域Ｄ３０の右側である右打ち領域ＤＲ１０（右打ちルートＭＲ１０）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に右一般入賞口Ｐ２０に入球し易いよう構成されている。

【００２７】

ここで、本実施形態においては、右打ちを実行した際に入球し得る入球口としては、上流から順に、「補助遊技始動口Ｈ１０→右一般入賞口Ｐ２０→第２大入賞口Ｃ２０→第１大入賞口Ｃ１０→第２主遊技始動口Ｂ１０→アウト口Ｄ３６」の順となっている。また、補助遊技始動口Ｈ１０はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口Ｈ１０を通過した遊技球は遊技領域上を更に流下していくこととなり、下流にある入球口（上述した右一般

入賞口Ｐ２０等）に入球し得ることとなる。一方、右一般入賞口Ｐ２０に入球した遊技球は遊技盤面奥側に流入することとなり、その後第１大入賞口Ｃ１０や第２大入賞口Ｃ２０に入球することはない（右打ちを実行して右一般入賞口Ｐ２０に入球しなかった遊技球が第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０に入球し得ることとなる）。

【００２８】

尚、非時間短縮遊技状態における左打ちの実行時には（非時間短縮遊技状態においては左打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口Ｈ１０（及び右一般入賞口Ｐ２０）に遊技球が入球し難いため第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放し難く、主遊技側の始動口として主に第１主遊技始動口Ａ１０への入球によって遊技を進行していくこととなり、一方、時間短縮遊技状態における右打ちの実行時には（時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口Ｈ１０（及び右一般入賞口Ｐ２０）に遊技球が入球し易いため第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放し易く、主遊技側の始動口として主に第２主遊技始動口Ｂ１０への入球によって遊技を進行していくこととなる。また、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第１主遊技始動口Ａ１０への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第２主遊技始動口Ｂ１０への入球容易性の方が高い、換言すると、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第１主遊技始動口Ａ１０又は第２主遊技始動口Ｂ１０への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第１主遊技始動口Ａ１０又は第２主遊技始動口Ｂ１０への入球容易性の方が高くなる。そこで、本例においては、左打ち実行時の方が右打ち実行時よりも入球し易い左一般入賞口Ｐ１０に入球した際の賞球数（本例では、３球）を、右打ち実行時の方が左打ち実行時よりも入球し易い右一般入賞口Ｐ２０に入球した際の賞球数（本例では、２球）よりも多く設計することにより、非時間短縮遊技状態にて左打ちで遊技を進行した場合と、時間短縮遊技状態にて右打ちで遊技を進行した場合との、入賞口へ入球することにより払い出される平均の賞球数の差分、即ち、ベース値（特別遊技に当選していない状況において、発射した遊技球１００球に対する、払い出される賞球払出数の期待値）の差分が大きくなりすぎることを防止することができる。

【００２９】

また、右一般入賞口用ランプＬＰ１０は、例えば、液晶、ＬＥＤ等で構成されており、特別遊技の実行中に右一般入賞口に遊技球が入球することにより点灯し得るよう構成されている。また、詳細は後述することとなるが、右一般入賞口用ランプＬＰ１０の点灯色の違いにより特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するか非確率変動遊技状態に移行するかを示唆し得るよう構成されている。尚、右一般入賞口用ランプＬＰ１０は、遊技領域Ｄ３０上の、左打ち領域ＤＬ１０に設けても良いし右打ち領域ＤＲ１０に設けても良い。また、遊技領域Ｄ３０以外の領域に設けてもよい。尚、本例においては、非確率変動遊技状態を、通常状態、通常遊技状態、通常時、低確率、低確率状態、低確率遊技状態、低確率時、非確変、低確率抽選状態等と称することがある。また、確率変動遊技状態を、高確率、高確率状態、高確率遊技状態、高確率時、確変、高確率抽選状態等と称することがある。また、時間短縮遊技状態を、時短状態、時短中、時短、等と称することがある。また、非時間短縮遊技状態を、非時短状態、非時短中、非時短等と称することがある。また、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態を、通常状態、通常遊技状態、通常時、等と称することがある。

【００３０】

また、右打ちルートＭＲ１０を流下した遊技球は、右打ちルート流出口Ｄ５０を通過して右一般入賞口Ｐ２０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０等の近傍に流下していくこととなる。

【００３１】

次に、アウト口Ｄ３６の右上方には、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とが設けられており、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口Ｄ３６に到達する前に、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０が配置されてい

る領域を通過し易いよう構成されている。

【００３２】

次に、第１大入賞口Ｃ１０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第１大入賞口Ｃ１０は、遊技球の入球を検出するための第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓと、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ｛及び第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３｝と、を備える。ここで、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓは、第１大入賞口Ｃ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１大入賞口入球情報を生成する。第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄは、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第１大入賞口Ｃ１０を可変させる（第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【００３３】

次に、第２大入賞口Ｃ２０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第２大入賞口Ｃ２０は、遊技球の入球を検出するための第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓと、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ｛及び第２大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３｝と、を備える。ここで、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓは、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２大入賞口入球情報を生成する。そして、第２大入賞口Ｃ２０内に入球した遊技球は、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓによって検出されるよう構成されている。次に、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄは、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第２大入賞口Ｃ２０を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【００３４】

次に、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技（第２主遊技）に対応する第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを備える。ここで、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）は、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第１主遊技（第２主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）は、例えば７セグメントＬＥＤで構成され、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）は、「０」～「９」の１０種類の数字及び

ハズレの「－」で表示される｛但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、７セグメントＬＥＤを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、４個のランプから構成されていることには限定されず、最大４個分の保留数を表示可能に構成（例えば、１個のランプから構成されており、保留数１：点灯、保留数２：低速点滅、保留数３：中速点滅、保留数４：高速点滅、するよう構成）されていればよい｝。

【００３５】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置ＳＧのような液晶ディスプレーに、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【００３６】

次に、演出表示装置ＳＧは、主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置ＳＧは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域ＳＧ１０を備える。ここで、表示領域ＳＧ１０は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３と、を有している。尚、演出表示装置ＳＧは、本実施形態では液晶ディスプレーで構成されているが、機械式のドラムやＬＥＤ等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３は夫々４個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【００３７】

次に、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈは、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。本実施形態においては、補助遊技乱数を取得し得る入球口として、補助遊技始動口Ｈ１０と右一般入賞口Ｐ２０との２つの入球口を有しており、当該２つの入球口のいずれに入球した場合にも、取得した補助遊技乱数に関する表示は補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に表示されることとなる。

【００３８】

次に、センター飾りＤ３８は、演出表示装置ＳＧの周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置ＳＧの保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプＤ２６は、遊技領域Ｄ３０及び／又は遊技領域Ｄ３０以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【００３９】

次に、可動体役物ＹＫは、演出表示装置ＳＧの近傍に設置され、図柄変動に伴う演出実行の際に駆動して遊技を盛り上げる役割を担っている。上下方向に移動したり、回転駆動したり、点灯したりして、駆動したことが目立つよう構成し、且つ、大当り期待度の高い図柄変動にて駆動し易い構成することが好適である。

【００４０】

次に、サブ入力ボタンＳＢは、副制御基板Ｓと電気的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材である。尚、サブ入力ボタンＳＢの操作態様として、単発押し（短時間の１回のみサブ入力ボタンＳＢを押下する操作態様）と、連打（複数回サブ入力ボタンＳＢを押下する操作態様）と、長押し（所定期間サブ入力ボタンＳＢを押し続ける操作態様）と、を有するよう構成してもよい。また、副制御基板Ｓと電気的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材はサブ入力ボタンＳＢのみには限定されず、上

、下、左、右の４つの操作部を有しており、当該操作部を操作することにより、実行する演出（予告演出等）を選択可能に構成される十字キー、手前に引くことにより演出（可動体役物が作動する、等）が実行されるレバー、等を有するよう構成してもよい。

【００４１】

次に、アウト口Ｄ３６は、遊技領域Ｄ３０の下方に設けられた入球口であり、遊技領域Ｄ３０に設けられたいずれの入賞口にも入球せずに流下した遊技球が入球する入球口であり、アウト口Ｄ３６に遊技球が入球した場合には、乱数に基づく各種抽選や入球に基づく賞球等は実行されず、当該遊技球は遊技機外に排出されることとなる。なお、本実施例では、が遊技盤上の最下部にのみ、入賞口に入賞しなかった遊技球が入るアウト口Ｄ３６が設けられているが、遊技盤の上部の所定箇所にアウト口を設けることも可能である。その場合には、当該入口が入賞口でないことを明らかにするため、シールを用いて、「ＯＵＴ」を表示する等、入賞口と混同しないようにすることが望ましい。

【００４２】

尚、不図示であるが、遊技盤Ｄ３５（遊技領域Ｄ３０）の大きさは、一辺が５００ｍｍである正方形の枠を超えず、かつ、直径が３００ｍｍである円を含む範囲が設定されている。

【００４３】

また、本実施形態においては、役物が作動しない場合（大入賞口Ｃ１０等の可変入賞口が閉鎖状態となっている場合）における入賞口（遊技球を入賞させることが可能なもの、換言すると発射された遊技球について物理的に可能な軌跡をもってしても入賞が不可能でないものであり、例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）の数（入賞口の入口の数）は、５個（第１主遊技始動口Ａ１０が１個、左一般入賞口Ｐ１０が３個、右一般入賞口Ｐ２０が１個）となっている。尚、入賞口の数は適宜設定可能であるが、入賞割合と遊技の複雑化抑止の観点から５個～１５個の範囲が望ましい。ここで、入賞口の入口とは、入賞口及び当該入賞口に連なる遊技釘等（その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技釘等）で構成される遊技球の通過面のうち、入賞口から最も離れた位置にある部分を指す。尚、役物が作動しない場合における入賞口の入口の大きさ（入賞口の入口のうち、遊技盤Ｄ３５と平行な距離の最大値であり、遊技釘により設定されている場合には釘と釘の内法）は、１３ｍｍを超えないように構成することが望ましく、大入賞口以外の可変入賞装置（電動役物や非電動役物）の入賞口の入口の大きさ（前述の通り）は、５５ｍｍを超えないことが望ましい。また、大入賞口の入口の大きさ（遊技盤と平行な距離の最大値）は、他の役物と区別するために、５５ｍｍを超え、１３５ｍｍを超えないようにすることが望ましい。

【００４４】

更に、普通図柄表示装置が作動する契機となっているゲート（例えば、補助遊技始動口Ｈ１０）の大きさ（ゲート及び当該ゲートに連なる遊技釘等（その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技釘等）で構成される遊技球の通過面のうち、ゲートから最も離れた位置で遊技盤Ｄ３５と平行な距離の最大値、即ち実質的なゲートの入口）は、１３ｍｍを超えないようにすることが望ましい。

【００４５】

尚、本実施形態においては、大入賞口を２つ（第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０との２つ）設けているが、射幸性の観点から２個を超えないように構成することが望ましい。また、本実施形態のように、２個の大入賞口が開放等している否かにかかわらず物理的に明確に分離されていることが明らかな構造が望ましい。更に、本実施形態のように、２個の大入賞口が水平方向に隣接することなく、２つの大入賞口の間に遊技球が通過可能となっていることが望ましい。また、本実施形態では始動口として、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ２０との２つが設けているが、一般入賞口の数（本実施形態においては一般入賞口が４個設けられている）とのバランスを考慮し、３個を超えないように構成することが望ましい。

【００４６】

なお、始動口内に可動物を設け、既に始動口に入賞した遊技球の動きを当該可動物で変化させてもよい。この場合には、可動物は、常時一定の動作を継続（一連の動作を繰り返すものを含む。）させ、動作の調整が不可能な構成とすることが望ましい。

【００４７】

更に、前述の通り、遊技領域Ｄ３０には、多数の遊技釘等が配置されているが、この配置は、遊技球の落下を一定の範囲で不規則にさせるものの、極端に不規則にしないことが望ましい。具体的には、電気的又はその他の動力（風車、その他の遊技球の落下の方向に変化を与えるための装置に遊技球が衝突したことにより、遊技球が落下の方向とは異なった方向に変化することを除く。）により遊技球を上昇させる装置（上昇させる程度がわずかであって、遊技球の落下の方向を著しく不規則にしないことが明らかなものを除く。）等は、発射した遊技球の順序と入賞口又はアウト口に入球する順序とが大きく相違する可能性があるため、このような装置は設けないことが望ましい。なお、遊技釘及び風車は、遊技板におおむね垂直（±５度程度）に打ち込まれている。また、いうまでもないが、遊技釘等その他遊技盤上に設ける構造物は遊技球の衝突により形状等が変化しない程度の耐久性（例えば、本例の遊技釘では、ビッカース硬度が１５０Ｈｖ～２３０Ｈｖの真鍮製を用いている。）が確保されている。

【００４８】

次に、図２を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第１主遊技始動口Ａ１０（第２主遊技始動口Ｂ１０）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Ｍと、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置ＳＧ上での各種演出に係る表示制御等を行うサブメイン制御部ＳＭと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部ＳＳと、所定のエラー発生時に点灯してエラー発生を報知するエラーランプＳＳ３と、賞球タンクＫＴ、賞球レールＫＲ及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクＫＴから供給される遊技球を上球皿Ｄ２０へ払い出す払出ユニットＫＥ１０等を備える賞球払出装置（セット基盤）ＫＥと、所定のエラーを解除するためのエラー解除スイッチＫＨ３ａと、賞球払出ユニットＫＥ１０による払出動作を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、払出に係るエラーの発生状況を表示（例えば、７セグ表示）するエラー表示器ＫＨ３と、払出ユニットＫＥ１０による払出動作を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、上球皿Ｄ２０の遊技球（貯留球）を遊技領域Ｄ３０へ１球ずつ発射する発射装置Ｄ４２と、発射装置Ｄ４２の発射動作を制御する発射制御基板Ｄ４０と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニットＥと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチＥａ等が、前枠Ｄ１４裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【００４９】

また、主制御基板Ｍ上には、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、等の入賞口への遊技球の入球状況を表示し得る入球状態表示装置Ｊ１０が設けられており、４桁の８セグメント表示器が横一列に整列されて取り付けられている。尚、同図における入球状態表示装置Ｊ１０は、主制御基板Ｍの遊技機の裏側方向の面に設けられており、遊技場側が所持している鍵で扉ユニットＤ１８を解錠して扉ユニットＤ１８を開放し、扉ユニットＤ１８（遊技盤）の裏面に取り付けられた基板類を確認する必要があるので、遊技者は確認することができないよう構成されている。尚、入球状態表示装置Ｊ１０に表示する前記入球状況の一例としては、総アウト個数による区間情報やベース比率（『（低確払出個数÷低確アウト個数）×１００』で算出される値）等が挙げられる。尚、ステップ１５５０‐１０の処理を実行するＲＯＭ・ＲＡＭ領域と、ステップ１０００‐１～ステップ３５００の処理を実行するＲＯＭ・ＲＡＭ領域とを異なる（互いにアドレスが重複していない）領域となるよう構成してもよい。

【００５０】

次に、図３及び図４を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットＫＥ１０の構造と遊技球の払出を行う動作原理を説明することとする。まず、図３上

段に示されるように、賞球払出ユニットＫＥ１０は、払出の際に駆動される払出モータ（ステッピングモータと称することがある）ＫＥ１０ｍを有している。そして、図３下段に示されるように、賞球払出ユニットＫＥ１０は、ステッピングモータＫＥ１０ｍと連結したスプロケットＫＥ１０ｐを有している。このような構造の賞球払出ユニットＫＥ１０は、下記の原理に従い動作する。まず、遊技領域内の入賞口に遊技球が入球すると、入賞信号が主制御基板Ｍに送られ主制御基板Ｍは払出個数を決定し、賞球払出制御基板ＫＨへ賞球の信号を送信する。或いは、カードユニットＲ等の遊技球貸出装置から賞球払出制御基板ＫＨへ球貸しの要求がなされる。これを受けて賞球払出制御基板ＫＨは賞球払出ユニットＫＥ１０を作動させ、賞球払出ユニットＫＥ１０内のステッピングモータＫＥ１０ｍが遊技球の払出を実行する。図４に示されるように、ステッピングモータＫＥ１０ｍが回転することにより、スプロケットＫＥ１０ｐ（第１スプロケットＫＥ１０ｐ１、第２スプロケットＫＥ１０ｐ２及び回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３が一体となっている部材）が回転し、遊技球が１球ずつ払い出される。また、払い出された遊技球は、賞球払出ユニットＫＥ１０の下流に連続して設けられた払出カウントセンサＫＥ１０ｓにより検知される。尚、断面Ｃ‐Ｃについては、図示されるように、遊技球の流路に沿った（流路が見えやすい）断面を図示していることを補足しておく。

【００５１】

また、図３下段は、ロータ位置確認センサ（払出モータ位置センサ）ＫＥ１０ｍｓと回転体（スプロケット）ＫＥ１０ｐとを模式的に示した図である（一例）。ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓは、一対の測定部を有しており、測定部間の物体を光の投受光により検出するフォトセンサである。ここで、一対の測定部は、光を投光する投光部と、投光部からの光を受光する受光部であり、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３を挟んで配置されている。ここで、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３は、円周に沿って６個の凹部が形成されており、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３がこれら投光部と受光部との間に介在しているときにはオフとなり、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３がこれら投光部と受光部との間に介在していないときにはオン（図３下段の状態）となる。

【００５２】

次に、図５のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板Ｓ（本例では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットＥと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Ｓは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部ＳＭと、演出表示装置ＳＧ上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部ＳＳの２つの制御部とを備えている。尚、主制御基板Ｍ、賞球払出制御基板ＫＨ、サブメイン制御部ＳＭ及びサブサブ制御部ＳＳには、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭ、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域（及びバックアップ用電源）が搭載されている。

【００５３】

以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。まず、主制御基板Ｍは、入賞口センサＮｓ｛前述した第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞口入球

検出装置Ｐ１１ｓ｝、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第１大入賞口ソレノイドＣ１３、第２大入賞口ソレノイドＣ２３等）、情報表示ＬＥＤ（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器（図中の、第１主遊技周辺機器Ａ、第２主遊技周辺機器Ｂ、第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃ、補助遊技周辺機器Ｈ）と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Ｍは、賞球払出制御基板ＫＨと、副制御基板Ｓ（サブメイン制御部ＳＭ・サブサブ制御部ＳＳ）とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板ＫＨに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンドであり、表示指示関連情報とも称する）や賞球払出等の表示に関する情報（コマンドであり、払出動作関連情報とも称する）を副制御基板Ｓにそれぞれ送信可能に構成されている。

【００５４】

また、本実施形態では、図５の矢印表記の通り、主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板ＭとサブメインＳＭとは、主制御基板ＭからサブメインＳＭへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。また、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨは、外部中継端子板Ｇを介して、遊技関連情報や払出関連情報を、外部出力情報としてホールコンピュータＨＣに出力（ホールコンピュータＨＣ側に出力する一方向通信）可能に構成されている。

【００５５】

次に、賞球払出制御基板ＫＨは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置ＫＥと、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板ＫＨに伝達する遊技球貸出装置Ｒ（カードユニットＲと称することがある）とに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板ＫＨ内に、発射装置の制御回路部（発射制御基板Ｄ４０）が併設されており、賞球払出制御基板ＫＨと発射装置Ｄ４２（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）とも接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置Ｒを別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板ＫＨにより貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【００５６】

ここで、発射装置Ｄ４２は、遊技者が発射ハンドルＤ４４を直接操作したことが検出（タッチ検出）された場合に発射ハンドルの操作量に基づいて発射強度（発射位置）を決定し、遊技領域Ｄ３０の任意の位置に向けて遊技球を１球ずつ発射できるように構成されており、連続して遊技球を発射する場合でも遊技球が１分間に１００個を超えて発射できないようにカウンタやタイマ等により一定間隔（例えば５９９．９ｍｓ／１個）で遊技球が発射されるように構成されている。換言すると、確率変動遊技状態等の遊技状態や特別遊技の実行有無等の遊技の状態に関係することなく、常時一定間隔で遊技球の発射が行われる（発射速度が相違しない）ように構成されており、これにより、遊技の状態にかかわらず遊技者の発射技量が適切に反映されるようになっている。詳述すると、遊技者が右打ちを所望する場合には、右打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルＤ４４を操作することにより右打ちを実行可能であり、遊技者が左打ちを所望する場合には、左打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルＤ４４を操作することにより左打ちを実行可能となっており、特別遊技の実行中であるか否かなど遊技の状態に拘わらず、常時発射ハンドルＤ４４の操作に基づく発射強度にて遊技球を発射可能に構成されているのである。

【００５７】

なお、発射ハンドルＤ４４には、発射停止スイッチ（不図示）が設けられており、遊技者が任意のタイミングで遊技球の発射を停止することができる（１球単位で発射できる）ように構成されている。具体的には、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作している（発射ハンドルＤ４４を直接操作したことが検出（タッチ検出）されている）場合においても、

発射停止スイッチを操作することにより遊技球の発射を停止することが可能となっている。ここで、「直接操作」とは、遊技者の身体の一部を使用し、遊技機に接触して遊技を行うことを意味する。また、本例においては射幸性の観点から、発射装置Ｄ４２の性能が所定期間に亘って、或いは外来ノイズ等で変化しないよう、また耐久性が担保されるように発射モータ、発射ハンドル（強度調整機能）、発射装置の制御回路が夫々設計されている。また、発射ハンドルＤ４４には、遊技者による発射位置の調整を阻害することがないように、発射ハンドルＤ４４が振動する機能等を搭載しないことが望ましい。

【００５８】

また、遊技球の発射に係る装置総体である発射装置Ｄ４２における遊技球に運動エネルギーを与える部分は、１の発射モータにより構成されている。また、発射ハンドルＤ４４は、遊技者が直接操作していないときにその発射強度が０に戻るよう（ばね等により基準位置方向に付勢され発射ハンドルＤ４４から手を離すと基準位置に戻るよう）になっており、遊技者の強度調整技能が遊技結果に反映可能となっている。

【００５９】

尚、本例において、使用する遊技球は、直径１１ｍｍ、質量が５．４ｇ以上５．７ｇ以下の玉が用いられる。

【００６０】

次に、副制御基板Ｓは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置ＳＧと、スピーカＤ２４と、遊技効果ランプＤ２６と、その他演出用の駆動装置（不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等）と接続されている。また、所定の操作（長押しや押下）を実行することにより、ベース値の計測の開始又は終了、所定の演出の実行、又は、メンテナンスモードの表示開始、等が実行可能となるサブ入力ボタンＳＢも副制御基板Ｓを接続されている。また、サブ入力ボタン検出装置ＳＢｓが検出することにより、サブ入力ボタンＳＢが操作されたと判定し得る。本実施形態では、前述の通り、副制御基板Ｓ内にサブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを有しており、サブメイン制御部ＳＭによりスピーカＤ２４から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプＤ２６の点灯制御並びに、演出表示装置ＳＧ上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部ＳＳにより、演出表示装置ＳＧ上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを、副制御基板Ｓにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部ＳＳにより音声制御を実行させる（ＶＤＰに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せずに電子的な価値を付与してもよい。

【００６１】

次に、同図下段の、遊技球の流路イメージ図を参照し、遊技に供される遊技球の流路について説明する。本実施形態における遊技機においては、遊技領域Ｄ３０内に発射された遊技球は、各入球口｛第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、一般入賞口Ｐ１０、アウト口Ｃ８０｝のいずれかに入球し、各入球口に対応する入球センサを通過して遊技機内（遊技機枠Ｄ内）に誘導される。ここで、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した遊技球については、不正検出の為に設けられた第１主遊技始動口確認センサＡ１１ｓ２を通過する。その後、遊技機内に誘導されたすべての遊技球は、総排出確認センサＣ９０ｓを通過して遊技機外に排出されることとなるのである。尚、本例では特に図示していないが、入球確認用のスイッチ｛各入球口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、一般入賞口）に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ｝を有しているものとする。

【００６２】
次に、図６は、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（ａ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ１００２で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットＥのリセットボタン（ＲＡＭクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にＲＡＭの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ１００２でＹｅｓの場合、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ内容を全てクリアする。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭをクリアしたことを示すＲＡＭクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１５の処理に移行する。他方、ステップ１００２でＮｏの場合は、ステップ１００７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源断が行われたことを示す情報がＲＡＭに保存されていないか否かを判定する。ステップ１００７でＹｅｓの場合、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとＲＡＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該チェック結果に基づきＲＡＭの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がＲＡＭにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ１０１０でＹｅｓ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ１００４の処理（前述したＲＡＭクリア処理）に移行する。他方、ステップ１００７でＮｏ、即ちＲＡＭに正常に電源断したことを示す情報が保存されていた場合、又は、ステップ１０１０でＮｏ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ１０１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ１０１４で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１４‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ソレノイドの復帰設定｛第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）及び後述する可動片（例えば、図１００の上遮蔽部材Ｃ２４、下遮蔽部材Ｃ２５等）の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、（電源断前に第２主遊技始動口／大入賞口／可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために）ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する｝を行い、ステップ１０１５の処理に移行する。ステップ１０１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源が投入されたことを示す情報をＲＡＭに保存し、ステップ１０１６の処理に移行する。次に、ステップ１０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、同図（ｂ）によって示される主制御基板Ｍ側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約４ｍｓ毎のハードウエア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をＴとする）を許可し｛その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（ｂ）が実行されることとなる｝、ステップ１０１８の処理に移行する。尚、ステップ１０１８後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

【００６３】
次に、図７は、主制御基板Ｍが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Ｔの到達時（例えば、約４ｍｓ毎のハードウエア割り込み）を契機として、ステップ１０００

‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入力処理を実行する。次に、ステップ１０００‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の各種乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の初期値更新型乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の初期値乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のタイマ減算処理を実行する。次に、ステップ１０００‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の始動口２有効期間設定処理（第２主遊技始動口Ｂ１０の有効期間を設定する処理）を実行する。次に、ステップ１０００‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入賞監視処理を実行する。次に、ステップ３０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の賞球払出コマンド送信制御処理を実行する。尚、各入賞口に遊技球が入賞した場合の賞球払出数は、第１主遊技始動口Ａ１０が４球、第２主遊技始動口Ｂ１０が１球、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０が１３球、左一般入賞口（一般入賞口とも称することがある）Ｐ１０が３球、右一般入賞口Ｐ２０が２球となっている。尚、これらの賞球払出数は一例であり、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した場合と、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合との賞球払出数が異なるように構成してもよいし、第１大入賞口Ｃ１０に入球した場合と、第２大入賞口Ｃ２０に入球した場合との賞球払出数を異なるようにしてもよい。尚、左一般入賞口Ｐ１０に遊技球が入球した場合には、当否抽選等の抽選は実行されず、所定の賞球払出数（本例では、３球）が遊技者に付与されるよう構成されている。また、右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入球した場合には、補助遊技側の乱数を取得すると共に、所定の賞球払出数（本例では、２球）が遊技者に付与されるよう構成されている。但し、本例に係るぱちんこ遊技機に設けられている全ての入賞口の賞球個数は、１の入賞（入球）に対して１５個を超えず、且つ、遊技状態に関わらず一定（異常状況下やエラー発生中等により無効化されている場合を除く）となるように構成され、また、入賞以外で賞球払出が行われないように構成されており、様々な遊技状態を実現しつつ、直接的な遊技の結果が「発射した遊技球が所定の入賞口に入賞するか否か」に集約されるようになっている。

【００６４】

なお、本例では、具体的な賞球払出制御処理が主制御基板Ｍではなく賞球払出制御基板ＫＨで行われるため、主制御基板Ｍでは、その払出制御の途中経過をリアルタイムで管理することが難しく、１個の遊技球の入賞に対する払出中に停電等の突発事項により障害があったときには、正確な個数の賞球が行えない場合がある。このため、本例では、改めて当該入賞に対する遊技球の払出しを行う異常時リトライ機能（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入賞して、１球の遊技球が払い出された時点で電源断が発生し、その後、電源復帰後に残りの３球の遊技球の払出を実行する機能）を有している。無論、賞球払出制御基板ＫＨにバックアップ機能を付与することでこのような異常が発生した場合にも正確な個数の賞球払出を実現することも可能であり、この場合には、異常時リトライ機能を設けなくてもよい。

【００６５】

次に、ステップ２０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入球検出処理を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ１６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１６０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、大入賞口有効期間設定処理を実行する。次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、異常検知処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球通過時間異常検出処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐３で、主制御基板Ｍの

ＣＰＵＭＣは、遊技状態表示処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ハンドル状態信号検査処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口監視処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＬＥＤ出力処理を実行する。次に、ステップ１９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の不正検知情報管理処理を実行する。次に、ステップ１９５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のエラー管理処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の発射制御信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ソレノイド出力処理を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行する。次に、ステップ３５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の外部信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球状態制御処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込みの発生を許可するよう設定し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【００６６】

尚、入力処理とは、センサ等の入力装置から主制御基板Ｍに入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理であり、本例においては、遊技盤面に取り付けられているスイッチ（例えば、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞検出装置、ＲＡＭクリアボタン（ＲＡＭクリアスイッチと称することがある）、設定キースイッチ等）、アウト口Ｄ３６への入球を検出するアウト球カウントスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、開放信号（例えば、前枠Ｄ１４、扉Ｄ１８等）、磁気検知信号１（磁気検出センサ１による検出信号）、電波検知信号、衝撃検知信号、タッチ状態信号及び磁気検知信号２（磁気検出センサ２による検出信号）の入力を監視する処理である。尚、本例においては、ＲＡＭクリアスイッチ等の特殊な入力については、当該入力処理とは別の処理により入力判定等が行われている。

【００６７】

尚、各種乱数更新処理とは、出玉への影響が極めて低い抽選に用いられる乱数を比較的単純に更新（例えば、定数を加算）する処理であり、本例においては、普通図柄変動パターン乱数（例えば、補助遊技図柄変動態様乱数）及び変動パターン乱数（例えば、変動態様抽選乱数）を更新する処理である。

【００６８】

尚、初期値更新型乱数更新処理とは、出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる乱数を更新する処理（前述した、各種乱数更新処理とは異なる処理）であり、本例においては、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、後述の特別図柄当りソフト乱数等を更新するための処理である。

【００６９】

尚、初期値乱数更新処理とは、前述した出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる初期値更新型乱数更新処理で更新される乱数の初期値決定用の乱数を更新する処理であり、本例における、更新する乱数の一例としては、普通図柄当り初期値乱数、普通図柄図柄初期値乱数、特別図柄図柄初期値乱数及び特別図柄当りソフト初期値乱数等が例示できる。尚、普通図柄当り初期値乱数及び普通図柄図柄初期値乱数は、補助遊技内容決定乱数を複数有するよう構成した場合に初期値乱数更新処理にて更新される乱数となっている。

【００７０】

また、タイマ減算処理とは、２バイトタイマ（例えば、第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃ、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂ、特別遊

技用タイマＭＰ３４ｔ、開放時間タイマ等）の更新を行う処理である。

【００７１】

また、始動口２有効期間設定処理とは、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の作動状態により、普通電動役物が作動することにより入賞容易となる入賞口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）の有効期間を設定する処理である。

【００７２】

また、入賞監視処理とは、スイッチの通過カウンタの更新、外部端子板へ出力するセキュリティの出力要求の作成及び演出制御基板に送信するコマンドの送信要求を行う処理である。

【００７３】

また、大入賞口有効期間設定処理とは、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）の有効期間判定の結果を保存する処理である。尚、後述する第３実施形態のように、大入賞口内に特定領域Ｃ２２を有するよう構成した場合には、大入賞口有効期間設定処理によって特定領域Ｃ２２の有効期間判定の結果を保存するよう構成してもよい。

【００７４】

また、異常検知処理とは、磁気の監視、断線・短絡の監視・電源の監視、電波の監視、ガラス枠セット・遊技盤Ｄ３５の枠の開閉状態の監視及び衝撃の監視等を行う処理である。

【００７５】

また、入球通過時間異常検出処理とは、各種入球口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）に遊技球が入球する際の入球通過時間異常の検出を行うため、各スイッチレベルの連続オン時間（入球センサの連続オン時間）の監視を行う処理である。

【００７６】

また、遊技状態表示処理とは、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に表示される現在の補助遊技保留球数）及び特別図柄表示装置の作動保留球数（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０又は第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０に表示される現在の主遊技保留球数）の表示要求を行う処理である。

【００７７】

また、ハンドル状態信号検査処理とは、発射ハンドル（例えば、発射ハンドルＤ４４）のタッチ状態の監視を行う処理である。

【００７８】

また、アウト口監視処理とは、セキュリティの出力要求の作成を行うため、アウト口（例えば、アウト口Ｄ３６）の監視を行う処理である。

【００７９】

また、ＬＥＤ出力処理とは、特別図柄表示装置における表示（例えば、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０における第１主遊技図柄の表示、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０における第２主遊技図柄の表示、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０における第１主遊技側の作動保留球数の表示、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０における第２主遊技側の作動保留球数の表示）、普通図柄表示装置における表示（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０における補助図柄の表示、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０における補助遊技側の作動保留球数の表示）、エラー状態の表示、遊技状態の表示、打ち分けの表示（例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する）及び特別電動役物が連続して作動する回数の表示（大当りにおけるラウンド数の表示）を行うため、表示の初期化、表示データの出力等の主制御基板Ｍ側にて制御するＬＥＤ出力の制御を順次行う処理である。

【００８０】

また、発射制御信号出力処理とは、遊技球の発射の禁止又は許可の信号を出力する処理であり、詳細については後述する。

【００８１】

また、試験信号出力処理とは、遊技機外部の試験装置に出力する信号を作成し、対応した出力ポートに出力する処理である。

【００８２】

また、ソレノイド出力処理とは、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）ソレノイド及び大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）ソレノイドの出力データの出力を行う処理である。尚、後述する第４実施形態のように大入賞口内に遮蔽部材（上遮蔽部材Ｃ２４、下遮蔽部材Ｃ２５）を有するよう構成した場合には、ソレノイド出力処理にて可動片ソレノイドの出力データの出力を実行する。

【００８３】

また、入球状態制御処理では、入球状態表示装置Ｊ１０に表示するためのベース値の演算、当該演算結果の記憶、演算結果の表示制御等を実行する。このとき、後述する設定変更手段を設けた場合においては、設定値ごとに通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶し、入球状態表示装置にて表示するよう構成することも可能である。より具体的には、電源投入時に、現在の設定に対応する遊技機の性能（例えば、大当り当選確率や各入賞口の賞球数）を読み出し、さらに、現在の設定に対応する記憶領域（例えば、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶する記憶領域）をセットする。そして、それぞれの記憶領域に記憶された値をもとに入状状態情報の生成及び表示を行う。このように構成することで、設定毎の入球状態情報（例えば、ベース値）を適切に生成及び表示することが可能となる。また、入球状態表示装置に表示する入球状態情報について、専用の入球状態表示切替ボタンを操作することにより、又は、設定変更ボタンを操作することにより表示内容が切り替わるよう構成する（例えば、現在の設定が１の場合、入球状態表示切替ボタンが１回操作されると、設定２の入球状態情報が表示され、さらにもう１回操作されると、設定３の入球状態情報が表示される）ことで、設定毎の最新情報を確認可能としてもよい。ここで、設定変更ボタンを用いる場合、設定変更ボタンを操作することで設定が変更されてしまうことがないように、上述した設定キーを用いる構成（例えば、電源オン且つ設定キースイッチを左に回している状態で、設定変更ボタンを操作することで、表示内容が切り替わる構成）が好ましい。尚、入球状態表示切替ボタンや設定変更ボタンにより、入球状態情報の表示を切り替えた場合、所定時間経過すると現在の設定の表示に戻すよう構成してもよい。

【００８４】

次に、図８は、主制御基板Ｍが行うＮＭＩ割り込み処理（電断時）の流れを示したメインフローチャートである。まず、ＮＭＩ割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リセットＩＣからの電断信号がＣＰＵのＮＭＩ端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（ｃ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、ＮＭＩ割り込み時）において、ステップ１０１９‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込み中ではないか否かを判定する。ステップ１０１９‐１でＹｅｓの場合、ステップ１０１９‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源投入されたことを示す情報がＲＡＭに保存されていないか否かを判定する。他方、ステップ１０１９‐１でＮｏの場合、再度ステップ１０１９‐１の処理を行う。ステップ１０１９‐２でＹｅｓの場合、ステップ１０１９‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、異常な電源断であることを示す情報をＲＡＭに保存し、次のステップ１０２２に移行する。他方、ステップ１０１９‐２でＮｏの場合、ステップ１０１９‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常な電源断であることを示す情報をＲＡＭに保存し、ステップ１０２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ１０２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。尚、電断信号がＣＰＵのＮＭＩ端子に入力されることで電断処理（図８）を実行する例を説明したが、これに限らず、電断信号を特定の入力ポートに入力するように設定し、主制御基板側メイン処理（図６）やタイマ割り込み時処

理（図７）にて特定の入力ポートを監視することで電断を判断して電断処理を行うようにしてもよい。

【００８５】

次に、図９は、図７におけるステップ３０００のサブルーチンに係る、賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３１００で、主制御基板Ｍは、後述する対払出制御基板送信制御処理を実行する。次に、ステップ３２００で、主制御基板Ｍは、後述する対払出制御基板受信制御処理を実行し、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。

【００８６】

次に、図１０は、図７のステップ３１００のサブルーチンに係る、対払出制御基板送信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ３１０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、し、払出信号がＯＦＦであるか否か、即ち、現在払出が実行されていないか否かを判定する。ステップ３１０５でＹｅｓの場合、ステップ３１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、未払出賞球（まだ賞球払出コマンドを賞球払出制御基板ＫＨ側に送信していない賞球）が存在するか否かを判定する。ステップ３１１０でＹｅｓの場合、ステップ３１１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出を行うことが不適なエラーである賞球払出関連エラー（例えば、払出モータの故障に関するエラー、上皿満タン、球切れエラー等）が発生していないか否かを判定する。ステップ３１１５でＹｅｓの場合、ステップ３１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、今回払出処理が実行される順番の未払出賞球情報に対応した賞球払出数分の賞球払出コマンド（図１２参照）をセットする。そして、ステップ３１２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、今回セットした賞球払出コマンドに対応する未払出賞球情報を消去し、以後の情報をシフトさせる処理を実行する。次に、ステップ３１３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットした賞球払出コマンドを賞球払出制御基板ＫＨ側に送信し、次の処理（ステップ３２００の対払出制御基板受信制御処理）に移行する。尚、ステップ３１０５、ステップ３１１０及びステップ３１１５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３２００の処理）に移行する。

【００８７】

《主制御基板／払出制御基板間で送受信されるコマンド・情報の内容》

ここで、図１２１を参照しながら、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨ間で送受信されるコマンド及び情報の内容を説明する。ここで、本実施形態に係る主制御基板Ｍから賞球払出制御基板ＫＨへのコマンドは、賞球払出コマンドであることの特定情報及び賞球個数の情報からなる。具体的には、ビット７～４は、１００１固定である（当該コマンドが賞球払出コマンドであることの識別情報）。次に、ビット３～０は、賞球個数に関するものであり、例えば、０（００００Ｂ）は賞球０個であることを意味し、１５（１１１１Ａ）は賞球１５個であることを意味する。

【００８８】

次に、賞球払出制御基板ＫＨから主制御基板Ｍ側に送信される払出関連情報を説明することとする。ここで、一例として、払出関連情報（賞球払出関連情報又は払出異常関連情報）は、固定値（スタートビット）、払出モータ動作エラー情報、過剰払出エラー情報、球経路エラー情報、払出モータエラー情報、賞球装置エラー情報、受け皿満タンエラー及び賞球払出完了情報からなる。ここで、夫々のエラー内容の詳細については後述するが、夫々のエラーに対応したビットは、「０」であれば当該エラーが発生していないことを意味し、「１」であれば当該エラーが発生していることを意味する。尚、ビット０は、賞球払出完了に関するものであり、「０」は賞球払出完了であることを意味し、「１」は賞球払出未完了であることを意味する。

【００８９】

次に、図１２は、図７のステップ３２００のサブルーチンに係る、対払出制御基板受信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ３２０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、払出関連情報を受信したか否かを判定する。ここで、ステップ３２０５でＹｅｓの場合、ステップ３２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、受信した払出関

連情報中にエラー情報（球切れエラー、上皿満タンエラー、他の払出関連エラー）が存在するか否かを判定する。ステップ３２１０でＹｅｓの場合、ステップ３２１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、該当するエラーに係るエラーフラグをオンにすることで、賞球払出制御基板ＫＨ側でのエラー情報を主制御基板Ｍ側でも管理（一元管理）する。他方、ステップ３２１０でＮｏの場合、ステップ３２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板ＫＨ側でのエラーに係るエラーフラグをオフにする。そして、ステップ３２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在するか否かを判定する。ステップ３２２５でＹｅｓの場合、ステップ３２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされている賞球払出コマンド（今回の払出完了に係る賞球払出コマンド）をクリアし、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。尚、ステップ３２０５及びステップ３２２５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３５００の処理）に移行する。

【００９０】

次に、図１３は、図７におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ１１０２でＹｅｓの場合、ステップ１１０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口Ｈ１０に入球した旨に関するコマンドである補助遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１１１０の処理に移行する。他方、ステップ１１０２でＮｏの場合、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、右一般入賞口Ｐ２０に入球したか否かを判定する。ステップ１１０４でＹｅｓの場合、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、右一般入賞口Ｐ２０に入球した旨に関するコマンドである右一般入賞口入球コマンドをサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１１１０の処理に移行する。尚、ステップ１１０６でＮｏの場合にも、ステップ１１１０の処理に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、保留球が上限（例えば、４個）でないか否かを判定する。ステップ１１１０でＹｅｓの場合、ステップ１１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ１１１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、何個目の保留であるかという情報と共に、主制御基板ＭのＲＡＭ領域にセットする形で保留球を１加算し、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。尚、ステップ１１０４及びステップ１１１０でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。ここで、本実施形態においては、補助遊技始動口Ｈ１０又は右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合に補助遊技側の乱数を取得し得るよう構成されている。また、補助遊技始動口Ｈ１０はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口Ｈ１０に入球（補助遊技始動口Ｈ１０を通過）した遊技球は、遊技盤面を引き続き流下することとなり補助遊技始動口Ｈ１０よりも下流の入球口（右一般入賞口Ｐ２０等）に入球し得る一方、右一般入賞口Ｐ２０に入球した遊技球は、遊技盤面の奥に流下していき、以降他の入球口には入球しないよう構成されている。尚、詳細は後述することとなるが、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球（補助遊技始動口Ｈ１０を遊技球が通過）しても賞球の払出はないが、右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入球した場合には賞球の払出が発生するよう構成されている。

【００９１】

次に、図１４は、図７におけるステップ２０００のサブルーチンに係る、入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する補助遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する主遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２３

５０で、入球判定手段は、後述する第１（第２）大入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する一般入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する排出球検出処理を実行する。次に、ステップ２６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述するアウト口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する賞球決定処理を実行し、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。

【００９２】

次に、図１５は、図１４におけるステップ２１００のサブルーチンに係る、補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２１０２でＹｅｓの場合、ステップ２１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓが入力を検知すると補助遊技始動口Ｈ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２１０４でＹｅｓの場合、ステップ２１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグをオンにし、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。

【００９３】

他方、ステップ２１０２でＮｏの場合、ステップ２１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２１１０でＹｅｓの場合、ステップ２１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグをオフにし、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。尚、ステップ２１０４又はステップ２１１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。

【００９４】

次に、図１６は、図１４におけるステップ２２００のサブルーチンに係る、主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓが入力を検知すると第１主遊技始動口Ａ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２２０４でＹｅｓの場合、ステップ２２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。

【００９５】

次に、ステップ２２１２‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であるか否かを判定する。尚、非時間短縮遊技状態である場合を主遊技時短フラグがオフである場合としてもよいし、補助遊技時短フラグがオフである場合（電動役物の開放延長機能非作動時）としてもよい。また、時間短縮遊技状態である場合を主遊技時短フラグがオンである場合としてもよいし、補助遊技時短フラグがオンである場合（電動役物の開放延長機能作動時）としてもよい。ステップ２２１２‐１でＹｅｓの場合、ステップ２２１２‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在特別遊技の実行中ではない（条件装置作動フラグがオフである）か否かを判定する。ステップ２２１２‐２でＹｅｓの場合、ステップ２２１２‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、始動口入球数カウンタＭＪ１２ｃのカウンタ値に１を加算（インクリメント）し、ステップ２２２２に移行する。

【００９６】
　他方、ステップ２２０２でＮｏの場合、ステップ２２１３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタＭＪ１０ｃからの入力が検出時間（当該時間以上、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。次に、ステップ２２１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２２１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２２２２に移行する。尚、ステップ２２０４、ステップ２２１２‐１、ステップ２２１２‐２、又はステップ２２１３でＮｏの場合にも、ステップ２２２２に移行する。

【００９７】
　次に、ステップ２２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２２２２でＹｅｓの場合、ステップ２２２４で、第２主遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｂは、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓが入力を検知すると第２主遊技始動口Ｂ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２２２４でＹｅｓの場合、ステップ２２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２２２５でＹｅｓの場合、ステップ２２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。

【００９８】
　次に、ステップ２２３１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であるか否かを判定する。ステップ２２３１‐１でＹｅｓの場合、ステップ２２３１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在特別遊技の実行中ではない（条件装置作動フラグがオフである）か否かを判定する。ステップ２２３１‐２でＹｅｓの場合、ステップ２２３１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、始動口入球数カウンタＭＪ１２ｃのカウンタ値に１を加算（インクリメント）し、ステップ２２４０に移行する。このように、本実施形態においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であり、且つ、特別遊技の実行中でない（条件装置作動フラグがオフである）場合に、第１主遊技始動口Ａ１０又は第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合に始動口入球数カウンタＭＪ１２ｃのカウンタ値に１を加算するよう構成されている。

【００９９】
　他方、ステップ２２２５でＮｏの場合（第２主遊技始動口Ｂ１０への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ２２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０に不正な入球があったと判定し、第２主遊技始動口不正入球コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、ステップ２２４０に移行する。尚、ステップ２２３１‐１、ステップ２２３１‐２又はステップ２２２４でＮｏの場合にも、ステップ２２４０に移行する。

【０１００】
　他方、ステップ２２２２でＮｏの場合、ステップ２２３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓからの入力が検出時間（当該時間以上、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２２３３でＹｅｓの場合、ステップ２２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２２３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２２４０に移行する。尚、ステップ２２３３でＮｏの場合にも、ステップ２２４０に移行す

る。

【０１０１】

次に、ステップ２２４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ（第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ）が不正検出時間（通常の入球として検出される時間を超えた時間であり、不正が行われていると判定する時間）以上ＯＮとなっているか否かを判定する。ステップ２２４０でＹｅｓの場合、ステップ２２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）主遊技始動口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２３５０の処理）に移行する。他方、ステップ２２４０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３５０の処理）に移行する。

【０１０２】

次に、図１７は、図１４におけるステップ２３５０のサブルーチンに係る、第１（第２）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２３５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２３５２でＹｅｓの場合、ステップ２３５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が入球検出時間（当該時間以上、入球検出装置が入力を検知すると、当該入球口に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２３５４でＹｅｓの場合、ステップ２３５５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２３５５でＹｅｓの場合、ステップ２３５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ２３６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ２３７０に移行する。

【０１０３】

他方、ステップ２３５５でＮｏの場合（大入賞口への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ２３６１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、大入賞口に不正な入球があったと判定し、第１（第２）大入賞口不正入球コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、ステップ２３７０に移行する。尚、ステップ２３５４でＮｏの場合にも、ステップ２３２０に移行する。

【０１０４】

他方、ステップ２３５２でＮｏの場合、ステップ２３６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が検出時間｛当該時間以上、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）が入力を検知していない場合、遊技球が第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）を通過完了したとみなす時間｝以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２３６２でＹｅｓの場合、ステップ２３６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２３６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２３７０に移行する。

【０１０５】

次に、ステップ２３７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が不正検出時間｛当該時間以上、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）が入力を検知した場合、第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）への不正な入球が検知されたとみなす時間｝以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２３７０でＹｅｓの場合、ステップ２３７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。他方、ステップ２３７０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【０１０６】

次に、図１８は、図１４におけるステップ２４００のサブルーチンに係る、一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。尚、一般入賞口Ｐ１０（左一般入賞口Ｐ１０と右

一般入賞口Ｐ２０とを総称して一般入賞口Ｐ１０を称することがある）は、遊技球が入球することで、賞球を払い出すが、遊技の進行には影響しない（遊技の進行に影響する抽選を実行しない）入球口であり、遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓ（本実施形態においては、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓと右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓとの２つの一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓを有している）を備えている。

【０１０７】

まず、ステップ２４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２４０２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間（当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知すると一般入賞口に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２４０４でＹｅｓの場合、ステップ２４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ２４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ２４１１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の遊技状態は非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であるか否かを判定する。ステップ２４１１‐１でＹｅｓの場合、ステップ２４１１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在特別遊技の実行中ではない（条件装置作動フラグがオフである）か否かを判定する。ステップ２４１１‐２でＹｅｓの場合、ステップ２４１１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入球数カウンタＭＪ１３ｃのカウンタ値に１を加算（インクリメント）し、ステップ２４２０に移行する。他方、ステップ２４０２でＮｏの場合、ステップ２４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間（当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知しなかった場合、遊技球が一般入賞口入球検出装置を通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２４１２でＹｅｓの場合、ステップ２４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２４２０に移行する。尚、ステップ２４０４、ステップ２４１１‐１、２４１１‐２又はステップ２４１２でＮｏの場合にも、ステップ２４２０に移行する。このように、本実施形態においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（主遊技確変フラグがオフ且つ主遊技時短フラグがオフ）であり、且つ、特別遊技の実行中でない（条件装置作動フラグがオフである）場合に、一般入賞口Ｐ１０に遊技球が入球した場合に一般入球数カウンタＭＪ１３ｃのカウンタ値に１を加算するよう構成されている。

【０１０８】

次に、ステップ２４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が不正検出時間｛当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知した場合、一般入賞口への不正な入球が検知されたとみなす時間｝以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２４２０でＹｅｓの場合、ステップ２４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。尚、ステップ２４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。

【０１０９】

次に、図１９は、図１４におけるステップ２５００のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、ステップ２５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサＣ９０ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、総排出確認センサＣ９０ｓが入力を検知すると総排出確認センサＣ９０ｓに入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２５０４でＹｅｓの場合、ステップ２５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ

は、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ２５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認数カウンタＭＪ１１ｃ‐Ｃ９０に１を加算（インクリメント）し、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【０１１０】

他方、ステップ２５０２でＮｏの場合、ステップ２５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサＣ９０ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、総排出確認センサＣ９０ｓが入力を検知しなかった場合、遊技球が総排出確認センサＣ９０ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２５１０でＹｅｓの場合、ステップ２５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認長時間検出フラグをオフにし、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。尚、ステップ２５０４又はステップ２５１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【０１１１】

次に、図２０は、図１４におけるステップ２６００のサブルーチンに係る、アウト口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、ステップ２６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入力を検知するとアウト口Ｃ８０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２６０４でＹｅｓの場合、ステップ２６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグをオンにし、ステップ２６２０の処理に移行する。

【０１１２】

他方、ステップ２６０２でＮｏの場合、ステップ２６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入力を検知していない場合、遊技球がアウト口入球検出装置Ｃ８０ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２６１０でＹｅｓの場合、ステップ２６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２６１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２６２０に移行する。他方、ステップ２６０４又はステップ２６１０でＮｏの場合にも、ステップ２６２０に移行する。

【０１１３】

次に、ステップ２６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓからの入力が不正検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入力を検知している場合に、アウト口Ｃ８０への不正な入球が行われているとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２６２０でＹｅｓの場合、ステップ２６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。他方、ステップ２６２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。

【０１１４】

次に、図２１は、図１４におけるステップ２７００のサブルーチンに係る、賞球数決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７０２でＹｅｓの場合、ステップ２７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、第１主遊技始動口Ａ１０に係る賞球払出数（本例では、３）を加算する。次に、ステップ２７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７１２に移行する。他方、ステップ２７０２でＮｏの場合もステップ２７１２に移行する。

【０１１５】

次に、ステップ２７１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動フラグがオ

ンであるか否かを判定する。ステップ２７１２でＹｅｓの場合、ステップ２７１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、第２主遊技始動口Ｂ１０に係る賞球払出数（本例では、３）を加算する。次に、ステップ２７１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７２２に移行する。他方、ステップ２７１２でＮｏの場合もステップ２７２２に移行する。

【０１１６】

次に、ステップ２７２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７２２でＹｅｓの場合、ステップ２７２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ２７２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）に係る賞球払出数（本例では、１３）を加算する。次に、ステップ２７２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７３２に移行する。他方、ステップ２７２２でＮｏの場合もステップ２７３２に移行する。

【０１１７】

次に、ステップ２７３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７３２でＹｅｓの場合、ステップ２７３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ２７３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、一般入賞口に係る賞球払出数（本例では、１０）を加算する。次に、ステップ２７３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。他方、ステップ２７３２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。

【０１１８】

次に、図２２は、図７におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０２でＹｅｓの場合、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０４でＹｅｓの場合、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ１２０６でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ｈを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄当選乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板ＭのＣＰＵＭＣのＲＡＭ領域に一時記憶する。

【０１１９】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「Ｄ０、Ｄ１、Ｄ２」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「Ｄ１、Ｄ２」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→２．０秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４．０秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「Ｄ０」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「Ｄ１」とな

り易いよう構成されている。

【０１２０】

次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には１秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には１０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で主制御基板ＭのＣＰＵＭＣのＲＡＭ領域に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【０１２１】

次に、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２２４でＹｅｓの場合、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で確定表示する。そして、ステップ１２２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、Ｄ１・Ｄ２）であるか否かを判定する。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「Ｄ１」の場合には、１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「Ｄ２」の場合には、０．２秒間開放、０．８秒間閉鎖、５秒間開放となる開放態様、）を決定し、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し、ステップ１２４２に移行する。尚、ステップ１２０２でＮｏの場合にも、ステップ１２４２に移行する。尚、本実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（Ｄ２）である場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【０１２２】

次に、ステップ１２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２４２でＹｅｓの場合、ステップ１２４４及びステップ１２４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【０１２３】

尚、ステップ１２０４でＮｏの場合にはステップ１２２４に移行し、ステップ１２０６、ステップ１２２４、ステップ１２３０及びステップ１２４２でＮｏの場合には次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【０１２４】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ１２２６での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、５００ｍｓ程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。また、補助遊技内容決定乱数は複数あってもよく、補助遊技の当否を決定するための補助遊技図柄当選乱数、補助遊技図柄の停止図柄を決定するための補助遊技図柄停止図

柄乱数、補助遊技図柄の変動時間を決定するための補助遊技図柄変動態様乱数等を備えていてもよい。

【０１２５】

尚、不図示であるが、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの１回の開放動作（１回の補助遊技当り図柄の停止に基づく開放動作）において、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が所定数（例えば、１０球）入球した場合にも、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放動作を終了するよう構成されている、即ち、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）の場合に補助遊技停止図柄「Ｄ２」に基づく第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（最長開放）が実行された場合には、「０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４秒間開放→閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間中に前記所定数（例えば、１０球）の遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）の場合に補助遊技停止図柄「Ｄ２」に基づく第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（最長開放）が実行された場合には、「０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→２．０秒間開放→閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間中に前記所定数（例えば、１０球）の遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「Ｄ２」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は４．２秒であり、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「Ｄ２」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は２．２秒であり、いずれの遊技状態においても、一回の最大開放時間が通じて６秒を超えないよう構成されていると共に、作動中の最大入賞数が概ね１０個を超えないように遊技状態毎（時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるか）に予め定められている。

【０１２６】

また、本例では、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の作動契機となっている普通図柄（補助遊技図柄）が当り態様で確定表示されると、ただちに（例えば、遊技機における最短の図柄変動時間より短い５００ｍｓ以内）作動するように構成されており、普通電動役物がどの契機に基づいて作動しているのかが明確に対応づけられるようになっている。尚、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の閉鎖動作中（開放→閉鎖となる動作の途中）に多数の遊技球が入賞することを抑止するために、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が短時間で未作動中の状態に戻るように駆動源（ソレノイド）が選定されており、必要以上に遊技球が入賞してしまって出玉設計と大きく異なることがないようになっている。

【０１２７】

次に、図２３は、図７におけるステップ１３００のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０の第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓから第１主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３０２でＹｅｓの場合、ステップ１３０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した旨に関するコマンドである第１主遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１３０４の処理に移行する。次に、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技（特に第１主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）内であるか否かを判定する。ステップ１３０４でＹｅｓの場合、ステップ１３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第１主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の

変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、これら３つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ１３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数を主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。

【０１２８】

尚、当否抽選乱数は、１つの乱数により構成されるものでもよいし、２つ以上の乱数により生成される乱数でもよい。２つ以上の乱数により生成される乱数として、ＣＰＵのクロックや外部クロックに基づいて更新されるＣＰＵ内蔵乱数とタイマ割り込み処理により更新される特別図柄（主遊技図柄）当りソフト乱数とを備え、双方を演算（例えば加算）した結果を用いる等していてもよい。

【０１２９】

次に、ステップ１３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓから第２主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３１２でＹｅｓの場合、ステップ１３１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技（特に第２主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）内であるか否かを判定する。ステップ１３１４でＹｅｓの場合、ステップ１３１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施形態では、第２主遊技内容決定乱数として、第１主遊技側と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、第１主遊技側の各乱数の取得範囲と第２主遊技側の各乱数の取得範囲（例えば第１主遊技用の当否抽選乱数と第２主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ１３１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数をＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１３０２及びステップ１３０４でＮｏの場合にはステップ１３１２に移行し、ステップ１３１２及びステップ１３１４でＮｏの場合には次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【０１３０】

次に、図２４は、図７におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域を参照し、第２主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ１４０１でＹｅｓの場合、ステップ１４００（１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第１主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理｛ステップ１４００（１）、（２）の処理｝に移行する。他方、ステップ１４０１でＮｏの場合、ステップ１４００（２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第２主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理｛ステップ１４００（１）、（２）の処理｝に移行する。

【０１３１】

このように、本実施形態においては、第２主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第１主遊技図柄の保留球の存在に係らず（たとえ入賞順序が第１主遊技図柄の保留の方が先でも）、第２主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない（入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい）。

【０１３２】

次に、図２５は、図２４におけるステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝

のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ１４０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【０１３３】

ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、主制御基板ＭのＲＡＭ領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ１４１０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する主遊技テーブル１を参照し、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【０１３４】

ここで、図２６（主遊技テーブル１）は、第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

【０１３５】

次に、ステップ１４１０－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄決定用抽選テーブル（第２主遊技図柄決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをＲＡＭ領域に一時記憶する。

【０１３６】

ここで、図２６（主遊技テーブル２）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブル（第２主遊技図柄決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「４Ａ・５Ａ・７Ａ」及び「４Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、４Ａ、４Ｂ、５Ａ、５Ｂが８Ｒ、７Ａ、７Ｂが１０Ｒとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない｛例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい｝。

【０１３７】

次に、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。

【０１３８】

ここで、図２６に示す主遊技テーブル３は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本図に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時

間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態である場合）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第１主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい｛第２主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第１主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第２主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第１主遊技側の始動口と第２主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する｝。

【０１３９】

次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃにセットする。次に、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上で、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１４１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２０に移行する。

【０１４０】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４１９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１９でＹｅｓの場合にはステップ１４２０に移行し、ステップ１４１９でＮｏの場合には次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【０１４１】

次に、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグをオフにする。

【０１４２】

次に、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域を参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ１５００に移行する。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１５００に移行する。

【０１４３】

次に、ステップ１５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【０１４４】

次に、図２７は、図２５におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグがオフであるか判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１５１０でＹｅｓの場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５１４でＹｅｓの場合、ステップ１５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１５０６、ステップ１５１０又はステップ１５１４でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。このように、本例においては、残り時短回数（特別遊技終了後からの図柄変動終了回数によって時間短縮遊技状態が終了することとなる残りの図柄変動回数）を副制御基板Ｓに送信するよう構成されている。

【０１４５】

次に、図２８は、図７におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ１６０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、１）をセットする。次に、ステップ１６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１６１２に移行する。

【０１４６】

他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１６１２に移行する。尚、ステップ１６１０でＮｏの場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【０１４７】

次に、ステップ１６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１６１４で、セットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開放と閉鎖を複数回行うパターン）をセットする。次に、ステップ１６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ１６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ１６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）を駆動して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を開放し、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば３０秒）をセットしてスタートし、ステップ１６２２に移行する。他方、ステップ１６１２でＮｏの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ１６１４～１６２０の処理を行うことなく、ステップ１６２２に移行する。

【０１４８】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御

部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に所定個数（例えば、１０球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ１６２４でＹｅｓの場合には、ステップ１６２８に移行する。他方、ステップ１６２４でＮｏの場合、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口の開放に係る所定時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１６２６でＹｅｓの場合にも、ステップ１６２８に移行する。尚、ステップ１６２６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【０１４９】

次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口Ｃ２０の第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）の駆動を停止して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を閉鎖する。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ１６３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に１を加算する。次に、ステップ１６３４で、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。そして、ステップ１６５０で、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ１６３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【０１５０】

尚、本例では、１の単位遊技（１回のラウンドの実行）においてプログラム上として設定された遊技球の最大入賞数は、１０個として設定されており、当該最大入賞数に達した場合には、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を直ちに閉鎖するように制御し、最大入賞数を超える遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ（大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する）等の不測の事態によって最大入賞数を超えた場合でも、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該最大入賞数を超えた入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

【０１５１】

より具体的には、大当りにおける第１ラウンドで第１大入賞口Ｃ１０が開放する場合、第１ラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０に所定個数（例えば、１０球）の入賞があった場合に第１ラウンドが終了することとなるが、第１ラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０に９球の遊技球が入球した状況にて、第１大入賞口Ｃ１０への１０球目の入球と１１球目の入球とが略同時に発生することによって、第１ラウンドが終了することとなる所定個数（例えば、１０球）を超過した遊技球が第１大入賞口Ｃ１０に入球した場合でも、入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構（ソレノイドや駆動伝達機構）や開閉部（扉等）は、過剰入賞（最大入賞数を超える入賞）を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【０１５２】

また、１の単位遊技（１回のラウンドの実行）においてプログラム上として設定された最大開放時間は、１の単位遊技を通じて３０秒以下となるように設定されており、最大開放時間経過前に大入賞口への遊技球の入賞数が最大入賞数に達した場合には、大入賞口を直ちに閉鎖するように制御し、最大開放時間経過後には、遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ（大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する）等の不測の事態によって最大開放時間経過後に入賞した場合でも、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

【０１５３】

より具体的には、大当りにおける１回のラウンドを実行する際の大入賞口の開放態様として、大当りの種類や単位遊技の回数（実行ラウンド数）に応じて「１５秒開放→２秒閉鎖→１４．５秒開放→閉鎖」、「２９．５秒開放→閉鎖」等、複数の作動パターンのいずれかが設定されるようになっているが、いずれの作動パターンであっても大入賞口が開放している時間の合計が３０秒以下となるよう構成され、１回のラウンドにおいて大入賞口の最大開放時間（２９．５秒）が経過して、大入賞口の閉鎖処理中に遊技球が入球した場合であっても、有効期間（大入賞口の閉鎖処理終了後から１０００ｍｓ程度）内であれば入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構（ソレノイドや駆動伝達機構）や開閉部（扉等）は、最大開放時間の経過後の入賞を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【０１５４】

次に、図２９は、図２８におけるステップ１６５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当り図柄（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、「５Ａ・７Ａ・５Ｂ・７Ｂ」）であるか否かを判定する。ステップ１６５２でＹｅｓの場合、ステップ１６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ１６５６に移行する。他方、ステップ１６５２でＮｏの場合（本例では、特別遊技終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄である非確変大当り図柄が停止図柄の場合であり、本例では、「４Ａ・４Ｂ」の場合）にも、ステップ１６５６に移行する。次に、ステップ１６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（本例では、１００）をセットする。次に、ステップ１６５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【０１５５】

また、本例においては、大当りの終了に基づいてのみ電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態であり、時間短縮遊技状態、補助遊技時間短縮遊技状態とも称することがある）に新たに移行し、当該状態は、特別図柄の確率変動中（確率変動遊技状態である場合）を除き、予め定められた所定回（例えば、１００回）の主遊技図柄の変動が行われるまで（所定回目の主遊技図柄の変動が終了するまで）の間に限られている。更に、他の入賞口への入賞と合わせて獲得される遊技球数が、発射された遊技球数と略同じ（出玉率が１を超えない）か、それ以下となるように電サポ遊技状態中の出玉設計（各入賞口の配置や普通電動役物の作動内容、補助遊技図柄の当り確率等が設計）されており、電サポ遊技状態の出玉性能が、大当り遊技の出玉性能よりも高くならないようになっている。このように構成することで、主遊技図柄に関する遊技と補助遊技図柄に関する遊技とが遊技上の主従関係となり、遊技が必要以上に複雑化しない。

【０１５６】
次に、図３０は、図７におけるステップ１５５０のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１５５２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。
【０１５７】
次に、図３１は、図７におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、不正検知情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する（例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続でＯＮとなっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である、尚、以下、同図の処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である）。ステップ１９０２でＹｅｓの場合、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波が検出されたと判定し、不正電波検出フラグをオンにし、ステップ１９１２に移行する。他方、ステップ１９０２でＮｏの場合、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９０６でＹｅｓの場合、ステップ１９０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波の検出が終了したと判定し、不正電波検出フラグをオフにし、ステップ１９１２に移行する。尚、ステップ１９０６でＮｏの場合にも、ステップ１９１２に移行する。
【０１５８】
次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９１２でＹｅｓの場合、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気が検出されたと判定し、不正磁気検出フラグをオンにし、ステップ１９２２に移行する。他方、ステップ１９１２でＮｏの場合、ステップ１９１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９１６でＹｅｓの場合、ステップ１９１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気の検出が終了したと判定し、不正磁気検出フラグをオフにし、ステップ１９２２に移行する。尚、ステップ１９１６でＮｏの場合にも、ステップ１９２２に移行する。
【０１５９】
次に、ステップ１９２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９２２でＹｅｓの場合、ステップ１９２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉ユニットＤ１８が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオンにし、ステップ１９３２に移行する。他方、ステップ１９２２でＮｏの場合、ステップ１９２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９２６でＹｅｓの場合、ステップ１９２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉ユニットＤ１８が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオフにし、ステップ１９３２に移行する。尚、ステップ１９２６でＮｏの場合にも、ステップ１９３２に移行する。
【０１６０】
次に、ステップ１９３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、枠開放センサを参照し、枠

開放センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９３２でＹｅｓの場合、ステップ１９３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技機枠Ｄが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオンにし、ステップ１９３４に移行する。他方、ステップ１９３２でＮｏの場合、ステップ１９３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９３６でＹｅｓの場合、ステップ１９３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技機枠Ｄが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１９５０の処理）に移行する。尚、ステップ１９３６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９５０の処理）に移行する。

【０１６１】

次に、図３２は、図７におけるステップ１９５０のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１９５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する。ステップ１９５２でＹｅｓの場合、ステップ１９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）を送信する（ステップ１９９０の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）。次に、ステップ１９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する。ステップ１９５６でＹｅｓの場合、ステップ１９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）を送信（ステップ１９９０の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ３０００の処理）に移行する。尚、ステップ１９５２又はステップ１９５６でＮｏの場合にも次の処理（ステップ３０００の処理）に移行する。

【０１６２】

次に、図３３は、図７におけるステップ１５５０‐７のサブルーチンに係る、発射制御信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５０‐７‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、払出制御基板（賞球払出制御基板ＫＨと称することがある）と通信状態（ＢＩＴ０）及び断線短絡電源異常（ＢＩＴ１）を示すエラーフラグを取得する。通信状態を示すＢＩＴ０は、「００００００００Ｂ」であれば正常を示し、「００００００００１Ｂ」であれば異常を示す。断線短絡電源異常を示すＢＩＴ１では、「００００００００Ｂ」であれば正常を示し、「００００００１０Ｂ」であれば異常を示す。次に、ステップ１５５０‐７‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１５５０‐７‐１で取得したエラーフラグと、判定データ（「００００００１１Ｂ」）の論理積（ａｎｄ）を算出する。次に、ステップ１５５０‐７‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、発射許可信号ビットデータをセットする。例えば、出力ポートのＢＩＴ５が発射許可信号を示しており、「００００００００Ｂ」であればエラー（異常）を示し、「００１００００００Ｂ」であれば正常を示す。次に、ステップ１５５０‐７‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、出力ポートへ出力し、次の処理（ステップ１５５０‐８の処理）に移行する。ここで出力ポートは、例えば、ＢＩＴ０がデジット１ビットデータ、ＢＩＴ１がデジット２ビットデータ、ＢＩＴ２がデジット３ビットデータ、ＢＩＴ３がデジット４ビットデータ、ＢＩＴ４がデジット５ビットデータ、ＢＩＴ５が発射許可信号ビットデータ、ＢＩＴ６が演出ストローブビットデータ、ＢＩＴ７がセキュリティビットのように構成されている。

【０１６３】

次に、図３４は、図７におけるステップ３５００のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ３５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態一時記憶手段ＭＢを参照し、遊技機の状態を確認する。次に、ステップ３５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、外部端子送信内容決定テーブル１を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Ｇを介して、ホールコンピュータＨＣに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ１９９０の処理）に移行する。

【０１６４】

（外部中継端子板）

ここで、同図下段（信号出力のイメージ図）を参照しながら、本実施形態に係る外部中継端子板Ｇを介しての信号出力について説明する。外部中継端子板Ｇには、各種ケーブルコネクタが接続される出力端子部としての複数の外部接続端子｛例えば、賞球払出に関する情報、入賞や図柄停止に関する情報、現在の遊技状態（通常遊技状態、特定遊技状態、特別遊技状態等）に関する情報を出力するための遊技状態情報出力用の端子、扉が開放している際に開放検知センサ等によって検出される各種エラー情報を出力するためのエラー情報出力用の端子等｝が設けられている。そして、後述するように、当該複数の出力端子は、ケーブルハーネスによってホールコンピュータＨＣと結線されることで、当該複数の出力端子からホールコンピュータＨＣへ情報出力可能に構成されている。ここで、本実施形態においては、賞球払出制御基板ＫＨから出力される情報であって複数種類の情報である払出関連情報の出力用端子として、一の出力端子が割り当てられている。尚、当該一の出力端子以外の出力端子は主制御基板Ｍから出力される信号の出力用端子であり、例えば、大当り時に大当りの間信号を出力する大当り出力用端子（大当りの種類によって複数あり）、ガラス扉Ｄ１８が開放している間信号を出力する扉開放出力用端子、始動口に入賞した際に信号を出力する始動口入賞時出力用端子、賞球タンクＫＴに球が不足している間信号を出力する球切れ時出力用端子、特別図柄確定停止時に信号を出力する特別図柄確定回数用出力用端子等のように、遊技場運営者側にとって重要な情報である遊技関連情報の出力用端子である。即ち、当該払出関連情報の出力用端子を一の出力端子とすることで、これら重要な遊技関連情報の出力用端子が枯渇してしまうことを回避できるよう構成されているのである。

【０１６５】

また、本実施形態においては、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨは、外部中継端子板Ｇに対して遊技関連情報及び払出関連情報を一方向シリアル送信の形で送信するよう構成されている。即ち、外部中継端子板Ｇから主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨへは送信線が設けられていないのである（外部中継端子板Ｇからホールコンピュータ ＨＣへの情報送信も同様）。

【０１６６】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の情報伝達方式についての概略を説明すると、まず、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨと外部中継端子板Ｇとの間、並びに外部中継端子板Ｇとホールコンピュータ ＨＣとの間はケーブルハーネスによって結線されている。他方、本例に示すように、外部中継端子板Ｇは通信用継電器（所謂、リレー）によって構成されているため、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨとホールコンピュータＨＣとは常時導通している訳ではない。即ち、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨから外部中継端子板Ｇの入力端子に入力された電気的な信号（電圧がＨｉレベル／Ｌｏｗレベルである２値論理の信号）が、当該リレー部によって一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン／オフである２値論理の信号）に置き換えられた上で、外部中継端子板Ｇの出力端子からホールコンピュータＨＣへと出力されるのである。より具体的には、外部中継端子板Ｇは、夫々の入出力端子と対応した複数のリレーコイルＧ１及び接点部Ｇ２を有している。そして、入力端子に入力されたパルス信号に基づきリレーコイルＧ１を励磁すると磁力が発生し、当該発生した磁力によって接点部Ｇ２が閉状態となることで、出力端子とホールコンピュータＨＣが導通する。また、リレーコイルＧ１を消磁した場合には、接点部Ｇ２が開状態に復帰することで、出力端子とホールコンピュータＨＣが導通しなくなる。よって、ホールコンピュータＨＣ側では、当該導通した期間を検出することで、外部中継端子板Ｇの入力端子に入力されたパルス信号と略同一のパルス信号を得ることができるのである。このような構成となっているため、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨからホールコンピュータＨＣへの一方向通信を物理的に担保することができ、ホールコンピュータＨＣ側から主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨを不正に操作するゴト行為（所謂、遠隔操作ゴト）を防止しているのである。尚、本例では、リレーコイルを用いた機構によって、ゴト行為を防止しつつ、ホールコンピュータＨＣへの一方向通信を可能に構成したが、これには限定されず、例えば、一対の発光部と受光部を持つフォトセンサによっても

、一方向通信を可能に構成する（例えば、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨに接続された発光部からの光を、ホールコンピュータＨＣに接続された受光部で読み取ることで、信号を受信する）ことができることを補足しておく。

【０１６７】

しかしながら、一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン／オフ）に置き換えられる構成となるため、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨからホールコンピュータＨＣに対して、外部中継端子板Ｇにおける一の入出力端子を用いて複雑な情報を送信することは困難であり、当該一の入出力端子を用いて一の種類の情報を送信する（例えば、特別図柄確定回数用出力用端子であれば、「特別図柄の１変動が終了」した旨の情報のみを送信可能とする）よう構成することが通例となっている。

【０１６８】

次に、図３５を参照しながら、本実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【０１６９】

まず、その他の信号である；常にオフであることを出力する予備的な信号は；電源投入｛例えば、図６の（ａ）主制御基板側メイン処理の実行開始｝後の任意のタイミングから；常時、オフ信号を出力する信号である。尚、当該信号は、開発機種（遊技性の複雑さ）毎に応じて使用有無が異なる信号である。

【０１７０】

次に、ＩＮ／ＯＵＴ係の信号である；遊技領域Ｄ３０上に配置された全ての入球口（アウト口を含む）へ入球した遊技球個数（　遊技領域Ｄ３０に打ち込まれた遊技球個数）を出力する信号は；総排出確認センサＣ９０ｓにて検出された遊技球数（例えば、総排出確認数カウンタＭＪ１１ｃ－Ｃ９０の値であるが、入球数カウンタＭＪ１０ｃの値であってもよい）が所定数（１０）の倍数に達する毎に；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。

【０１７１】

次に、ＩＮ／ＯＵＴ係の信号である；遊技機が払い出した遊技球個数を出力する信号は；払出カウントセンサＫＥ１０ｓにて検出された遊技球数が所定数（１０）の倍数に達する毎に；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後（１割り込み分＝０．００４秒）から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次回の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。

【０１７２】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機のガラス扉（透明板が着装された枠体であり、例えば、ガラス扉Ｄ１８）が開放中であることを出力する信号は；扉ユニット開放検知センサＤ１８ｓが、オフ→オンに変化した場合（例えば、ステップ１９２４で、扉開放中フラグをオンとした場合）｛※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（０．１秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい｝；当該検知センサがオンである期間中（例えば、扉開放中フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である｛※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（０．１秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい｝。

【０１７３】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機の前枠（遊技盤が着装された枠体であり、

例えば、前枠ユニットＤ１４）が開放中であることを出力する信号は；前枠ユニット開放検知センサＤ１４ｓが、オフ→オンに変化した場合（例えば、ステップ１９３４で枠開放中フラグをオンとした場合）｛※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（０．１秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい｝；当該検知センサがオンである期間中（例えば、枠開放中フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である｛※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（０．１秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい｝。

【０１７４】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機の受け皿枠（球受け皿が着装された枠体であり球皿ユニットＤ１７）が開放中であることを出力する信号は；球皿ユニット開放検知センサＤ２０ｓが、オフ→オンに変化した場合｛※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（０．１秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい｝；当該検知センサがオンである期間中は、常時オン信号を出力する信号である｛※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（０．１秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい｝。

【０１７５】

ここで、上記３種類のユニット監視系の信号は、各ユニット間の構成に応じて、同一の出力信号としてもよい。その場合には、いずれかの開放検知センサがオンである期間中は、オン信号を出力し続ければよい。また、各ユニットの開放検知センサは、主制御基板Ｍに接続していてもよいし、賞球払出制御基板ＫＨ側に接続されていてもよい（主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨとは、双方向通信可能であるため）。

【０１７６】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の全てを対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、ステップ１４２４で変動中フラグをオン→オフとした場合）｛※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい｝；０．５秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。また、主遊技図柄の変動固定時間中である期間、当該信号を出力するよう構成してもよい。

【０１７７】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の一部（例えば、第２主遊技側の図柄変動）を対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第２主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、第２主遊技図柄表示処理における、ステップ１４２４にて、変動中フラグをオン→オフとした場合）｛※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい｝；０．５秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第２主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。

【０１７８】

次に、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）であることを出力する信号は；特別遊技が開始された場合（例えば、ステップ１６０６で、役物連続作動装置作動フラグをオフ→オンとした場合であるが、ステップ１４３２で条件装置作動フラグをオフ→オンとした場合でもよい）｛※尚、開始デモ期間の開始前、期間中、終了後を出力タイミングとしてもよい｝；特別遊技が実行中である期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ又は条件装置作動フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。

【０１７９】

次に、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）である、及び、大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄

変動の時間短縮遊技中（変動時間短縮機能作動中）であることを出力する信号は；特別遊技が開始された場合（例えば、ステップ１６０６で、役物連続作動装置作動フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ１４３２で条件装置作動フラグをオフ→オンとした場合）、及び、時間短縮遊技が開始された場合（例えば、ステップ１７０８で主遊技時短フラグをオフ→オンとした場合、及び／又は、ステップ１７１０で、補助遊技時短フラグをオフ→オンとした場合）；特別遊技が実行中である期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ及び／又は条件装置作動フラグがオンである期間中）、及び、時間短縮遊技が実行されている期間中（例えば、主遊技時短フラグ及び／又は補助遊技時短フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。

【０１８０】

次に、その他の信号である；遊技機を一意に識別するための情報を出力する｛※遊技機製造業者の識別コード（２バイト）、遊技機型式名識別コード（６４バイト）、メイン基板ＣＰＵの固有情報（チップコードレジスタ値＝４バイト）を順に出力する｝信号は；電源投入｛例えば、図６の（ａ）主制御基板側メイン処理の実行開始｝後の任意のタイミング（例えば、電源投入後から約１０秒後）；当該固有情報を１フレーム（スタートビット１ビット＋データビット８ビット＋パリティビット１ビット＋ストップビット１ビット）毎に分割したものを、シリアル伝送方式（調歩同期、２００ｂｐｓ）にてすべて出力するまでの期間、出力する信号である。尚、他の信号種別とは、信号形式（定格電圧、定格電流）を異ならせておくことが好適である。

【０１８１】

次に、ＩＮ／ＯＵＴ系の信号である；遊技機からの払い出し予定である遊技球個数を出力する信号は；賞球払出し対象となる各入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した際に、払出すべき賞球数を合計し、当該合計した賞球数（例えば、賞球数カウンタＭＨｃの値）が所定数（１０）の倍数に達する毎に；０．１秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．１秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後（１割り込み分＝０．００４秒）から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次回の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。

【０１８２】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてＲＡＭ初期化操作が行われたことを出力する信号は；ＲＡＭ初期化操作を伴う、電源投入（例えば、ステップ１００２でＹｅｓと判定した場合）後の任意のタイミング｛電源投入後から所定期間（１割り込み分＝０．００４秒）の経過後｝から；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、ＩＮ／ＯＵＴ系や入賞検知系における出力期間と同一の出力期間となるよう構成してもよい。

【０１８３】

次に、セキュリティ系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動から作動終了後における所定期間経過まで）以外の期間｛例えば、第１（第２）大入賞口有効期間中フラグがオフである期間｝において、大入賞口（アタッカーであり、例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）への入球を検出したことを出力する信号は；特別遊技中における各ラウンドの実行期間（排出待ち期間やラウンド間期間を含む）以外｛例えば、第１（第２）大入賞口有効期間中フラグがオフである期間｝において、大入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した場合（例えば、ステップ２３０５でＮｏと判定した場合）；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。

【０１８４】

次に、セキュリティ系の信号である；磁石センサエラー（磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出）があったことを出力する信号は；磁石センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ１９１４で不正磁気検出中フラグをオフ→オンとした場合）｛※但し、当該オンとなった後から所定期間（１秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない｝；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

【０１８５】

次に、セキュリティ系の信号である；電波センサエラー（電波を感受するセンサが異常な電波を検出）があったことを出力する信号は；電波センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ１９０４で不正電波検出中フラグをオフ→オンとした場合）｛※但し、当該オンとなった後から所定期間（１秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない｝；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

【０１８６】

次に、セキュリティ系の信号である；払出制御基板側（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）にて電波センサエラー（電波を感受するセンサが異常な電波を検出）があったことを出力する信号は；払出制御基板側に入力される電波センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ３２１５で、賞球払出制御基板ＫＨからの電波検知エラーに係る情報を確認した場合）｛※但し、当該オンとなった後から所定期間（１秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない｝；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ない。また、払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）側から主制御基板（例えば、主制御基板Ｍ）側に対して、電波センサからの信号がオンとなった旨のコマンドを送信し、当該コマンドを受信した主制御基板が信号を出力するよう構成してもよい。

【０１８７】

次に、セキュリティ系の信号である；賞球払い出しの対象となる各入賞口への不正な入球（例えば、所定時間内における所定回数以上の入球、入球検出センサが所定時間以上ＯＮ継続、特別遊技中における大入賞口への入球数が、特別遊技の実行態様毎に定められた所定個数以上、ある入球有効期間中における設計値を超える数の入球、等）があったことを出力する信号は；１．各入賞口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した後、各入賞口毎に定められた期間内に再度、一の入球を検出した事象が、合計して所定回数以上発生した場合、及び２．各入賞口への入球を検出するためのスイッチで、所定期間に亘って入球を検出し続けた場合、及び３．ある特別遊技（例えば、１６ラウンド大当り）の実行中において、大入賞口への入球センサにて検出された入球数が、当該期間中を通して規定数（例えば、１６０）を超えた場合、の１～３のいずれかを満たした場合；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記３の場合には、特別遊技の実行内容に応じて、規定数を異ならせておくことが好適である（例１：最大ラウンド数が１０ラウンドの場合には、規定数＝１００。例２：大入賞口が短開放のみを行う場合には、前記３を適用しない）。

【０１８８】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてＲＡＭ初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為｛例えば、不正入賞・・・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を所定個数（５個）以上検出した、又は普通電動役物が開放し得ない期間中において、普通電動役物への入球を所定個数（５個）以上検出した。電波センサエラー・・・電波を感受するセンサが異常な電波を検出、又は、当該センサが未接続。盤面スイッチエラー・・・遊技盤面に設けられた、近接センサによって物体の接近を検出。磁石セン

サエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、又は、当該センサが未接続、等｝が行われていることを出力する信号は；１．ＲＡＭ初期化操作が行われた（例えば、ステップ１００２でＹｅｓと判定した場合）後の任意のタイミング、及び２．前記不正行為（不正入賞１、電波センサエラー）の検出時、及び３．前記不正行為（盤面スイッチエラー、磁石センサエラー）の検出時、の１～３のいずれかを満たした場合；前記１の場合には、第一期間（３０秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記２の場合には、第二期間（３０秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記３の場合には、第三期間（各不正行為の検出中）に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、すべての出力期間を重複させ、すべての出力期間が満了するまで、オン信号の出力を維持するよう構成されている。また、前記１の場合と、前記２の場合とでは、出力期間を異ならせておいてもよい。

【０１８９】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてＲＡＭ初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為｛例えば、異常入賞エラー・・・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を検出した、普通電動役物が開放し得ない期間中（閉鎖直後の所定期間を除く）において、普通電動役物への入球を検出した、等。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、等。排出エラー・・・賞球払い出し対象となる各入球口への入球を検出するためのスイッチで検出された入球数と、当該スイッチよりも下流にある入球確認用のスイッチ（特に図示していないが、各入球口に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ）にて検出された入球数との差が所定数（１００）を超えた、等｝が行われていることを出力する信号は；１．ＲＡＭ初期化操作が行われた（例えば、ステップ１００２でＹｅｓと判定した場合）後の任意のタイミング、及び２．前記不正行為（異常入賞エラー、磁石センサエラー）の検出時、及び３．前記不正行為（排出エラー）の検出時；前記１、２の場合には、０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力し、前記３の場合には、次回の前記１を満たすまでオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複（前記３以外）した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記１、２に係る出力期間であっても、前記３に係る出力タイミングとなった時点でオン信号の出力を維持し、前記３に係る出力期間中において、前記１、２に係る出力タイミングとなった場合であっても、オン信号の出力を維持するよう構成されている。

【０１９０】

なお、図示していないセキュリティ系の信号；後述する第６実施形態や、第５実施形態及び第６実施形態を組み合わせた遊技機等、設定を備えた遊技機において、設定変更中であること又は設定確認中であることを示す外端信号（セキュリティ信号）、を遊技機外部に出力可能に構成してもよい。より具体的には、設定変更モードの開始に係る信号、設定変更モードの終了に係る信号、設定表示モードの開始に係る信号、設定表示モードの終了に係る信号、等を遊技機外部に出力可能に構成してもよい。

【０１９１】

次に、入賞検知系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動に係る始動口の全てを対象とし、各始動口への入球回数を出力する信号は；第１主遊技始動口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合、及び、第２主遊技始動口（電動役物が搭載されているものが１つ、電動役物が搭載されていないものが一つ）への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合（例えば、ステップ２２０６で、第１主遊技始動フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ２２２６で、第２主遊技始動フラグをオフ→オンとした場合）；０．１秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．１秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、第２主遊技始動口（電動役物が搭載されているもの）への不正な入球

を検出した場合には、当該入球を契機として出力タイミングを満たさないよう構成してもよい。

【０１９２】

次に、図３６～図４７のフローチャートを参照しながら、賞球払出制御基板ＫＨ側での処理を詳述することとする。

【０１９３】

まず、図３６は、賞球払出制御基板ＫＨ側で実行されるメインルーチン４０００のフローチャートである。はじめに、ステップ４１００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４２００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、主制御基板Ｍとの間での、後述する賞球払出関連情報送受信処理を実行する。次に、ステップ４３００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）を実行する。次に、ステップ４４００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）を実行する。次に、ステップ４５００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）を実行する。そして、ステップ４６００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述するモータエラー時処理を実行し、ステップ４１００に移行する。

【０１９４】

ここで、同図右のブロック図を参照しながら、本実施形態における遊技機の、賞球払出制御基板ＫＨは、主制御基板Ｍ側やカードユニットＲ側等とのコマンド・情報の送受信の制御を司る送受信制御手段３１００と、賞球払出制御基板ＫＨ側での払出等に関連したエラーの制御を実行するエラー制御手段３２００と、賞球払出コマンドや貸球コマンドを受けて所定数の遊技球の払出処理を実行する払出制御手段３３００と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【０１９５】

まず、送受信制御手段３１００は、主制御基板Ｍやカードユニット Ｒからの情報（例えば、コマンドや信号）の受信制御を司る受信制御手段３１１０と、主制御基板Ｍやカードユニット Ｒへの情報の送信制御を司る送信制御手段３１２０と、を有している。

【０１９６】

ここで、受信制御手段３１１０は、主制御基板Ｍからの情報（例えば、コマンド）の受信制御を司るメイン側受信制御手段３１１１を更に有している。そして、メイン側受信制御手段３１１１は、主制御基板Ｍ側から送信されてきた情報が一時記憶されるメイン側受信情報一時記憶手段３１１１ａを更に有している。また、送信制御手段３１２０は、主制御基板Ｍ側に送信するための払出動作に係るエラー情報が一時記憶される払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１を更に有している。

【０１９７】

次に、エラー制御手段３２００は、賞球払出制御基板ＫＨ側での払出等のエラーフラグのオン・オフ状態を一時記憶するためのエラーフラグ一時記憶手段３２２１と、払出モータ動作異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０と、払出異常が検出された際のエラー制御を司る払出異常検出時エラー制御手段３２４０と、球経路異常が検出された際のエラー制御を司る球経路異常検出時エラー制御手段３２５０と、払出モータ異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０と、賞球払出動作に係る致命的な異常が検出された際のエラー制御を司る要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０と、賞球払出ユニットＫＥ１０の玉噛みエラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する玉噛みエラー発生タイマ３２００ｔと、払出カウントセンサＫＥ１０ｓの未通過エラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する未通過エラー発生タイマ３２００ｔ２と、を更に有している。ここで、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出モータ動作異常が検出された回数を累積してカウントするための不正払出累積カウンタ３２３１を更に有している。また、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、過剰な賞球の払出個数を累積し

てカウントするための過剰払出累積カウンタ３２４１を更に有している。また、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、賞球払出に係る払出間隔の時間延長処理を実行する払出間隔延長制御手段３２５１を更に有している。また、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出モータＫＥ１０ｍの異常動作解消を図るための再試行動作（リトライ動作）を実行するリトライ動作制御手段３２６１を更に有している。

【０１９８】

次に、払出制御手段３３００は、払出処理の際に必要な情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段３３１０を有している。ここで、払出処理関連情報一時記憶手段３３１０は、払出に関連した状態（例えば、払出中か否か・払出異常が発生しているか否か）を一時記憶するための払出状態フラグ一時記憶手段３３１１と、払出処理時に、払い出されるべき遊技球数がセットされる払出カウンタ３３１２と、払出モータＫＥ１０ｍの駆動されるべきステップ数を一時記憶するためのステップカウンター時記憶手段３３１３と、払出モータＫＥ１０ｍが駆動されている際、励磁されているステータの位置情報を一時記憶するための励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４と、１回の連続払出動作（単位払出動作）後における所定時間（球通過待ち時間・モータ休止時間）を計時するための球通過待ちタイマ３３１５と、単位払出動作によって払出されるべき遊技球数がセットされる単位払出カウンタ３３１７と、を更に有している。ここで、本実施形態においては、球通過待ちタイマ３３１５はデクリメント方式のタイマであり、タイマ値が０となった時点で停止するよう構成されているが、これには限定されず、インクリメント方式のタイマを用いて構成することも可能である。以下、各サブルーチンを詳述することとする。

【０１９９】

次に、図３７は、図３６のステップ４１００のサブルーチンに係る、異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ４１１０で、エラー制御手段３２００は、後述する払出モータ動作異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１２０で、エラー制御手段３２００は、後述する払出異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１４０で、エラー制御手段３２００は、後述する球経路異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１７０で、エラー制御手段３２００は、後述する払出モータ異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１９０で、エラー制御手段３２００は、後述する要払出停止異常検出時エラー制御処理を実行し、次の処理（ステップ４２００の賞球払出関連情報送受信処理）へ移行する。

【０２００】

次に、図３８は、図３７のステップ４１１０のサブルーチンに係る、払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ動作異常を検出した場合には、当該異常発生回数をカウントすることと、当該異常発生回数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ４１１１で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、払出モータ動作異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ動作異常検出フラグは、賞球払出制御基板ＫＨ側での賞球払出処理を実行していない状況下で、払出カウントセンサＫＥ１０ｓにて遊技球の通過を検出した場合（払出モータ動作異常）にオンとなるフラグである。ステップ４１１１でＹｅｓの場合、ステップ４１１２で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、払出モータ動作異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１１３で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、不正払出累積カウンタ３２３１のカウンタ値を１加算（インクリメント）する。次に、ステップ４１１４で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、不正払出累積カウンタ３２３１のカウンタ値を参照し、当該カウント値が所定数（例えば、２５）以上であるか否かを判定する。ステップ４１１４でＹｅｓの場合、ステップ４１１５で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の払出モータ動作エラーフラグをオンにし、ス

テップ４１１６へ移行する。尚、ステップ４１１１又はステップ４１１４でＮｏの場合にも、ステップ４１１６へ移行する。

【０２０１】

次に、ステップ４１１６で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出モータ動作エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１１６でＹｅｓの場合、ステップ４１１９で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出関連エラー情報として払出モータ動作エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットし、次の処理（ステップ４１２０の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ４１１６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１２０の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

【０２０２】

次に、図３９は、図３７のステップ４１２０のサブルーチンに係る、払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出異常を検出した場合には、当該異常に起因した過剰な遊技球の払出数をカウントすることと、当該カウント数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ４１２１で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、払出異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出異常検出フラグは、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドに基づく所定の賞球払出数を超過して、過剰な遊技球の払出が検出された場合（払出異常）にオンとなるフラグである。ステップ４１２１でＹｅｓの場合、ステップ４１２２で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、払出異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１２３で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出処理関連情報一時記憶手段３３１０に一時記憶されている過剰払出数を取得すると共に、当該過剰払出数を過剰払出累積カウンタ３２４１に加算する。次に、ステップ４１２４で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、過剰払出累積カウンタ３２４１のカウンタ値を参照し、当該カウント値が所定数（例えば、２５）以上であるか否かを判定する。ステップ４１２４でＹｅｓの場合、ステップ４１２５で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の過剰払出エラーフラグをオンにし、ステップ４１２６へ移行する。尚、ステップ４１２１又はステップ４１２４でＮｏの場合にも、ステップ４１２６へ移行する。尚、当該過剰払出エラー（過剰払出エラーフラグがオンである状態）は、電源の再投入によってのみ、解消されるよう構成されているが、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エラー解除スイッチの押下や、所定時間経過、等によって当該エラーが解消されるよう構成してもよい。

【０２０３】

次に、ステップ４１２６で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、過剰払出エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１２６でＹｅｓの場合、ステップ４１２９で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出関連エラー情報として過剰払出エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットし、次の処理（ステップ４１４０の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ４１２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１４０の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

【０２０４】

次に、図４０は、図３７のステップ４１４０のサブルーチンに係る、球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する球経路異常を検出した場合には、（１）賞球タンクＫＴ又は賞球払出ユニットＫＥ１０内に遊技球が存在していない（球切れ）異常が発生したか、又は賞球払出ユニットＫＥ１０内に存在する遊技球が少量である（球不足）異常が発生したかを調査すると共に、当該球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。また、（２）球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合に

は、賞球払出の払出間隔を延長することで、球切れ異常又は球不足異常が解消されるまでの待ち時間を作り出すことである。まず、ステップ４１４１で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、球経路異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、球経路異常検出フラグは、賞球払出制御基板ＫＨ側で予定されている所定個数の払出動作（単位払出動作）実行終了時であって、モータ駆動が正常に動作していると判断されている状況下において、当該払出が予定されている所定個数に満たない状況が検出された場合にオンとなるフラグである。ステップ４１４１でＹｅｓの場合、ステップ４１４２で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、球経路異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１４３で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、球切れ異常又は球不足異常の発生条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の発生条件には特に限定されないが、例えば、賞球タンクＫＴ又は賞球払出ユニットＫＥ１０内の所定の位置に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサで遊技球の存在を検出できない場合に球切れ異常が発生している条件とする例や、賞球払出ユニットＫＥ１０内のスプロケットＫＥ１０ｐの直上における球流路（本例では、２条の球流路が存在）の夫々に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサの何れかで遊技球の存在を検出できない場合に球不足異常が発生している条件とする例を挙げることができる。ステップ４１４３でＹｅｓの場合、ステップ４１４４で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の球経路エラーフラグをオンにする。そして、ステップ４１４６で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、払出関連エラー情報として球経路エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットし、ステップ４１５１へ移行する。尚、ステップ４１４１又はステップ４１４３でＮｏの場合にも、ステップ４１５１へ移行する。

【０２０５】

次に、ステップ４１５１で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、球経路エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１５１でＹｅｓの場合、ステップ４１５２で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、球切れ異常又は球不足異常の解消条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の解消条件には特に限定されず、前述の球切れ異常又は球不足異常の発生条件が未充足となった場合に当該異常が解消された条件とする例を挙げることができる。ステップ４１５２でＹｅｓの場合、ステップ４１５３で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の球経路エラーフラグをオフにする。そして、ステップ４１５５で、払出間隔延長制御手段３２５１は、通常動作時における励磁タイミング（例えば、３ｍｓ×８ステップ＝２４ｍｓに１個の速度で所定個数の払出動作を行うよう連続して励磁）や球通過待ち時間（例えば、５００ｍｓ）を設定し、次の処理（ステップ４１７０の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。他方、ステップ４１５２でＮｏの場合、ステップ４１５６で、払出間隔延長制御手段３２５１は、通常動作時と比較して相対的に球１個の払出速度が低速となるよう励磁タイミングや球通過待ち時間を変更し、次の処理（ステップ４１７０の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ４１５１でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１７０の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。ここで、当該変更する励磁タイミングには特に限定されないが、例えば、３ｍｓ×８ステップ＝２４ｍｓに１個の速度で球１個分の払出動作を実行した後、所定時間（例えば５秒）の待ち時間を設け、当該待ち時間経過後に、再度３ｍｓ×８ステップ＝２４ｍｓに１個の速度で払出動作を実行するよう励磁タイミングを変更する例を挙げることができる。また、当該変更する球通過待ち時間にも特に限定されない（例えば、５００ｍｓから３０秒へ変更）。

【０２０６】

次に、図４１は、図３７のステップ４１７０のサブルーチンに係る、払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、払出モー

タ（賞球払出ユニットＫＥ１０内のステッピングモータＫＥ１０ｍ）のリトライ動作への切替制御処理を実行することである。まず、ステップ４１７１で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、払出モータ異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ異常検出フラグは、球がみ等の外的要因により、モータ駆動が正常に動作していないと判断された場合にオンとなるフラグである。ステップ４１７１でＹｅｓの場合、ステップ４１７２で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内の払出モータ異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１７３で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の払出モータエラーフラグをオンにする。次に、ステップ４１７５で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出関連エラー情報として払出モータエラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットする。そして、ステップ４１７６で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のリトライ動作実行待機フラグをオンにして、ステップ４１７７へ移行する。尚、ステップ４１７１でＮｏの場合にも、ステップ４１７７へ移行する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、後述するモータエラーが発生した後の所定時間はリトライ動作を待機状態とし、当該所定時間内でのモータエラーの解消待ち時間を設けるためのフラグである。

【０２０７】

次に、ステップ４１７７で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出モータエラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１７７でＹｅｓの場合、ステップ４１７８で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、リトライ動作実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１７８でＹｅｓの場合、ステップ４１７９で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のリトライ動作実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ４１８０で、リトライ動作制御手段３２６１は、リトライ動作時における所定のステップ数を、ステップカウンター時記憶手段３３１３内のステップカウンタ値（ｎ）としてセットする。ここで、リトライ動作時における所定のステップ数には特に限定されないが、後述するリトライ動作時におけるロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓの確認タイミングと同数としておく例を挙げることができる。次に、ステップ４１８１で、リトライ動作制御手段３２６１は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４内の励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）として０をセットする。次に、ステップ４１８２で、リトライ動作制御手段３２６１は、ステッピングモータ動作に係るリトライ動作用の励磁方式（例えば、周知の１‐２相励磁方式）とリトライ動作用の１ステップの切替速度（例えば、６ｍｓ）を設定する。次に、ステップ４１８３で、リトライ動作制御手段３２６１は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値（例えば、５００ｍｓ）を、球通過待ちタイマ３３１５にセットする。次に、ステップ４１８４で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のリトライ動作実行中フラグをオンにする。そして、ステップ４１８５で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のモータ駆動中フラグをオンにして、次の処理（ステップ４１９０の要払出停止異常検出時エラー制御処理）に移行する。尚、ステップ４１７７又はステップ４１７８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１９０の要払出停止異常検出時エラー制御処理）に移行する。

【０２０８】

次に、図４２は、図３７のステップ４１９０のサブルーチンに係る、要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、当該賞球払出処理の続行に係る致命的な異常が解消されるまで賞球払出処理の続行を不能とすることである。ここで、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常とは、主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨ間の通信異常、カードユニットＲと賞球払出制御基板ＫＨ

間の通信異常、払出カウントセンサＫＥ１０ｓのセンサ異常、受け皿（上皿）満タン異常等が挙げられる。まず、ステップ４１９１‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出モータエラーフラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ４１９１‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９１‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、玉噛みエラー発生タイマ３２００ｔにエラー継続時間（例えば、１２０秒）をセットしてスタートさせ、ステップ４１９２‐１に移行する。他方、ステップ４１９１‐１でＮｏの場合、ステップ４１９１‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、玉噛みエラー発生タイマ３２００ｔを参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４１９１‐３でＹｅｓの場合、ステップ４１９１‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、払出モータエラーフラグをオフにし、ステップ４１９２‐１に移行する。他方、ステップ４１９１‐３でＮｏの場合にも、ステップ４１９２‐１に移行する。

【０２０９】

次に、ステップ４１９２‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、スイッチ未通過エラー検出フラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ４１９２‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９２‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、未通過エラー発生タイマ３２００ｔ２にエラー継続時間（例えば、１２０秒）をセットしてスタートさせ、ステップ４１９３‐１に移行する。他方、ステップ４１９２‐１でＮｏの場合、ステップ４１９２‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、未通過エラー発生タイマ３２００ｔ２を参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４１９２‐３でＹｅｓの場合、ステップ４１９２‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、スイッチ未通過エラーフラグをオフにし、ステップ４１９３‐１に移行する。他方、ステップ４１９２‐３でＮｏの場合にも、ステップ４１９３‐１に移行する。

【０２１０】

次に、ステップ４１９３‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラー解除スイッチＫＨ３ａが押下されたか否かを判定する。ステップ４１９３‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９３‐２～ステップ４１９３‐５で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、当該エラー解除スイッチＫＨ３ａの押下をエラー解除条件に含むエラーに係るフラグ（例えば、払出モータ動作エラーフラグ、払出動作未完了時遊技球検出フラグ、払出モータエラーフラグ、スイッチ未通過エラー検出フラグ）をオフにし、ステップ４１９４‐１に移行する。他方、ステップ４１９３‐１でＮｏの場合にも、ステップ４１９４‐１に移行する。

【０２１１】

次に、ステップ４１９４‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨ間の通信異常が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９４‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９４‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の通信エラーフラグをオンにして、ステップ４１９５‐１へ移行する。他方、ステップ４１９４‐１でＮｏの場合、ステップ４１９４‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の通信エラーフラグをオフにして、ステップ４１９５‐１へ移行する。

【０２１２】

次に、ステップ４１９５‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、払出カウントセンサＫＥ１０ｓのセンサ異常（例えば、カウントセンサからの入力が無い、又は、所定時間以上、入力値が一定である、等）が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９５‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９５‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の賞球装置エラーフラグをオ

ンにして、ステップ４１９６‐１へ移行する。他方、ステップ４１９５‐１でＮｏの場合、ステップ４１９５‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の賞球装置エラーフラグをオフにして、ステップ４１９６‐１へ移行する。

【０２１３】

次に、ステップ４１９６‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、受け皿（上皿）満タン異常が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９６‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９６‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の受け皿満タンエラーフラグをオンにする。次に、ステップ４１９６‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、副制御基板Ｓ側への、受け皿満タンコマンドを送信して、ステップ４１９７‐１へ移行する。他方、ステップ４１９６‐１でＮｏの場合、ステップ４１９６‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の受け皿満タンエラーフラグをオフにする。次に、ステップ４１９６‐５で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、副制御基板Ｓ側への、受け皿満タン解除コマンドを送信して、ステップ４１９７‐１へ移行する。

【０２１４】

次に、ステップ４１９７‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、カードユニットＲの接続異常が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９７‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９７‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内のＣＲユニット未接続エラーフラグをオンにして、ステップ４１９８‐１へ移行する。他方、ステップ４１９７‐１でＮｏの場合、ステップ４１９７‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内のＣＲユニット未接続エラーフラグをオフにして、ステップ４１９８‐１へ移行する。

【０２１５】

次に、ステップ４１９８‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出動作停止に係るエラーの一部（例えば、過剰払出エラー、賞球装置エラー、払出モータ動作エラー、払出動作未完了時遊技球検出、払出モータエラー、スイッチ未通過エラー）に関するすべてのフラグがオフであるか否かを判定する。

【０２１６】

ステップ４１９８‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９８‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、通信エラーフラグ、賞球装置エラーフラグ、受け皿満タンエラーフラグ、ＣＲユニット未接続エラーフラグの全てのエラーフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ４１９８‐２でＹｅｓの場合、ステップ４１９８‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、払出制御手段３３００における通常の払出動作を実行（即ち、後述するステップ４１９８‐４で払出動作を一時停止している場合において、当該払出動作を再開）し、次の処理（ステップ４２００の処理）に移行する。他方、ステップ４１９８‐１又はステップ４１９８‐２でＮｏの場合、ステップ４１９８‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、払出制御手段３３００における払出動作を強制的に一時停止し、次の処理（ステップ４２００の処理）に移行する。

【０２１７】

次に、図４３は、図３６のステップ４２００のサブルーチンに係る、賞球払出関連情報受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。ここで、当該フローの前半が主制御基板Ｍからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）であり、当該フローの後半が主制御基板Ｍへの情報送信処理である。そこで、前半の主制御基板Ｍからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）から説明すると、まず、ステップ４２０５で、メイン側受信制御手段３１１１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を

参照し、賞球払出中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出中フラグ」とは、払出制御側での賞球払出処理が実行中の場合（払出装置の払出モータが駆動動作中である場合や、球通過待ち時間・モータ休止時間中である場合）にオンになるフラグである。ステップ４２０５でＹｅｓの場合、ステップ４２１０で、メイン側受信制御手段３１１１は、メイン側受信情報一時記憶手段３１１１ａを参照し、賞球払出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ４２１０でＹｅｓの場合、ステップ４２１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、賞球払出開始許可フラグをオンにする。次に、ステップ４２２０で、払出制御手段３３００は、メイン側受信情報一時記憶手段３１１１ａに一時記憶されている賞球払出コマンド情報に基づき、今回払い出されるべき賞球払出数を導き、当該賞球払出数情報を払出カウンタ３３１２にセットし、次の処理（ステップ４２２５）に移行する。以上で、通常の賞球払出処理が実行される際の、賞球払出数のセット処理を終了する。尚、ステップ４２０５及びステップ４２１０でＮｏの場合にも次の処理（ステップ４２２５）に移行する。

【０２１８】

次に、主制御基板Ｍへの情報送信処理を説明すると、まず、ステップ４２２５で、送信制御手段３１２０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出関連エラー送信フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「払出関連エラー送信フラグ」とは、前述のような払出関連エラー｛払出モータ動作エラー、過剰払出エラー、球切れエラー、球不足エラー、払出モータエラー、払出停止エラー｝が発生した際にオンとなり、当該エラー報知が主制御基板Ｍ側になされた後にオフとなるフラグである。ステップ４２２５でＹｅｓの場合、ステップ４２３０で、エラー制御手段３２００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の払出関連エラー送信フラグをオフにする。そして、ステップ４２３５で、送信制御手段３１２０は、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットされた払出関連エラー情報を主制御基板Ｍ側に送信し、次の処理（ステップ４２４０）に移行する。尚、ステップ４２２５でＮｏの場合にも次の処理（ステップ４２４０）に移行する。

【０２１９】

次に、ステップ４２４０で、送信制御手段３１２０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、賞球払出完了フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出完了フラグ」とは、払出制御手段３３００により賞球払出が完了したと判定された場合にオンとなるフラグである。ステップ４２４０でＹｅｓの場合、ステップ４２４５で、送信制御手段３１２０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、賞球払出完了フラグをオフにする。そして、ステップ４２５０で、送信制御手段３１２０は、主制御基板Ｍ側に対して賞球払出が完了した旨の情報を送信し、次の処理｛ステップ４３００の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）｝に移行する。尚、ステップ４２４０でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ４３００の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）｝に移行する。以上で、賞球払出完了情報送信処理を終了する。

【０２２０】

次に、図４４は、図３６のステップ４３００のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、次のステップ４４００のモータ駆動処理を実行する前段階の処理であり、主制御基板Ｍ側からの賞球払出コマンドを受信したことを受けてモータ駆動のステップ数等をセットする処理である。まず、ステップ４３０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、賞球払出開始許可フラグ（図４３のステップ４２１５参照）がオンであるか否かを判定する。ステップ４３０５でＹｅｓの場合、ステップ４３１０及びステップ４３１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出中フラグをオンにすると共に賞球払出開始許可フラグをオフにする。

【０２２１】

次に、ステップ４３２０で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２にセット

されている賞球払出個数が所定個数（例えば３個）以上であるか否かを判定する。ステップ４３２０でＹｅｓの場合、ステップ４３２５で、払出制御手段３３００は、所定個数分払い出されるよう、ステップカウンター時記憶手段３３１３にカウンタ値（ｎ）を一時記憶し、ステップ４３３２に移行する。ここで一時記憶されるカウンタ値（ｎ）は、ステッピングモータのステップ数である。他方、ステップ４３２０でＮｏの場合、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２にセットされている賞球払出個数が払い出されるよう、ステップカウンター時記憶手段３３１３にカウンタ値（ｎ）を一時記憶し、ステップ４３３２に移行する。

【０２２２】

次に、ステップ４３３２で、払出制御手段３３００は、今回の単位払出動作における払出予定個数（即ち、ステップ４３２５又はステップ４３３０で予定している払出個数）を、単位払出カウンタ３３１７にセットする。次に、ステップ４３３５で、払出制御手段３３００は、励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）として０をセットする。ここで、励磁ステータ位置特定カウンタは、ステータに対するロータの相対位置を示したものであり、「０」が払出待機（停止）時におけるデフォルト位置に相当する。次に、ステップ４３３７で、払出制御手段３３００は、ステッピングモータ動作に係る通常動作用の励磁方式（例えば、周知の２‐２相励磁方式）と通常動作用の１ステップの切替速度（例えば、３ｍｓ）を設定する。次に、ステップ４３３８で、払出制御手段３３００は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値（例えば、５００ｍｓ）を、球通過待ちタイマ３３１５にセットする。次に、ステップ４３３９で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにする。ここで、リトライ動作実行中フラグとは、前述のようにステッピングモータ動作に係るリトライ動作を実行中においてオンとなるフラグである。そして、ステップ４３４０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、モータ駆動中フラグをオンにし、次の処理｛ステップ４４００の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）｝に移行する。

【０２２３】

他方、ステップ４３０５でＮｏの場合、ステップ４３４５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４３４５でＹｅｓの場合には、既にモータが駆動されているので、次の処理｛ステップ４４００の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）｝に移行する。

【０２２４】

他方、ステップ４３４５でＮｏの場合には、ステップ４３５０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、賞球払出継続フラグとは、単位払出動作における所定ステップ数分のステッピングモータ動作後であって、球通過待ち時間・モータ休止時間経過時において、賞球払出動作を継続すべき場合（詳細な条件については後述する）にオンとなるフラグである。ステップ４３５０でＹｅｓの場合には、次の処理｛ステップ４４００の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）｝に移行する。

【０２２５】

他方、ステップ４３５０でＮｏの場合には、ステップ４３５２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出継続フラグをオフにする。そして、ステップ４３５４で、払出制御手段３３００は、単位払出カウンタ３３１７を参照し、当該カウンタ値が０超過であるか否か（即ち、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったか否か）を判定する。ステップ４３５４でＹｅｓの場合、ステップ４３５６で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、球経路異常検出フラグをオンにして、ステップ４３２０へ移行する。他方、ステップ４３５４でＮｏの場合には、ステップ４３５６を実行することなくステップ４３２０へ移行する。即ち、賞球払出継続フラグがオンである場合には、主制御基板Ｍ

側からの賞球払出コマンドの受信を契機とすることなく、再度モータ駆動のステップ数等をセットする処理を実行すると共に、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったと判定された場合には、球切れエラー又は球不足エラーの要因となる異常発生が検出されることとなる。

【０２２６】

次に、図４５は、図３６のステップ４４００のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ４３００）で予定されているすべてのモータの駆動終了を実行し、或いは、予定されているすべての賞球払出が実行された際の終了処理である。ここで、ステップ４４０２～ステップ４４１９にかけてモータ駆動終了処理を実行し、ステップ４４２０～ステップ４４２５にかけて遊技球検知処理を実行し、ステップ４４３０～ステップ４４６２にかけて賞球払出終了処理を実行する。

【０２２７】

はじめに、モータ駆動終了処理から説明すると、まず、ステップ４４０２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、賞球払出中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４０２でＹｅｓの場合、ステップ４４０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４０５でＹｅｓの場合、ステップ４４１０で、払出制御手段３３００は、ステップカウンター時記憶手段３３１３内のカウンタ値（ｎ）を参照し、カウンタ値が０であるか否か、即ち、図４４のステップ４３２５又はステップ４３３０でセットした今回の単位払出動作におけるステップ数がすべて実行されたか否かを判定する。ステップ４４１０でＹｅｓの場合、ステップ４４１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、モータ駆動中フラグをオフにする。次に、ステップ４４１６で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、リトライ動作実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４１６でＹｅｓの場合、ステップ４４１７で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにして、ステップ４４１８へ移行する。他方、ステップ４４１６でＮｏの場合には、ステップ４４１８へ移行する。次に、ステップ４４１８で、払出制御手段３３００は、ステッピングモータの休止状態を維持（本例では、励磁出力を下げた上で、現在の励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）に継続励磁）する。次に、ステップ４４１９で、払出制御手段３３００は、球通過待ちタイマ３３１５をスタートさせ、ステップ４４２０に移行する。尚、ステップ４４０５又はステップ４４１０でＮｏの場合にもステップ４４２０に移行する。以上で、モータ駆動終了処理を終了する。

【０２２８】

次に、遊技球検出処理を説明すると、まず、ステップ４４２０で、払出制御手段３３００は、払出カウントセンサＫＥ１０ｓから遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ４４２０でＹｅｓの場合、ステップ４４２２で、払出制御手段３３００は、単位払出カウンタ３３１７に一時記憶されているカウンタ値を１減算する。次に、ステップ４４２５で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２に一時記憶されているカウンタ値を１減算し、ステップ４４３０に移行する。尚、ステップ４４２０でＮｏの場合にもステップ４４３０に移行する。ここで、本例では、払出カウンタ３３１２の値を、入球を検知する毎に１減算（デクリメント）するよう構成しているが、これには限定されず、複数の遊技球の入球を検出している場合には、当該入球数分の値を減算し得るよう構成してもよい。以上で、遊技球検出時処理を終了する。

【０２２９】

次に、賞球払出終了処理を説明すると、まず、ステップ４４３０で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２を参照し、カウント値が０以下であるか否かを判定する。ステップ４４３０でＹｅｓの場合、ステップ４４３１で、払出制御手段３３００は、払出

状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグエリアを参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４３１でＹｅｓの場合（即ち、当該払出に係るモータの駆動が終了していないにも拘わらず、当該払出に係る遊技球数分の遊技球がセンサに検知された場合）、ステップ４４３２で、払出制御手段３３００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、払出未完了時遊技球検出フラグをオンにし、ステップ４４３５に移行する。他方、ステップ４４３１でＮｏの場合にも、ステップ４４３５に移行する。

【０２３０】

次に、ステップ４４３５及びステップ４４４０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出中フラグをオフにすると共に賞球払出完了フラグをオンにする。次に、ステップ４４４１で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２を参照し、カウント値が０未満であるか否かを判定する。ステップ４４４１でＹｅｓの場合、ステップ４４４２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内の払出異常検出フラグをオンにする。次に、ステップ４４４３で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２を参照し、当該カウント値に基づき過剰払出数（例えば、カウンタ値が「－３」であれば、過剰払出数は「３」）を払出処理関連情報一時記憶手段３３１０に一時記憶し、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝に移行する。尚、ステップ４４４１でＮｏの場合（即ち、払出カウンタ３３１２のカウント値が０であり、所定の払出個数分が正常に払出された場合）にも、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝に移行する。尚、本例では、払出カウンタ３３１２の値が０以下となった時点で、過剰払出の検出を行っているが、これには限定されず、例えば、払出に係るモータの駆動が終了してから所定時間（例えば、当該駆動によって払い出された遊技球が払出カウントセンサＫＥ１０ｓによって検出されるまでに十分な検出待機時間）が経過した時点で、過剰払出の検出（払出カウンタ３３１２の値が０未満であるか否かの判定）を実行し得るよう構成してもよい（即ち、過剰払出とは、払出予定である遊技球数を超過した個数分の遊技球が払出されたという不測の事態が発生したことを意味し、設計上は極めて発生し難いこの不測の事態が発生したということは、払出機構のいずれかにて不具合が生じているか、払出動作を行っている最中に不正行為が行われた可能性が高いことを意味している）。

【０２３１】

他方、ステップ４４３０でＮｏの場合、ステップ４４４５で、払出制御手段３３００は、球通過待ちタイマ３３１５のタイマ値を参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４４４５でＹｅｓの場合、ステップ４４４６で、払出制御手段３３００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、スイッチ未通過エラー検出フラグをオンにする（尚、本例では、払出動作終了後、所定時間の球通過待ち時間を経過しても、当該払出動作に係る遊技球数分の遊技球が検出されなかった場合、即座にスイッチ未通過エラーが発生したと判定しているが、これには限定されず、当該事象が複数回発生した場合に、スイッチ未通過エラーが発生したと判定するよう構成してもよい）。

【０２３２】

次に、ステップ４４４７で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、前述のようにモータ駆動中においてモータエラーが発生した場合にオンとなるフラグである。ステップ４４４７でＹｅｓの場合、ステップ４４５０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出継続フラグをオンにし、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。他方、ステップ４４４７でＮｏの場合、ステップ４４６０及びステップ４４６２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグをオフにすると共に、リトライ動作実行許可フラグをオンにし、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。尚、ステップ４４４５でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ２４００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。

【０２３３】
ここで、ステップ４４０２でＮｏの場合（即ち、賞球払出処理が実行中でない場合）には、ステップ４４７０で、払出制御手段３３００は、払出カウントセンサＫＥ１０ｓから遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ４４７０でＹｅｓの場合、ステップ４４７２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内の払出モータ動作異常検出フラグをオンにして、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。尚、ステップ４４７０でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。
【０２３４】
次に、図４６は、図３６のステップ４５００のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ４４００）でセットされたステップ数に基づき、実際にモータ駆動を実行する処理である。まず、ステップ４５０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。尚、モータ駆動中フラグは、ステップカウンター時記憶手段３３１３に所定のステップカウンタ数がセットされた際にオンとなるフラグであり（図４４のステップ４３４０参照）、当該所定のステップカウンタ数と対応した励磁がすべて実行された際にオフとなるフラグである。ここで、ステップ４５０５でＹｅｓの場合、ステップ４５１０で、払出制御手段３３００は、ステップカウンター時記憶手段３３１３のステップカウンタ値（ｎ）を１減算する。次に、ステップ４５２０で、払出制御手段３３００は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４における励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）を更新（１インクリメント）する。次に、ステップ４５２５で、払出制御手段３３００は、所定の励磁方式と切替速度に基づき、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４における励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）に対応したステータを励磁する。
【０２３５】
次に、ステップ４５３０で、払出制御手段３３００は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４内のカウンタ値（ｊ）が、ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓの確認タイミングであるか否かを判定する。ここで、ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓの確認とは、モータ動作に係る異常動作（球がみ等による脱調現象）が発生しているか否かを確認する目的で行われるものである。ステップ４５３０でＹｅｓの場合、ステップ４５５０で、払出制御手段３３００は、ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓからの検知信号の有無を参照する。そして、ステップ４５５５で、エラー制御手段３２００は、ステップ４５５０での検知信号の有無に基づき、ロータが正しく回転していないか否か、即ち、モータエラーが発生しているか否かを判定する。ステップ４５５５でＹｅｓの場合、ステップ４５６０で、エラー制御手段３２００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１におけるモータ位置異常フラグをオンにし、次の処理（ステップ４６００のモータエラー時処理）に移行する。尚、ステップ４５３０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４６００のモータエラー時処理）に移行し、ステップ４５５５でＮｏの場合には、ステップ４５６５で、エラー制御手段３２００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１におけるモータエラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ４６００のモータエラー時処理）に移行する。
【０２３６】
次に、図４７は、図３６のステップ４６００のサブルーチンに係る、モータエラー時処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、モータエラーを検出した際には、モータ駆動を休止状態へと強制的に移行することである。まず、ステップ４６０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、モータ位置異常フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、図４６のステップ４５６０に示すように、所定の検知タイミングにてモータが所定の回転位置に存在するか否かを検知した上、当該所定の回転位置に存在しない場合には脱調等をしたと判定し、このモータ位置異常フラグはオンとなる。ステップ４６０５でＹｅｓの場合、ステップ４６１０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、モータ位置異常フラ

グをオフにする。次に、ステップ４６１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を内の払出モータ異常検出フラグをオンにする。そして、ステップ４６２０で、エラー制御手段３２００は、ステップカウンター時記憶手段３３１３におけるステップカウンタ値（ｎ）をクリアして、次の処理（ステップ４１００の異常検出時エラー制御処理）に移行する。これは、モータエラー発生により、今回セットしたステップ数を実行しなくなったためであり、当該カウント値のクリア実行後は、モータ駆動が休止状態へと移行することとなる（図４５のステップ４４１０及びステップ４４１５参照）。尚、ステップ４６０５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１００の異常検出時エラー制御処理）に移行する。

【０２３７】

次に、図４８～図５４を参照して、サブメイン制御部ＳＭ側で実行される制御処理を説明する。まず、図４８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。ここで、同図（ｄ）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部ＳＭ側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ２００２で、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵＳＣは、メイン側（主制御基板Ｍ側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、ＲＡＭクリア情報を受信した場合→副制御基板Ｓ側のＲＡＭを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報を副制御基板Ｓ側のＲＡＭに再セット）。その後、サブメイン制御部ＳＭの繰り返し処理ルーチンである（ｆ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｆ）が実行された場合、同図（ｆ）の処理に示されるように、まず、ステップ２１００‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する指示画像表示制御処理を実行する。次に、ステップ２４００‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ２７００‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ２８００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９９９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部ＳＳ側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【０２３８】

以上のように、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵＳＣは、リセット後、サブメイン側ルーチン（Ｓ２１００‐１～Ｓ２９９９）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｅ）の処理は、サブメイン制御部ＳＭの割り込み時の処理であり、前述した主制御基板ＭにおけるＳＴＢ信号線からの信号がサブメイン制御部ＳＭのＣＰＵの一端子（本例では、ＮＭＩ端子）に接続されていた場合における処理フロー（ｅ）である。即ち、サブメイン制御部ＳＭにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合（ＳＴＢ信号線がオンとなった場合）、ステップ２００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ２００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部ＳＭ側のＲＡＭ領域に、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【０２３９】

次に、図４９は、図４８におけるステップ２１００‐１のサブルーチンに係る、指示画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２１０２‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技の実行中ではないか否かを判定する。ステップ２１０２‐１でＹｅｓの場合、ステップ２１０４‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の遊技状態が非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２１０４‐１でＹｅｓの場合、ステップ２１０８‐１の処理に移行する。他方、ステップ２１０２‐１又はステップ２１０４‐１でＮｏの場合、ステップ２１０６‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、左打ち指示カウンタＨＳｃ（右打ちを実行した場合に入球し易い入球口への入球を計測するカウ

ンタであり、カウンタ値が所定値に到達することにより、左打ちにて遊技を進行するべき状況にて左打ちが実行されていないと判定し、左打ち指示画像を表示することとなる）のカウンタ値をゼロクリアし、ステップ２１１６‐１の処理に移行する。

【０２４０】

次に、ステップ２１０８‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から補助遊技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１０８‐１でＹｅｓの場合、ステップ２１１０‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、左打ち指示カウンタＨＳｃのカウンタ値に１を加算する。次に、ステップ２１１２‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、左打ち指示カウンタ値は所定値（本例では、３）に到達したか否かを判定する。ステップ２１１２‐１でＹｅｓの場合、ステップ２１１４‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、左打ち指示画像を所定時間（例えば、５秒）表示するコマンドをセットする。次に、ステップ２１１５‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、左打ち指示カウンタＨＳｃのカウンタ値をゼロクリアし、ステップ２１１６‐１の処理に移行する。他方、ステップ２１０８‐１又はステップ２１１２‐１でＮｏの場合にもステップ２１１６‐１の処理に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、最上段は、左打ち指示画像のイメージ図である。左打ち指示画像は演出表示装置ＳＧにて表示される左打ちの実行を遊技者に促す画像であり、左打ちを実行するべき遊技の状況である、特別遊技が実行されていない且つ非時間短縮遊技状態にて、右打ちを実行していると判定した場合（補助遊技始動口Ｈ１０に３球入球した場合）に所定時間（５秒）左打ち指示画像を表示するよう構成されている。尚、補助遊技始動口Ｈ１０に入球した場合には左打ち指示カウンタＨＳｃのカウンタ値に１加算するが、右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合には左打ち指示カウンタＨＳｃのカウンタ値は増減しないよう構成されている。

【０２４１】

次に、ステップ２１１６‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技の実行中であるか否かを判定する。ステップ２１１６‐１でＹｅｓの場合、ステップ２１２２‐１の処理に移行する。他方、ステップ２１１６‐１でＮｏの場合、ステップ２１１８‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の遊技状態は非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２１１８‐１でＹｅｓの場合、ステップ２１２０‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右打ち指示カウンタＭＳｃ（左打ちを実行した場合に入球し易い入球口への入球を計測するカウンタであり、カウンタ値が所定値に到達することにより、右打ちにて遊技を進行するべき状況にて右打ちが実行されていないと判定し、右打ち指示画像を表示することとなる）のカウンタ値をゼロクリアにし、次の処理（ステップ２４００‐１の処理）に移行する。他方、ステップ２１１８‐１でＮｏの場合、ステップ２１２２‐１の処理に移行する。

【０２４２】

次に、ステップ２１２２‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から第１主遊技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１２２‐１でＹｅｓの場合、ステップ２１２４‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右打ち指示カウンタＭＳｃのカウンタ値に１を加算する。次に、ステップ２１２６‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右打ち指示カウンタ値は所定値（本例では、３）に到達したか否かを判定する。ステップ２１２６‐１でＹｅｓの場合、ステップ２１２８‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右打ち指示画像を所定時間（例えば、５秒）表示するコマンドをセットする。次に、ステップ２１２９‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右打ち指示カウンタＭＳｃのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理（ステップ２４００‐１の処理）に移行する。尚、ステップ２１２２‐１及びステップ２１２６‐１でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００‐１の処理）に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、２段目は、右打ち指示画像のイメージ図である。右打ち指示画像は演出表示装置ＳＧにて表示される右打ちの実行を遊技者に促す画像であり、右打ちを実行するべき遊技の状況である、特別遊技の実行中又は時間短縮遊技状態にて、左打ちを実行していると判定した場合（第１主遊技始動口Ａ１０に３球入球した場合）に所定時間（５秒）右打ち指

示画像を表示するよう構成されている。尚、最下段は、時短中右打ち画像のイメージ図であり、時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行するため、時間短縮遊技状態においては時短中右打ち画像が表示され続けることとなる（特別遊技の実行中も表示され続ける）。尚、時短中右打ち画像と右打ち指示画像との演出表示装置ＳＧ上の表示領域は、重複しないよう構成されており、表示領域の大きさは、時短中右打ち画像よりも右打ち指示画像の方が大きくなっている（左打ち指示や右打ち指示画像は、警告を目的としているため、相対的に大きい表示領域にて表示している）。

【０２４３】

このように、本実施形態においては、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０を通過すると、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、通過回数をカウントすると共に、通過回数が所定値（本例では、３球）に到達すると、左打ち指示画像（例えば、「左打ち」と表示）を表示するように構成されている。また、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が右一般入賞口Ｐ２０を通過すると、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、通過回数をカウントせず、右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を表示しないように構成されている。また、例えば、特別遊技中又は時間短縮遊技状態に左打ちをしている場合、遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０に入球すると、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、入球回数をカウントし、入球回数が所定値（本例では、３球）に到達すると、右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を表示するように構成されている。尚、本実施形態においては、左打ち指示画像（例えば、「左打ち」という画像）又は右打ち指示画像（例えば、「右打ち」という画像）を、発射指示演出と称することがある。このように構成することにより、左打ちを実行するべき遊技の状況（特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態）において、遊技者が誤って右打ちを実行してしまった場合に、補助遊技始動口Ｈ１０を通過した遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球することにより、遊技球１球の発射によって右打ち指示カウンタＭＳｃのカウンタ値が２増加してしまい、故意でない右打ちにも拘らず、左打ち指示画像が頻繁に表示されてしまうような本来意図していない頻度での注意喚起に関する表示を実行することを防止することができることとなる。尚、本例においては、左打ちカウンタ値が所定値（本例では、３）の倍数に到達する毎に左打ち指示画像を表示し得る｛右打ちカウンタ値が所定値（本例では、３）の倍数に到達する毎に右打ち指示画像を表示し得る｝よう構成したが、これには限定されず、左打ちカウンタ値が所定値（本例では、３）に到達した際に左打ち指示画像を表示し｛右打ちカウンタ値が所定値（本例では、３）に到達した際に右打ち指示画像を表示し｝、所定値（本例では、３）の２倍や３倍のカウンタ値となった場合には新たに左打ち指示画像（右打ち指示画像）を表示しないよう構成してもよい。また、左打ち指示画像（右打ち指示画像）は表示開始から所定時間（本例では、５秒）で消去するよう構成したが、これには限定されず、左打ち指示画像（右打ち指示画像）が表示された後、左打ち（右打ち）を実行したと判定した場合（例えば、左打ちを実行したと判定する場合は、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球した場合、等であり、右打ちを実行したと判定する場合は、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球した場合、等である）又は遊技状態が移行した場合に、左打ち指示画像（右打ち指示画像）を消去するよう構成してもよい。

【０２４４】

ここで、「左打ち指示画像」を表示すべき状況においては、右側領域と左側領域の双方に打球が分散発射され、偶発的に遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０を通過している場合も考えられる。このため、所定期間内に遊技領域左側に配設された第１主遊技始動口Ａ１０や左一般入賞口Ｐ１０に入賞した場合、換言すると、所定期間内に左打ちにて遊技を実行していると判定可能な場合には、前記所定値を変化させ（減算し）、或いは初期化して、左打ち指示画像を報知するまでの期間を延長させたり、報知方法（報知態様）を変化させる（例えば、音声報知は行わない、小さい表示による警告に変更する）等の処理を実行してもよい。尚、「右打ち指示画像」を表示する際についても同様の処理を実行してもよいが、「右打ち指示画像」を表示し得る遊技状態では、左打ちを行うことが著しく遊技者に不

利益を与える仕様の場合もあり、このような仕様の場合には、「右打ち指示画像」を表示する場合には報知するまでの期間を延長させたり、報知方法（報知態様）を変化させる処理を行わないことが望ましい。

【０２４５】

次に、図５０は、図４８におけるステップ２４００‐１のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ２４０２‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ２４０２‐１でＹｅｓの場合、ステップ２４０４‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図保留カウンタ値（本例では、第１主遊技用が最大４個、第２主遊技用が最大４個）に「１」を加算する。次に、ステップ２４０６‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から送信された保留情報（乱数値等）を、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶し、ステップ２４１８‐１に移行する。

【０２４６】

他方、ステップ２４０２‐１でＮｏの場合、ステップ２４１０‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４１０‐１でＹｅｓの場合、ステップ２４１２‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図保留カウンタ値から「１」を減算する。次に、ステップ２４１４‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に関わる保留情報（乱数値等）を、副制御基板ＳのＲＡＭ領域から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ２４１６‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ２４１８‐１に移行する。尚、ステップ２４１０‐１でＮｏの場合にもステップ２４１８に移行する。

【０２４７】

次に、ステップ２４１８‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、演出表示装置ＳＧ上にて、装図保留カウンタ値と同数の保留表示画像を点灯表示し、次の処理（ステップ２７００‐１の処理）に移行する。

【０２４８】

次に、図５１は、図４８におけるステップ２７００‐１のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２７０２‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７０２‐１でＹｅｓの場合、ステップ２７０４‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ２７０６‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルとを参照して、装飾図柄の停止図柄｛例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「７・７・７」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「１・３・５」等のバラケ目｝及び変動態様を決定し副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶する。

【０２４９】

次に、ステップ２７１２‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行する。尚、ステップ２７０２‐１でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行する。

【０２５０】

次に、図５２は、図４８におけるステップ２８００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２８０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８０２でＹｅｓの場合、ステップ２８０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ２８０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ２８０９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔをスタートし、ステップ２８１０に移行する。尚、ステップ２８０２

でＮｏの場合にも、ステップ２８１０に移行する。

【０２５１】

次に、ステップ２８１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８１０でＹｅｓの場合、ステップ２８１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔのタイマ値を確認する。次に、ステップ２８１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２８１２でＹｅｓの場合、ステップ２８１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上にて装飾図柄の変動を表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。

【０２５２】

他方、ステップ２８１２でＮｏの場合、ステップ２８１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ２８１６でＹｅｓの場合、ステップ２８１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上にて装飾図柄の停止表示（仮停止表示）を表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。

【０２５３】

他方、ステップ２８１６でＮｏの場合、ステップ２８２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２８２４でＹｅｓの場合、ステップ２８２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示を演出表示装置ＳＧに表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。尚、ステップ２８２４でＮｏの場合にも、ステップ２８３２に移行する。

【０２５４】

次に、ステップ２８３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、主制御基板Ｍ側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ２８３２でＹｅｓの場合、ステップ２８３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧにて装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２８３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ２８３８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２８１０又はステップ２８３２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【０２５５】

次に、図５３は、図４８におけるステップ２９００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２９０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２９０２でＹｅｓの場合、ステップ２９０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９０４でＹｅｓの場合、ステップ２９１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ２９１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ２９２０に移行する。尚、ステップ２９０２でＮｏの場合にも、ステップ２９２０に移行する。

【０２５６】

次に、ステップ２９２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置ＳＧ上にてラウンド数と入賞個数と賞球数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）コマンドをセットする。次に、ステップ３０５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する特別遊技中演出表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９２６でＹｅｓの場合、ステップ２９２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で、大当り終了表示をするコマンドをセットする（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ２９２９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、入球数カウンタＮＫｃ（特別遊技中における右一般入賞口Ｐ２０への入球数を計測するカウンタ）をゼロクリアする。次に、ステップ２９３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ２９０４又はステップ２９２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【０２５７】

次に、図５４は、図５３におけるステップ３０５０のサブルーチンに係る、特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３０５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から右一般入賞口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ３０５２でＹｅｓの場合、ステップ３０５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右一般入賞口入球演出（特別遊技の実行中に右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入球した際に演出表示装置ＳＧにて表示される演出であり、例えば、「＋２ＧＥＴ！」と表示）を表示し、且つ、賞球数に所定数（本例では、２球）を加算して表示するコマンドをセットする。ここで、本実施形態においては、右一般入賞口Ｐ２０は第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０よりも上流に配置されているため、特別遊技の実行中に第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０に向けて発射した遊技球（右打ちにて発射した遊技球）は第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０に入球する前に右一般入賞口Ｐ２０に入球し得ることとなる。このように構成することにより、特別遊技の実行中に第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０に入球することにより獲得できる賞球数に加えて右一般入賞口Ｐ２０に入球することにより更に遊技球を獲得することができ、特別遊技の実行にて獲得可能な遊技球数を増加させることができる。

【０２５８】

次に、ステップ３０５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、入球数カウンタＮＫｃのカウンタ値に１を加算し、ステップ３０５８の処理に移行する。尚、ステップ３０５２でＮｏの場合にも、ステップ３０５８の処理に移行する。次に、ステップ３０５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、入球数カウンタＮＫｃのカウンタ値は所定値（本例では、５球）に到達したか否かを判定する。ステップ３０５８でＹｅｓの場合、ステップ３０６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブル（図５５参照）を参照し、停止中の大当り図柄に基づいて点灯態様を決定し、決定した点灯態様にて右一般入賞口用ランプＬＰ１０を点灯し、次の処理（ステップ２９２６の処理）に移行する。尚、ステップ３０５８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９２６の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、特別遊技中に、遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合に、右一般入賞口入球演出を演出表示装置ＳＧ上に表示（例えば、「＋２ＧＥＴ！」）し得るよう構成されており、遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に所定値（本例では、５球）入球すると、停止中の大当り図柄に基づいた点灯態様で右一般入賞口用ランプＬＰ１０を点灯させるように構成されている。尚、遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合に実行する右一般入賞口入球演出は、演出表示装置ＳＧ上に表示するだけでなく、スピーカＤ２４からの音声によって、「ＧＥＴ！」と出力するように構成してもよいし、画面上に「＋２ＧＥＴ！」と表示すると同時に音声でも「ＧＥＴ！」と出力するように構成してもよい。また、スピーカＤ２４からの音声の音量を複数段階設けて、音量の大きさにより特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度を示唆し得るよう構成してもよ

い（音量が大の場合には音量が小の場合よりも確率変動遊技状態への移行期待度が高い、或いは本来出力されるべき音声である「ＧＥＴ！」が出力されない（出力自体を行わない／無音で出力する）と確率変動遊技状態への移行期待度が相対的に高い等）。

【０２５９】

次に、図５５は、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。同図においては、停止中の大当り図柄が確率変動遊技状態に移行することとなる確変大当り図柄（本例では、５Ａ、７Ａ、５Ｂ、７Ｂ）である場合に参照される確変大当り図柄停止時テーブルと、停止中の大当り図柄が非確率変動遊技状態に移行することとなる非確変大当り図柄（本例では、４Ａ、４Ｂ）である場合に参照される非確変大当り図柄停止時テーブルとから構成される。右一般入賞口用ランプＬＰ１０の点灯態様としては、「白色」、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の５種類の表示態様を有しており、大当り終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「白色→青色→緑色→赤色→虹色」となっている。尚、「虹色」は大当り終了後に非確率変動遊技状態に移行する場合には点灯態様として選択されないため、右一般入賞口用ランプＬＰ１０が虹色にて点灯した場合には、大当り終了後には確率変動遊技状態に移行することが略確定的となる。尚、右一般入賞口用ランプＬＰ１０の点灯態様はあくまで一例であり種類数を増やしたり、置数の振分を変更しても問題ない。また、大当り中に所定数以上の遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合に、大当りの終了タイミングにて右一般入賞口用ランプＬＰ１０が点灯するよう構成してもよいし、１回の大当り中に複数回右一般入賞口用ランプＬＰ１０が点灯し得るよう構成してもよい。更には、同じ点灯態様でも点灯態様の移行タイミングによって確率変動遊技状態への移行期待度を異ならせる、具体的には、同じ「赤」の態様でも後のタイミングで「赤」の態様に変化したほうが先のタイミングで「赤」の態様で変化している場合より確率変動遊技状態への移行期待度が高くなるよう設定（例えば、置数の振分をそのように設定）してもよく、このように構成することで、最初に態様が変化せず「白」のままだったとしても後から「赤」に変化すれば最初の変化態様が「赤」であった場合より期待度が高くなるため、継続して期待感を付与することができる。無論、逆に、早いタイミングで変化したほうが、信頼度が高いように設定することもでき、この場合には、早いタイミングでの変化をより大きく期待させることも可能である。

【０２６０】

次に、図５６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第１（第２）大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図である。

【０２６１】

同図に示すように、本実施形態においては、右一般入賞口Ｐ２０は、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）よりも上流側に設置されている。ここで、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）が開放している場合においては、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出された遊技球は、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球する場合の方が右一般入賞口Ｐ２０に入球する場合よりも相対的に多くなるよう構成されている。

【０２６２】

まず、同図左に示すように、特別遊技の実行中に右打ちを実行し、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出された遊技球が、遊技盤Ｄ３５上に備えられた遊技釘の間を流下し、開放状態である第１大入賞口Ｃ１０へ入球する。尚、第１大入賞口Ｃ１０へ入球すると、賞球数（本例では、１３球）が払出される。

【０２６３】

また、同図右に示すように、例えば、特別遊技の実行中に、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出された遊技球が、遊技盤Ｄ３５上に備えられた遊技釘にぶつかり、方向を変えて転動することによって右一般入賞口Ｐ２０へ入球する。尚、右一般入賞口Ｐ２０へ入球すると、賞球数（本例では、２球）が払出される。このように、右一般入賞口Ｐ２０を第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０よりも上流に配置することにより、特別遊技の実行中に第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０への入球を狙って右打ちにて遊技を進

行した場合に、当該右打ちにて発射した遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球し得ることによって特別遊技にて獲得可能な遊技球数を増加させることができることとなる。尚、右一般入賞口Ｐ２０の近傍に備えられた遊技釘の代りに（樹脂などで成型された）成形物を設けることにより、右一般入賞口Ｐ２０への入球容易性を調整するよう構成してもよい。

【０２６４】

以上のように構成することにより、本実施形態の係るぱちんこ遊技機においては、特別遊技の実行中に、右打ちにて発射した遊技球が、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出される際、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）への入球容易性を担保しつつ、遊技球の転動方向によっては、遊技球が右一般入賞口Ｐ２０にも入球される。即ち、遊技球が第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）へ入球する前に、右一般入賞口Ｐ２０にも入球し得る構成としている。このため、特別遊技の実行期間における遊技者の獲得遊技球数が増加することとなる。よって、遊技者は、右一般入賞口Ｐ２０への入球への関心が増すこととなり、結果、特別遊技の興趣性が高まることになる。更に、特別遊技中に右一般入賞口Ｐ２０に所定数（本例では、５球）入球することにより、右一般入賞口用ランプＬＰ１０が点灯し、右一般入賞口用ランプＬＰ１０の点灯態様によって、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度を示唆し得るよう構成した。このように構成することによって、例えば、特別遊技の実行中に右一般入賞口Ｐ２０に複数球遊技球が入球し、その後右一般入賞口用ランプＬＰ１０が「虹色」にて点灯した場合には、遊技者は特別遊技によって獲得した遊技球が多くなったことと、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとの２つの高利益となる事象に歓喜することとなり、興趣性の高い遊技機を提供することができることとなる。

【０２６５】

尚、本実施形態においては、補助遊技始動口Ｈ１０と右一般入賞口Ｐ２０との配置関係を、図１に例示するように、右一般入賞口Ｐ２０を補助遊技始動口Ｈ１０の下流側に配置する構成とした。これにより、遊技球１球で、２つの補助遊技乱数を取得するように構成することが可能となる。尚、右一般入賞口Ｐ２０を補助遊技始動口Ｈ１０の上流側に配置する構成としてもよい。そのように構成することにより、遊技球１球で１つの補助遊技乱数を取得するように構成することが可能となる。

【０２６６】

また、本実施形態においては、右一般入賞口用ランプＬＰ１０は、右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入球した場合、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルを参照し、停止中の大当り図柄に基づいて点灯態様を決定するように構成したが、液晶やＬＥＤ等の色の違いだけでなく、停止中の大当り図柄が確変大当り図柄であるか非確変大当り図柄であるかに基づいて演出表示装置ＳＧに表示する表示態様を決定するように構成してもよい。例えば、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「チャンス→アツイ！→ゲキアツ！！」のように文字の種類によって期待度を示唆してもよいし、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「チャンス（小）→アツイ！（中）→ゲキアツ！！（大）」のように、文字の種類と文字の大きさ（表示領域の大きさ）によって期待度を示唆してもよい。また、停止中の大当り図柄が確変大当り図柄であるか非確変大当り図柄であるかに基づいてスピーカＤ２４から出力する音声等の効果音を決定するように構成してもよい。例えば、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから「チャンス→アツイ！→ゲキアツ！！」のように音声の種類によって期待度を示唆してもよいし、音声の出力に加えて、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから音量を「チャンス（小さい音量）→アツイ！（中位の音量）→ゲキアツ！！（大音量）」のように音声の種類と音量とによって期待度を示唆してもよい。更に、上述した点灯、表示、表示の大きさ、音声、音量を組み合せてもよい。例えば、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから点滅速度を「遅く→少し速く→速く」すると同時に、音声と音量についても期待度の低いものから「チャンス（小さい音量）→アツイ！（中位の音量）→ゲキアツ！！（大音量）」と出力するようにしてもよい。これにより、遊技者は、右一般入賞口Ｐ２０への入球への関心が増すこ

ととなり、結果、特別遊技の興趣性が更に高まることになる。尚、右一般入賞口用ランプＬＰ１０の点灯態様の項目で説明したように、最終態様が同じであっても変化タイミングによって期待度を異ならせることも可能である。

【０２６７】

また、本実施形態においては、左一般入賞口Ｐ１０に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を３球とし、右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を２球としているが、左一般入賞口Ｐ１０に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を３球以上（ここで、左一般入賞口Ｐ１０の最低賞球払出数である３球を、「基準賞球払出数」と称する）とし、右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を、基準賞球払出数より少なくとも１球以上少なくするように構成してもよい。例えば、左一般入賞口Ｐ１０の賞球払出数（基準賞球払出数）が３球であれば、右一般入賞口Ｐ２０の賞球払出数は２球或いは１球であればよい。また、左一般入賞口Ｐ１０の賞球払出数が５球であれば、右一般入賞口Ｐ２０の賞球払出数は２球或いは１球であればよい。このように、左一般入賞口Ｐ１０の賞球払出数に比して右一般入賞口Ｐ２０の賞球払出数を減らすことが可能となる。このように、左一般入賞口Ｐ１０と右一般入賞口Ｐ２０との賞球払出数を変更可能にすることで、特別遊技中の賞球払出数を調整し易くなる。また、右一般入賞口Ｐ２０のような賞球数が相対的に少ない入賞口を有するよう構成することにより、遊技機の出玉率を微調整することが容易となり、右一般入賞口Ｐ２０の位置等を調整することにより遊技機を最適な出玉率に設計し易くなる。

【０２６８】

（本実施形態からの変更例１）

ここで、本実施形態においては、右一般入賞口Ｐ２０が、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）より上流側に設置した構成とし、特別遊技中に右打ちした場合、遊技球が右打ちルートＭＲ１０を通過し右打ちルート流出口Ｄ５０から流出すると、遊技球が第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）近傍に到達する前に、右一般入賞口Ｐ２０近傍に到達する構成としたが、右一般入賞口Ｐ２０が、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）との配置関係についてはこれに限定されない。そこで、そのような別の態様について、本実施形態からの変更例１として以下、本実施形態からの変更点について主に説明する。

【０２６９】

はじめに、図５７は、本実施形態からの変更例１におけるぱちんこ遊技機の正面図である。本実施形態との相違点についてのみ詳述することとする。まず、本実施形態からの変更例１における右一般入賞口Ｐ２０は、本実施形態とは異なり、右一般入賞口Ｐ２０が、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）より下流側に設置された構成である。ここで、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）が開放している場合においては、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出された遊技球は、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球する場合の方が右一般入賞口Ｐ２０に入球する場合よりも相対的に多くなるよう構成されている。

【０２７０】

次に、図５８は、本実施形態からの変更例１における、第１（第２）大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図である。

【０２７１】

同図に示すように、本実施形態においては、右一般入賞口Ｐ２０は、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）よりも下流側に設置されている。

【０２７２】

まず、同図左に示すように、例えば、特別遊技の実行中に、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出された遊技球が、遊技盤Ｄ３５上に備えられた遊技釘の間を流下し、開放状態である第１大入賞口Ｃ１０へ入球する。尚、第１大入賞口Ｃ１０へ入球すると、賞球数（本例では、１３球）が払出される。

【０２７３】

次に、同図右に示すように、例えば、特別遊技の実行中に、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出された遊技球が、閉鎖状態である第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を通過することによって下流に流下し、右一般入賞口Ｐ２０へ入球する場合がある。尚、右一般入賞口Ｐ２０へ入球すると、賞球数（本例では、２球）が払出される。また、遊技盤Ｄ３５上に備えられた遊技釘の代りに成形物を設けることにより、右一般入賞口Ｐ２０への入球容易性を調整することが可能となる。このように、右一般入賞口Ｐ２０を第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０よりも下流側に設けることにより、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０が閉鎖状態である場合等において第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入球しなかった場合にも、その後右一般入賞口Ｐ２０に入球し得るよう構成されている。

【０２７４】

以上のように構成することにより、本実施形態の係るぱちんこ遊技機においては、特別遊技の実行中に、右打ちにて発射した遊技球が、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出される際、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）が開放状態である場合には、遊技球が第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球し、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）が閉鎖状態である場合には、遊技球がそのまま通過して右一般入賞口Ｐ２０にも入球し得ることとなる。このため、右一般入賞口Ｐ２０が、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）より上流側に設置された場合に比して右一般入賞口Ｐ２０に入球し難くなる｛右一般入賞口Ｐ２０が第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）より上流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出されたすべての遊技球が右一般入賞口Ｐ２０の近傍を流下する一方、右一般入賞口Ｐ２０が第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）より下流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出された遊技球のうち第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球しなかった遊技球のみが右一般入賞口Ｐ２０の近傍を流下するため｝。よって、遊技者にとっては、右一般入賞口Ｐ２０への入球への関心を増しつつ（不利益を与えることなく）も、遊技としては第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）が開放状態であり、右一般入賞口Ｐ２０が第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）より上流側に設置されている場合よりも特別遊技実行中において右一般入賞口Ｐ２０に入球し難くなるため、特別遊技が実行された場合に獲得可能な賞球数に影響を与えることを抑えることができる。

【０２７５】

尚、本例における遊技機のように、右打ちを実行した場合に入球し得る補助遊技側の乱数を取得可能な入球口として、補助遊技始動口Ｈ１０と右一般入賞口Ｐ２０とを設けた場合には、補助遊技始動口Ｈ１０と右一般入賞口Ｐ２０との設置する位置や入球容易性（例えば、成型物によって調整する）を調整することによって適切な遊技機に設計することができる。一例としては、補助遊技始動口Ｈ１０への入球比率を相対的に高くすることにより、時間短縮遊技状態におけるベース（大当りが実行されていない状況における、発射した総遊技球数に対する賞球数の割合）を高くすることができる。また、右一般入賞口Ｐ２０への入球比率を相対的に高くすることにより、時間短縮遊技状態に滞在している期間を長期間に設計することが容易となる。

【０２７６】

尚、本例では、大入賞口を２つ備える構成を例示したが、これに限定されることはなく大入賞口が１つの遊技機にも上述した構成を適用可能である。また、本例に係る遊技機に適用可能な構成として、大入賞口（２つ有する大入賞口のうちの１つの大入賞口でもよいし、大入賞口を１つのみ有していてもよい）内に遊技球が通過し得る特定領域を備え、特定領域を通過することにより、大当りの実行（小当り実行中に特定領域に入球することにより、小当り終了後に大当りが実行される）、大当り（又は小当り）終了後の確率変動遊技状態への移行有無、又は、大当り（又は小当り）終了後の時間短縮遊技状態への移行有無、等が決定されるように構成してもよい。

【０２７７】

＜＜本実施形態の出玉設計条件について＞＞
　以上、本実施形態並びに、これらの変更例を記載したが、上述した実施形態に係るぱちんこ遊技機は過剰な出玉性能とならないように各種設計がなされており、以下ではこの点について補足的に説明する。尚、以下の構成が適用できるのは上述した実施形態のみに限定されず、後述するすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。
【０２７８】
＜短時間の出玉性能＞
　遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により１時間継続して遊技球の発射を行った場合に獲得する遊技球の総数が、発射した遊技球の総数３分の１（約３３％）を超え、２．２倍（２２０％）に満たないように出玉設計がなされている。本例においては、１分間に遊技球を１００球発射可能（１時間で６０００球の遊技球を発射可能）であるため、設計上、１時間で獲得する遊技球の総数が６０００×１／３＝２０００球を超え、６０００×２．２＝１３２００球に満たないように出玉設計がなされている。具体的には、時間当たりの主遊技始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入賞個数、主遊技図柄表示装置（例えば、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の作動回数（主遊技図柄の変動回数）、主遊技図柄の当り確率（大当り確率）、特別遊技（大当り遊技、大当りとも称することがある）の内容、確率変動遊技状態や電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態）への移行確率と終了条件等が設定されている。
【０２７９】
　より詳細には、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）において、主遊技始動口への入賞率が１分間に５．８個、主遊技図柄の変動回数が１分間に５．７回、大当り確率が１／３１９、特別遊技（大当り遊技）の平均獲得遊技数が１５００個、確率変動割合が６０％（例えば、特別遊技の６割で特別遊技の終了後に確率変動遊技に移行する）、電サポ遊技は確率変動遊技状態中と、特別遊技終了後の遊技状態が非確率変動遊技状態の場合であって、１００回の主遊技図柄の変動が行われるまでに設定され、確率変動遊技状態（電サポ遊技と同時に実行される）において、主遊技始動口への入賞率が１分間に４０個（賞球は１個）、主遊技図柄の変動回数が１分間に４０．０回、大当り確率が１／１５９．８に設定され、電サポ遊技（非確率変動遊技状態の場合）において、主遊技始動口への入賞率が１分間に４０個、主遊技図柄の変動回数が１分間に４０回に設定されている。なお、本例では、特別遊技（大当り遊技）の平均獲得遊技球数と確率変動割合は遊技状態にかかわらず一定に設定されている。
【０２８０】
　また、本例に係るぱちんこ遊技機においては、１回の大当りにて実行され得る最大のラウンド数は１０ラウンドとなっており、このように構成することにより、短時間の出玉性能が高くなりすぎることを抑制することができることとなる。尚、詳細は後述することとなるが、１回の大当りにて１１ラウンド以上のラウンドを実行し得るよう構成してもよく、そのように構成する場合には、１回のラウンド又は１回の大当りにて獲得（払出）可能な遊技球数を調整することにより、短時間の出玉性能が高くなりすぎることを抑制することが好適である。また、１時間で獲得する遊技球の総数が６０００×１／３＝２０００球を超える遊技機の構成の一例としては、
一般入賞口に遊技球が１球入球することにより払い出される遊技球数を設計上最大となる１５球とし、１時間遊技球を発射し続けても１回も大当り及び小当りに当選しなかった場合においても、１時間で獲得する遊技球の総数が２０００球を超えることが望ましく、そのような場合においては、
１時間遊技球を発射し続けた場合に、一般入賞口に少なくとも１３４球以上入球するような遊技盤面の構成とすることが好適である（遊技釘の配置や一般入賞口の設置位置を適宜調整することによって１時間あたりに少なくとも１３４球以上遊技球が入球するよう構成

している）。そのように構成することによって、
１５球×１３４＝２０１０＞２０００
となり、１時間で獲得する遊技球の総数が２０００球を超える遊技機を設計することができる。
【０２８１】
＜１時間で獲得する遊技球の総数が１２０００球に満たない遊技機の構成＞
遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により１時間継続して遊技球の発射を行った場合に、大当りに１回も当選しなくとも、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の３分の１（約３３％）を超えるよう設計し、且つ、遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により１時間継続して遊技球の発射を行った場合に、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の２００％に満たないよう設計する場合の一例を以下に詳述する。
【０２８２】
（１）まず、１時間の間大当りに１回も当選しなかった場合にも、発射する遊技球の総数の３分の１＝６０００×（１／３）＝２０００球が獲得できるよう設計されている。
（２）また、１時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数は６０００×２（２００％）＝１２０００球未満にしなければならない。
（３）上記（１）及び（２）から、１時間の期間にて、大当りによって獲得可能な最大の遊技球数は１２０００－２０００＝１００００球未満でなければならない。
（４）１回の大当りで払出可能な最大の遊技球数を１５００球とした場合（１５００球払出可能な大当りを最大払出大当りと称することがある）、１００００÷１５００＝６余り１０００であるので、１時間で最大払出大当りを６回実行できることとなるが、大当りによる払出以外で前記余りである１０００球以上の払出が生じることで、１時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が１２０００球以上となってしまう。時間短縮遊技状態である場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが頻繁に開放することで第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が大量に入球すると、１時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が１２０００球以上となってしまう恐れがある。
（５）上記（４）の理由から、最大払出大当り１回分の払い出される遊技球数を担保し、１時間で最大払出大当りを６－１＝５回実行され得るよう遊技機を設計することで、１時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が１２０００球以上となってしまうことがない遊技機を設計することができる。
（６）上記（５）のように設計する場合、１時間（６０分）で５回の大当りが実行される場合において、ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行終了後までの平均の時間は、６０分÷５回＝１２分となり、大当りの実行時間が３分であった場合、前記ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行開始までの時間は１２分－３分＝９分となる。
（７）確率変動遊技状態における大当り当選確率が１／４０である場合において、前記ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行開始までの図柄変動が確率変動遊技状態における図柄変動であった場合の、大当りとなるまでに実行される平均の変動回数は４０回であり、４０回の図柄変動を実行して大当りとなる場合の図柄変動１回あたりの平均変動時間は、５４０秒（９分）÷４０＝１２．５秒となる。
【０２８３】
上記のように、１時間で獲得する遊技球の総数が１２０００球に満たないよう設計した遊技機においては、大当り（最大払出大当り）の実行時間が３分であることに対して、大当りに当選するまでの平均時間が９分であり、大当りに当選していない時間が遊技の３／４を占めてしまい、遊技者の遊技意欲が削がれ易くなってしまう。
【０２８４】
＜１時間で獲得する遊技球の総数が１３２００球に満たない遊技機の構成＞
遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により１時間継続して遊技球の発射を行った場合に、大当りに１回も当選しなくとも、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の３分の１（約３３％）を超えるよう設計し、且つ、遊

技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により１時間継続して遊技球の発射を行った場合に、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の２２０％に満たないよう設計する場合の一例を以下に詳述する。

【０２８５】

（１）まず、１時間の間大当りに１回も当選しなかった場合にも、発射する遊技球の総数の３分の１＝６０００×（１／３）＝２０００球が獲得できるよう設計されている。

（２）また、１時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数は６０００×２．２（２２０％）＝１３２００球未満にしなければならない。

（３）上記（１）及び（２）から、１時間の期間にて、大当りによって獲得可能な最大の遊技球数は１３２００－２０００＝１１２００球未満でなければならない。

（４）１回の大当りで払出可能な最大の遊技球数を１５００球とした場合（１５００球払出可能な大当りを最大払出大当りと称することがある）、１１２００÷１５００＝７余り７００であるので、１時間で最大払出大当りを７回実行できることとなるが、大当りによる払出以外で前記余りである７００球以上の払出が生じることで、１時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が１３２００球以上となってしまう。時間短縮遊技状態である場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが頻繁に開放することで第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が大量に入球すると、１時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が１３２００球以上となってしまう恐れがある。

（５）上記（４）の理由から、最大払出大当り１回分の払い出される遊技球数を担保し、１時間で最大払出大当りを７－１＝６回実行され得るよう遊技機を設計することで、１時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が１３２００球以上となってしまうことがない遊技機を設計することができる。

（６）上記（５）のように設計する場合、１時間（６０分）で６回の大当りが実行される場合において、ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行終了後までの平均の時間は、６０分÷６回＝１０分となり、大当りの実行時間が３分であった場合、前記ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行開始までの時間は１０分－３分＝７分となる。

（７）確率変動遊技状態における大当り当選確率が１／４０である場合において、前記ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行開始までの図柄変動が確率変動遊技状態における図柄変動であった場合の、大当りとなるまでに実行される平均の変動回数は４０回であり、４０回の図柄変動を実行して大当りとなる場合の図柄変動１回あたりの平均変動時間は、４２０秒（７分）÷４０＝１０．５秒となる。

【０２８６】

上記のように、１時間で獲得する遊技球の総数が１３２００球に満たないよう設計した遊技機においては、大当り（最大払出大当り）の実行時間が３分であることに対して、大当りに当選するまでの平均時間が７分であり、前述した１時間で獲得する遊技球の総数が１２０００球に満たない遊技機の構成と比較して、大当りに当選するまでの平均時間と大当りの実行時間とのバランスを改善することができ、遊技者の遊技意欲を高める興趣性の高い遊技機とすることができる。また、図柄変動１回あたりの平均変動時間についても、前述した１時間で獲得する遊技球の総数が１２０００球に満たない遊技機の構成と比較して、短時間にすることができ、テンポのよい遊技進行を実現可能な遊技機を創出することができることとなる。

【０２８７】

＜中時間の出玉性能１＞

遊技球の発射を４時間継続して、最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により行った場合に獲得する遊技球の総数が発射させた遊技球の総数の５分の２（４０％）を超え、かつ、２分の３（１５０％）に満たないように出玉設計がなされている。本例においては、１分間に遊技球を１００球発射可能（４時間で２４０００球の遊技球を発射可能）であるため、設計上、４時間で獲得する遊技球の総数が２４０００×０．４＝９６００球を超え、かつ、２４０００×１．５＝３６０００球に満たないように出玉設計がなされている。具体的には、時間当たりの主遊技始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、

第２主遊技始動口Ｂ１０）への入賞個数、主遊技図柄表示装置（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の作動回数（主遊技図柄の変動回数）、主遊技図柄の当り確率（大当り確率）、特別遊技（大当り遊技）の内容、確率変動遊技状態や電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態）への移行確率と終了条件等が設定されている。

【０２８８】

＜中時間の出玉性能２＞

遊技球の発射を１０時間継続して、最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により行った場合に獲得する遊技球の総数が発射させた遊技球の総数の２分の１を超え、かつ、３分の４（約１３３％）に満たないように出玉設計がなされている。本例においては、１分間に遊技球を１００球発射可能（１０時間で６００００球の遊技球を発射可能）であるため、設計上、１０時間で獲得する遊技球の総数が６００００÷２＝３００００球を超え、かつ、６００００×１．３４＝８０４００球に満たないように出玉設計がなされている。具体的には、時間当たりの主遊技始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入賞個数、主遊技図柄表示装置（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の作動回数（主遊技図柄の変動回数）、主遊技図柄の当り確率（大当り確率）、特別遊技（大当り遊技）の内容、確率変動遊技状態や電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態）への移行確率と終了条件等が設定されている。

【０２８９】

主遊技始動口への入賞率、主遊技図柄の変動回数、大当り確率、特別遊技（大当り遊技）の平均獲得遊技球数、確率変動割合や電サポ遊技の移行・終了割合は前述の通りであり、獲得する遊技球の総数が発射させた遊技球の総数の２分の１以下とならないように、遊技機の主遊技始動口や一般入賞口の賞球数は夫々２個、３個に設定されている。ここで、出玉性能の中核をなす特別遊技への移行可否を決定する際には、電子的な抽選を実行しているため、特定の１０時間においては設計値よりも特別遊技に移行する頻度が低い場合も想定される。そこで、このような場合でも一定の賞球数が得られる（例えば、１０時間あたり１８０００個）ように一般入賞口の賞球数や入賞割合が設計されており、一日当りの消費遊技球数を一定の範囲に収めていることが可能となり、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【０２９０】

＜役物に係る出玉性能＞

尚、本例においては、特別電動役物として機能する大入賞口（第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０など）開放時における大入賞口への入賞と、普通電動役物（本例では、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）として機能し、普通電動役物開放時における普通電動役物が取り付けられた入賞口（本例では、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入賞とが、役物の作動によって入賞が容易になった入賞口への入賞に該当する。遊技機の射幸性を一定程度に収めるため、本例では、これらの役物により獲得できる遊技球数が獲得できるすべての遊技球数の７割となるように、また、大当りにより獲得できる遊技球数が獲得できるすべての遊技球数の６割となるように、出玉設計がなされている。

【０２９１】

尚、獲得する遊技球の数のうち役物の作動によるものの割合とは、役物比率と称することがあり、役物比率とは、すべての賞球払出数に対する大入賞口による賞球払出数及び普通電動役物が設けられている入賞口（本例では、第２主遊技始動口Ｂ１０）による賞球払出数が占める割合であり、本例においては、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０と第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）と一般入賞口との合計の賞球払出数

に対する、第２主遊技始動口Ｂ１０と第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）との合計の賞球払出数が占める割合となっている。

【０２９２】

また、役物が連続して作動する場合における当該役物の作動によるものの割合とは、連続役物比率と称することがあり、連続役物比率とは、すべての賞球払出数に対する大入賞口による賞球払出数が占める割合であり、本例においては、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０と第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）と一般入賞口との合計の賞球払出数に対する、第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）の賞球払出数が占める割合となっている。また、より厳密には、連続役物比率とは、すべての賞球払出数に対する、条件装置作動フラグがオンとなっている場合の大入賞口による賞球払出数が占める割合であるため、そのように連続役物比率を算出する場合には、大入賞口の賞球払出数を記憶するためのリングバッファを２つ設けて、一方のリングバッファには、条件装置作動フラグがオンである場合の大入賞口による賞球払出数（大当りによる賞球払出数）を記憶し、他方のリングバッファには、条件装置作動フラグがオフである場合の大入賞口による賞球払出数（小当りによる賞球払出数）を記憶することによって連続役物比率を算出（記憶）するよう構成してもよい。

【０２９３】

なお、上述のとおり、獲得する遊技球の数のうち役物の作動によるものの割合を抑止するため、特別電動役物が搭載されている本例においては、普通電動役物は１つのみの搭載に留めている。ちなみに、本例では、普通電動役物（本例では、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の作動契機をゲートの形状をしている補助遊技始動口Ｈ１０への入球としているが、メカ式チューリップのような他の役物（大入賞口以外）の入賞により作動するように構成することもできる。なお、いうまでもないが、当該普通電動役物の作動により開放等する入賞口との関係は遊技状態によって変化することなく、一対一となるように設定されている。

【０２９４】

（第２実施形態）

次に、各構成要素について説明する前に、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【０２９５】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ２１０２と第２実施形態におけるステップ２１０２は、別の実施形態におけるステップ２１０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【０２９６】

尚、限定頻度とは、特定の図柄が停止表示された後の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が、当該特定の図柄が停止表示される前の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率とは異なる状態（限定頻度状態）のことである。

【０２９７】

ここで、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機は、ゼロクリア可能な第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃ（デクリメントカウンタ）を有している。更に、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｈを更に備えている。また、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第２主遊技始動口Ｂ１０の電動役物Ｂ１１ｄの駆動（開放）時間を計測する第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ‐Ｂとを有している。また、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０への入賞球を計測する入賞球カウンタＭＰ３３ｃを有している。特別遊技時間管理手段ＭＰ３４は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマＭＰ３４ｔを更に有している。

【０２９８】

ここで、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機は、確変回数をカウント可能な確変回数カウンタＭＰ５１ｃ、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタＭＰ５２ｃ、を有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

【０２９９】

ここで、第２実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第２主遊技始動口Ｂ１０の電動役物Ｂ１１ｄの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、第２実施形態における時間短縮遊技は、第１主遊技図柄の変動回数と第２主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

【０３００】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第１主遊技側の周辺機器である第１主遊技周辺機器Ａと、第２主遊技側の周辺機器である第２主遊技周辺機器Ｂと、第１主遊技側と第２主遊技側の共用周辺機器である第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃと、補助遊技に関する補助遊技周辺機器Ｈと、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭ、サブサブ制御部ＳＳ（及び演出表示装置ＳＧ）等、を有している。ここで、サブメイン制御部ＳＭにより制御される演出は、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【０３０１】

まず、第１主遊技周辺機器Ａは、特別遊技移行の契機となる第１主遊技始動口Ａ１０と、第１主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第１主遊技図柄表示装置Ａ２０と、を有している。

【０３０２】

次に、第２主遊技周辺機器Ｂは、特別遊技移行の契機となる第２主遊技始動口Ｂ１０と、第２主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０と、を有している。

【０３０３】

次に、第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃは、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当り）の際には所定条件下で開状態となる第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０を有している。

【０３０４】

次に、補助遊技周辺機器Ｈは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放の契機となる補助遊技始動口Ｈ１０と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置Ｈ２０とを有している。

【０３０５】

ここで、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔは、装飾図柄の変動時間を計時するよう構成されている。

【０３０６】

次に、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃは、演出ステージを切り替えるために特別遊技の終了から特定遊技状態において主遊技図柄が何回変動したかをカウントするよう構成されている。また、連荘回数カウンタＳＭ２３ｃ２は、継続している特定遊技中に連続して大当りに当選した回数をカウントするよう構成されている。

【０３０７】
次に、先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃは、保留先読み演出を主遊技図柄の複数変動に亘って実行する場合における当該保留先読み演出の進行状況を管理するよう構成されている。
【０３０８】
また、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳは、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳからの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置ＳＧと電気的に接続されている。ここで、演出表示装置ＳＧは、画像を表示する表示領域ＳＧ１０を有している。
【０３０９】
ここで、表示領域ＳＧ１０は、装飾図柄を変動表示するための装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２（及び第２保留表示部ＳＧ１３）と、を有している。
【０３１０】
尚、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０及び補助遊技図柄表示装置Ｈ２０が、主制御基板Ｍと情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳが、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭと情報伝達可能に接続されている。即ち、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０及び補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、主制御基板Ｍにより制御され、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳは、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭにより制御されることを意味する。尚、主制御基板Ｍと片方向通信（一方向通信）により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。
【０３１１】
次に、図５９は、図７におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０２でＹｅｓの場合、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０４でＹｅｓの場合、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ１２０６でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶する。
【０３１２】
ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「Ｄ０、Ｄ１、Ｄ２」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「Ｄ１、Ｄ２」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→５．０秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４．０秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「Ｄ０」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「Ｄ１」となり易いよう構成されている。
【０３１３】
次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合

には１秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には１０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶されている保留情報を更新すると共に、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【０３１４】

次に、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２２４でＹｅｓの場合、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で確定表示する。そして、ステップ１２２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０‐Ｈのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、Ｄ１・Ｄ２）であるか否かを判定する。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「Ｄ１」の場合には、１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「Ｄ２」の場合には、０．２秒開放、０．８秒閉鎖、５秒開放となる開放態様）を決定し、電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技電動役物Ｂ１１ｄを開放する。次に、ステップ１２３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２３８でＹｅｓの場合、ステップ１２３９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該停止図柄が所定の当り図柄（本例では、Ｄ２）であるか否かを判定する。ステップ１２３９でＹｅｓの場合、ステップ１２４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放が開始される旨の情報である、サブ側への電動役物最長開放開始コマンドをセットし、ステップ１２４２に移行する。尚、第２実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（Ｄ２）である場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【０３１５】

次に、ステップ１２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２４２でＹｅｓの場合、ステップ１２４４及びステップ１２４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにする。次に、ステップ１２４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放が終了した旨の情報である、サブ側への電動役物最長開放終了コマンドをセットし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【０３１６】

尚、ステップ１２０２でＮｏの場合にはステップ１２４２に移行し、ステップ１２０４でＮｏの場合にはステップ１２２４に移行し、ステップ１２０６、ステップ１２２４、ステップ１２３０、ステップ１２３８、ステップ１２３９及びステップ１２４２でＮｏの場合には次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【０３１７】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ１２２６での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、５００ｍｓ程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能であ

る）。

【０３１８】

次に、図６０は、図２４におけるステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ１４０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【０３１９】

ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、当該第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を削除し、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ１４１０‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【０３２０】

次に、ステップ１４１０‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをＲＡＭ領域に一時記憶する。

【０３２１】

次に、ステップ１４１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１４１１でＹｅｓの場合、換言すれば、通常遊技状態（非確率変動・非時間短縮遊技状態）である場合、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。

【０３２２】

他方、ステップ１４１１でＮｏの場合、換言すると、確率変動遊技状態である場合、ステップ１４５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する、限定頻度変動態様決定処理を実行する。次に、ステップ１４１３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）し、ステップ１４１４に移行する。また、ステップ１４１３の処理は、ステップ１４２０でＹｅｓとなった直後（変動時間が終了したタイミング）にて実行するよう構成してもよい。

【０３２３】

次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃにセットする。次に、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上で、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１４１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ

は、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２０に移行する。

【０３２４】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４１９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１９でＹｅｓの場合にはステップ１４２０に移行し、ステップ１４１９でＮｏの場合には次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【０３２５】

次に、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグをオフにする。

【０３２６】

次に、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタに所定回数（本例では、８０回）をセットする。尚、本例においては、全ての大当り図柄に係る特別遊技終了後に特定遊技状態（回数制限付き確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の処理）に移行するよう構成されている。次に、ステップ１４４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ１５００に移行する。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１５００に移行する。

【０３２７】

次に、ステップ１５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【０３２８】

次に、図６１は、図６０におけるステップ１４５０のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第１段階範囲内の値（８０≧Ｇ＞５０）であるか否かを判定する。ステップ１４５２でＹｅｓの場合、ステップ１４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。

【０３２９】

ここで、図６２（限定頻度テーブル１）は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａの一例である。本例に示されるように、第２実施形態においては、限定頻度カウンタ値Ｇが所定の範囲内の値（８０≧Ｇ＞５０）である場合に限定頻度テーブル１が参照される。尚、第１主遊技側と第２主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容である。また、当り時の変動時間はハズレ時の変動時間と比較して相対的に長くなっている。尚、限定頻度テーブル２及び限定頻度テーブル３と比較すると、限定頻度テーブル１が最も平均の変動時間が短くなるよう構成されている。また、限定頻度テーブル１においては保留球数に拘らず同様のテーブルを参照するよう構成されている。

【０３３０】

他方、ステップ１４５２でＮｏの場合、ステップ１４５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃを参照し、当該カウンタ値Ｇが第２段階範囲内（５０

≧Ｇ＞１０）の値であるか否かを判定する。ステップ１４５６でＹｅｓの場合、ステップ１４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技側乱数、当否抽選結果、第２主遊技側の保留球数に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。

【０３３１】

ここで、図６２（限定頻度テーブル２）は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａの一例である。本例に示されるように、第２実施形態においては、限定頻度カウンタ値Ｇが所定の範囲内（５０≧Ｇ＞１０）の値である場合に限定頻度テーブル２が参照される。尚、第１主遊技側と第２主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容となっている。また、当り時の変動時間はハズレ時の変動時間と比較して相対的に長くなっている。尚、限定頻度テーブル２及び限定頻度テーブル３と比較すると、限定頻度テーブル２が最も平均の変動時間が長くなるよう構成されている。また、限定頻度テーブル２においては保留球が０個または１個存在する場合に比べて２個又は３個存在する場合の方が平均の変動時間が短くなるよう構成されている。

【０３３２】

他方、ステップ１４５６でＮｏの場合、換言すると、限定頻度カウンタ値Ｇが第３段階範囲内（１０≧Ｇ）の値である場合、ステップ１４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。

【０３３３】

ここで、図６２（限定頻度テーブル３）は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５２ｔａの一例である。本例に示されるように、第２実施形態においては、限定頻度カウンタ値Ｇが所定の範囲（１０≧Ｇ）である場合に限定頻度テーブル３が参照される。尚、第１主遊技側と第２主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容となっている。また、限定頻度テーブル３にて選択され得る変動時間は１種類のみとなっており、当否抽選結果、保留球数に拘らず一定となっている。

【０３３４】

尚、限定頻度テーブルの内容はこれには限定されず、所定の段階（例えば、第１段階）においてのみ、第１主遊技側と第２主遊技側とで、参照する限定頻度テーブルの内容が同一となるよう構成してもよい。また、所定の段階（例えば、第３段階）においては、（第１主遊技側、第２主遊技側の双方において）保留数に拘らず変動態様が決定されるように構成してもよい。そのように構成しない場合には、第１主遊技側では保留数に拘らず同一のテーブルから変動態様を選択し、第２主遊技側では、保留数が所定個数以上の場合には、保留数が所定個数以下の場合より相対的に短い変動時間となるよう構成することが望ましい。

【０３３５】

尚、第２実施形態においては、限定頻度テーブルは３種類とし、限定頻度テーブル１→限定頻度テーブル２→限定頻度テーブル３の順に３段階に切り替えるよう構成（いわゆる３段階ＳＴ）したがこれには限定されず、限定頻度テーブルの種類を何種類としても、参照するテーブルの順序を変更しても何ら問題ない。更には、限定頻度テーブル１と限定頻度テーブル２との２つのテーブルを有し、参照するテーブルを、限定頻度テーブル１→限定頻度テーブル２→限定頻度テーブル１の順に切り替えて３段階ＳＴの態様としてもよい。

【０３３６】

次に、図６３は、図６０におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃのカウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。ステップ１５０４でＹｅｓの場合、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウン

タＭＰ５１ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ１５１０に移行する。尚、ステップ１５０２又はステップ１５０６でＮｏの場合にも、ステップ１５１０に移行する。

【０３３７】

次に、ステップ１５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１５１０でＹｅｓの場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５１４でＹｅｓの場合、ステップ１５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１５１０又はステップ１５１４でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【０３３８】

次に、図６４は、図７におけるステップ１５５０のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ１５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１５５２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０３３９】

このように、役物連続作動装置（特別遊技移行許可フラグ、大当りフラグとも称することがある）は、１つのみとなるように構成されており、ノイズ等の不測の事態が生じたとしても、特別遊技移行許可フラグが増加して、重複した役物連続作動装置の作動（大当り）が発生しないように構成されている。また、当該フラグは、大当り処理（大入賞口の作動条件）の作動条件となっているものの、大入賞口以外の可変入賞装置の作動を容易にする条件としては用いられていない。また、役物連続作動装置の作動契機が発生した場合（例えば、条件装置作動フラグがオンとなった場合）には、当該役物連続作動装置を直ちに作動させる（特別遊技移行許可フラグを直ちにオンにする）ように構成されている。尚、役物連続作動装置の作動とは、役物連続作動装置の作動契機が発生した時から（例えば、大当りが開始した時から、大当り図柄が停止した時から）、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等をしている状態を経て（例えば、大当りの実行中を経て）、当該状態が終了する時まで（例えば、大当りが終了する時まで）をいう。

【０３４０】

更に、前述したとおり、本例では、条件装置作動フラグがオンとなった場合（例えば、本実施形態における図３０のステップ１５５０の処理を実行した場合）に限り役物連続作動装置が作動（特別遊技移行許可フラグをオンと）するようになっているが、遊技球が大入賞口以外の特定の入賞口に入賞し、又は特定のゲート（大入賞口内に設けられているゲートを除く。）若しくは大入賞口以外の特定の入賞口内の特定の領域を通過したときにフラグをセット（特別遊技移行許可フラグをオンに）するように構成することも可能である（例えば、補助遊技始動口Ｈ１０と兼用となる「特定のゲート」（役物連続作動ゲートと

も称する）を有しており、大当り図柄が停止したことにより、役物連続作動ゲートへの遊技球の入球が有効となり、その後役物連続作動ゲートに遊技球を入球させることにより、大当りが開始する）。ちなみに、上記の条件として記載された「特定」とは、一の遊技機の特性として決定されているものであり、遊技の都度により変動しないように設定し、予め定められていることが望ましい。また、特定の領域を複数、予め定めておくことも可能である。

【０３４１】

次に、図６５は、図７におけるステップ１６５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数（本例では、８０回）をセットする。次に、ステップ１６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ１６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（本例では、８０回）をセットする。次に、ステップ１６５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１６５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【０３４２】

次に、図６６～図７３を参照して、サブメイン制御部ＳＭ側で実行される制御処理を説明する。まず、図６６は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。ここで、同図（ｄ）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部ＳＭ側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ２００２で、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵＳＣは、メイン側（主制御基板Ｍ側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、ＲＡＭクリア情報を受信した場合→サブ側のＲＡＭを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のＲＡＭに再セット）。その後、サブメイン制御部ＳＭの繰り返し処理ルーチンである（ｆ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｆ）が実行された場合、同図（ｆ）の処理に示されるように、まず、ステップ２０５０‐２で、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭのＣＰＵＳＣは、後述する滞在ステージ決定処理を実行する。次に、ステップ２１００‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ２２００‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ２３００‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ２４００‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９９９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部ＳＳ側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【０３４３】

以上のように、サブメイン制御部ＳＭは、リセット後、サブメイン側ルーチン（Ｓ２０５０‐２～Ｓ２９９９）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｅ）の処理は、サブメイン制御部ＳＭの割り込み処理であり、前述した主制御基板ＭにおけるＳＴＢ信号線からの信号がサブメイン制御部ＳＭのＣＰＵの一端子（本例では、ＮＭＩ端子）に接続されていた場合における処理フロー（ｅ）である。即ち、サブメイン制御部ＳＭにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合（ＳＴＢ信号線がオンとなった場合）、ステップ２００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ２００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部ＳＭ側のＲＡＭ領域に、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【０３４４】

次に、図６７は、図６６におけるステップ２０５０‐２のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２０５２‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側で特定遊技が開始（本例では、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行）したか否かを判定する。ステップ２０５２‐２でＹｅｓの場合、ステップ２０５４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値に初期値（例えば、１）をセットする。次に、ステップ２０５６‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定遊技実行中フラグをオンにし、ステップ２０６６‐２に移行する。

【０３４５】

ここで、特定遊技実行中フラグとは、特定遊技（例えば、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、いわゆるＳＴ）状態であることを示すフラグであり、特定遊技の開始を契機としてオンとなり、大当り又は滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値が上限値（例えば、ＳＴの上限回数である８０）を超えたことを契機としてオフとなるよう構成されている。

【０３４６】

他方、ステップ２０５２‐２でＮｏの場合、ステップ２０５８‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定遊技が終了したか否かを判定する｛例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂを参照して判定、又は滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値が上限値（例えば、ＳＴの上限回数である８０）を超えたかを判定｝。ステップ２０５８‐２でＹｅｓの場合、ステップ２０６０‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値をリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ２０６２‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ２０６４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、連荘回数カウンタＳＭ２３ｃ２（特定遊技中の大当りが連続した回数を計数するカウンタであり、後述のステップ２４１０‐２の処理にて値が加算される）の値をリセット（ゼロクリア）し、ステップ２０６６‐２に移行する。尚、ステップ２０５８‐２でＮｏの場合にも、ステップ２０６６‐２に移行する。

【０３４７】

次に、ステップ２０６６‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２０６６‐２でＹｅｓの場合、ステップ２０６８‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、新たに主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ２０６８‐２でＹｅｓの場合、ステップ２０７０‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値に１加算（インクリメント）し、ステップ２０７２‐２に移行する。他方、ステップ２０６８‐２でＮｏの場合、ステップ２０７０‐２の処理を実行せずに、ステップ２０７２‐２に移行する。

【０３４８】

次に、ステップ２０７２‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該カウンタ値が第１の範囲内の値（１～３０）であるか否かを判定する。ステップ２０７２‐２でＹｅｓの場合、ステップ２０７４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、滞在ステージとして「短演出ステージ」をセット（副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶）し、次の処理（ステップ２１００‐２の処理）に移行する。

【０３４９】

他方、ステップ２０７２‐２でＮｏの場合、ステップ２０７６‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃを参照し、当該カウンタ値が第２の範囲内の値（３１～７０）であるか否かを判定する。ステップ２０７６‐２でＹｅｓの場合、ステップ２０７８‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、滞在ステージとして「長演出ステージ」をセット（ＲＡＭ領域に一時記憶）し、次の処理（ステップ２１００‐２の処理）に移行する。

【０３５０】

他方、ステップ２０７６‐２でＮｏの場合、ステップ２０８０‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃを参照し、当該カウンタ値が第３の

範囲内の値（７１～８０）であるか否かを判定する。ステップ２０８０‐２でＹｅｓの場合、ステップ２０８２‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、滞在ステージとして「固定演出ステージ」をセット（ＲＡＭ領域に一時記憶）し、次の処理（ステップ２１００‐２の処理）に移行する。尚、ステップ２０６６‐２、ステップ２０８０‐２でＮｏの場合（例えば、特定遊技中でない場合）にも、次の処理（ステップ２１００‐２の処理）に移行する。

【０３５１】

尚、第２実施形態では、３段階目（固定演出ステージ）は当否抽選結果に係わらず、態様が１種類（本例では、５秒）のみ、演出内容も１種類（本例では、先読み時と非先読み時で表示内容が異なるが、系統としては固定時間演出のみ）であるが、複数の変動態様、演出内容を設けてもよい。そのように構成した場合、３段階目の演出内容の種類は２段階目（長演出ステージ）と比べて少ないことが望ましい。傾向としては、変動パターン・演出内容共に、その種類数が「第２段階＞第１段階＞第３段階」であることが望ましい。

【０３５２】

このように構成することで、特定遊技中の図柄変動回数を計数する滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃの値に基づき、演出内容を決定するための滞在ステージを切り替えることが可能となる。

【０３５３】

次に、図６８は、図６６におけるステップ２１００‐２のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ２１０２‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から新たな電動役物最長開放開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１０２‐２でＹｅｓの場合、換言すれば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放が開始された場合、ステップ２１０４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電動役物最長開放中フラグをオンにし、ステップ２１１０‐２に移行する。他方、ステップ２１０２‐２でＮｏの場合、ステップ２１０６‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から新たな電動役物最長開放終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１０６‐２でＹｅｓの場合、換言すれば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放が終了した場合、ステップ２１０８‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電動役物最長開放中フラグをオフにし、ステップ２１１０‐２に移行する。他方、ステップ２１０６‐２でＮｏの場合にも、ステップ２１１０‐２に移行する。

【０３５４】

ここで、電動役物最長開放中フラグとは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが、１度に開放し続ける時間が最長となる開放態様にて開放（最長開放）されている期間中にオンとなるフラグであり、当該電動役物最長開放中フラグがオンである際に発生した保留は、当該最長開放中の遊技球の入球に基づく保留であると判断するために使用しているフラグである。尚、第２実施形態においては、当該電動役物最長開放中フラグがオンとなるのは非時間短縮遊技時のみである。

【０３５５】

次に、ステップ２１１０‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から新たな保留発生コマンド（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ２１１０‐２でＹｅｓの場合、ステップ２１１２‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図保留カウンタ（本例では、第１主遊技用が最大４個、第２主遊技用が最大４個）に「１」を加算（インクリメント）する。次に、ステップ２１１４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値であり、例えば、当否抽選乱数・図柄抽選乱数・変動態様抽選乱数）を、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶する。

【０３５６】

次に、ステップ２１１６‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電動役物最長開放中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２１１６‐２でＹｅｓの場合、ステップ２１１８‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たに副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一

時記憶した保留が第２主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ２１１８‐２でＹｅｓの場合、ステップ２１２０‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たに副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶した保留情報に、電動役物最長開放時に発生した保留である旨の情報を付加し、ステップ２１２２‐２に移行する。他方、ステップ２１１６‐２又はステップ２１１８‐２でＮｏの場合、ステップ２１２０‐２の処理を実行せずにステップ２１２２‐２に移行する。

【０３５７】

次に、ステップ２１２２‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された保留情報（特に、当否抽選乱数）に基づき、各保留の当否結果を事前判定する。次に、ステップ２１２４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前記事前判定結果に基づき、当該新たな保留以前に消化される保留の内、当選（大当り）となる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ２１２４‐２でＹｅｓの場合、ステップ２１５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する先読み演出実行判定処理を実行し、ステップ２１４２‐２に移行する。他方、ステップ２１２４‐２でＮｏの場合、ステップ２１５０の処理を実行せずに、ステップ２１４２‐２に移行する。次に、ステップ２１４２‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示手段ＳＳを駆使して演出表示装置ＳＧ上（特に、第１保留表示部ＳＧ１２、第２保留表示部ＳＧ１３）に、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ２２００‐２の処理）に移行する。

【０３５８】

他方、ステップ２１１０‐２でＮｏの場合、ステップ２１３０‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２１３０‐２でＹｅｓの場合、ステップ２１３２‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図保留カウンタから「１」を減算（デクリメント）する。次に、ステップ２１３４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る保留情報を、残りの保留情報をシフトする。

【０３５９】

次に、ステップ２１３６‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該消化した保留が、電動役物最長開放時に発生した保留であるか否かを判定する。ステップ２１３６‐２でＹｅｓの場合、ステップ２１３８‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、最長開放時保留用演出許可フラグをオンにし、ステップ２１４０‐２に移行する。他方、ステップ２１３６‐２でＮｏの場合、ステップ２１３８‐２の処理を実行せずに、ステップ２１４０‐２に移行する。尚、最長開放時保留用演出とは、電動役物最長開放時において第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄへ入球した場合の、当該入球に係る図柄変動時においてのみ発生する（又は発生し易い）演出であり、例えば、保留表示態様の変化、選択される演出内容の変化（背景や予告内容の変化）が挙げられる。

【０３６０】

次に、ステップ２１４０‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ２１４２‐２に移行する。尚、ステップ２１３０‐２でＮｏの場合には、ステップ２１３２‐２～ステップ２１４０‐２の処理を実行せずに、ステップ２１４２‐２に移行し、保留表示処理を実行してから、次の処理（ステップ２２００‐２の処理）に移行する。

【０３６１】

次に、図６９は、図６８におけるステップ２１５０のサブルーチンに係る、先読み演出実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ２１５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ２１５２でＹｅｓの場合、ステップ２１５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たに発生した保留が第２主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ２１５４でＹｅｓの場合、ステップ２１５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在セット（一時記憶）されている滞在ステージが「長演出ステージ」であるか否かを判定する。

【０３６２】

ステップ２１５６でＹｅｓの場合、ステップ２１５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶されている保留情報（特に、変動態様決定乱数等）に基づき、当該新たな保留の変動時間を事前判定する。次に、ステップ２１６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留の変動時間が所定時間（例えば、１０秒）以上となることが確定しているか否かを判定する。ここで、変動時間を事前判定するに際して、例えば、当該新たな保留の変動態様乱数値が９００～１０２３である場合、当該新たな保留消化時の保留数に関係なく、変動時間は１０秒以上となることが判定できる（図２６参照）。

【０３６３】

ステップ２１６０でＹｅｓの場合、ステップ２１６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留が大当りとなる保留であるか否かを判定する（例えば、当否抽選乱数に基づいて判定する）。ステップ２１６２でＹｅｓの場合、ステップ２１６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（例えば、１／３）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ２１７６に移行する。他方、ステップ２１６２でＮｏの場合、ステップ２１６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（例えば、１／５であるが、ステップ２１６４での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ２１７６に移行する。

【０３６４】

他方、ステップ２１５６でＮｏの場合、ステップ２１６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在セット（ＲＡＭ領域に一時記憶）されている滞在ステージが「固定演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ２１６８でＹｅｓの場合、ステップ２１７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留が大当りとなる保留であるか否かを判定する（例えば、当否抽選乱数に基づいて判定する）。ステップ２１７０でＹｅｓの場合、ステップ２１７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（例えば、１／４）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ２１７６に移行する。他方、ステップ２１７０でＮｏの場合、ステップ２１７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（例えば、１／６であるが、ステップ２１７２での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ２１７６に移行する。

【０３６５】

次に、ステップ２１７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み演出抽選（ステップ２１６４、ステップ２１６６、ステップ２１７２、ステップ２１７４いずれかの抽選）に当選したか否かを判定する。ステップ２１７６でＹｅｓの場合、ステップ２１７８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された保留数を参照し、前記抽選に当選した保留（トリガ保留）が消化されるまでの主遊技図柄の変動停止回数Ｈａ（０～４回）を導出する。次に、ステップ２１８０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、滞在ステージ管理カウンタＳＭ２３ｃを参照し、当該カウンタ値に基づき、現在の滞在ステージが終了するまでの主遊技図柄の変動停止回数Ｈｂを導出する。

【０３６６】

ここで、変動停止回数Ｈｂは、現時点で変動表示中の図柄の変動停止回数をも含む。また、先読み演出の実行可否は、後述するように、変動開始時に決定するため、図柄変動中である場合には、当該変動中の図柄が停止した次の変動から、先読み演出が実行され得るのである。

【０３６７】

次に、ステップ２１８２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み演出を実行する回数（本例では、Ｈａ）が、最低先読み演出回数（有効な先読み演出を実行するための最低回数であり、例えば、２回）以上であるか否かを判定する。ステップ２１８２でＹｅｓの場合、ステップ２１８４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該導出したＨａ及びＨｂが、Ｈａ≦Ｈｂの関係を充足している（先読み演出が現在の滞在ステージ中に終了する）か否かを判定する。ステップ２１８４でＹｅｓの場合、ステップ２１８６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃにＨａをセットし、次の処理（ステッ

プ２１４２‐２の処理）に移行する。尚、ステップ２１５２、ステップ２１５４、ステップ２１６０、ステップ２１６８、ステップ２１７６、ステップ２１８２、ステップ２１８４のいずれかでＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２１４２‐２の処理）に移行する。

【０３６８】

このように、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージ中に終了しない場合には先読み演出を実行しないよう構成することで（特に、ステップ２１８４）、テーブルの切り替わりと先読み演出とが同時に実行されないこととなり、遊技者を混乱させてしまう事態を回避することが可能となるのである。尚、第２実施形態においては、先読み演出抽選を実行した後、滞在ステージを跨ぐかの判断に応じて先読み演出の実行可否判断を行っているが、これには限定されず、先読み演出に係る処理の順序は適宜変更してもよく、例えば滞在ステージを跨ぐことが判定された後に先読み演出抽選を実行するよう構成してもよい（即ち、滞在ステージを跨ぐことが予定されている場合には、そもそも先読み演出抽選自体を実行しない構成をも含むとの意）。

【０３６９】

尚、本例における先読み演出はトリガ保留に係る変動でも発生する演出、つまり、複数変動に亘る先読み演出における当該複数変動には当該トリガ保留に係る変動を含んでもよい。例えば、同一の態様の演出もしくは同系統の演出が、トリガ保留に係る変動より以前の変動から当該トリガ保留に係る変動まで発生する演出でもよい。

【０３７０】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、複数変動に亘る先読み演出の終了が現在の滞在ステージ終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とし、複数変動に亘る先読み演出が滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨いだ場合には、当該先読み演出に係るいずれかの変動において大当りとなる期待度が、滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨がない先読み演出を実行している場合よりも相対的に高いよう構成してもよい。そのように構成した場合には、滞在ステージ（及び演出）の終了（又は切り替わり）を跨いで先読み演出が発生するか否か、という点に遊技者の注目を集めることが可能となり、遊技の興趣性を高めることができることとなる。

【０３７１】

また、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージの終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とした場合、当該先読み演出は、現在の滞在ステージが終了する最終変動までで終了（中断）するよう構成してもよい。また、先読み演出を中断した場合、当該中断した先読み演出とは異なる先読み演出（例えば、切り替わった後の滞在ステージでの演出に即した先読み演出又はその他の演出）を代わりに実行し得るよう構成してもよい。更には、複数変動に亘る先読み演出が終了するまで、現在の滞在ステージを少なくとも見た目上、終了（又は切り替わり）させないように構成することも可能である。

【０３７２】

また、或る滞在ステージにおいて、以後の変動において高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択される旨を報知する先読み演出が発生し、且つ当該或る滞在ステージで当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択されなかった場合には、次の滞在ステージにて当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択されるよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、次の滞在ステージにおける先読み演出は当該次の滞在ステージに即した演出にすることが望ましい。

【０３７３】

次に、図７０は、図６６におけるステップ２２００‐２のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２２０２‐２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ２２０６‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の停止図柄｛例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である

場合には、「７・７・７」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「１・３・５」等のバラケ目｝及び変動態様を決定し副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶する。

【０３７４】

次に、ステップ２２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する演出内容決定処理を実行する。次に、ステップ２２０８‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ２３００‐２の処理）に移行する。尚、ステップ２２０２‐２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００‐２の処理）に移行する。尚、ステップ２３００‐２の装飾図柄表示制御処理は、本実施形態にて前述したステップ２８００の装飾図柄表示制御処理と同様の処理となっているため説明は割愛する。

【０３７５】

次に、図７１は、図７０におけるステップ２２５０のサブルーチンに係る、演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２２５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定遊技実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２２５２でＹｅｓの場合、ステップ２２５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、最長開放時保留用演出許可フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２２５４でＹｅｓの場合、ステップ２２５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容決定テーブルＳＭ２５ｔａ｛特に、通常時用テーブル（最長開放時保留用演出許可フラグオフ）｝を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ２２０８の処理）に移行する。

【０３７６】

他方、ステップ２２５４でＮｏの場合、ステップ２２５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、最長開放時保留用演出許可フラグをオフにする。次に、ステップ２２６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、最長開放時保留用演出実行フラグをオンにする。次に、ステップ２２６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容決定テーブルＳＭ２５ｔａ｛特に、通常時用テーブル（最長開放時保留用演出許可フラグオン）｝を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ２２０８の処理）に移行する。

【０３７７】

ここで、図７２は、演出内容決定テーブルＳＭ２５ｔａの一例である。特に、通常時演出内容決定テーブルは、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時において演出を決定する際に参照されるテーブルであり、図示されるように、主遊技図柄の変動態様に基づき、複数の演出内容候補の中から一の演出内容が決定されるよう構成されている。また、最長開放時保留用演出許可フラグがオンである場合には、「長演出ステージ」滞在中における演出と同様の演出が決定されるよう構成されている（最長開放時保留用演出許可フラグが「オフ」である場合は、「長演出ステージ」滞在中における演出が非時間短縮遊技中に発生することはないため、最長開放時に発生した保留に係る変動である旨を遊技者が容易に認識できる）。尚、本例はあくまで一例であり、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されず、例えば、主遊技図柄の変動態様（及び当否抽選結果）と乱数とを参照して演出内容を決定するよう構成してもよい（主遊技側の変動態様が同一である場合に、異なる演出を実行し得るよう構成してもよい）。

【０３７８】

フローチャートの説明に戻ると、他方、ステップ２２５２でＮｏの場合、即ち、現在の遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合、ステップ２２６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該カウンタ値が０より大きい（先読み演出を実行する状況）か否かを判定する。ステップ２２６４でＹｅｓの場合、ステップ２２６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃの値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ２２６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在セットされている滞在ステージが「長演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ２２６８でＹｅｓの場合、ステップ２２７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、「長演出ステージ」専用の先読み演出（例えば、変動開始時に「あと○○回で…！」と先読み演出実行カウンタＳＭ２６ｃの値をカウントダウンする演出）を表示するコマンドをセットし、ステップ２２７

４に移行する。

【０３７９】

他方、ステップ２２６８でＮｏの場合、換言すれば、「固定演出ステージ」で先読み演出を実行する場合、ステップ２２７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、「固定演出ステージ」の変動時における当否煽り段階での演出内容を、当該ステージ専用の先読み演出（例えば、大当り期待度に基づき、背景表示色が変化する演出、等）に決定し、ステップ２２７４に移行する。尚、ステップ２２６４でＮｏの場合にも、ステップ２２７４に移行する。

【０３８０】

次に、ステップ２２７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄の変動態様及び現在セットされている滞在ステージに基づき、演出内容決定テーブルＳＭ２５ｔａ（特に、特定遊技時用のテーブル）を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ２２０８の処理）に移行する。

【０３８１】

ここで、図７２の特定遊技時演出内容決定テーブルは、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（本例では、８０回のＳＴ）時において演出を決定する際に参照されるテーブルであり、図示されるように、セットされている滞在ステージ（ＳＴ中の変動回数）によって演出内容が切り替わるよう構成されている（主遊技図柄の変動態様・変動時間が切り替わることに対応して、演出内容も切り替わるよう構成されている）。演出内容の一例を挙げて説明すると、「固定演出ステージ」に選択される演出である固定時間演出は、同図下段のイメージ図に図示されるように、まず、装飾図柄の変動が開始し、図柄変動に係る画像が１秒間表示された時点で、当否煽り段階における演出を１秒間表示する。ここで、当否煽り段階における演出は、先読み演出非実行時であれば、サブ入力ボタンＳＢの操作を促す画像であり、当該演出表示後、サブ入力ボタンＳＢの操作があるか、又は更に１秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。他方、先読み演出実行時であれば、当否煽り段階における演出は、ステップ２２６８の処理にて決定した、背景画像の表示色が変化する演出（即ち、サブ入力ボタンＳＢの操作を促す演出は発生しない）であり、当該演出表示後、更に１秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。次に、当否報知段階では、遊技者に対して、当該変動が当りであるか、ハズレであるかを報知する演出を実行する。尚、先読み演出が継続する場合には、先読み演出の実行状態（本例では、背景画像の表示色）を先読み演出の終了まで引き継ぐよう構成してもよい。例えば、所定時間が経過したことを契機として、当該変動の当否結果を報知する画像を表示する。尚、本例はあくまで一例であり、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されず、例えば、主遊技図柄の変動態様（及び当否抽選結果）と乱数とを参照して演出内容を決定するよう構成してもよい（主遊技側の変動態様が同一である場合に、異なる演出を実行し得るよう構成してもよい）。また、本例では特に図示していないが、第１主遊技側の保留消化時にも、特定遊技中のいずれかの滞在ステージにおける専用演出（例えば、スーパーバトルリーチ・スペシャルバトルリーチ等）が実行され得るよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンＳＢの操作を促す演出は、その演出実行尺が担保困難となる状況下（例えば、本例における「短演出ステージ」滞在時）においては、実行しないよう構成しておくことが好適である。

【０３８２】

次に、図７３は、図６６におけるステップ２４００‐２のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２４０２‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２４０２‐２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４０４‐２でＹｅｓの場合、ステップ２４０６‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該大当りが初当り（非確率変動・非時間短縮遊技状態中における大当り）でないか否かを判定する。ステップ２４０６‐２でＹｅｓの場合、ステップ２４１０‐２に移行する。他方、ステ

ップ２４０６‐２でＮｏの場合（初当りである場合）、ステップ２４０８‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、最長開放時保留用演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２４０８‐２でＹｅｓの場合、換言すれば、Ｎ＝初当りとした場合、ステップ２４０９‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、最長開放時保留用演出実行フラグをオフにし、ステップ２４１０‐２に移行する。

【０３８３】

次に、ステップ２４１０‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、連荘回数カウンタＳＭ２３ｃ２の値に１加算（インクリメント）し、ステップ２４１２‐２に移行する。尚、ステップ２４０８‐２でＮｏの場合にも、ステップ２４１２‐２に移行する。

【０３８４】

次に、ステップ２４１２‐２及びステップ２４１４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置ＳＧ上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ２４１６‐２に移行する。尚、ステップ２４０２‐２でＮｏの場合にも、ステップ２４１６‐２に移行する。

【０３８５】

次に、ステップ２４１６‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置ＳＧ上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ２４１８‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該カウンタ値が所定値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する。ステップ２４１８‐２でＹｅｓの場合、ステップ２４２０‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該実行中の大当りが最大ラウンド大当り（例えば、１０Ｒ大当りであり、７Ａ・７Ｂ図柄に係る大当り）であるか否かを判定する。ステップ２４２０‐２でＹｅｓの場合、ステップ２４２２‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、エンディング演出｛所定条件（例えば、特定遊技中における、連荘回数、連荘時における総獲得出玉数、複数種類の特定演出がすべて発生、等の一又は複数の組み合わせとなる条件）を満たした場合にのみ表示される特別遊技中又は特定遊技中の演出｝の表示に係るコマンドをセットし、ステップ２４２６‐２に移行する。他方、ステップ２４１８‐２、ステップ２４２０‐２のいずれかでＮｏの場合、ステップ２４２４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、大当り進行中表示に係るコマンドをセットし、ステップ２４２６‐２に移行する。

【０３８６】

このように構成することで、大当りの連荘回数（初当りはカウントしない）に基づいて、大当り実行中に表示する演出を特殊な演出にすることが可能であると共に、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放中における入球によって発生した保留で大当りとなった場合には、当該大当りが初当りであっても、連荘回数としてカウントするため、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの最長開放中に発生した保留に係る変動時に、遊技者の興味を惹きつけることができるのである。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エンディング演出の発生条件として複数の条件が存在する場合、当該複数の条件の内少なくとも一の条件（例えば、特定演出で大当り、等）を満たしたものとみなすよう構成してもよい。

【０３８７】

次に、ステップ２４２６‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４２６‐２でＹｅｓの場合、ステップ２４２８‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で、大当り終了表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ２４３０‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ２４０４‐２又はステップ２４２６‐２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【０３８８】

（作用）

次に、図７４を参照しながら、第２実施形態における作用について説明する。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の先読み演出について示した作用図である。尚、本例においては大当りに当選せずに特定遊技が終了した場合を例示している。

【０３８９】

まず、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である状況下、第１主遊技側の保留球が消化され、第２主遊技側の保留球が４個になった後、図中１のタイミングにおいて、第２主遊技図柄の変動が開始することとなる。次に、図中２のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が３０回変動したことを契機として、短演出ステージが終了し、長演出ステージに移行することとなる。

【０３９０】

次に、図中３のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Ｈａが３回であり、長演出ステージが終了するまでの変動停止回数Ｈｂが４０回であり（Ｈａ≦Ｈｂ）であるため、先読み演出が実行されることとなる。次に、図中４のタイミングにおいて、先読み演出の実行が決定してから最初の第２主遊技図柄の変動が開始したため、当該変動から先読み演出が実行される。

【０３９１】

次に、図中５のタイミングにおいて、トリガ保留の消化に係る第２主遊技図柄の変動が開始される。当該トリガ保留に係る変動はハズレであり、また、長演出ステージにおけるトリガ保留に係る変動は１０秒以上の変動時間であるため、６０秒の変動時間となっている。次に、図中６のタイミングにおいて、トリガ保留に係る主遊技図柄の変動が終了したことを契機として、先読み演出が終了することとなる。

【０３９２】

次に、図中７のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Ｈａが３回であり、長演出ステージが終了するまでの変動停止回数Ｈｂが１回であり（Ｈａ＞Ｈｂ）であるため、先読み演出が実行されないこととなる。次に、図中８のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が７０回変動したことを契機として、長演出ステージが終了し、固定演出ステージに移行することとなる。

【０３９３】

次に、図中９のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Ｈａが２回であり、固定演出ステージが終了するまでの変動停止回数Ｈｂが１０回であり（Ｈａ≦Ｈｂ）であるため、先読み演出が実行されることとなる。次に、図中１０のタイミングにおいて、先読み演出の実行が決定してから最初の第２主遊技図柄の変動が開始したため、当該変動から先読み演出が実行される。次に、図中１１のタイミングにおいて、トリガ保留に係る主遊技図柄の変動が終了したことに契機として、先読み演出が終了することとなる。尚、当該先読み演出は固定演出ステージにおける先読み演出であるため、トリガ保留に係る変動時間も５秒となっている。次に、図中１２のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が８０回変動したことを契機として、固定演出ステージが終了し、特定遊技も終了することとなる。

【０３９４】

次に、図７５を参照しながら、第２実施形態における作用について説明する。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様について示した作用図である。尚、本例においては大当りに当選せずに長演出ステージが終了した場合を例示している。

【０３９５】

まず、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である状況下、図中１のタイミングにおいて、特定遊技における１変動目となる第１主遊技図柄の変動が開始される。同図下段に示されるようにハズレ時においては第１主遊技側の限定頻度テーブル１と第２主遊技側の

限定頻度テーブル１とは同一のテーブル内容となっており、保留数にも依存しない。この場合（限定頻度テーブル１において点線で囲まれたテーブル内容）をＸとする。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＸである。また、当該変動によって第１主遊技側の保留球は２個から１個になる。

【０３９６】

次に、図中２のタイミングにおいて、特定遊技における２変動目となる第１主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＸである。また、当該変動によって第１主遊技側の保留球は１個から０個になる。本タイミングに係る第１主遊技図柄の変動開始時には第１主遊技側の保留は１個であり、図中１のタイミングに係る第１主遊技図柄の変動開始時には第１主遊技側の保留は１個であるが、保留数に拘らず参照するテーブル内容はＸとなっている。

【０３９７】

次に、図中３のタイミングにおいて、特定遊技における３変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＸである。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は１個から０個になる。次に、図中４のタイミングにおいて、特定遊技における５変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＸである。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は３個から２個になる。本タイミングに係る第２主遊技図柄の変動開始時には第２主遊技側の保留は３個であり、図中３のタイミングに係る第２主遊技図柄の変動開始時には第２主遊技側の保留は１個であるが、保留数に拘らず参照するテーブル内容はＸとなっている。

【０３９８】

このように、本例においては、短演出ステージ時には第１主遊技側の変動であるか第２主遊技側の変動であるかに拘らず、また、保留数にも拘らず、変動態様決定時に参照するテーブルの内容は同一となっている。

【０３９９】

次に、図中５のタイミングにおいて、特定遊技における３０変動目となる主遊技図柄の変動が終了したため短演出ステージが終了し、長演出ステージに切り替わることとなる。次に、図中６のタイミングにおいて、特定遊技における３１変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＺである。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は２個から１個になる。次に、図中７のタイミングにおいて、特定遊技における３２変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＹである。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は１個から０個になる。本タイミングに係る第２主遊技図柄の変動開始時には第２主遊技側の保留は１個であり、図中６のタイミングに係る第２主遊技図柄の変動開始時には第２主遊技側の保留は２個であるため、保留数の相違によって参照するテーブル内容が異なっている（ＹとＺ）。

【０４００】

次に、図中８のタイミングにおいて、特定遊技における３３変動目となる第１主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＺである。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は２個から１個になる。次に、図中９のタイミングにおいて、特定遊技における３４変動目となる第１主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はＹである。また、当該変動によって第１主遊技側の保留球は１個から０個になる。本タイミングに係る第１主遊技図柄の変動開始時には第１主遊技側の保留は１個であり、図中８のタイミングに係る第１主遊技図柄の変動開始時には第１主遊技側の保留は２個であるため、保留数の相違によって参照するテーブル内容が異なっている（ＹとＺ）。

【０４０１】

このように、本例においては、長演出ステージ時には第１主遊技側の変動であるか第２主遊技側の変動であるかに拘らず、変動態様決定時に参照するテーブルの内容は同一とな

っているが、保留数が相違する場合には変動態様決定時に参照するテーブルの内容が異なり得るよう構成されている。

【０４０２】

尚、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様決定の際のテーブル内容はこれには限定されない、図７６を参照しながらその一例の作用を示す。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様について示した作用図である。尚、本例においては大当りに当選せずに長演出ステージが終了した場合を例示している。

【０４０３】

はじめに、図中１のタイミングにおいて、特定遊技における２変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。また、同図下段に示されるように、第２主遊技図柄の変動態様はハズレ時においては第１主遊技側の保留の有無によって異なるテーブル内容となっている。第１主遊技側の保留が存在する場合をＸ’とする。第１主遊技側の保留が存在しない場合をＹ’とする。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は第１主遊技側の保留が存在するためＸ’である。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は２個から１個になる。次に、図中２のタイミングにおいて、特定遊技における４変動目となる第１主遊技図柄の変動が開始される。当該変動によって第１主遊技側の保留球は１個から０個になる。次に、図中３のタイミングにおいて、特定遊技における５変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は第１主遊技側の保留が存在しないためＹ’である。また、当該変動によって第２主遊技側の保留球は２個から１個になる。

【０４０４】

このように、本例においては、短演出ステージ時には第２主遊技側の変動態様決定時に参照するテーブルの内容は第１主遊技側の保留の有無によって異なるよう構成されている。

【０４０５】

次に、図中４のタイミングにおいて、特定遊技における３０変動目となる主遊技図柄の変動が終了したため短演出ステージが終了し、長演出ステージに切り替わることとなる。次に、図中５のタイミングにおいて、特定遊技における３２変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始され、また、図中６のタイミングにおいて、特定遊技における３５変動目となる第２主遊技図柄の変動が開始される。図中５のタイミングでの第２主遊技図柄の変動開始時においては、第１主遊技側の保留が１個であるのに対し、図中６のタイミングでの第２主遊技図柄の変動開始時においては、第１主遊技側の保留が０個であるが、第２主遊技図柄の変動態様の決定の際に参照するテーブル内容は同一となっており、変動時間は共に１０秒となっている。

【０４０６】

以上のように構成することで、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）中の遊技において、主遊技図柄の変動回数が所定回数となったことを契機として、選択される変動態様（変動時間）の候補が相違することとなる（切り替わる）よう構成されている。また、変動態様の切り替わりに応じて、演出内容も切り替えることにより、特定遊技｛回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）｝中の遊技の進行に合わせて演出の態様を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることが可能となるのである。

【０４０７】

（第２実施形態からの変更例１）

また、本例では特に図示していないが、特別遊技の終了時に、大当りとなる保留（特に、第２主遊技側の保留）が存在する場合、特殊な演出を実行することによって、当該大当りを、斬新な方法で演出することが可能である。そこで、そのような構成を第２実施形態からの変更例１とし、以下、第２実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０４０８】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態における

ステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ２１０２と第２実施形態におけるステップ２１０２は、別の実施形態におけるステップ２１０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【０４０９】

はじめに、図７７は、第２実施形態からの変更例１における、図７のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ１６３６（変１）～ステップ１８００（変１）であり、その目的は、終了デモを実行することである。即ち、特別遊技の最終ラウンドが終了した場合、ステップ１６３６（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行許可フラグをオンにし、ステップ１６３８（変１）に移行する。次に、ステップ１６３８（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６３８（変１）でＹｅｓの場合、ステップ１８００（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する終了デモ時間制御処理を実行し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ１６３８（変１）でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【０４１０】

次に、図７８は、第２実施形態からの変更例１における、図７７のステップ１８００（変１）のサブルーチンに係る、終了デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１８０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１８０２でＹｅｓの場合、ステップ１８０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄は長デモ時間大当り図柄（本例では、７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１８０４でＹｅｓの場合、ステップ１８０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ時間タイマ（特別遊技の終了デモ時間を計測するためのメイン側のタイマ）に長時間（例えば、１０秒）をセットしてスタートし、ステップ１８１０に移行する。他方、ステップ１８０４でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が短デモ時間大当り図柄（３Ａ・３Ｂ・５Ａ・５Ｂ）である場合、ステップ１８０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ時間タイマに短時間（例えば、３秒）をセットしてスタートし、ステップ１８１０に移行する。次に、ステップ１８１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、サブ側への特別遊技終了表示指示コマンド及び決定した終了デモ時間情報に係るコマンドをセット（ステップ１９９９制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１８１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行中フラグをオンにし、ステップ１８１４に移行する。尚、ステップ１８０２でＮｏの場合にも、ステップ１８１４に移行する。

【０４１１】

次に、ステップ１８１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ１８１４でＹｅｓの場合、ステップ１８１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ１８１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ１８２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ１６５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、前述した特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ１８１４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【０４１２】

次に、図７９は、第２実施形態からの変更例１における、図６６のステップ２４００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第２実施形態からの変更点は、ステップ２４８０（変１）～ステップ２６００（変１）であり、その目的は、終了デモ演出及び終了デモ延長演出を実行することである。即ち、特別遊技中をオフにした後、ステップ２４８０（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、終了デモ時間が長時間（１０秒）であるか否かを判定する。ステップ２４８０（変１）でＹｅｓの場合

、ステップ２４８２（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、デモ時間表示タイマに長時間（例えば、１０秒）をセットしてスタートし、ステップ２４８６（変１）に移行する。他方、ステップ２４８０（変１）でＮｏの場合、ステップ２４８４（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、デモ時間表示タイマに短時間（例えば、３秒）をセットしてスタートし、ステップ２４８６（変１）に移行する。

【０４１３】

次に、ステップ２４８６（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、終了デモ画像（例えば、遊技球の獲得数、連荘回数等を報知する画像）を表示するコマンドをセット（ステップ２９００の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２４８８（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、終了デモ表示中フラグをオンにし、ステップ２４９０（変１）に移行する。尚、ステップ２４０４又はステップ２４２６でＮｏの場合にも、ステップ２４９０（変１）に移行する。

【０４１４】

次に、ステップ２４９０（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、終了デモ表示中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２４９０（変１）でＹｅｓの場合、ステップ２４９２（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、デモ時間表示タイマ（特別遊技の終了デモ時間を計測するためのサブ側のタイマ）値が０であるか否かを判定する。ステップ２４９２（変１）でＹｅｓの場合、ステップ２６００（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する終了デモ延長演出実行処理を実行し、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２４９０（変１）又はステップ２４９２（変１）でＮｏの場合にも次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【０４１５】

以上のように変更することにより、第２実施形態からの変更例１においては、特別遊技終了時に、特別遊技の結果等を報知する終了デモ演出を実行可能に構成すると共に、当該デモ演出の終了後（特別遊技終了後）、主遊技図柄の変動（特定遊技）開始後の所定期間（大当り保留が存在する場合、当該大当り変動終了直前まで、大当り保留が存在しない場合、現時点で存在する保留に係る変動終了まで）、当該デモ演出と略同一の演出を表示（例えば、主遊技図柄変動中にも、特別遊技の結果などを報知する画像を継続して表示）することで、特別遊技終了時の保留内に大当りとなる保留が存在する場合には、当該大当り保留に係る図柄停止（＝大当り）直前まで当該デモ演出と略同一の画像が表示されるよう構成されているため、遊技者にとっては、特別遊技の終了後、特定遊技中の変動を経ずに突然、次の大当りとなり、特別遊技が再度開始されたように認識するといった、斬新な演出となり、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、大当りに当選した主遊技図柄によって終了デモ演出の実行時間を相違させることにより、遊技者には終了デモ演出と当該終了デモ演出と同様の演出を実行する主遊技図柄の変動中の演出とで区別がつかず、遊技の興趣性が高まることとなる。

【０４１６】

＜のめり込み＞

尚、本例に係る遊技機においては、終了デモ演出として、遊技に対するのめり込みの防止を促すための注意喚起画像（例えば、演出表示装置に「ぱちんこは適度に楽しむ遊びです」と表示）を表示し得るよう構成してもよい。尚、注意喚起画像の表示タイミング（表示する期間）としては、特別遊技終了デモ時間中には限定されず、遊技に対するのめり込みの防止を促すための注意喚起画像を表示可能なタイミングとして、大当りが終了した後や、大当り終了デモだけでなく、遊技時間が所定の時間経過する毎や、払い出した遊技球数（付与した遊技価値）が所定球数（所定の遊技価値付与数）を超える毎、発射した遊技球数が所定球数（所定の賭け遊技価値数）を超える毎などに、注意喚起画像を表示することができる。遊技者にメッセージを頻繁に視認させることで、のめり込みを的確に防止することができる。

【０４１７】

注意喚起画像は、所定時間経過したことを契機に消去するようにしても、遊技者が注意

喚起画像を消去するための操作をすることで消去するようにしてもよい。遊技者に操作させることによって、のめり込みを認識させることができる。

【０４１８】

（第３実施形態）

尚、第２実施形態においては、特別遊技終了後には必ず回数制限付きの確率変動遊技状態に移行すると共に、当該確率変動遊技状態である期間の演出を段階的に切り替えることによって、遊技の興趣性を向上するよう構成した。しかし、第２実施形態の構成では、大当り図柄によって確率変動遊技状態に移行するか否か、という点では遊技者の期待感を煽ることができない。そこで、そのような課題を解決するための構成を、第３実施形態とし、以下、第２実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【０４１９】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ２１０２と第２実施形態におけるステップ２１０２は、別の実施形態におけるステップ２１０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【０４２０】

はじめに、第３実施形態に係る遊技機は、第２大入賞口Ｃ２０の内部に、遊技球が入球可能な特定領域Ｃ２２を有している。また、第３実施形態に係る遊技機は特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技所状態に移行するような構成（いわゆる、玉確機）となっている。

【０４２１】

まず、図８０は、第３実施形態における、図７のステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第２実施形態との相違点は、ステップ１４０８（第２）、ステップ１４１２‐１（第２）及びステップ１４１２‐２（第２）であり、その目的は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合の変動態様を第２実施形態にて示したものと異ならせることである。即ち、ステップ１４１０‐２で主遊技図柄の停止図柄を決定した後、ステップ１４０８（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１４０８（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１４１２‐１（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ１４０８（第２）でＮｏの場合、ステップ１４１１に移行し、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１４１１でＹｅｓの場合、即ち、限定頻度カウンタ値が０である場合、ステップ１４１２‐２（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ１４１１でＮｏの場合、ステップ１４５０及び１４１３の処理にて、第２実施形態と同様の処理を実行する。

【０４２２】

ここで、図８１は、第３実施形態における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。第２実施形態との相違点は、大当りとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態時に参照するテーブルを設けた点である。尚、大当りとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「５Ａ・７Ａ・３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」であり、特定領域に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「２Ａ」となっている。

【０４２３】

次に、図８２は、第３実施形態における、図７７のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第２実施形態との相違点は、ステップ１６１１（第２）及びステップ１８５０（第２）であり、その目的は、振分遊

技（特定領域を有する第２大入賞口Ｃ２０を開放する単位遊技）を実行し得るよう構成することである。即ち、ステップ１６０８でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ１６１１（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（本例では第２Ｒ、４Ｒ）であるか否かを判定する。ステップ１６１１（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１８５０（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ１６３４に移行する。他方、ステップ１６１１（第２）でＮｏの場合には、ステップ１６１２に移行し、第２実施形態と同様の処理を実行する。

【０４２４】

次に、図８３は、第３実施形態における、図８２のステップ１８５０（第２）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１８５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１８５２でＹｅｓの場合、ステップ１８６６に移行する。他方、ステップ１８５２でＮｏの場合、ステップ１８５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止している主遊技図柄は長開放図柄（振分遊技実行ラウンドにおいて第２大入賞口Ｃ２０が相対的に長時間開放する大当り図柄であり、本例では、３Ｂ・５Ａ・５Ｂ・７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１８５４でＹｅｓの場合、ステップ１８５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、１５秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１８６０に移行する。ステップ１８５４でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が２Ａの場合、ステップ１８５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パタ‐ンとして、短開放パタ‐ン（例えば、０．１秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への非入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１８６０に移行する。尚、第３実施形態においては、第１主遊技側の長開放図柄は「５Ａ・７Ａ」となっており、大当り時に選択される割合は「５２４／１０２４」となっており、第２主遊技側の長開放図柄は「３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」となっており、大当り時に選択される割合は「１０２４／１０２４」となっているため、第１主遊技側の大当りよりも第２主遊技側の大当りの方が振分遊技実行ラウンドにおいて第２大入賞口Ｃ２０が長開放となる割合が高い、即ち、大当り時に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球し易いよう構成されている。

【０４２５】

次に、ステップ１８６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ１８６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分遊技継続フラグをオンにする。次に、ステップ１８６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされた開放パターンにて第２大入賞口Ｃ２０を開放し、ステップ１８６６に移行する。

【０４２６】

次に、ステップ１８６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を確認し、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が所定個数（１０個）入賞したか否かを判定する。ステップ１８６６でＹｅｓの場合、ステップ１８７０に移行する。他方、ステップ１８６６でＮｏの場合には、ステップ１８６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口Ｃ２０の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ１８６８でＹｅｓの場合、ステップ１８７０に移行する。次に、ステップ１８７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口Ｃ２０を閉鎖する。次に、ステップ１８７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ１８７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ１８７４でＹｅｓの場合、ステップ１８７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ１８７８に移行する。尚、ステップ１８７４でＮｏの場合も、ステップ１８７８に移行する。次に、ステップ１８７８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ

は、ラウンド数カウンタに１を加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ１６３４の処理）に移行する。尚、ステップ１８６８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６３４の処理）に移行する。

【０４２７】

次に、図８４は、第３実施形態における、図８２のステップ１６５０のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。はじめに、第２実施形態との相違点は、ステップ１６８０（第２）、ステップ１６８２（第２）、ステップ１６８４（第２）及びステップ１６８６（第２）についてであり、その目的は、第３実施形態にて実行する振分遊技において、特定領域Ｃ２２への入球があったか否かによって、確率変動遊技状態への移行可否及び時間短縮遊技状態における変動回数の上限値を異ならせることである。即ち、本サブルーチンの実行時、ステップ１６８０（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６８０（第２）でＹｅｓの場合、ステップ１６８２（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ１６５２及びステップ１６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数（本例では、８０回）をセットすると共に、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ１６８４（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃに所定回数（本例では、８０回）をセットする。次に、ステップ１６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数Ａ（本例では、８０回）をセットしてステップ１６５８に移行し、以降、ステップ１６５８及びステップ１６６０にて、第２実施形態と同様の処理を実行する。

【０４２８】

他方、ステップ１６８０（第２）でＮｏの場合、ステップ１６８６（第２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数Ｂ（本例では、５０回であるが、これには限定されない。尚、所定回数Ａ以下の値が好適である。）をセットし、ステップ１６５８に移行する。

【０４２９】

ここで、第３実施形態においては、特別遊技中における特定領域Ｃ２２への入球有無に拘らず、特別遊技終了後には時間短縮遊技状態に移行するよう構成されている。また、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が、確率変動遊技状態となる変動回数と同じ所定回数Ａ（本例では８０回）となり、特別遊技中に特定領域への遊技球の入球がなかった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が所定回数Ａとは異なる（少ない）回数である所定回数Ｂ（本例では５０回）となるように構成されている。これにより、万一、特定領域Ｃ２２への入球が容易となる特別遊技中に特定領域Ｃ２２を通過しなかった場合でも、一定程度の有利期間を提供でき、特定領域Ｃ２２を通過しなかった場合の興趣低下の抑止が期待できる。また、時間短縮遊技状態時の主遊技図柄の変動態様は、所定回数Ａの時間短縮遊技状態時においては３段階の限定頻度テーブル（限定頻度テーブル１、限定頻度テーブル２及び限定頻度テーブル３）が参照され、所定回数Ｂの時間短縮遊技状態時においては主遊技テーブル３‐２が参照され、また、演出内容も異なるテーブルを参照するよう構成されている。尚、当該構成は特別遊技の実行契機となった大当り図柄が同一の場合にも相違する場合にも適用される（例えば、同一の大当り図柄を契機とした特別遊技であっても、特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球するか否かによって時短回数が相違する、等）。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、時間短縮遊技の変動上限回数が、大当り時の図柄に基づいて決定されるよう構成してもよい（例えば、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなされなかった場合、大当り図柄によって時間短縮遊技の変動上限回数が決定される、等）。

【０４３０】

次に、図８５は、第３実施形態における、演出内容決定テーブルの一例である。第２実施形態との相違点は、同図右側下段に図示する、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状

態時に参照される演出内容決定テーブルを有している点である。第３実施形態では、特別遊技中に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球しなかった場合、特別遊技後の遊技状態は確率変動遊技状態とならず、非確率変動・時間短縮遊技状態（５０変動）となる。そうなった場合、当該テーブルを参照し、演出内容を決定することとなる。尚、本例はあくまで一例であり、変動回数、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されない。

【０４３１】

以上のように、第３実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい｛実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置ＳＧや演出表示装置ＳＧの前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置ＳＧ上に「Ｖ」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等）｝。尚、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出を実行するに際しては、特定の遊技状態（例えば、確率変動遊技状態）で特別遊技に当選したときや特定の特別図柄（大当り図柄）が当選したとき等の、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技においては、「Ｖ」と描かれた画像を控えめに表示（例えば、小さく表示）するなど、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行されない特別遊技が行われる可能性がある状況において（特別遊技における特定領域Ｃ２２への入球容易性が不明である状況において）、その後、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行された場合には、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出と異なる演出を実行することも好適であり、これにより、必要に応じた優先度で演出を実行することができる。

【０４３２】

また、第３実施形態においては、第２大入賞口Ｃ２０が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、２種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球の１発射間隔未満又は以下）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動移行への期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動移行への期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域への入球を担保すべく、遊技球の１発射間隔以上又は超であることが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の１発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の１発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【０４３３】

以上のように、第３実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域

に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい｛実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置ＳＧや演出表示装置ＳＧの前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置ＳＧ上に「Ｖ」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等）｝。

【０４３４】

また、第３実施形態においては、第２大入賞口Ｃ２０が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、２種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球が１球以上は入球可能であるが相対的に短時間となる開放時間）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動遊技状態への移行期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動遊技状態への移行期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域Ｃ２２への入球を担保すべく、複数球の遊技球が第２大入賞口Ｃ２０に入球容易となるよう構成することが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の１発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の１発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【０４３５】

尚、第３実施形態のような特別遊技の実行中に特定領域Ｃ２２に入球することにより、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行し得る遊技機（いわゆる、玉確機）においては、（１）大入賞口を１つのみ設けて、当該１つの大入賞口にて通常ラウンド（特定領域Ｃ２２への入球が無効となるラウンド）と振分遊技実行ラウンド（特定領域Ｃ２２への入球が有効となるラウンド）とを実行する、（２）大入賞口Ａと、特定領域Ｃ２２を有する大入賞口Ｂとを設けて、大入賞口Ａにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Ｂにて振分遊技実行ラウンドを実行する、（３）大入賞口Ａと、特定領域Ｃ２２を有する大入賞口Ｂと上下に重なるような配置（大入賞口Ｂが上となっている）にて設け、大入賞口Ａにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Ｂにて振分遊技実行ラウンドを実行し、振分遊技実行ラウンドの実行中のみ特定領域Ｃ２２がへの入球が有効となり得る、（４）大入賞口Ａと、特定領域Ｃ２２を有する大入賞口Ｂと上下に重なるような配置（大入賞口Ｂが上となっている）にて設け、大入賞口Ａにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Ｂにて振分遊技実行ラウンドを実行し、振分遊技実行ラウンドの実行中のみ特定領域Ｃ２２に遊技球が入球し得る（遮蔽部材が設けられており、当該遮蔽部材が開放状態であると特定領域Ｃ２２への入球が容易となり、当該遮蔽部材が閉鎖状態であると特定領域Ｃ２２への入球が困難となる）、のように構成してもよい。

【０４３６】

（第３実施形態からの変更例１）

尚、第３実施形態においては、特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球することによっ

て当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成は第３実施形態に構成には限定されない。そこで、第３実施形態とは異なる特定領域Ｃ２２を有する構成を第３実施形態からの変更例１とし、以下、第３実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０４３７】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ２１０２と第２実施形態におけるステップ２１０２は、別の実施形態におけるステップ２１０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【０４３８】

はじめに、図８６は、第３実施形態からの変更例１における、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。第２実施形態との相違点は、入賞口に対応する賞球数を図示したことであり、即ち、第１主遊技始動口Ａ１０の賞球数は３球であり、第２主遊技始動口Ｂ１０の賞球数は１球であり、第１大入賞口Ｃ１０の賞球数は１５球であり、第２大入賞口Ｃ２０の賞球数は１３球であり、一般入賞口の賞球数は１０球である。このように、第３実施形態からの変更例１においては、第１大入賞口Ｃ１０の賞球数よりも、第２大入賞口Ｃ２０の賞球数の方が少なくなっている。

【０４３９】

次に、図８７は、第３実施形態からの変更例１における、図２４のステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第３実施形態からの変更点は、ステップ１４５０（第２変１）、ステップ１４３１‐１（第２変１）及びステップ１４３１‐２（第２変１）であり、即ち、ステップ１４１１で限定頻度カウンタ値が０ではない場合、ステップ１４５０（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ１４１３に移行する。

【０４４０】

また、ステップ１４４０で、条件装置作動フラグをオンにした後、ステップ１４３１‐１（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄が限度頻度大当り図柄（大当り終了後の時間短縮遊技状態が終了した後に限定頻度状態となる大当り図柄であり、本例では、７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１４３１‐１（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１４３１‐２（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限度頻度カウンタに所定回数（本例では、１００回）をセットし、ステップ１５００に移行する。

【０４４１】

次に、図８８は、第３実施形態からの変更例１における、図８７のステップ１４５０（第２変１）のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１４５１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値Ｇが第１段階範囲内の値（１００≧Ｇ＞２１）であるか否かを判定する。ステップ１４５１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１４５１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技テーブル３を参照して主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。他方、ステップ１４５１‐１でＮｏの場合、ステップ１４５１‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値Ｇが第２段階範囲内の値（Ｇ＝２１）であるか否かを判定する。尚、限定頻度カウンタ値が２１の場合には、時間短縮遊技状態における最終変動となっている。ステップ１４５１‐３でＹｅｓの場合、ステップ１４５１‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ１４５１‐４でＹｅｓの場合、ステップ１４５１‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度テーブル１を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。尚、ステップ１４５１‐４でＮｏの場合にはステップ１４５１‐２に移行し、主遊技テーブル３を参照

して主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定する。このように、第３実施形態からの変更例１においては、時間短縮遊技状態の最終変動において、確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで、変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違する。換言すると、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」に係る大当りの実行中に特定領域Ｃ２２に遊技球した場合と入球しなかった場合とで、当該大当り終了後の時間短縮遊技状態の最終図柄変動にて変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違するよう構成されている。尚、ステップ１４５１‐３でＮｏの場合、ステップ１４５１‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度テーブル２を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ１４１３の処理）に移行する。また、第３実施形態からの変更例１においては、前述した、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」に係る大当りが終了した場合には、限定頻度カウンタに１００回がセットされ、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに８０回がセットされる。このように構成しているため、限定頻度カウンタ値が第１段階範囲内でない、即ち、限定頻度カウンタ値が２０以下の値である場合には、非時間短縮遊技状態且つ限定頻度カウンタ値が０より大きい状況となる。このような状態の場合に限定頻度テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成することにより、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」に係る大当りが終了した場合には、「図柄変動８０回分の時間短縮遊技状態→図柄変動２０回分の限定頻度状態（非時間短縮遊技状態）」のように遷移していくこととなる。尚、このような構成には限定されず、時間短縮遊技状態においては８０回の図柄変動の期間にて限定頻度状態Ａ（参照する限定頻度テーブルが「限定頻度テーブルＡ１→限定頻度テーブルＡ２→限定頻度テーブルＡ３」と遷移する）となり、時間短縮遊技状態が終了し非時間短縮遊技状態に移行してから２０回の図柄変動の期間にて限定頻度状態Ｂ（参照する限定頻度テーブルは「限定頻度テーブルＢ１」のみとなる）となる、即ち、限定頻度状態は、異なる遊技状態を跨がないよう構成してもよい。尚、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」が当選した場合には当該「７Ｂ」に係る特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球するか否かに拘らず時短回数カウンタＭＰ５２ｃに８０回がセットされ、限定頻度カウンタに１００回がセットされる、即ち、時間短縮遊技状態の終了後に限定頻度状態に移行するよう構成されている。尚、限定頻度カウンタ値が０ではない状態にて大当りした場合には連荘中の大当りと見做し、前述した連荘回数カウンタ値を加算するよう構成してもよい（時間短縮遊技状態が終了していても、限定頻度状態にて大当りに当選したならば連荘の大当りと見做してよい）。尚、これには限定されず、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」が当選した場合において、当該「７Ｂ」に係る特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球した場合には時短回数カウンタＭＰ５２ｃに８０回がセットされ、限定頻度カウンタに１００回がセットされる一方、特定領域Ｃ２２に入球しなかった場合には時短回数カウンタＭＰ５２ｃに５０回がセットされ、限定頻度カウンタに７０回がセットされるように構成してもよい。また、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」が当選した場合において、当該「７Ｂ」に係る特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動においては、当該最終変動のみにて参照される限定頻度テーブル（例えば、限定頻度テーブル３）を参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成してもよい。尚、限定頻度テーブル３の内容は、保留数に依存せず、当りの場合もハズレの場合も７秒の均一の変動時間が決定されるよう構成してもよい。また、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」が当選した場合において、当該「７Ｂ」に係る特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて参照する限定頻度テーブルを、当該「７Ｂ」に係る特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球した場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて参照する限定頻度テーブルを同一とするよう構成してもよく、そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態における最終変動における演出内容及び演出傾向を同一としてもよい。

【０４４２】

ここで、図８９は、第３実施形態からの変更例１における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。第３実施形態から

の変更点は、大当りとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、限定頻度テーブルを設けた点である。尚、大当りとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「５Ａ・７Ａ・３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」であり、特定領域に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「４Ａ」となっている。また、前述した、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」に係る大当りが終了した場合には、８０回の図柄変動の時間短縮遊技状態に移行し（主遊技テーブル３を参照して変動時間が決定される）、当該８０回の図柄変動が終了すると、その後２０回の図柄変動の限定頻度状態に移行する（限定頻度テーブル２を参照して変動時間が決定される）よう構成されている。尚、限定頻度テーブル２を参照する限定頻度状態の場合には、主遊技図柄の変動時間は、当否抽選結果に拘らず１０秒を超過するような長時間が選択されないよう構成されている。また、限度頻度大当り図柄である「７Ｂ」に係る大当りが終了した場合に移行する時間短縮遊技状態の最終変動（大当り終了後から８０変動目）においては、当該「７Ｂ」の実行中にて特定領域Ｃ２２への入球があった場合には限定頻度テーブル１を参照して変動態様を決定する一方、当該「７Ｂ」の実行中にて特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合には主遊技テーブル３を参照して変動態様を決定するよう構成されている（主遊技テーブル３のハズレにおける最短変動時間よりも限定頻度テーブル１のハズレにおける最短変動時間の方が長時間となっている）。尚、時間短縮遊技状態における最終変動では限定頻度テーブル１又は主遊技テーブル３が参照され得るよう構成されているが、時間短縮遊技状態における最終変動が確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで当該最終変動における演出内容を相違させる、即ち、特別遊技中に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球するか否かで当該最終変動における演出内容を相違させるよう構成してもよい。例えば、相対的に長時間の図柄変動となる限定頻度テーブル１を参照した場合には、当該図柄変動にて確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が終了するかもしくは大当りとなるかを煽るような演出を実行してもよい。

【０４４３】

次に、図９０は、第３実施形態からの変更例１における、図７のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第３実施形態からの変更点は、ステップ１６１１（第２変１）、ステップ１６３５‐１（第２変１）及び１６３５‐２（第２変１）であり、即ち、ステップ１６０８でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ１６１０で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ１６１１（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなるラウンドであり、本例では、第２Ｒ及び第４Ｒ）であるか否かを判定する。ステップ１６１１（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１８５０（第２）に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１６１２に移行する。

【０４４４】

また、ステップ１６３４で特別遊技における最終ラウンドであった場合、ステップ１６３５‐１（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行許可フラグ（オンとなることにより特別遊技終了デモ時間が開始されることとなるフラグ）をオンにし、ステップ１６３５‐２（第２変１）に移行する。尚、ステップ１６３４でＮｏの場合にもステップ１６３５‐２（第２変１）に移行する。次に、ステップ１６３５‐２（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、終了デモ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６３５‐２（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ１８００（変１）に移行し、Ｎｏの場合には次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【０４４５】

次に、図９１は、第３実施形態からの変更例１における、図９０のステップ１８００（変１）のサブルーチンに係る、終了デモ時間制御処理のフローチャートである。はじめに、第３実施形態からの変更点は、ステップ１８０３（第２変１）であり、即ち、ステップ１８０２で終了デモ実行中フラグがオフであった場合、ステップ１８０３（第２変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該特別遊技にて特定領域Ｃ２２への入球があったか否

かを判定する。ステップ１８０３（第２変１）でＹｅｓの場合にはステップ１８０６に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１８０８に移行する。このように、第３実施形態からの変更例１においては、特別遊技の最終ラウンド終了後の期間である特別遊技終了デモ時間は、当該特別遊技の実行中に特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があったか否かによって時間値が相違するよう構成されている。尚、特別遊技終了デモ時間が相違する条件はこれには限定されず、例えば、大当りとなった時点での遊技状態によって相違させてもよい。具体的には、（１）確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるかによって相違する、（２）時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかによって相違する、（３）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の夫々が相違する、（４）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の一部の組み合わせで相違する、よう構成してもよい。

【０４４６】

また、本例においては、或る大当り図柄に係る特別遊技について、（１）非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第一期間（１０秒）、（２）非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（３秒）、（３）時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（１秒）、（４）時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（３秒）、のように、「第二期間＜第三期間＜第一期間」となるよう構成してもよい。尚、このような構成は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態又は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した特別遊技に適用することが好適である。尚、特別遊技終了デモ時間にて実行される演出の具体例としては、第一期間においては、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出、遊技球の貸出に使用するＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出、のめりこみ防止を図る標語の表示演出、遊技機メーカーのロゴを表示する演出を実行し、第三期間においては、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する旨を報知する演出、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出を実行し、第二期間においては、確率変動遊技状態（連荘状態）が継続する旨を報知する演出を実行する。このように、特別遊技終了デモ時間の長さによって実行される演出が相違するよう構成してもよい。また、状況別の特別遊技終了デモ時間の長短を比較すると、特別遊技開始前が非確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合（初当り）の特別遊技終了デモ時間が１０秒、特別遊技終了後が非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる場合の特別遊技終了デモ時間が３秒、特別遊技開始前が確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合（連荘継続）の特別遊技終了デモ時間が１秒、といった時間値の関係となるよう構成してもよい。

【０４４７】

次に、図９２は、第３実施形態からの変更例１における、図６６のステップ２４００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第２実施形態との相違点は、ステップ２４８０（第２変１）～ステップ２４８４（第２変１）である。即ち、ステップ２４３０で特別遊技中をオフにした後、ステップ２４８０（第２変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技終了コマンドは長開放コマンド（ステップ１８１０にてセットされる終了デモ時間情報に係るコマンドであり、終了デモ時間が長時間である１０秒である旨に係るコマンド）であるか否かを判定する。ステップ２４８０（第２変１）でＹｅｓの場合、ステップ２４８２（第２変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、連荘継続画像（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出であり、例えば、「おめでとう！まだまだ継続！」と表示する）を長時間（本例では、１０秒）

表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。他方、ステップ２４８０（第２変１）でＮｏの場合、即ち、特別遊技終了コマンドが短開放コマンドであった場合、ステップ２４８４（第２変１）で、連荘終了画像（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しない旨を報知する演出であり、例えば、「またね！」と表示する）を短時間（本例では、３秒）表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、特別遊技終了デモ時間が長時間（１０秒）である場合と短時間（３秒）である場合とで、特別遊技終了デモ時間にて実行する演出態様が相違するよう構成したが、特別遊技終了デモ時間が長時間（１０秒）である場合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様（演出傾向）と、特別遊技終了デモ時間が短時間（３秒）である場合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様（演出傾向）とは同一となるよう構成されている。

【０４４８】

以上のように構成することにより、第３実施形態からの変更例１に係る遊技機においては、特別遊技における最終ラウンドが終了した後に特別遊技終了デモ時間を設け、実行中の特別遊技にて特定領域Ｃ２２へ遊技球が入球したか否かによって、特別遊技終了デモ時間の期間が相違するよう構成することにより、特定領域Ｃ２２に入球した場合には遊技者にとって高利益であることから長時間の遊技者を祝福するような演出を実行する一方、特定領域Ｃ２２に入球しなかった場合には遊技者にとって高利益でないことから短時間の演出を実行した後通常遊技に戻るような、より抑揚のある遊技機とすることができる。

【０４４９】

尚、第３実施形態からの変更例１においては、特別遊技開始デモ時間を設けてもよい。尚、特別遊技開始デモ時間においては、当該特別遊技にて特定領域Ｃ２２に遊技球が入球するか否かが決定していないため、特定領域Ｃ２２への入球有無によっては特別遊技開始デモ時間の期間は相違しないこととなる。但し、特別遊技に当選した際の遊技状態に応じて特別遊技開始デモ時間を相違させてもよく、例えば、非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には１０秒（遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行するため相対的に長時間）、非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には３秒（遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行しないため相対的に短時間）となるよう構成してもよい。また、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技が行われる際には、特別遊技開始デモ時間において「ＳＵＰＥＲラッキー！」のように、実質的に特別遊技終了後に確率変動遊技状態となることを示唆するような演出を実行して抑揚を高めてもよい。

【０４５０】

（第３実施形態からの変更例２）

尚、第３実施形態及び第３実施形態からの変更例１においては、特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球することによって当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成としては第３実施形態及び第３実施形態からの変更例１の構成のみには限定されない。そこで、第３実施形態及び第３実施形態からの変更例１とは異なる特定領域Ｃ２２を有する構成を第３実施形態からの変更例２とし、以下、第３実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０４５１】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ２１０２と第２実施形態におけるステップ２１０２は、別の実施形態におけるステップ２１０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【０４５２】

はじめに、図９３は、第３実施形態からの変更例２における、図７のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、第３実施形態との相違点は、ステップ１６０９‐１（第２変２）及びステップ３１００（第２変２）で

あり、即ち、ステップ１６０８でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、ステップ１６０９‐１（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ実行許可フラグをオンにし、ステップ３１００（第２変２）に移行する。他方、ステップ１６１０でＹｅｓの場合にも、ステップ３１００（第２変２）に移行する。次に、ステップ３１００（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する開始デモ時間制御処理を実行し、ステップ１６１０に移行する。

【０４５３】

次に、図９４は、第３実施形態からの変更例２における、図９３のステップ１８５０（第２）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。はじめに、第３実施形態との相違点は、ステップ１８５１‐１（第２変２）、ステップ１８９９‐１（第２変２）～ステップ１８９９‐７（第２変２）であり、即ち、ステップ１８５１‐１（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分デモ時間中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１８５１‐１（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ１８５２に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１８５４に移行する。また、ステップ１８５６で長開放パターンをセットした後、又は、ステップ１８５８で、短開放パターンをセットした後、ステップ１８９９‐１（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄は第１主遊技図柄（第１主遊技大当り図柄）であるか否かを判定する。ステップ１８９９‐１（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ１８９９‐２（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分開始デモタイマに長時間｛ステップ１８９９‐３（第２変２）でセットする時間値よりも長時間となる時間値であり、本例では、１０秒｝をセットしてスタートし、ステップ１８９９‐４（第２変２）に移行する。他方、ステップ１８９９‐１（第２変２）でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が第２主遊技図柄（第２主遊技大当り図柄）であった場合、ステップ１８９９‐３（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分開始デモタイマに短時間｛ステップ１８９９‐２（第２変２）でセットする時間値よりも短時間となる時間値であり、本例では、３秒｝をセットしてスタートし、ステップ１８９９‐４（第２変２）に移行する。次に、ステップ１８９９‐４（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、決定した振分開始デモ時間情報に係るコマンド（サブ側へのコマンドであり、実行中の特別遊技の振分デモ時間の時間値に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ１８９９‐５（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分デモ時間中フラグ（オンとなることにより振分デモ時間が開始されるフラグ）をオンにし、ステップ１８９９‐６（第２変２）に移行する。尚、ステップ１８５１‐１（第２変２）でＮｏの場合にも、ステップ１８９９‐６（第２変２）に移行する。次に、ステップ１８９９‐６（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分開始デモタイマの値が０であるか否かを判定する。ステップ１８９９‐６（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ１８９９‐７（第２変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分デモ時間中フラグをオフにし、ステップ１８６０に移行する。尚、ステップ１８９９‐６（第２変２）でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１６３４の処理）に移行する。このように、第３実施形態からの変更例２においては、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間である、振分開始デモ時間は、第１主遊技側の大当りである場合の方が第２主遊技側の大当りである場合よりも長時間となっている。

【０４５４】

次に、図９５は、大入賞口の開放パターンの一例の構成図である。第３実施形態における大当り図柄は、第１主遊技大当り図柄が「４Ａ・５Ａ・７Ａ」の３種類、第２主遊技大当り図柄が「４Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」の３種類の合計６種類の大当り図柄を有しており、１回のラウンドにおける開放パターンは、「短開放＝５００ｍｓ開放→閉鎖」、「長開放＝３０００ｍｓ開放→閉鎖」の２種類のみとなっている。尚、大入賞口（第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）の開放パターンはこれには限定されず、種類を増やしてもよいし、１回のラウンドにおいて複数回開放するような開放パターン（例えば、「１０００ｍｓ開放→１００００ｍｓ閉鎖→１００００ｍｓ開放→閉鎖」）としてもよい。ここで、第３実施形態からの変更例２においては、第２主遊技長開放大当りである「５Ｂ・７Ｂ

」のみすべてのラウンド（１０Ｒ）において大入賞口の開放パターンが長開放となっている。また、第２大入賞口Ｃ２０が開放することとなる振分遊技実行ラウンドは第４ラウンドとなっており、その他のラウンドは第１大入賞口が開放することとなる。また、すべての大当りにおいて、実行されるラウンド数は４ラウンド以上となっており、振分遊技実行ラウンドが必ず実行されるよう構成されている。このように、第１主遊技長開放大当りである「５Ａ・７Ａ」には短開放となるラウンドが存在する（第２Ｒ）一方、第２主遊技長開放大当りである「５Ｂ・７Ｂ」には短開放となるラウンドが存在しない、即ち、短開放となるラウンド数は、第２主遊技長開放大当りよりも第１主遊技長開放大当りの方が多いよう構成されている。

【０４５５】

次に、図９６は、第３実施形態からの変更例２における、図９３のステップ３１００（第２変２）のサブルーチンに係る開始デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ時間タイマに開始デモ時間（本例では、３秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ３０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止中の大当り図柄が第２主遊技大当り図柄（本例では、３Ｂ、５Ｂ及び７Ｂ）か否かを判定する。ステップ３１０６でＹｅｓの場合、ステップ３１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第２長開放コマンド（第２主遊技大当り図柄に係る特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ３１１６に移行する。他方、ステップ３１０６でＮｏの場合、ステップ３１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止中の大当り図柄が第１主遊技長開放大当り図柄（本例では、５Ａ及び７Ａ）である否かを判定する。ステップ３１１０でＹｅｓの場合、ステップ３１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第１長開放コマンド（第１主遊技大当り図柄のうち第２大入賞口Ｃ２０が長開放となる特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ３１１６に移行する。他方、ステップ３１１０でＮｏの場合、換言すると、停止中の大当り図柄が第１主遊技長開放大当り図柄ではないの場合、即ち、第１主遊技短開放図柄（本例では、２Ａ）である場合、ステップ３１１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第１短開放コマンド（第１主遊技大当り図柄のうち第２大入賞口Ｃ２０が短開放となる特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ３１１６に移行する。

【０４５６】

次に、ステップ３１１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、サブ側への決定した開始デモ時間情報に係るコマンドをセットする。次に、ステップ３１１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ実行中フラグをオンにし、ステップ３１２０に移行する。尚、ステップ３１０２でＮｏの場合にも、ステップ３１２０に移行する。次に、ステップ３１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ時間タイマのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ３１２０でＹｅｓの場合、ステップ３１２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ３１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開始デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ３１２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ１６１０の処理）に移行する。他方、ステップ３１２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６１０の処理）に移行する。

【０４５７】

次に、図９７は、第３実施形態からの変更例２における、図６６のステップ２４００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第３実施形態からの変更点は、ステップ２４０３‐１（第２変２）～ステップ２４０３‐１１（第２変２）及びステップ２３５０（第２変２）であり、即ち、ステップ２４０２で特別遊技中フラグをオフにした後、ステップ２４０３‐１（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ

は、開始デモ中フラグ（オンとなることにより特別遊技開始デモ時間が開始されることとなるフラグ）がオフである否かを判定する。ステップ２４０３‐１（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２４０４に移行する。次に、ステップ２４０４でＹｅｓの場合、ステップ２４０３‐２（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ表示タイマに所定時間（例えば、３秒）をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ２４０３‐３（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ中フラグをオンにする。次に、ステップ２３５０（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する開始デモ演出実行処理を実行し、ステップ２４０３‐４（第２変２）に移行する。尚、ステップ２４０３‐１（第２変２）でＮｏの場合にもステップ２４０３‐４（第２変２）に移行する。

【０４５８】

次に、ステップ２４０３‐４（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ時間タイマのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ２４０３‐４（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２４０３‐５（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ中フラグをオフにし、ステップ２４１２に移行する。他方、ステップ２４０３‐４（第２変２）でＮｏの場合、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【０４５９】

また、ステップ２４１４で大当り開始表示に係るコマンドをセットした後、ステップ２４０３‐６（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から振分開始デモ時間情報に係るコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４０３‐６（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２４０３‐７（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、振分開始デモ時間は長時間（本例では、１０秒）であるかを判定する。尚、第３実施形態からの変更例２においては、振分開始デモ時間、即ち、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間の時間値は、長時間と短時間の２種類存在している。ステップ２４０３‐７（第２変２）でＹｅｓの場合、ステップ２４０３‐８（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、長時間となる振分開始デモ時間にて入球容易未報知演出（振分遊技実行ラウンドにて第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるか否かを遊技者に確定的に報知しない演出）を実行し、ステップ２４０３‐１０（第２変２）に移行する。他方、ステップ２４０３‐７（第２変２）でＮｏの場合、ステップ２４０３‐９（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、短時間となる振分開始デモ時間にて入球容易報知演出（振分遊技実行ラウンドにて第２大入賞口Ｃ２０が長開放となることを遊技者に確定的に報知する演出）を実行し、ステップ２４０３‐１０（第２変２）に移行する。尚、ステップ２４０３‐６（第２変２）でＮｏの場合にも、ステップ２４０３‐１０（第２変２）に移行する。このように、第３実施形態からの変更例２においては、第１主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、第２主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成されている。尚、これには限定されず、遊技状態によっても入球容易未報知演出と入球容易報知演出とのいずれの演出を実行するかを相違させてもよい。例えば、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態にて当選した第１主遊技側の長開放大当り（５Ａ・７Ａ）に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態にて当選した第２主遊技側の長開放大当り（３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ）に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成してもよい。また、第２実施形態にて前述したようなエンディング演出を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、エンディング演出を実行する特別遊技実行中においては、入球容易未報知演出及び入球容易報知演出は遊技者にとって目立たないよう表示するよう構成することが好適である。そのように構成することによって、達成難易度が高いエンディング演出に対してより注目させることができることとなる。同様に、特別遊技に実行中において存在する保留の中に大当りとなる保留が存在している旨を遊技者に報知する保留内連荘演出を実行可能に構成し、当該保留内連荘演出が実行された場合においても入球容易未報知演出及び入球容易報知演出を遊技者にとって目立たないよう表示するよう構成してもよい。

【０４６０】
次に、ステップ２４０３‐１０（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、実行中の特別遊技は第２主遊技長開放大当り図柄に係る特別遊技であるか否かを判定する（第２主遊技長開放大当り図柄は、３Ｂ、５Ｂ及び７Ｂとなっている）。ステップ２４０３‐１０（第２変２）でＹｅｓの場合にはステップ２４１６に移行する。他方、ステップ２４０３‐１０（第２変２）でＮｏの場合、ステップ２４０３‐１１（第２変２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、入賞個数を遂次表示するコマンドをセット（短開放となるラウンドが存在する大当りでは、ラウンド数を報知しない）し、ステップ２４２６に移行する。このように、第３実施形態からの変更例２においては、すべてのラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０が長開放となる大当り図柄である第２主遊技長開放大当り図柄に係る大当りにおいては、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知する（現在第何ラウンドを実行しているかを報知する）一方、いずれかのラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０が短開放となる大当りにおいては（もしくは、第１大入賞口Ｃ１０が短開放となるラウンドを有する大当りにおいては）、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知しないよう構成されている。また、実行中のラウンドを報知しない場合には、ラウンドを報知する表示の代わりにラウンド数（実質ラウンド数）に対応するオブジェクト画像（例えば、宝箱、等）を第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるラウンドが実行される毎に追加して表示していくよう構成してもよい。また、特別遊技開始時（又は、特別遊技開始直後）にてオブジェクト画像を複数個表示しておき、当該オブジェクト画像の個数分のラウンド数が長開放となることを保障する演出を実行するよう構成してもよい。尚、すべてのラウンドが長開放となる特別遊技実行時には当該演出を実行しなくてもよいし、実行してもよいが、実行しない場合には現在実行しているラウンド数を表示するよう構成することが望ましい。尚、いずれかのラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０が短開放となる大当りにおいては（もしくは、第１大入賞口Ｃ１０が短開放となるラウンドを有する大当りにおいては）、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるラウンド数のみを報知するよう構成してもよい（例えば、「第１Ｒ＝長開放、第２Ｒ＝短開放、第３Ｒ＝長開放」となる場合には、第３Ｒにて２ラウンド目であることを報知する、等）。尚、特別遊技の実行中に実行する演出はこれには限定されず、例えば、特別遊技実行中の振分遊技実行ラウンド以降の所定のラウンド（もしくは振分遊技実行ラウンド）にて保留内に大当りとなる保留が存在する場合には、大当りとなることが確定的である旨を報知する保留内連荘演出を実行し得るよう構成してもよい。尚、このように構成した場合には、振分遊技実行ラウンド以前のラウンドにて保留内連荘演出を実行した場合には、特別遊技終了後の遊技状態が決定していない（特定領域Ｃ２２への入球有無が決定していない）ため、大当りとなることを報知したにも拘らず、当該報知対象となった保留に係る図柄変動がハズレとなってしまう可能性が生じるため、保留内連荘演出の実行タイミングは、振分遊技実行ラウンドにて特定領域Ｃ２２に入球した後、もしくは、振分遊技実行ラウンドが終了した後とすることが好適である。また、振分遊技実行ラウンドはどのラウンドとしてもよく、例えば、第１ラウンドを振分遊技実行ラウンドとするよう構成してもよい（大入賞口が１つである場合にも適用可能である）が、打球すべき遊技球が存在しない場合（例えば、当りとなる図柄変動中に全ての遊技球を打ち切ってしまった場合）でも追加の遊技球の貸出が行える時間を十分とれるように第２ラウンド以降とすることが望ましい。

【０４６１】
次に、図９８は、第３実施形態からの変更例２における、図９７のステップ２３５０（第２変２）のサブルーチンに係る、開始デモ演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ２３５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から第２長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ２３５２でＹｅｓの場合、ステップ２３６０に移行する。他方、ステップ２３５２でＮｏの場合、ステップ２３５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から第１長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ２３５４でＹｅｓの場合、ステップ２３５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、１／５で当

選する確定演出実行抽選（実行中の特別遊技において第２大入賞口Ｃ２０が長開放する旨を報知するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ２３５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該確定演出実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２３５８でＹｅｓの場合、ステップ２３６０に移行する。次に、ステップ２３６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ演出として、長開放確定報知演出（実行中の特別遊技において第２大入賞口Ｃ２０が長開放する旨を報知する演出）を実行し、次の処理｛ステップ２４０３‐４（第２変２）の処理｝に移行する。尚、ステップ２３５４でＮｏの場合（メイン側から第１短開放コマンドを受信した場合）又はステップ２３５８でＮｏの場合、ステップ２３６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、開始デモ演出として長開放有無非報知演出（実行中の特別遊技において第２大入賞口Ｃ２０が長開放するのか短開放するのかを報知しない演出）を実行し、次の処理｛ステップ２４０３‐４（第２変２）の処理｝に移行する。尚、開始デモ演出が実行されることとなる特別遊技開始デモ時間においても、振分開始デモ時間と同様に、第１主遊技側の大当り（のうち高い割合）では１０秒、第２主遊技側の大当り（のうち高い割合）では３秒となるように構成してもよい。

【０４６２】

以上のように構成することにより、第３実施形態からの変更例２においては、第２主遊技側に係る特別遊技においては、すべての特別遊技で振分遊技実行ラウンドにて第２大入賞口Ｃ２０が長開放し、第１主遊技側に係る特別遊技においては、振分遊技実行ラウンドにて第２大入賞口Ｃ２０が長開放する特別遊技と短開放する特別遊技とを設けるよう構成し、第２主遊技側の特別遊技においては、特別遊技の開始デモ時間にて第２大入賞口Ｃ２０が長開放する旨を報知する一方、第１主遊技側の特別遊技においては、第２大入賞口Ｃ２０が長開放する特別遊技であっても特別遊技の開始デモ時間にて第２大入賞口Ｃ２０が長開放する旨を報知する場合と報知しない場合とを有するよう構成し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２に入球することが確定的な第２主遊技側の特別遊技では遊技者に第２大入賞口Ｃ２０が長開放する旨を報知する一方、特別遊技中に特定領域Ｃ２２に入球することが確定的ではない第１主遊技側の特別遊技では遊技者に第２大入賞口Ｃ２０が長開放するか否かを煽る演出を基本的には実行するが確定的に報知する場合もあるよう構成することにより、特定領域Ｃ２２への入球容易性に対応した演出を実行可能な興趣性の高い遊技機とすることができる。

【０４６３】

尚、第３実施形態からの変更例２においては、入球容易報知演出及び入球容易未報知演出を振分開始デモ時間にて実行するよう構成したが、振分遊技実行ラウンドよりも前に実行されるラウンドの実行中（複数ラウンドに亘って実行してもよい）にて実行してもよいし、振分遊技実行ラウンドの実行中にて実行してもよい。

【０４６４】

（第４実施形態）

尚、第３実施形態においては、特別遊技中に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球することによって、当該特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成したが、大入賞口内部の領域に入球することによって遊技者にとって高利益となる遊技性はこれには限定されない。そこでそのような遊技性となる構成を第４実施形態とし、以下、第２実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【０４６５】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ２１０２と第２実施形態におけるステップ２１０２は、別の実施形態におけるステップ２１０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【０４６６】

はじめに、図９９は、第４実施形態における、遊技機の前面側の基本構造を示す図面である。以下、第２実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【０４６７】
まず、第４実施形態においては、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが重ねるように配置されており、且つ、第１主遊技始動口Ａ１０の存在により、第２主遊技始動口Ｂ１０の上部が塞がれている。また、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され易く、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され難いよう構成されている。尚、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導されるよう構成してもよい。
【０４６８】
また、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され易い一方、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され難く、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され難い一方、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され易いように夫々の始動口を配置してもよい。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ１００００球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。
【０４６９】
ここで、第４実施形態においては、補助遊技始動口Ｈ１０は、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、誘導され易く、遊技領域Ｄ３０の左側を流下する遊技球が誘導され難いよう構成されている｛但し、これには限定されず、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され易いよう構成してもよい（例えば、遊技領域Ｄ３０左側と右側に夫々、補助遊技始動口Ｈ１０を設けてもよい）｝。
【０４７０】
次に、アウト口Ｄ３６の右上方には、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とが配置されており、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口Ｄ３６に到達する前に、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。
【０４７１】
次に、第２大入賞口Ｃ２０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方、且つ、第１大入賞口Ｃ１０の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第２大入賞口Ｃ２０は、遊技球の入球を検出するための第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓと、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ（及び第２大入賞口ソレノイドＣ２６）と、小当り遊技開始時に駆動を開始し、遊技球の下遮蔽部材Ｃ２５への流下を阻害し得る上遮蔽部材Ｃ２４と、遊技機の電源投入時に駆動を開始し、遊技球のＶ入賞口Ｃ２２への流下を阻害し得る下遮蔽部材Ｃ２５と、小当り遊技時に入球することにより特別遊技に移行する契機となる入賞口であるＶ入賞口Ｃ２２と、Ｖ入賞口Ｃ２２への遊技球の入球を検出するためのＶ入賞口入球検出装置Ｃ２７ｓと、第２大入賞口Ｃ２０に入球した遊技球を排出するための第２大入賞口排出口Ｃ２３と、第２大入賞口排出口Ｃ２３への遊技球の入球を検出するための第２大入賞口排出検出装置Ｃ２３ｓと、を備える。ここで、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓは、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２大入賞口入球情報を生成する。そして、第２大入賞口Ｃ２０内に入球した遊技球は、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓよって検出されるよう構成されている。次に、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄは、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第２大入賞口Ｃ２０を可変させる。尚、第２実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変さ

せる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。尚、第２大入賞口Ｃ２０の内部の構造については、後述することとする。

【０４７２】

次に、図１００は、第４実施形態における、第２大入賞口Ｃ２０に係る作用図であり、より具体的には、第２大入賞口内Ｃ２０内に設けられた上遮蔽部材Ｃ２４及び下遮蔽部材Ｃ２５の開放態様及び閉鎖態様に基づくＶ入賞口Ｃ２２への遊技球の入球可否に係る作用図である。尚、第４実施形態においては、小当り遊技実行中に遊技球を第２大入賞口Ｃ２０に向けて発射し続けていれば（右打ちし続けていれば）、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が複数球入球するよう構成されている｛例えば、第２大入賞口Ｃ２０（第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）の開放態様は「０．２秒開放→０．８秒閉鎖→１秒開放→１秒閉鎖→１秒開放→閉鎖」である｝ため、Ｖ入賞口Ｃ２２への遊技球の入球可否は、第２大入賞口Ｃ２０内の遊技球が、上遮蔽部材Ｃ２４と下遮蔽部材Ｃ２５との開放タイミングとうまく合致するか否かによって決定される。以下、小当り遊技中にて、第２大入賞口Ｃ２０に入球した遊技球の作用について詳述する。

【０４７３】

まず、図１００（ａ）に示されるように、第２大入賞口Ｃ２０は、その内部に（第２大入賞口Ｃ２０内部における遊技球の流路として）、第２大入賞口Ｃ２０への入球を検出する第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓと、Ｖ入賞口Ｃ２２と、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球を検出するＶ入賞口入賞検出装置Ｃ２２ｓと、Ｖ入賞口Ｃ２２へ入球されなかった遊技球の排出流路である第２大入賞口排出口Ｃ２３と、第２大入賞口排出口Ｃ２３への入球を検出する第２大入賞口排出検出装置Ｃ２３ｓと、を備え、更に、Ｖ入賞口Ｃ２２の上方に設けられた下遮蔽部材Ｃ２５と、下遮蔽部材Ｃ２５の上方に設けられた上遮蔽部材Ｃ２４と、を備え、上遮蔽部材Ｃ２４及び下遮蔽部材Ｃ２５は、遊技盤から（遊技者から見て手前側に）突き出した状態（進出状態）となることで遊技球の落下を阻害可能又は阻害容易となる閉鎖状態と、遊技盤内（遊技者から見て奥側）に引っ込んだ状態（退避状態）となることで遊技球の落下を阻害不可能又は阻害困難（遊技球が落下可能）となる開放状態と、を採り得るよう構成されている（いわゆる、ベロ型アタッカーのような構成である）。より詳細には、第２実施形態においては、上遮蔽部材Ｃ２４が閉鎖状態の場合には、遊技球は下遮蔽部材Ｃ２５まで到達不可能又は到達困難であり、上遮蔽部材Ｃ２４が開放状態の場合には、遊技球は下遮蔽部材Ｃ２５まで到達可能又は到達容易であり、下遮蔽部材Ｃ２５が閉鎖状態の場合には、遊技球はＶ入賞口Ｃ２２まで到達不可能又は到達困難であり、下遮蔽部材Ｃ２５が開放状態の場合には、遊技球はＶ入賞口Ｃ２２まで到達可能又は到達容易となるように構成されている。次に、小当り遊技実行中に第２大入賞口Ｃ２０に入球した遊技球の具体的な流路に関して説明する。

【０４７４】

図１００（ａ）に示すように、小当り遊技実行中に第２大入賞口Ｃ２０に入球した遊技球は、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓを通過した後、閉鎖状態である上遮蔽部材Ｃ２４まで誘導され、上遮蔽部材Ｃ２４及び第２大入賞口Ｃ２０の内壁面等で形成される領域（停留領域とする。）にて停留する（上遮蔽部材Ｃ２４上に載置される）。第２実施形態では、当該停留領域は遊技球が一つのみ載置可能なように構成されているため、図１００（ａ）に示されるように、或る遊技球が当該停留領域に載置されている場合には、当該或る遊技球の載置タイミング以降に第２大入賞口Ｃ２０内部に誘導された遊技球は、上遮蔽部材Ｃ２４上に載置された当該或る遊技球と衝突して、上遮蔽部材Ｃ２４を通過せずに第２大入賞口排出検出装置Ｃ２３ｓ及び第２大入賞口排出口Ｃ２３へ到達する流路（Ｖ入賞口Ｃ２２への入球が不可能又は困難となる流路）へと誘導されるよう構成されている（尚、当該停留領域は、当該別の遊技球が衝突した際の衝撃によっては、当該或る遊技球が当該停留領域から抜出されないよう構成されている）。ここで、図１００（ａ）右部は、図

１００（ａ）におけるＸ－Ｘ断面を模式的に示した断面図である。当該断面図に示されるように、図１００（ａ）では、上遮蔽部材Ｃ２４及び下遮蔽部材Ｃ２５が共に閉鎖状態｛遊技盤から（遊技者から見て手前側に）突き出した状態（当該断面図において左側に突出している状態）｝となっており、この場合、上遮蔽部材Ｃ２４上に遊技球が載置可能となっていることが理解される。

【０４７５】

尚、第４実施形態においては、上遮蔽部材Ｃ２４は小当り遊技開始から一定時間後（本例では、小当り遊技開始から５秒後）に開放されるように設定されており、下遮蔽部材Ｃ２５は電源投入時から一定周期（本例では、４秒周期）で閉鎖状態と開放状態との遷移を繰り返すよう構成されている（下遮蔽部材Ｃ２５の開放タイミングは周期的なものとなる）状況下、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球の可否は、上遮蔽部材Ｃ２４が開放状態となるタイミング（換言すれば、小当り遊技開始のタイミング）によって主に決定されるのである（下遮蔽部材Ｃ２５が開放状態となるタイミングと上遮蔽部材Ｃ２４が開放状態となるタイミングとが略一致する予定である小当り遊技が開始される場合に、Ｖ入賞口Ｃ２２へ遊技球が入球し得る）。

【０４７６】

尚、第４実施形態はあくまで一例であり、上遮蔽部材Ｃ２４及び下遮蔽部材Ｃ２５は、遊技球の落下を阻害不能又は阻害困難な状態と、遊技球の落下を阻害可能又は阻害容易な状態と、を遷移可能であればどのような構造であってもよいし、その他の構成に関しても何ら限定されるものではない。

【０４７７】

また、第４実施形態においては、Ｖ入賞口Ｃ２２への遊技球の入球を阻害する遮蔽部材を上遮蔽部材Ｃ２４と下遮蔽部材Ｃ２５の２つ設けたがこれには限定されず、１つの遮蔽部材にてＶ入賞口Ｃ２２への遊技球の入球を阻害するよう構成してもよい。更に、第３実施形態に示した、特別遊技中にて特定領域Ｃ２２に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる遊技機においても、特定領域Ｃ２２への遊技球の入球を阻害する遮蔽部材を設けるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、遮蔽部材の開放態様は大当りの契機となった大当り図柄によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合、（１）振分遊技実行ラウンドにおける遮蔽部材の開放態様として、大当り図柄に拘らず振分遊技実行ラウンド開始タイミングから５０ｍｓ後又は振分遊技実行ラウンド開始タイミングにて遮蔽部材が閉状態から開状態となる、（２）振分遊技実行ラウンドの終了タイミングから２００ｍｓ後のタイミングで遮蔽部材が開状態から閉状態となる（大当り図柄によって、２００ｍｓ後の場合や３０００ｍｓ後の場合がある）、よう構成してもよく、そのように構成することにより、大当り図柄に拘らず遮蔽部材が開放するタイミングが存在する、振分遊技実行ラウンドが開始されてから遮蔽部材が最初に開放を開始するまでの期間よりも、振分遊技実行ラウンドが終了してから遮蔽部材が最後に閉鎖するまでの期間の方が長時間となるよう構成することができる。

【０４７８】

次に、図１０１は、第４実施形態における、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが行うタイマ割り込み時処理である。第２実施形態との相違点は、ステップ１７００（第３）、ステップ１７５０（第３）、ステップ３４５０（第３）及びステップ１９５０（第３）である。即ち、ステップ１６００で、特別遊技制御処理を実行した後ステップ１７００（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の小当り遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１７５０（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の上遮蔽部材駆動制御処理を実行する。次に、ステップ３４５０（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の下遮蔽部材駆動制御処理を実行する。次に、ステップ１９５０（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のＶ入賞口入球判定処理を実行し、ステップ１６０１に移行する。

【０４７９】

次に、図１０２は、第４実施形態における、図１０１におけるステップ１４００（１）

｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。第２実施形態との相違点は、ステップ１４０３（第３）、１４１０‐３（第３）、ステップ１４３４（第３）及びステップ１４３６（第３）であり、即ち、ステップ１４０３（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動開始条件が充足したか否かを判定する（第４実施形態においては、小当り遊技実行中でないことが変動開始条件として追加されている）。ステップ１４０３（第３）でＹｅｓの場合にはステップ１４０５に移行し、Ｎｏの場合にはステップ１４１９に移行する。また、ステップ１４１０‐２で主遊技図柄に関する停止図柄を決定した後、ステップ１４１０‐３（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技側乱数、当否抽選結果、遊技状態に基づき、主遊技図柄に関する変動態様（又は変動時間）を決定し、ステップ１４１４に移行する。

【０４８０】

また、ステップ１４３０で停止図柄が大当り図柄でなかった場合、ステップ１４３４（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３４（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１４３６（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当りフラグをオンにし、ステップ１５００に移行する。他方、ステップ１４３４（第３）でＮｏの場合にも、ステップ１５００に移行する。

【０４８１】

次に、図１０３（主遊技テーブル１及び主遊技テーブル２）は、第４実施形態における、第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ａ（第２主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ‐Ｂ）の一例である。第４実施形態においては、遊技状態に拘らず、第１主遊技側に係る図柄変動であるか第２主遊技側に係る図柄変動であるかによってのみ参照するテーブル内容が相違するよう構成されている。また、第１主遊技側と第２主遊技側と共に小当りに当選し得るよう構成されており、第２主遊技側における当否抽選結果はほぼ（１０２０／１０２４の確率で）小当りとなる。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、小当りに当選した場合、第１主遊技側は１種類、第２主遊技側は２種類の主遊技図柄候補のうちから一つの主遊技図柄が小当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない｛例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が異なる状態（限定頻度状態）へ移行するよう構成してもよい｝。

【０４８２】

次に、図１０４は、第４実施形態における、図２８におけるステップ１６５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６８１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する（第４実施形態においては、小当り遊技中にＶ入賞口Ｃ２２へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成されている）。ステップ１６８１‐１でＹｅｓの場合、ステップ１６８１‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄が時短大当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、４Ｂ・５Ａ・５Ｂ・７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１６８１‐２でＹｅｓの場合、ステップ１６８１‐５に移行する。他方、ステップ１６８１‐１でＮｏの場合、ステップ１６８１‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短小当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる、当該特別遊技への移行契機となる小当り図柄であり、本例では、７ＡＫ・７ＢＫ）を契機とした特別遊技終了後であるか否かを判定する。ステップ１６８１‐４でＹｅｓの場合にはステップ１６８１‐５に移行する。

【０４８３】

次に、ステップ１６８１‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に所定回数（本例では、１００回）をセットする。次に、ステップ１

６８１‐６及びステップ１６８１‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理｛ステップ１７００（第３）の処理｝に移行する。尚、ステップ１６８１‐２でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が時短大当り図柄である４Ａの場合、又は、ステップ１６８１‐４でＮｏの場合、換言すると、時短小当り図柄である２ＢＫを契機とした特別遊技終了後である場合にも、にも次の処理｛ステップ１７００（第３）の処理｝に移行する。尚、限定頻度に係る処理（ステップ１４１１、ステップ１４５０のサブルーチン、ステップ１４１３、ステップ１４３１）は削除されている。

【０４８４】

次に、図１０５は、第４実施形態における、図１０１におけるステップ１７００（第３）のサブルーチンに係る、小当り遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出待機中フラグ｛後述するステップ１７２２でオンとなるフラグであり、即ち、予定されていた小当り遊技（特に、予定されていた第２大入賞口Ｃ２０の開放パターン）の実行終了後において、第２大入賞口Ｃ２０内に残存している遊技球の排出待ち期間（排出待機時間）中においてオンとなるフラグ｝がオフであるか否かを判定する。ステップ１７０１でＹｅｓの場合、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当りフラグをオフにする。次に、ステップ１７０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該ラウンドの第２大入賞口Ｃ２０の開放パターン（本例では、例えば、すべての小当り図柄において、「０．２秒開放→０．８秒閉鎖→１秒開放→１秒閉鎖→１秒開放→閉鎖」であり、遊技球を第２大入賞口Ｃ２０に向けて発射し続けていれば、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が複数球入球するよう構成されている）をセットする。尚、小当り実行時における大入賞口（第２大入賞口Ｃ２０）の開放態様は任意に設定可能であり、例えば、小当り１回の実行時における第２大入賞口Ｃ２０の合計の開放時間を所定時間以下（例えば、１．８秒以下）となるよう構成してもよい（例えば、「０．２秒開放→０．８秒閉鎖→１秒開放→閉鎖」（合計の開放時間＝１．２秒））。次に、ステップ１７０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当り実行フラグをオンにする。次に、ステップ１７０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当り実行開始コマンド（小当り遊技が開始された旨のコマンドであり、遊技者に第２大入賞口Ｃ２０へ向けた遊技球の発射を促すためのコマンドである）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口Ｃ２０を開放すると共に、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔをスタートする（タイマ値がカウントダウンされる）。次に、ステップ１７０９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出待機タイマＭＰ４１ｔ‐２（インクリメントタイマ）をスタートし、ステップ１７１２に移行する。尚、第４実施形態においては、当該排出待機タイマＭＰ４１ｔ‐２が小当り遊技開始時からの経過時間を計測することにより、当該小当り開始から所定時間（本例では、１０秒）経過後に排出待機時間が終了するよう構成されている｛勿論、排出待機時間の計測方法はこれには限定されず、例えば、予定されていた小当り遊技（特に、予定されていた第２大入賞口Ｃ２０の開放パターン）の実行終了後から計測開始してもよい｝。

【０４８５】

他方、ステップ１７０２でＮｏの場合、ステップ１７１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１７１０でＹｅｓの場合、ステップ１７１２に移行する。

【０４８６】

次に、ステップ１７１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球の入賞（入球）があったか否かを判定する。ステップ１７１２でＹｅｓの場合、ステップ１７１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口Ｃ２０に所定個数（例えば、１０個）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ１７１４でＹｅｓの場合には、ス

テップ１７１８に移行する。他方、ステップ１７１２又はステップ１７１４でＮｏの場合、ステップ１７１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔを参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、４秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１７１６でＹｅｓの場合、ステップ１７１８に移行する。

【０４８７】

次に、ステップ１７１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄの駆動を停止して第２大入賞口Ｃ２０を閉鎖する。次に、ステップ１７２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出待機中フラグをオンにし（本処理実行タイミングから排出待機時間が開始されることとなる）、ステップ１７２４に移行する。尚、ステップ１７０１でＮｏの場合にも、ステップ１７２４に移行する。

【０４８８】

次に、ステップ１７２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該タイマ値が排出待機時間終了値（本例では、１０秒）となったか否かを判定する。ステップ１７２４でＹｅｓの場合、ステップ１７２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出待機タイマＭＰ４１ｔ‐２をゼロクリアする。次に、ステップ１７２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出待機中フラグをオフにする。次に、ステップ１７２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当り遊技用タイマＭＰ４１ｔを停止してリセットする。次に、ステップ１７３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当り実行フラグをオフにし、次の処理｛ステップ１７５０（第３）の処理｝に移行する。尚、ステップ１７１０、ステップ１７１６又はステップ１７２４でＮｏの場合にも次の処理｛ステップ１７５０（第３）の処理｝に移行する。

【０４８９】

ここで、本例においては、１の小当りにおいてプログラム上として設定された最大入賞数は１０個、1回の小当りにおける大入賞口の最大開放時間は通じて１．８秒以下である１．２秒（より具体的には、小当りを１回実行する際の大入賞口の開放態様として、「０．２秒開放→０．８秒閉鎖→１秒開放→閉鎖」する一連の開閉動作）に設定されており、いずれかの閉鎖条件が達成した場合に大入賞口を閉鎖するように制御される。ここで、過剰入賞を抑止して出玉設計値との乖離を最小化するために、閉鎖条件の達成後は直ちに閉鎖するように制御することが望ましい。一方、そのように処理した場合でも閉鎖条件達成直後に大入賞口に入球したり、カウントセンサの手前に入賞済み球が滞留している（閉鎖条件の達成後に入賞済み球をカウントセンサが検出する）ことも考えられる。そこで、最大開放時間の経過後、最大入賞数を超えた後のいずれの場合であっても、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するよう構成することが望ましい。

【０４９０】

次に、図１０６は、第４実施形態における、図１０１におけるステップ１７５０（第３）のサブルーチンに係る、上遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１７５２でＹｅｓの場合、ステップ１７５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、所定の駆動パターン（本例では、「５秒閉鎖→１秒開放→２４秒閉鎖」を繰り返すパターン）にて上遮蔽部材Ｃ２４の駆動を開始し、次の処理（ステップの１８００の処理）に移行する。尚、上遮蔽部材Ｃ２４の駆動パターンは変更しても問題ないが、本例では、上遮蔽部材Ｃ２４の開放タイミングと下遮蔽部材Ｃ２５の開放タイミングとが一致した場合にのみ、遊技球がＶ入賞口Ｃ２２に入球可能となるよう構成されているため、開放時間を３秒等の長時間としたり、駆動開始から１０秒以上開放しなかったりとして、Ｖ入賞口Ｃ２２に入球不可能には構成しないことが望ましい。他方、ステップ１７５２でＮｏの場合、ステップ１７５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、上遮蔽部材Ｃ２４を閉鎖状態（初期位置）にして駆動を終了し、次の処理｛ステップの３４５０（第３）の処理｝に移行する。このように、第２実施形態においては、上遮蔽部材Ｃ２４は小当り遊技の開始（小当りに係る第２大入賞口Ｃ２０の開放開始）を契機として駆動を開始し、小当り遊技の終了を契機として駆動を終了するよう構成されており、前記上遮蔽部材Ｃ２４の開放

パターンにて１回駆動するよりも前に小当り遊技が終了し、上遮蔽部材Ｃ２４の駆動は終了するよう構成されている。尚、小当り遊技には排出待機時間が設けられているため、小当り遊技に係る第２大入賞口Ｃ２０の開放が終了した以降も、当該排出待機時間が終了するまで小当り遊技は終了しないこととなる。

【０４９１】

次に、図１０７は、第４実施形態における、図１０１におけるステップ３４５０（第３）のサブルーチンに係る、下遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電源投入後から常時一定の駆動パターン（本例では、「３秒閉鎖→１秒開放」を繰り返すパターン）にて下遮蔽部材Ｃ２５を駆動し、次の処理｛ステップ１９５０（第３）の処理｝に移行する。このように、上遮蔽部材Ｃ２４が小当り遊技の開始を契機として駆動を開始することに対して、下遮蔽部材Ｃ２５は遊技機の電源投入を契機として駆動を開始するよう構成されている。

【０４９２】

次に、図１０８は、第４実施形態における、図１０１におけるステップ１９５０（第３）のサブルーチンに係る、Ｖ入賞口入球判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１９５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動予約フラグ（後述するステップ１９６０でオンとなるフラグであり、即ち、排出待機時間中においてＶ入賞口Ｃ２２に遊技球が入球した場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ１９５２でＹｅｓの場合、ステップ１９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口Ｃ２２への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ１９５４でＹｅｓの場合、ステップ１９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）内であるか否かを判定する。ステップ１９５６でＹｅｓの場合、ステップ１９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞検出コマンド（後述する、Ｖ入賞検出演出を実行するためのコマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１９６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動予約フラグをオンにし、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【０４９３】

他方、ステップ１９５２でＮｏの場合、ステップ１９６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）が終了したか否かを判定する。ステップ１９６２でＹｅｓの場合、ステップ１９６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオンにし、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ１９５４、ステップ１９５６又はステップ１９６２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。また、ステップ１９５６でＮｏの場合、換言すれば、小当り遊技が実行されていないにも拘わらずＶ入賞口Ｃ２２に遊技球が入球する等の不正入球の危険性が高まる場合においては、適宜エラー処理を実行するよう構成しておくことが好適である。尚、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球に係る特別遊技のラウンド数は「９Ｒ」となっており、「小当り遊技→Ｖ入賞口Ｃ２２への入球に係る特別遊技」の一連の流れを合計すると、小当り遊技に係るラウンド数の「１Ｒ」と特別遊技に係るラウンド数の「９Ｒ」とで、「１０Ｒ」となっている。なお、本例では、Ｖ入賞口Ｃ２２（特定領域）へ入球させるラウンドを１Ｒとして設定していた（つまり、出玉が獲得できるラウンドは、２～１０ラウンドの９ラウンド分である）が、Ｖ入賞口Ｃ２２へ入球した後から１Ｒとして設計してもよい（つまり、１～１０ラウンドの１０ラウンド分の出玉が獲得できる）。

【０４９４】

次に、図１０９～図１１１を参照して、第４実施形態に係るサブメイン制御部ＳＭ側で実行される制御処理を説明する。まず、図１０９は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。ここで、同図（ａ）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行される

サブメイン制御部ＳＭ側での処理である。第２実施形態からの変更点は、ステップ２００１（第３）及びステップ２００３（第３）である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ２００１（第３）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電源投入タイマＳＭ２４ｔをリセットしてスタートする。尚、電源投入タイマＳＭ２４ｔは、下遮蔽部材Ｃ２５の開放タイミングを把握するために設けられている。次に、ステップ２００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側（主制御基板Ｍ側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、ＲＡＭクリア情報を受信した場合→サブ側のＲＡＭを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のＲＡＭに再セット）。次に、ステップ２００３（第３）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側（主制御基板Ｍ側）から受信した情報に基づき、保留数（例えば、装図保留カウンタ値）を復元する。尚、実行中の演出、特殊図柄に係る情報等は復元されず、次変動の開始時までは「準備中」画面を表示する。その後、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣの繰り返し処理ルーチンである（ｂ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。第２実施形態からの変更点は、ステップ２５００（第３）及びステップ２５５０（第３）である。即ち、ステップ２３００‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、前述した装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ２５００（第３）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するＶ入賞検出演出表示制御処理を実行し、ステップ２４００‐２に移行する。また、ステップ２４００‐２で特別遊技関連表示制御処理を実行した後、ステップ２５５０（第３）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する小当り遊技関連表示制御処理を実行し、ステップ２９９９に移行する。

【０４９５】

次に、図１１０は、第４実施形態における、図１０９におけるステップ２５００（第３）のサブルーチンに係る、Ｖ入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２５０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から小当り実行開始コマンド（小当り遊技が開始された旨に係るコマンド）を受信したか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、ステップ２５０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、右打ち指示演出｛小当り遊技中に第２大入賞口Ｃ２０に向けた遊技球の発射（右打ちの実行）を促す演出｝に係るコマンドをセット（ステップ２９００の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２５０６に移行する。他方、ステップ２５０２でＮｏの場合にも、ステップ２５０６に移行する。次に、ステップ２５０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側からＶ入賞検出コマンド（Ｖ入賞口Ｃ２２に遊技球が入球した旨を遊技者に報知するための演出である、Ｖ入賞検出演出を実行するためのコマンド）を受信したか否かを判定する。ステップ２５０６でＹｅｓの場合、ステップ２５０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、Ｖ入賞検出演出に係るコマンドをセット（ステップ２９００の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。他方、ステップ２５０６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。尚、Ｖ入賞検出演出は、Ｖ入賞口Ｃ２２に遊技球が入球し、その後特別遊技が実行されることを遊技者に報知する演出であるため、演出内容としては、遊技者を祝福する演出内容や遊技者にとって高利益である旨を報知する演出内容等が望ましく、例えば、演出表示装置ＳＧ上に「Ｖ」を表示領域ＳＧ１０一杯に表示する演出となる。

【０４９６】

次に、図１１１は、第４実施形態における、図１０９におけるステップ２５５０（第３）のサブルーチンに係る、小当り遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２５５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、小当り中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２５５２でＹｅｓの場合、ステップ２５５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から小当り開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２５５４でＹｅｓの場合、ステップ２５５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、小当り開始表示に係るコマンドをセット（ステップ２９００の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。

【０４９７】
　次に、ステップ２５６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、小当り中フラグをオンにし、ステップ２５６４に移行する。尚、ステップ２５５２でＮｏの場合にも、ステップ２５６４に移行する。次に、ステップ２５６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から小当り終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２５６４でＹｅｓの場合、ステップ２５６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、小当り終了表示に係るコマンドをセット（ステップ２９００の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２５６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、小当り中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２５５４又はステップ２５６４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【０４９８】
（作用）
　次に、図１１２を参照しながら、第４実施形態における、Ｖ入賞口Ｃ２２への入賞に係る作用について説明する。はじめに、同図は、小当りに係る保留が生起した場合に、変動時間決定時の保留数に基づき算出されることとなる、小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材Ｃ２４の開放が開始されるまでの時間（以降、単に「上遮蔽部材開放到達時間」と表記する場合がある。）と、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球容易性と、の関係性を例示した作用図である。尚、本例においては、ハズレに係る保留が２個存在している或る図柄変動中に小当りに係る保留が生起した場合を例示している。尚、本例においては、保留の消化順は、「第１保留→第２保留→第３保留」の順とする（第３保留が小当りに係る保留である）。尚、以下においては、第３保留（＝小当りに係る保留）が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間は同一（２秒）であり、第１保留の図柄変動開始のタイミング及び第１保留～第３保留の変動態様決定乱数の乱数値が同一（例えば、第１保留及び第２保留の変動態様決定乱数の乱数値が７９９であり、第３保留の変動態様決定乱数の乱数値が１０２３）であるとする。

【０４９９】
　まず、ハズレに係る保留が２個存在している図柄変動中に小当りに係る保留が生起した場合、上遮蔽部材開放到達時間は、第３保留（＝小当りに係る保留）が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間と；第１保留の変動時間と；第２保留の変動時間と；第３保留（＝小当りに係る保留）の変動時間と；小当り遊技開始から上遮蔽部材Ｃ２４の開放が開始されるまでの時間と；の合計の時間として算出される。

【０５００】
　次に、同図上部の表を参照しながら、ハズレに係る保留が２個存在（第１保留及び第２保留）している図柄変動中に、第３保留（＝小当りに係る保留）が生起した状況下、パターンＡとして、第３保留（＝小当りに係る保留）生起以降に遊技球の発射を停止した場合｛特には、第３保留（＝小当りに係る保留）が生起した以降は新たな保留が生起しない場合｝の上遮蔽部材開放到達時間と、パターンＢとして、第３保留（＝小当りに係る保留）生起以降に遊技球の発射を継続した場合｛特には、第３保留（＝小当りに係る保留）が生起した以降に新たな保留が生起する場合｝の上遮蔽部材開放到達時間と、を例示する。

【０５０１】
　パターンＡにおいては、第３保留（＝小当りに係る保留）が生起した以降は新たな保留が生起せず、第１保留に係る変動時間決定時には、保留数が２個｛第２保留及び第３保留（＝小当りに係る保留）｝であり、第２保留に係る変動時間決定時には、保留数が１個｛第３保留（＝小当りに係る保留）｝であり、第３保留（＝小当りに係る保留）に係る変動時間決定時には、保留数が０個となる。この場合、図２６の第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルを参照し、第３保留（＝小当りに係る保留）が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間が２秒であり；第１保留の変動時間が５秒であり；第２保留の変動時間が１０秒であり；第３保留（＝小当りに係る保留）の変動時間が６０秒であり；小当り遊技開始から上遮蔽部材Ｃ２４の開放が開始されるまでの時間が５秒である；ことから

、上遮蔽部材開放到達時間は８２秒となる。

【０５０２】

次に、パターンＢは、第３保留（＝小当りに係る保留）が生起した以降、第１保留の図柄変動開始後から第２保留の図柄変動開始前に新たに２個の保留が生起する場合であり、第１保留に係る変動時間決定時には、保留数が２個｛第２保留及び第３保留（＝小当りに係る保留）｝であり、第２保留に係る変動時間決定時には保留数が３個｛第３保留（＝小当りに係る保留）及び新たに生起した２個の保留｝であり、第３保留（＝小当りに係る保留）に係る変動時間決定時には、保留数が２個（前記新たに生起した保留２個）となる。この場合、図２６の第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルを参照し、パターンＢにおいては、第３保留（＝小当りに係る保留）が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間が２秒であり；第１保留の変動時間が５秒であり；第２保留の変動時間が５秒であり；第３保留（＝小当りに係る保留）の変動時間が６０秒であり；小当り遊技開始から上遮蔽部材Ｃ２４の開放が開始されるまでの時間が５秒である；ことから、上遮蔽部材開放到達時間は７７秒となる。

【０５０３】

ここで、前述のように、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球容易性（Ｖ入賞口Ｃ２２への遊技球の入球可否）は、上遮蔽部材Ｃ２４の開放タイミングと下遮蔽部材Ｃ２５の開放タイミングとがうまく合致するか否かによって決定される。即ち、上遮蔽部材開放到達時間と下遮蔽部材Ｃ２５の開放タイミングを参照することにより、上記パターンＡ及びパターンＢに係る小当り遊技時において、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球が容易であるか否かを事前に判定することが可能となる。

【０５０４】

次に、同図下部は、上記パターンＡ及び上記パターンＢの各々における上遮蔽部材Ｃ２４の開放態様（閉鎖態様）と、下遮蔽部材Ｃ２５の開放態様（閉鎖態様）（下遮蔽部材Ｃ２５は、電源投入時から周期的に開放と閉鎖とを繰り返している。）と、を示すタイミングチャートである。本タイミングチャートにおいては、第３保留（＝小当りに係る保留）生起タイミングを基準として、第３保留（＝小当りに係る保留）生起タイミングからの経過時間を図示している。また、下遮蔽部材Ｃ２５の開放態様（閉鎖態様）としては、第３保留（＝小当りに係る保留）生起タイミングからの経過時間が、「４ｎ＋１（秒）」～「４ｎ＋２（秒）」（ｎは整数）となる期間において開放状態となるものとしている。

【０５０５】

本タイミングチャートに示されるように、パターンＡにおいては、上遮蔽部材Ｃ２４の開放が開始されるタイミングが、第３保留（＝小当りに係る保留）生起タイミングから８２秒が経過したタイミングであり、遊技球が上遮蔽部材Ｃ２４の位置から下遮蔽部材Ｃ２５に到達するまでの時間（本例では０．２秒）を加味すると８２．２秒となり、当該８２．２秒は、「４ｎ＋１（秒）」～「４ｎ＋２（秒）」（ｎは整数）の範囲外である。従って、上遮蔽部材Ｃ２４の開放タイミングと、下遮蔽部材Ｃ２５の開放タイミングとが合致せず、上遮蔽部材Ｃ２４が開放されることで上遮蔽部材Ｃ２４上に載置されていた遊技球が落下し、下遮蔽部材Ｃ２５まで到達した時点において、下遮蔽部材Ｃ２５が開放されていないため、下遮蔽部材Ｃ２５の下流に位置するＶ入賞口Ｃ２２への入球が困難となる（下遮蔽部材Ｃ２５によってＶ入賞口Ｃ２２への入球が阻害され易い）。他方、パターンＢにおいては、上遮蔽部材Ｃ２４の開放が開始されるタイミングが、第３保留（＝小当りに係る保留）生起タイミングから７７秒が経過したタイミングであり、遊技球が上遮蔽部材Ｃ２４の位置から下遮蔽部材Ｃ２５に到達するまでの時間（本例では０．２秒）を加味すると７７．２秒となり、当該７７．２秒は、「４ｎ＋１（秒）」～「４ｎ＋２（秒）」（ｎは整数）の範囲内である（ｎ＝１９）。従って、上遮蔽部材Ｃ２４の開放タイミングと、下遮蔽部材Ｃ２５の開放タイミングとが合致し、上遮蔽部材Ｃ２４が開放されることで上遮蔽部材Ｃ２４上に載置されていた遊技球が落下し下遮蔽部材Ｃ２５まで到達した時点で、下遮蔽部材Ｃ２５が開放されているため、下遮蔽部材Ｃ２５の下流に位置するＶ入賞口Ｃ２２への入球が容易となる（下遮蔽部材Ｃ２５によっては遊技球のＶ入賞口Ｃ２２へ

の入球が阻害され難い）。尚、当該パターンＡ及び当該パターンＢの場合には、前述した、発射継続指示演出が実行されることとなる。

【０５０６】

以上のように、第４実施形態においては、パターンＡとして、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起しない（保留数が２個以上である状態にて図柄変動が開始され難い＝小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材Ｃ２４の開放が開始されるまでの時間が長くなり易い）場合と、パターンＢとして、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起する（保留数が２個以上である状態が常に維持されたまま図柄変動が開始され易い＝小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材Ｃ２４の開放が開始されるまでの時間が短くなり易い）場合と、において、上遮蔽部材Ｃ２４の開放タイミングが変化し得る。更には、このような上遮蔽部材Ｃ２４の開放タイミングの変化により、上遮蔽部材Ｃ２４の開放タイミングと下遮蔽部材Ｃ２５の開放タイミングとがうまく合致するか否かが変化し得る構成となっているため、小当りに当選した場合に、Ｖ入賞口Ｃ２２に入球するか否かに注目するような興趣性の高い遊技機とすることができる。

【０５０７】

尚、第４実施形態においては、小当りに係る保留が生起した時点で存在している保留の変動態様決定乱数に基づいて、保留消化時の保留数に対応した実行され得る変動時間をすべて確認し、その結果に基づいて予め小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材Ｃ２４の開放が開始されるまでの時間を算出し、当該算出された結果と、下遮蔽部材Ｃ２５の開放タイミングと、を参照する（更には、遊技球が上遮蔽部材Ｃ２４の位置から下遮蔽部材Ｃ２５に到達するまでの時間を加味する）ことにより、小当り遊技において、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球を容易とする（上遮蔽部材Ｃ２４の開放タイミングと下遮蔽部材Ｃ２５の開放タイミングとを合致させる）ための望ましい保留数の変化（どのタイミングでどの程度の保留が存在することが望ましいか）を予想することが可能となる。このように構成し、且つ、小当りとなる保留の生起時に当該保留に係る小当り遊技実行中におけるＶ入賞口Ｃ２２への入球が可能である場合、当該入球可能となる変動時間の組み合わせとなり易い遊技球の発射態様（又は、望ましい保留数の変化）を演出として遊技者に報知し得るよう構成してもよく、そのように構成することにより、小当り遊技においてＶ入賞口Ｃ２２へ遊技球が入球するか否かが遊技者の技術介入により決定し得るという斬新な遊技性を創出することができることとなる。

【０５０８】

尚、第４実施形態においては、主遊技図柄の変動時間を決定する際の保留数によって、当該決定される変動時間が相違し得るよう構成することによって、小当りとなる保留が生起してから下遮蔽部材Ｃ２５が開放するまでの時間を変化し得るよう構成し、遊技者の技術介入を可能としたが、小当りとなる保留が生起してから下遮蔽部材Ｃ２５が開放するまでの時間を、遊技者の技術介入によって相違し得るようにする構成はこれには限定されず、例えば、（１）遊技者が押下することにより主遊技図柄の変動が強制停止して、停止図柄が表示されることとなる変動短縮ボタンを設けて、当該ボタンを押下するタイミングにより、前記時間を相違させる、（２）第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選可能（及び変動可能）である並列抽選を実行し得るよう構成し、且つ、第２主遊技図柄に係る停止図柄が小当り図柄となった場合には、当該小当り図柄に係る小当り遊技実行中の期間は第１主遊技図柄の変動時間（変動時間の経過）を一時停止するよう構成して、前記時間を相違させる、よう構成してもよい。

【０５０９】

尚、第４実施形態においては、所定の条件（例えば、特定の小当り図柄が停止中、等）を充足した場合に、当該小当り遊技実行中にＶ入賞口Ｃ２２に遊技球が入球し得るような遊技球の発射タイミングを遊技者に報知する演出（例えば、演出表示装置ＳＧ上にて、「今特定入球口に入球すればＶ入賞口に入球する大チャンス！！」等と表示する）を実行し得るよう構成してもよい。

【０５１０】
　また、第４実施形態において、特定遊技状態として、非確率変動遊技状態と比較して当否抽選結果が遊技者にとって有利となる確率変動遊技状態を有し、且つ、特別遊技中における第２大入賞口Ｃ２０が開放するラウンドである振分遊技実行ラウンドを有するよう構成し、当該振分遊技実行ラウンド中にＶ入賞口Ｃ２２に入球することによって、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成してもよい（第３実施形態にて例示したような、いわゆる玉確遊技）。また、そのように構成した場合には、振分遊技実行ラウンド以前のラウンドにて、振分遊技実行ラウンドにてＶ入賞口Ｃ２２に遊技球が入球し得るような遊技球の発射タイミングを遊技者に報知する演出（例えば、演出表示装置ＳＧ上にて、「今第２大入賞口に入球すれば確変の大チャンス！！」等と表示する）を実行し得るよう構成することが望ましい。
【０５１１】
＜大入賞口の構造＞
　尚、第４実施形態では、条件装置の作動に係る大入賞口内の特定の領域（例えば、第２大入賞口Ｃ２０内に設けられたＶ入賞口Ｃ２２）を通過する遊技球の数が、当該大入賞口に入賞する遊技球の数のおおむね１０分の１を超えないように構成されている。なお、第４実施形態では、１の特定の領域（例えば、Ｖ入賞口Ｃ２２）を設け、この上方に特定の領域を通過する容易度を変化させる可動物（例えば、下遮蔽部材Ｃ２５）を搭載しているものの、特定の領域自体は、遊技の都度により変動させることなく、事前に定められているが、特定の領域を複数設けてもよい。また、可動物は、役物連続作動装置の未作動時における特別電動役物が作動を開始した時から、大入賞口に入賞した遊技球が遊技の結果に影響を及ぼすか否かが確定するときまでの間、常時一定の動作を継続（一連の動作を繰り返す）ように構成されており、特定の領域を通過する遊技球の数の割合が設計値に合致するように構成されている。
【０５１２】
　より具体的には、第４実施形態の構成として、第２大入賞口Ｃ２０内に可動物として、上遮蔽部材Ｃ２４と下遮蔽部材Ｃ２５との２つの可動物が設けられており、上遮蔽部材Ｃ２４は小当り遊技の開始を契機として駆動を開始し、小当り遊技の終了を契機として駆動を終了するよう構成されており、下遮蔽部材Ｃ２５は電源投入後から常時一定の駆動パターンにて駆動するよう構成されている。また、不図示であるが、小当りの実行中に第２大入賞口Ｃ２０に向けて遊技球を発射し続けた場合において、第２大入賞口Ｃ２０に入球した遊技球は上遮蔽部材Ｃ２４と下遮蔽部材Ｃ２５との２つの可動物によってＶ入賞口Ｃ２２に入球し難く第２大入賞口排出口Ｃ２３に入球し易くなっており、第２大入賞口Ｃ２０に入球した遊技球の１０分の１以下の遊技球がＶ入賞口Ｃ２２に入球し、その他の第２大入賞口Ｃ２０に入球した遊技球は第２大入賞口排出口Ｃ２３に入球するよう構成されている。
【０５１３】
　ここで、常時一定の動作とは、可動物が電源投入後に動作し続けること場合を含み、可動物を一定の周期で停止させたり、役物連続作動装置の作動中（特別電動役物の作動中）に入賞した遊技球の数のうち、一の数を契機として、可動物が一定の動作を行うように構成する場合も含む。
【０５１４】
　更に、第４実施形態では、特定の領域を持つ大入賞口が、役物連続作動装置未作動時における一の契機で入賞した遊技球が他の契機で入賞した遊技球の落下の方向に何らかの変化を与えることがないように大入賞口内における遊技球の滞留時間を短くすべく、遊技球の転動面が形成されている（センター飾りのステージにおける前後方向の傾斜より急傾斜となるように排出口に向けて傾いている）。また、役物連続作動装置未作動時における一の契機で大入賞口に入賞した遊技球が特定の領域を通過するか否かが決定される前に、別の遊技球の始動口への入賞により再び開放等しないように、排出球検出センサを設け、この排出球検出センサの検出又は、閉鎖後の所定時間の経過を契機に図柄の変動開始条件を

満足するように構成されている。
【０５１５】
＜＜＜本例に係る遊技機の構成＞＞＞
　ここで、本例に係る遊技機の構成又は本例に係る遊技機に適用可能な構成について以下に詳述する。
＜＜普通電動役物の性能＞＞
　以下、本例における普通電動役物（本例では、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の性能について詳述する。
【０５１６】
＜基本性能＞
　本例では、補助遊技始動口Ｈ１０の通過を契機として普通図柄（補助遊技図柄）を変動させ、普通図柄（補助遊技図柄）の停止態様により、可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）を開放させる普通電動役物を１のみ備えている。このように、本例においては、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）への入賞を契機としては、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が開放しないよう構成され、また、普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０）と当該普通図柄表示装置の作動により作動する普通電動役物との関係が予め定められ、遊技状態等（確率変動遊技状態であるか否か、時間短縮遊技状態であるか否か、特別遊技の実行中であるか否か、等）で変化しないように構成されており、遊技状態により普通電動役物の作動割合等を変化させつつ、遊技の複雑化を一定の範囲内に収まるようになっている。なお、いうまでもないが、普通図柄表示装置（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０）は、特定のゲート（例えば、補助遊技始動口Ｈ１０）を通過した場合にのみ作動するよう構成されており、他の条件により普通図柄表示装置が作動することはない。
【０５１７】
　また、本例では、普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０）は、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が作動している間に作動しないように構成されている。ここで、「普通電動役物が作動している間」とは、遊技球が、補助遊技始動口Ｈ１０を通過して、普通図柄（補助遊技図柄）が変動表示され、その後、普通図柄表示装置上に当該普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示された後（表示された時は含まない）、当該普通電動役物に係る入賞口が開放等を開始した時から、当該普通電動役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。また、普通電動役物の１の作動を明瞭に把握できるように、普通電動役物が作動している間の後に当該作動が終了したことを確認できるように、当該作動の終了後、次の普通図柄の変動開始までに所定のブランクタイムを設けたり、電飾装置（例えば、遊技効果ランプＤ２６）やスピーカ（例えば、スピーカＤ２４）等の出力により、当該作動が終了したことを報知することが望ましい。
【０５１８】
＜保留記憶性能＞
　本例では、遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０を通過した時（普通図柄表示装置が作動することとなる場合）から当該普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０）の作動が終了する時までの間又は普通図柄表示装置において普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が作動することとなる図柄の組合せが表示された時から当該普通電動役物の作動が終了するまでの間に、４個を超える数の遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０を通過した場合、当該普通図柄表示装置又は普通電動役物の作動が終了した後、最初の４個の遊技球以外のゲートの通過により引き続き当該普通図柄表示装置を作動させることができないように、当該４個を超える分の通過情報を記憶しないように構成されている（補助遊技保留球の上限数が４個に構成されている）。ここで、「普通図柄表示装置の作動が終了する時」とは、普通図柄表示装置上の図柄の組合せの変動が継続している状態を経て、当該変動が終了する時のことをいい、「普通電動役物の作動が終了した後」とは、普通電動役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時の後の

ことをいう。また、「普通図柄表示装置の作動」とは、遊技球が、普通図柄表示装置が作動することとなるゲートを通過し、最初の四個の遊技球の効果による当該普通図柄表示装置への作用の後、当該普通図柄表示装置上の図柄の組合せが変動を開始した時から、当該変動が継続している状態を経て、当該変動が終了する時までをいう。

【０５１９】

具体的には、本例においては、図７のステップ１１１０にて例示されるように、すべての実施形態において補助遊技保留上限数は４個となっており、補助遊技保留球が上限数である状況にて補助遊技始動口Ｈ１０を遊技球が通過しても、当該通過に基づく新たな補助遊技保留球は生起しないよう構成されている。尚、補助遊技保留上限数は４個のみには限定されず、変更しても問題ない。

【０５２０】

＜普通図柄の性能＞

本例では、遊技球がゲート（例えば、補助遊技始動口Ｈ１０であり、入賞口であってもよい）を通過した時（普通図柄表示装置が作動することとなる場合に限る）から当該普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０）に図柄の組合せが表示される時までの時間は、あらかじめ定められている。ここで、「普通図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時」は、「普通図柄表示装置の作動が終了する時」であり、「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されていることを意味する。具体的には、当該遊技球によって普通図柄表示装置が作動を開始した時から作動を終了する時までの時間が予め定められるように構成されている。

【０５２１】

詳述すると、遊技球が補助遊技に対応する入賞口に入賞し、又はゲート（例えば、補助遊技始動口Ｈ１０）を通過した時から当該普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０）に図柄の組合せが表示される時までの時間（補助遊技図柄の変動時間）は、本実施形態の場合を例示すると、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）の場合には１秒、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）の場合には１０秒となっており、あらかじめ定められた時間値となっている。なお、短縮ボタン（不図示であるが、操作することにより、主遊技図柄の変動時間を短縮する、又は補助遊技図柄の変動時間を短縮することが可能となる主制御基板Ｍ側に接続されるボタン）の操作に基づく変動短縮機能等、普通図柄表示装置が作動した後に当該作動における図柄の組合せが表示されるまでの時間を変動させる機能は搭載しないことが望ましく、これにより出玉性能の設計が容易になることが期待できる。

【０５２２】

＜確率変動機能＞

本例では、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率の値として、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態、補助遊技時短フラグオフの状態等と称することがある）の確率と、電サポ遊技状態（時間短縮遊技状態、補助遊技時短フラグオンの状態等と称することがある）の確率の２つが定められており、電サポ遊技状態への移行は、役物連続作動装置の作動が終了したとき（大当が終了したとき）にのみなされるように設定されている。具体的には、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）における、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が作動することとなる図柄の組み合わせが表示される確率である「１４／１０２４」と、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）における、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が作動することとなる図柄の組み合わせが表示される確率である「１０２３／１０２４」との２種類を有している。なお、一方の確率を「０／ｎ」、または「１／１」となるよう（必ずはずれとなる／必ず当りとなるよう）に構成してもよい。

【０５２３】

＜普通電動役物を複数設けた変更例＞

本例では、特別電動役物を搭載している関係から、普通電動役物を１のみ搭載した（第

２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの１つのみ搭載した）ものを例示したが、特別電動役物を搭載する代わりに、複数の普通電動役物を搭載することも可能である。この場合には、複数の普通電動役物の作動により同時に可変入賞装置が開放することがないように構成することが望ましい。具体的には、一の普通図柄表示装置に一の普通電動役物を作動させることとなる図柄の組合せが表示された時から当該普通電動役物の作動が終了する時までの間、別の普通図柄表示装置に対して、普通電動役物を作動させることとならない図柄で停止し、かつ、そのままの状態で表示を継続するような制御処理を行ったり、あらかじめ定められた変動時間（補助遊技図柄に係る変動時間）の計測を中断した上で、図柄を停止させないような制御処理を行うことで、同時に可変入賞装置が開放することがないように制御することが可能となる。なお、設定値を設けた場合には、普通電動役物の作動確率（普通図柄の当り確率）を設定値毎に設けることも可能である。また、複数の普通電動役物を設けた場合においては、全ての作動確率について設定値毎に変化させてもよいし、一部のみの作動確率（例えば、複数の普通電動役物が連続的に作動するように形成された所謂一般電役機（必要があれば、特許第５２１３２１９号を参照）の場合には、起点となる普通電動役物の作動確率）を変化させてもよい。

【０５２４】

＜＜特別電動役物の性能＞＞

以下、本例における特別電動役物（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）の性能について詳述する。

【０５２５】

＜＜特別電動役物の性能＞＞

＜特別電動役物・条件装置の数＞

本例における特別電動役物（大入賞口）の数の一例として、本実施形態では、特別電動役物（大入賞口）の数は、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０との２つであり、特別図柄表示装置（主遊技図柄表示装置）の数は、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０と第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０との２つであり、条件装置の数は、条件装置フラグが１つのみ設けられており、大当りは条件装置フラグがオンとなった場合にのみ開始するよう構成されている。

【０５２６】

＜特別電動役物の作動性能＞

本例（例えば、第４実施形態）では、２の特別電動役物が搭載されている（大入賞口が２つ設けられている）が、いずれの特別電動役物においても、役物連続作動装置が作動していない場合には、あらかじめ定められた小当り図柄の組合せ（条件装置の作動に係るものを除く）が表示された場合にのみ作動するように構成されている。ここで、役物連続作動装置が作動している場合とは、作動契機が発生した後（発生した時は含まない）、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した時から（大当りが開始した時から）、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等している状態（大当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（大当りが終了する）時までをいう。また、「条件装置の作動」とは、特別図柄表示装置上に当該条件装置が作動することとなる図柄の組合せが表示され（例えば、図２５のステップ１４２３の処理の実行時に大当り図柄が停止表示され）、又は遊技球が、役物連続作動装置が作動していないときに開放等する大入賞口内の特定の領域を通過した時（例えば、図１０８のステップ１９５６でＹｅｓと判定されたとき）から、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等している状態（例えば、大当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、大当りが終了する）時までをいう。

【０５２７】

また、特別電動役物の作動とは、役物連続作動装置が作動している場合にあっては、役物連続作動装置による作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した（例えば、大当りが開始した）時から、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態（例えば、大当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、大

当りが終了する）時までをいい、役物連続作動装置が作動している場合以外にあっては、特別電動役物の作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した（例えば、小当りが開始した）時から、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態（例えば、小当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、小当りが終了する）時までをいう。尚、本実施例のうち第４実施形態では、小当り図柄の停止表示を契機として、小当りが開始し、当該小当りに基づいて第２大入賞口Ｃ２０（特別電動役物）が開放するように構成されている。

【０５２８】

また、本例では、特別電動役物が、その作動契機が発生した時にその作動と作動契機との関係が把握できるように作動させており、また、役物連続作動装置による作動契機が発生した時に当該契機による特別電動役物の２回目以降の作動について連続しているものと認識できる程度に間断なく作動するようにラウンド間のブランク時間（ラウンド間時間とも称することがある）が設定されている。具体的には、大当りの実行中においては、ラウンド間時間（あるラウンドの終了からあるラウンドの次回のラウンドの開始までの時間）の時間値を大当りにおける複数のラウンドが連続していることを認識できる程度の時間値に設計することが好適であり（ラウンド間時間を長時間としすぎると、複数のラウンドが連続していることを認識し難くなる）、本例では、出玉性能（役物比率等）を考慮しつつラウンド間時間を６０ｍｓ～３０００ｍｓ程度の間で適宜設定されている。

【０５２９】

更に、本例では、特別電動役物を１回のみ作動させる図柄（例えば、小当り図柄）と条件装置を作動させる図柄（例えば、大当り図柄）とを明確に区別し、これらを同時に作動させる（図柄が表示されたときに小当りと大当りとが同時に発生するような）特定の図柄の組合せを設けていない。一方、役物連続作動装置がその作動時に２個の特別電動役物を合計１０回を超えない範囲で任意に作動させている。具体的には、大入賞口として第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０との２つを有するよう構成した場合において、１０ラウンドの大当りを実行する場合、「１ラウンド～５ラウンド：第１大入賞口Ｃ１０が開放、６ラウンド～１０ラウンド：第２大入賞口Ｃ１０が開放」のように、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とが同時に作動しないよう構成し、且つ、２個の特別電動役物の作動回数を合計１０回を超えない範囲で設定している。また、役物連続作動装置（大当り）の１回の作動に対しては必ず２回以上の特別電動役物の作動が伴うように設定されており、小当り遊技と大当り遊技とを明確に差別化している（小当り遊技においては、特別電動役物が１回のみ作動する）。

【０５３０】

尚、本例においては、大入賞口への入球を契機として主遊技図柄が変動しないよう構成し、また、１の特別電動役物の作動により、あらかじめ定められた１の大入賞口以外の入賞口について開放等が生じないように構成されている。これにより、特別遊技がループ的に発生すること及び、１の特別遊技の遊技形態の複雑化を抑止することができる。

また、特別電動役物の作動により開放する大入賞口は、遊技の都度により変動することがないようにあらかじめ定められており、また、特別電動役物と当該特別電動役物の作動により開放等する大入賞口との関係が一対一となるように設定されている。

【０５３１】

＜特別電動役物（大当り）の出玉性能／作動確率等＞

本例では、射幸性を一定範囲内で収めるため、大当りの出玉性能及び、作動確率（大当り確率）について、物連続作動装置（大当り）の１回の作動により特別電動役物が連続して作動する回数の合計（例えば、大当りにおける実行ラウンド数の期待値）をＮ回、特別電動役物に係る最大入賞数の最大値（例えば、大当りにおける１回のラウンドが終了することとなる大入賞口への入球数）がＲ、１個の遊技球が大入賞口に入賞した場合に獲得する遊技球の数の最大値（例えば、大入賞口に１球入球した際の賞球払出数）がＳとしたときに、作動確率Ｍ（例えば、大当り当選確率の期待値）が「Ｍ×Ｎ×Ｒ×Ｓ≦７．５」を超えないように設定されている。なお、遊技球が始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１

０）へ入賞するまでの過程に遊技性を持たせる場合等においては、作動確率Ｍを高く設定することも好適となるため、「Ｍ×Ｎ×Ｒ×Ｓ≦１２」程度を超えないように構成してもよい。

【０５３２】

また、遊技機を設計する際に「Ｍ×Ｎ×Ｒ×Ｓ≦７．５」とは異なる条件を充足するよう設計してもよく、以下のように構成してもよい。

「Ｎ×Ｒ×Ｓ≦１５００」を充足する、換言すると、Ｍを考慮せずに設計する。尚、「Ｎ×Ｒ×Ｓ」は適宜定めた所定数以下となるよう構成することが好適であり、所定数は１５００には限定されない。また、１回の大当りにて払い出す遊技球数が１５００球以下となるよう設計していれば、大当りにて実行され得る最大のラウンド数が１０回を超過する回数（例えば、１６回）となるよう構成してもよい。

【０５３３】

本実施形態を用いてより具体的に例示すると、高い方の大当り確率（確率変動遊技状態における大当り確率）をＭＨ、低い方の大当り確率（非確率変動遊技状態における大当り確率）をＭＬ、大当り確率が高い方（確率変動遊技状態）である場合における大当りの開始が連続して生じる回数の期待値をＰとした場合、

ＭＨ＝４１０／６５５３６　０．００６３、ＭＬ＝２０５／６５５３６　０．００３、

Ｐ　１．３５７、

Ｓ＝１５、Ｒ＝１０、Ｎ＝１０

Ｍ＝（Ｐ＋１）÷｛（Ｐ÷ＭＨ）＋（１÷ＭＬ）｝＝０．００４４（１／２２７．６６３）

よって、

Ｍ×Ｎ×Ｒ×Ｓ＝０．００４４×１０×１０×１５　６．５８８６≦７．５

となっており、「Ｍ×Ｎ×Ｒ×Ｓ≦７．５」を充足している。

なお、詳細の計算は省略するが、他の実施形態においても「Ｍ×Ｎ×Ｒ×Ｓ≦７．５」を充足するように各値が設定されている。

【０５３４】

本例では、本実施形態にて例示されるように役物連続作動装置の作動の終了時（大当りの終了時）ごとに作動確率Ｍの値を低い値から高い値へ変動させたり（非確率変動遊技状態にて大当りに当選し、当該大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する場合当該抽選に当選したこととする）、或いは高い値のまま変動させない抽選（高確率変動抽選と称することがある）を行っている（確率変動遊技状態にて大当りに当選し、当該大当り終了後に再度確率変動遊技状態に移行する場合当該抽選に当選したこととする）が、いずれの場合も、その当選確率は、あらかじめ定められた一の値（以下この項でα（０＜α≦１）とする。）となっている。

また、本実施形態では採用していないが、作動確率Ｍの値が高い値のとき、１回の条件装置の作動に係る抽選ごとに作動確率Ｍの値を高い値から低い値へ変動させる抽選（転落抽選と称することがある）を行う場合は、その当選確率は、あらかじめ定められた一の値（以下この項でβ（０≦β＜１）とする。）とすることが望ましい。

なお、確率を変動させる場合のＰ・α・βの値の関係は、

【数１】

$$\left(\alpha\times\left(1-(1-MH)^{-\log_{(1-\beta)}2}\right)\right)^{P}=\frac{1}{2}\quad(0<\alpha\leqq1、0<\beta<1)$$

$$\alpha^{P}=\frac{1}{2}\quad(0<\alpha<1、\beta=0)$$

$$P=\infty\quad(\alpha=1、\beta=0)$$

となることが望ましい。また、本実施形態のように、高い値のまま一定回数抽せんを行う

場合は、その一定回数は、あらかじめ定められた一の値（以下この項でγとする。）とすることが望ましい。なお、このときのＰ・α・γの関係は、

【数２】

$$(\alpha \times (1-(1-MH)^{\gamma}))^{P} = \frac{1}{2} \quad (0 < \alpha \leqq 1)$$

となることが望ましい。

【０５３５】

尚、上記のα、β及びγを２以上持つことも可能ではあるが、遊技機の確率設定を考慮し、本例では、α、β及びγは夫々１種類以下となるように構成されている。また、本実施形態のように高確率変動抽選を構造物により行う場合のαは、物理的に可能である最大値「１」として上記の関係を満足することが望ましい。更に、転落抽選を構造物により行う場合のβは、物理的に可能である最小値である「０」として上記の関係を満足することが望ましい。なお、高確率時の条件装置の作動回数に制限を設けている場合のＰは、当該制限値と上記の計算値の小さい方として上記の関係を満足させることが望ましい。

【０５３６】

より具体的には、本例においては、大当り確率を２種類有しており、一例として、本実施形態においては、作動確率の値のうち低いものに該当する非確率変動遊技状態における大当り確率は「２０５／６５５３６」であり、作動確率の値のうち高いものに該当する確率変動遊技状態における大当り確率は「４１０／６５５３６」となっている。このように、作動確率の高いものが低いものの１０倍を超えない（例えば、２倍）ように設定することが望ましく、これにより、短時間の出玉率が著しく高くなることを抑止している。なお、小数点以下の端数が生じた場合には、端数部分を四捨五入して乱数の個数を決定してもよく、端数部分を四捨五入することにより、適宜、端数部分を切り上げ又は切り下げして乱数の個数を決定する場合であっても作動確率の高い値が低い値の１０倍を超えないように設定することが好適である。ここで、端数部分を四捨五入して乱数の個数を決定する場合を例示すると、作動確率の値のうち低いものに該当する非確率変動遊技状態における大当り確率（低確率）は「１／１００」であり、作動確率の値のうち高いものは２．６倍とする場合、作動確率の値のうち高いものに該当する確率変動遊技状態における大当り確率（高確率）は「２．６／１００」となり、置数として小数点以下の値を持つことはできないため、「２．６」を四捨五入して「３」となり、「３／１００」とすることが可能である。また、後述する設定を備える遊技機において高確率を２．６倍とする場合には、例えば、設定１の場合、低確率：１／１００、高確率：２．６／１００を四捨五入して３／１００となり、設定２の場合、低確率：２／１００、高確率：５．２／１００を四捨五入して５／１００、設定３の場合、低確率：３／１００、高確率：７．８／１００を四捨五入して８／１００となるよう構成してもよい。

【０５３７】

また、作動確率が低い値を基準として作動確率が高い値を設計する例を示したが、これに限定されることはなく、作動確率が高い値を基準として作動確率が低い値を設計する場合を例示すると、設定１の場合には、高確率：２６／１０００、作動確率を２．６分の１倍した場合、低確率：１０／１０００となる。設定２の場合には、高確率：６０／１０００、作動確率を２．６分の１倍した場合、低確率：２３．０７／１０００となり小数点以下を四捨五入すると、低確率：２３／１０００となる。設定３の場合には、高確率：１０５／１０００、作動確率を２．６分の１倍した場合、低確率：４０．３／１０００となり小数点以下を四捨五入すると、低確率：４０／１０００となるよう構成してもよい。

【０５３８】

次に、高設定の場合の作動確率が高い値と低い値を基準とした場合には、設定３の場合、低確率：１５／１０００、高確率：３９／１０００とすると、作動確率は２．６倍であ

る。設定２の場合、低確率：１３／１０００、高確率：３４／１０００とすると、作動確率は２．６１倍である。設定１の場合、低確率：１１／１０００、高確率：２９／１０００とすると、作動確率は２．６３倍である。このように、それぞれの設定における作動確率の倍率が概ね２．６倍となるよう構成することも可能である。

【０５３９】

次に、別の手法として、作動確率が低い値から高い値とする場合に作動確率の倍率を四捨五入する例を説明する。例えば、最低確率は設定１における低確率とする場合、まず設定１における低確率を２０５／６５５３６＝１／３１９．６８・・・、次に、設定２における低確率を、２０６／６５５３６＝１／３１８．１３・・・、次に、設定３における低確率を、２０７／６５５３６＝１／３１６．５９・・・、となるよう置数を配置して設計することができる。設定１における高確率を、１８７５／６５５３６＝１／３４．９５・・・、設定２における高確率を、１８８５／６５５３６＝１／３４．７６・・・、設定３における高確率を、１８９４／６５５３６＝１／３４．６０・・・、とした場合には、設定１では作動確率が９．１９倍、設定２では９．１５倍、設定３では９．１５倍となっており、少数点以下を四捨五入すると全て「９」倍となるよう構成することも可能である。

【０５４０】

また、設定毎の乱数の置数及び大当り確率を設計する際には、最低確率から設計することが好ましく、このように構成することにより、設定したい最低確率を超える（下回る）ことがないよう設定することが可能となる。

【０５４１】

さらに、以降のように構成することも可能であり、設定１における低確率を２０５／６５５３６＝３１９．６８・・・、設定２における低確率を２０６／６５５３６＝１／３１８．１３・・・、設定３における低確率を、２０７／６５５３６＝１／３１６．５９・・・、と設計し、小数点以下を四捨五入した場合に「８」となる値を倍率として高確率の大当り確率を算出すると、設定１は８倍した確率が、２０５×８／６５５３６＝１６４０／６５５３６＝１／３９．９６となり、小数点以下を四捨五入すると１／４０となる。設定２では７．９６１１６５０４８５４３６８９倍した確率が、２０６×７．９６１１６５０４８５４３６８９／６５５３６＝１６４０／６５５３６＝１／３９．９６となり、小数点以下を四捨五入すると１／４０となる。設定３では７．９２２７０５３１４００９６６２倍した確率が、２０７×７．９２２７０５３１４００９６６２／６５５３６＝１６４０／６５５３６＝１／３９．９６となり、小数点以下を四捨五入すると１／４０となるよう構成することが可能であり、高確率の大当り確率において設定差が生じないようにすることができる。このように構成することにより、例えばＳＴ機において、高確率の大当り確率に設定差が生じていないため、継続率に設定差が生じることがない遊技機を提供することが可能となる。また、時短遊技状態中に普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が開放することにより第２主遊技始動口Ｂ１０に入賞するよう構成し、第２主遊技始動口Ｂ１０では小当りを搭載している遊技機においても、大当り確率を上述のように設定差が生じないよう構成されているため、大当りが発生することに基づいて時短遊技状態が終了する割合を設定値に関わらず一定とすることができる。

【０５４２】

また、作動確率が高い値と低い値の比率を全ての設定値において揃える方法を例示する。例えば、設定１の場合、低確率：１０／１０００、高確率：２６／１０００とした場合には、作動確率は２．６倍となっており、小数点以下を四捨五入すると「３」倍となる。設定２の場合、低確率：２１／１０００、高確率：６０／１０００とした場合には、作動確率は２．８５・・・倍となっており、小数点以下を四捨五入すると「３」倍となる。設定３の場合、低確率：３１／１０００、高確率：１０５／１０００とした場合には、作動確率は３．３８・・・倍となっており、小数点以下を四捨五入すると「３」倍となる。このように、作動確率の値のうち低い値から高い値となる場合の比率がいずれの設定においても、小数点以下を四捨五入すると３となる範囲である２．５～３．４の範囲内とすることで、設定値に関係なく一定の割合で作動確率が高くなるよう構成しつつ、実質的には大

当り確率の変化割合に差が生じさせることができるため、この差を利用することでゲーム性を多様化させることが可能となる。

【０５４３】

また、遊技機開発において、設定値毎に低確率と高確率の設定を行う際、低確率の置数を先に定義し、その定義された値に対して倍数（上述の例を用いると倍数「９」）を乗算した値を高確率の置数とする場合と、高確率の置数を先に定義し、その定義された値に対して倍数（上述の例を用いると倍数「９」）を除算した値を低確率の置数とする場合とで、計算後の値を四捨五入したときに発生する設定差毎の確率差に変化が生じる。すなわち、乱数の最大値に対して置数が小さくなる低確率においては、設定値毎に算出される置数の値を最終的に四捨五入すると設定値毎の確率差が大きくなり、乱数の最大値に対して置数が大きくなる高確率においては、設定値毎に算出される置数の値を最終的に四捨五入すると設定値毎の確率差が小さくなる。これを利用して、例えば、高確率の設定差が多くなるような設計思想に基づいて低確率と高確率を設計する場合には、低確率の置数を先に定義してその値に所定の倍数を乗算したものを高確率の置数とすることが望ましく、高確率の設定差が少なくなるような設計思想に基づいて低確率と高確率を設計する場合には、高確率の置数を先に定義してその値に所定の倍数を除算したものを低確率の置数とすることが望ましい。

【０５４４】

ここで、例えば、単位遊技中（大当りにおけるラウンド実行中）において大入賞口内の継続領域を遊技球が通過したことを条件とするなど、プログラム上の数値等が存在しない場合、上述したＮは、継続する可能性のある最大値（例えば、最大ラウンド数である１６）として設定することが望ましい。

【０５４５】

また、役物連続作動装置が作動している場合（大当り中である場合）において、大入賞口の1回の開放等の時間が１．８秒未満となる単位遊技を設けることは、「大当り」としての機能上の観点から望ましくはないが、遊技興趣を高めるために採用する場合には、当該大当たりに関するパラメータ（大当り確率、ラウンド数等）を含まずに作動確率を設定することが望ましい。尚、複数の特別図柄表示装置（例えば、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）を有する遊技機におけるＮは、最大値となる方の特別図柄表示装置の値とすることが望ましく、値が複数存在する場合のＮ、Ｒ、Ｓは、それぞれの最大値を設定することが望ましい。

【０５４６】

更に、本例では、役物連続作動装置の１回の作動により特別電動役物が連続して作動する回数の合計（大当りの実行ラウンド数）は、すべての大当り（役物連続作動装置の作動）で１０回を超えないように設定され、１回の大当り（役物連続作動装置の作動）において、単位遊技毎に２つの大入賞口の一方のみが開放するように構成されている（各単位遊技でいずれの大入賞口が開放するかは大当り毎に予め定められている）。ここで、「作動する回数の合計」とは、各々の特別電動役物が作動する回数の合計をいい、役物連続作動装置が作動していないとき（例えば、小当りの実行中）、特定の領域（例えば、Ｖ入賞口Ｃ２２）を大入賞口内に持つ大入賞口に係る特別電動役物が作動し、大入賞口内の特定の領域を通過することで条件装置が作動し、当該装置に係る役物連続作動装置が作動する場合（例えば、第４実施形態の構成が該当しており、このような構成を小当りＶと称することがある）には、当該特別電動役物の作動も作動回数に含めて設定されている。

【０５４７】

尚、役物連続作動装置に係る一の特別電動役物が作動している状況にて、所定の始動口への入賞等により別の特別電動役物が作動したり当該別の特別電動役物に係る大入賞口が開放等する時に作動したりすることがないよう、役物連続作動装置が作動した場合には、他の特別電動役物に係る機能が作動しないように、作動条件が定められている。

【０５４８】

また、本例では、大当りの発生契機となった図柄（大当り図柄）の種類により特別電動

役物の連続作動回数（実行ラウンド数）を決定しているが、他の抽選装置を設けることもできる。その際は、抽選確率として、あらかじめ定められた一の確率を設け、遊技の都度に確率が変動しないように構成することが望ましい。なお、特別電動役物の連続作動回数を決定する場合には、役物連続作動装置の作動時に直ちに行われ、当該決定の結果を明示し、結果を明示した後は、明示された回数を表す情報を変動させないようにすることが望ましい。

【０５４９】

更に、本例とは異なり、例えば大入賞口内の特定の領域への通過を継続条件（大当りの継続条件、次回のラウンドの実行条件）としている場合等、単位遊技の継続条件を設定している場合には、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数を表示する（例えば、最大の回数のラウンドを実行する前に継続条件を充足せずに４回の単位遊技の実行にて大当りが終了する場合にも、当該大当りの開始時には最大の単位遊技の回数である１０回に係る表示を表示する）ことが望ましい。

【０５５０】

尚、当該通過領域は、遊技の状態によって変動したり、無効又は有効（大入賞口内への入賞自体が有効な期間に限る）とならないように設定されることが望ましく、通過領域への通過率を可変させるために構造物を設ける場合には、役物連続作動装置の作動中において、常時一定の動作を継続させ、外部から調整できないように構成することが望ましい。ちなみに、上述した「Ｍ×Ｎ×Ｒ×Ｓ≦７．５」のＮは、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数として算出すればよい。ここで、常時一定の動作とは、可動物が電源投入後に動作し続ける場合や、可動物が一定の周期で停まること、役物連続作動装置の作動中（特別電動役物の作動中）に入賞した遊技球の数のうち、一の数を契機として、可動物が一定の動作を行うことを含む。

【０５５１】

遊技機が、特定の領域を複数設け、当該領域ごとの特別電動役物の連続作動回数を決定する構造を持つことは、差し支えない。また、この場合のＮは、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数である。

【０５５２】

＜特別電動役物（大当り）の終了処理等＞

本例においては、役物連続作動装置（大当り）の作動終了処理として、役物連続作動装置（大当り）の作動が終了したときに、特別電動役物及び条件装置の作動を終了させるようになっており、特別電動役物及び条件装置が、役物連続作動装置の作動終了後に当該役物連続作動装置の作動によって生じたあらゆる動作を原因として、再び作動しないような処理が設けられている。一例としては、役物連続作動装置の作動（大当り開始時、大当り実行中等）によってオンとなったすべてのフラグのクリア処理（すべてのフラグをオフにする）を実行する、役物連続作動装置の作動（大当り開始時、大当り実行中等）にて使用したＲＡＭ領域のクリア処理を実行することが好適である。

【０５５３】

＜特別図柄表示装置の作動処理等＞

本例では、遊技球が始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）に入賞した場合にのみ特別図柄表示装置（例えば、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の図柄が変動するように構成されており、他の条件を契機に図柄の変動が行われないように構成されている。また、特別図柄表示装置は、特別電動役物が作動している間に作動しないよう、図柄の変動を禁止（特別電動役物の非作動を変動開始条件として設定）している。ここで、「特別電動役物が作動している間」とは、役物連続作動装置の作動時及び未作動時における作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した時から（開放等した時は含まない。）、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいい、本例における大当りに当選し、大当りに係る大入賞口の開放が開始してから大当りが終了するまで、又は、小当りに当選し、小当りに係る大入賞口の開放が開始してから小当りが

終了するまで、となっている。

【０５５４】

また、本例においては、「特別電動役物の作動が終了したこと」が明確になるように、その作動の終了を示唆する演出表示を実行するようになっている。具体的には、特別電動役物が作動終了したことを示すコマンドを副制御基板Ｓ側に送信し、当該コマンドに基づいて終了演出（例えば、特別遊技終了デモ時間演出）を所定時間（例えば、1s～１０ｓ程度）実行するように構成されている。

【０５５５】

本例では、特別図柄表示装置を２個設け（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０と第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０との２個）、かつ、一の特別図柄表示装置に一の条件装置又は特別電動役物を作動させることとなる図柄の組合せが表示された時から当該条件装置又は特別電動役物の作動が終了する時までの間、別の特別図柄表示装置に対しては、その変動を実行しないように構成されているが、一の特別図柄表示装置と別の特別図柄表示装置とを並行して表示（例えば、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とが同時に変動表示可能な構成であり、１種+１種並列タイプと称することがある）を採用した場合には、重複した際に複雑化する大当り等の処理を行わないようにするため、或いは、必要以上に大当りの性能を高めることがないように、一の図柄が条件装置及び特別電動役物を作動させることとなる図柄で停止した場合には、別の図柄を条件装置及び特別電動役物を作動させることとならない図柄で強制停止させ、そのままの状態で表示を継続するように構成したり、あらかじめ定められた変動時間の計測を中断した上で、図柄を停止させないような制御を行う。即ち、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とが同時に変動表示可能となる並列抽選を実行可能に構成した場合において、一方の図柄が変動表示中に他方の図柄（別の図柄）が大当り図柄又は小当り図柄にて停止表示した場合には、一方の図柄をハズレ図柄にて強制停止させる制御や、一方の図柄の変動を一時停止させる制御を行うこと、が好適である。

【０５５６】

＜特別図柄表示装置の保留数＞

本例では、遊技球が始動口に入賞した時から当該特別図柄表示装置の作動が終了する時までの間、特別図柄表示装置において特別電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示された時から当該特別電動役物の作動が終了する時までの間又は条件装置が作動することとなる図柄の組合せが表示された時から当該条件装置の作動により作動した役物連続作動装置の作動が終了する時までの間に、４個を超える数の遊技球が始動口に入賞した場合において、当該特別図柄表示装置、特別電動役物又は役物連続作動装置の作動が終了した後、当該４個を超える数の遊技球のうち最初の４個の遊技球以外の遊技球の入賞により引き続き当該特別図柄表示装置を作動させることができないようになっている。

【０５５７】

具体的には、第１主遊技側の保留上限数が４個、第２主遊技側の保留上限数が４個となっており、第１主遊技側の保留数が上限数である４個である状況にて第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球した場合には、第１主遊技側の保留球は新たに生起しないよう構成（例えば、図２３のステップ１３０４の処理でＮｏと判定する場合）されており、第２主遊技側の保留数が上限数である４個である状況にて第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した場合には、第２主遊技側の保留球は新たに生起しないよう構成（例えば、図２３のステップ１３１４の処理でＮｏと判定する場合）されている。

【０５５８】

＜特別図柄の変動時間設定処理等＞

本例では、遊技球が始動口に入賞した時から特別図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時までの時間をあらかじめ定められたものにするため、遊技球の始動口への入球によって特別図柄表示装置が作動を開始した時から終了する時までの時間を設定している。ここで、特別図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時とは特別図柄表示装置の作動が終了する時をいい、あらかじめ定められとは、一の遊技機の特性として決定されているものをいう。具体的には、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の変動開始前に、遊技状態・保留

個数に応じて予め定められた変動時間決定テーブルを用いて変動時間を決定し、変動時間を決定した後は、当該決定した変動時間を変化させないように構成されている。尚、本例では、遊技者が、図柄の組合せが表示されていることを明確に確認できるように、図柄停止時において、可動体役物や他の表示画像（例えば、演出表示装置ＳＧに表示された画像）により図柄の視認を妨げないように制御される。また、出玉設計上の観点から、変動時間短縮ボタンの操作等により、特別図柄表示装置が作動した後に当該作動における図柄の組合せが表示されるまでの時間を変動させる機能は搭載していないが、変動時間を変化させる機能を搭載してもよく、その場合には、出玉設計上の影響が少なくなるよう、一定の範囲で短縮機能を制限する（時間の範囲を定める、操作可能な遊技状態を定める（例えば電サポ中等、元々の変動時間が短く設定された遊技期間に限って有効とする）ことが望ましい。

【０５５９】

＜遊技機の材質＞

以下、本例の遊技機に適用可能な、遊技機の構成に係る材質を例示することとする。

【０５６０】

本例における遊技機に使用可能な遊技球の材質は、鋼製であり、且つ均一の材質となっている。

【０５６１】

また、本例においては、入賞口の材質は、硬質プラスチックその他の材料となっており、遊技球の落下その他の衝撃により破損し、又はその形状が変形し難いように構成されている。

【０５６２】

また、本例においては、遊技くぎ及び風車の軸の材質は、ビッカース硬度が１５０Ｈｖ以上２３０Ｈｖ以下である硬度を有する真ちゅう又はこれと同等の硬度を有する金属で容易にさびず、かつ、折れない性質となっている。また、遊技釘等（遊技くぎ及び風車の軸を除く）の材質は、硬質プラスチックその他の材料で遊技球の落下その他の衝撃により破損し、又はその形状が変形し難いように構成されている。

【０５６３】

また、本例においては、遊技盤の材質は、合板材その他の材料で入賞口及び遊技釘等を固定することができ、かつ、容易に曲がらない程度の硬度と強度を有するものであり、遊技盤の表面は、滑らかで、均一の材質のものとなっている。尚、遊技盤の枠の材質は、遊技盤と同等以上の硬度と強度を有するよう構成されている。

【０５６４】

また、本例においては、ガラス板等（例えば、透明板Ｄ１６）の材質は、ガラスその他の材料で透明（無色透明であることを透明と称している）であり、かつ、遊技球の落下その他の衝撃により破損し、又はその形状が変形するものでないよう構成されている。

【０５６５】

また、遊技機のすべての部品の材質は、温度又は湿度の通常の変化により変質しない、又はその形状が変形しないよう構成することが好適である。

【０５６６】

＜その他の補足事項＞

本例に係る遊技機では、既説した遊技機の機能の変化条件以外で遊技機の性能を変動させることがないように設計されている。具体的には、時刻若しくは電源投入又は特別図柄表示装置（例えば、主遊技図柄表示装置）上の図柄の表示回数（例えば、主遊技図柄の変動回数）等の遊技の結果を契機として普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の作動確率又は大入賞口内の内部構造等、遊技の状態を変動させる機能や、遊技の結果に影響を与えることとなる遊技機の性能を調整又は変動することを可能とする機能等は搭載していない。無論、これらを搭載することも可能ではあるが、出玉設計が複雑となり、必要以上に射幸性を高める可能性も考慮して搭載することが望ましい。

【０５６７】

また、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）は、開放等が生じた場合でも、発射した遊技球のうち、一定程度は当該入賞口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に入賞しないように構成されていることが望ましく、任意の発射速度及び発射強度で発射された遊技球が遊技釘等に触れることなく、開放等している入賞口に入賞することができないように、遊技部品が配置されていることが望ましい。

【０５６８】

更にまた、役物（特別電動役物、普通電動役物、等）が作動した場合に当該役物の作動により開放等が生じた入賞口以外の入賞口への遊技球の入賞が容易にならないように構成されることが望ましく、開放等が生じた入賞口が開放等が生じていない場合と異なった遊技球の落下の流れを形成し、この結果、任意の入賞口への入賞が容易とならないように、他の入賞口や電チュー（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開閉装置の構造が設計されていることが望ましい。更に、本例のように、特別電動役物の作動によらずに大入賞口の入口の開放等が行われる機能や、役物の作動を容易にするための特別の装置（役物又は役物連続作動装置であるものを除く）を搭載しないことが望ましい。

【０５６９】

その他、入賞口及びゲートが、遊技の状態によって無効又は有効となったり、調整することを可能となるような性能、役物に係る入賞口の動作が遊技の状態によって変動したり調整することを可能となるような性能等は搭載しないことが望ましい。

【０５７０】

また、本例においては、始動口への遊技球の入賞が特別電動役物以外の役物の作動契機となり得るよう構成されていない（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０への入賞によって大当りや小当りが実行され得るが、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放されることはない）が、他の役物の作動契機とすることも可能である。この場合には、射幸性や役物に係る出玉率の割合等を十分考慮した設計を要する。

【０５７１】

本例では、１回の主遊技側の当否抽選によって大当りに複数回当選することがないように構成されており、公平な抽選が提供されるようになっている。また、作動確率及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を変動させるための装置を除き、役物の作動に係る図柄の組合せを表示する確率｛例えば、大当り確率、小当り確率、補助遊技当選確率（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放することとなる補助遊技図柄が停止表示される確率）等｝を変動させることがないように構成されている。

【０５７２】

≪その他の構成≫

本例に係る遊技機には以下の構成を適用しても問題ない。なお、以下の構成は上述したすべての実施形態に適用可能である。また、以下の構成を１つのみ適用してもよいし、複数の構成を組み合わせて適用してもよい。

【０５７３】

＜メカ式チューリップの搭載＞

本例においては、所定の入賞口に入賞した場合に、自身の入賞口の入口を拡大させるメカ式チューリップ（非電動役物ともいう）を設けていなかったが、遊技領域の適宜位置にメカ式チューリップを１又は２個程度搭載してもよい。この場合、メカ式チューリップは、入賞口の入口を拡大させた後、当該入賞口へのあらかじめ定めた１又は２個の入賞により閉鎖するように構成することが望ましい。また、当該メカ式チューリップの閉鎖時（閉鎖直前）に遊技球が入賞して拡大させる条件を達成した際には直ちに入口が拡大し、あらかじめ定めた数の遊技球が入賞して閉鎖させる条件を達成した際には直ちに閉鎖するように、開閉機構がメカ式チューリップと一体に設けられていることが望ましい。

【０５７４】

なお、重複入賞したときの処理等の負担が大きくなることから、開閉機構の一部にソレノイド等の電気的動力を使用せず、機械的な開閉機構のみで構成されることが望ましい。また、最大入賞数目の遊技球と当該遊技球とは別の遊技球が略同時に入賞した時に、当該

役物が１回作動を終了し、再び作動するように構成されていてもよく、このように構成すれば、稀なケースではあるが、連続して入賞させたことによる遊技者の利益を確保することができる。ちなみに、本例においては、電動役物として主遊技始動口電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が設けられているため、役物全体の出玉量を抑止する観点から、遊技盤Ｄ３５に設けられたメカ（第１種非電動役物）に係る最大入賞数の合計を４個以下（１回開きのメカ式チューリップであれば４個、２回開きのメカ式チューリップであれば２個）とすることが望ましい。また、所定の入賞口に入賞した場合に、当該所定の入賞口とは異なる入賞口の入口を拡大させるメカ式チューリップ（非電動役物ともいう）を設けてもよい。また、そのような場合にも、上述したような、所定の入賞口に入賞した場合に、自身の入賞口の入口を拡大させるメカ式チューリップと同様に構成してもよい。

【０５７５】

本例では、搭載していないが、遊技領域Ｄ３０に遊技球を停留する（遊技球を停止させた後、遊技球を入賞口に向けて落下させる）保留装置を２個程度設けてもよい。ここで、「入賞口に向けて落下させる」とは、当該装置が遊技球を入賞口に入賞する可能性があるように落下させることをいう。また、保留装置を設ける際には、当該装置から落下した遊技球が大入賞口に入賞する可能性がない位置に配置することが望ましい。なお、磁石等で遊技球を吸着し、遊技球を入賞口に向けて落下させるような構造の保留装置を採用することもできる。この場合、磁石等の数を２個程度にすることが望ましい。

【０５７６】

尚、保留装置から遊技球が落下する契機の調整を遊技者が行うようにすることが可能であり、例えば保留解除操作部を設けることも可能である。また、保留記憶装置の数との関係から、保留装置には、５個を超える遊技球を保留することができないようにすることが望ましい。なお、遊技の公平性等の観点から、保留装置の保留を容易にする装置は搭載しないことが望ましい。

【０５７７】

尚、遊技球が入賞口に入賞し、若しくはゲートを通過し、又は図柄の組合せが表示された時（役物が作動することとなる場合に限る）から当該役物の作動が終了する時までの間に遊技球が入賞口に入賞し、若しくはゲートを通過し、又は図柄の組合せが表示されたこと（当該役物が作動することとなる場合に限る）を記憶する装置を設けることも可能であるが、保留装置、保留記憶装置との関係から、複雑化を抑止するためにこれらは搭載しないよう構成してもよい。

【０５７８】

ここで、役物の作動が終了するときとは、役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了するときをいう。尚、本例では、役物の作動契機が発生した時には直ちに作動するように構成されている。また、役物あるいは役物連続作動装置の作動契機を電磁的記録等により貯留し、任意の契機で当該貯留情報等により役物あるいは役物連続作動装置を連続して作動させることを可能とする構造の搭載も可能ではあるが、遊技の公正の担保の観点から望ましくない。具体的には、大当り図柄が停止表示した（大当りに当選した）にも拘わらず大当りを実行せずに、その後、主遊技図柄の変動が所定回数実行された場合などの所定の条件を充足した場合に、当該大当り図柄に係る大当りを実行するように構成しないことが好適である。

【０５７９】

（第５実施形態）

まず、図１１３を参照しながら、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。第５実施形態においては、ＥＣＯぱちんこ遊技機の実現に際し、ぱちんこ遊技機とぱちんこ遊技機の外部に設置されたＥＣＯユニットＥＵとに大別され（遊技場設備に対して、夫々を別体として着脱可能に構成され）、ぱちんこ遊技機においては遊技盤側と遊技枠側とに大別される（遊技枠側は遊技場設備に対して着脱可能に構成され、遊技盤側は遊技枠側に対して着脱可能に構成されている）。以下、まず主にぱちんこ遊技機に係る構成について順に説明する。

【０５８０】
はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技枠は、外枠１２、前枠１４、透明板１６、扉１８、操作部装置５０、入賞情報表示装置６０及び発射ハンドル４４を含む。まず、外枠１２は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠１４は、外枠１２の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠１２に開閉可能に取り付けられる。前枠１４は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板１６は、ガラス等により形成され、扉１８により支持される。扉１８は、図示しないヒンジ機構を介して前枠１４に開閉可能に取り付けられる。また、遊技枠の前面にはスピーカ２４が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

【０５８１】
ここで、操作部装置５０は、タッチパネル式インターフェース５２、持ち球数表示部５４、サブ入力ボタンＳＢ、等から構成されており、タッチパネル式インターフェース５２は、遊技者のタッチ操作（接触型・非接触型のいずれかのタッチ操作）によって、遊技機の遊技状態情報や後述するＥＣＯユニットＥＵに挿入されたＩＣカード（遊技媒体記録メディア）に記録された遊技媒体情報を表示及び利用することができるよう構成されている。また、タッチパネル式インターフェース５２は、演出表示機能も備えており、サブメイン制御部２０００からのコマンドによって、遊技に係る演出を実行し得るよう構成されている。また、持ち球数表示部５４は、持ち球数｛遊技に使用（遊技領域３０内に発射）することのできる遊技球数｝を表示する。また、サブ入力ボタンＳＢは、遊技者の操作によってサブメイン制御基板２０００側による演出を操作するための装置である。

【０５８２】
次に、入賞情報表示装置６０（賞球数表示部６０ａ及び入賞口種別ランプ６０ｂ）は、遊技盤面上に設けられた入賞口（又は始動口等）に遊技球が入球した際に、当該遊技球が入球した入賞口（又は始動口）の位置や、遊技者に付与される賞球数を表示するための装置である。また、遊技盤前面には、遊技者に付与された賞球数を表示するための賞球数表示部２８が設けられている。尚、入賞情報表示装置６０や賞球数表示部２８への情報出力を行う制御態様の詳細については後述する。

【０５８３】
次に、遊技盤は、外レール３２と内レール３４とにより区画された遊技領域３０が形成されている。そして、当該遊技領域３０には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、第１主遊技始動口１１０、第２主遊技始動口２１０、補助遊技始動口４１０、第１大入賞口３１０、第２大入賞口３２０、第１主遊技図柄表示装置１２０、第２主遊技図柄表示装置２２０、演出表示装置２５５０、補助遊技図柄表示装置４２０、センター飾り３８及びアウト口３６が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【０５８４】
次に、第１主遊技始動口１１０は、第１主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第１主遊技始動口１１０は、第１主遊技始動口入球検出装置１１１を備える。ここで、第１主遊技始動口入球検出装置１１１は、第１主遊技始動口１１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１主遊技始動口入球情報を生成する。

【０５８５】
次に、第２主遊技始動口２１０は、第２主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第２主遊技始動口２１０は、第２主遊技始動口入球検出装置２１１と、第２主遊技始動口電動役物２１２と、を備える。ここで、第２主遊技始動口入球検出装置２１１は、第２主遊技始動口２１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第２主遊技始動口電動役物２１２は、第２主遊技始動口２１０に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。尚、第５実施形態では、第２主遊技

始動口２１０側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第１主遊技始動口１１０側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、第５実施形態では、第１主遊技始動口１１０と第２主遊技始動口２１０とが上下に隣接して配置されているが、これにも限定されず、第１主遊技始動口１１０と第２主遊技始動口２１０とを離隔して設けても良い。

【０５８６】

次に、補助遊技始動口４１０は、補助遊技始動口入球検出装置４１１を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置４１１は、補助遊技始動口４１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口４１０への遊技球の入球は、第２主遊技始動口２１０の第２主遊技始動口電動役物２１２を拡開させるための抽選の契機となる。尚、補助遊技始動口４１０の位置はあくまで一例である。

【０５８７】

次に、アウト口３６の上方には、第１大入賞口３１０と第２大入賞口３２０とが設けられており、遊技領域３０の右側又は左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口３６に到達する前に、第１大入賞口３１０及び第２大入賞口３２０が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【０５８８】

次に、第１大入賞口３１０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口３６の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第１大入賞口３１０は、遊技球の入球を検出するための第１大入賞口入賞検出装置３１１と、第１大入賞口電動役物３１２（及び第１大入賞口ソレノイド３１２ａ）と、を備える。ここで、第１大入賞口入賞検出装置３１１は、第１大入賞口３１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１大入賞口入球情報を生成する。第１大入賞口電動役物３１２は、第１大入賞口３１０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第１大入賞口３１０を可変させる（第１大入賞口ソレノイド３１２ａを励磁して可変させる）。尚、第５実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（所謂、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【０５８９】

次に、第２大入賞口３２０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口３６の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第２大入賞口３２０は、遊技球の入球を検出するための第２大入賞口入賞検出装置３２１と、第２大入賞口電動役物３２２（及び第２大入賞口ソレノイド３２２ａ）と、を備える。ここで、第２大入賞口入賞検出装置３２２は、第２大入賞口３２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２大入賞口入球情報を生成する。そして、第２大入賞口３２０内に入球した遊技球は、第２大入賞口入賞検出装置３２１によって検出されるよう構成されている。次に、第２大入賞口電動役物３２２は、第２大入賞口３２０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第２大入賞口３２０を可変させる（振分入賞口ソレノイド３２２ａを励磁して可変させる）。尚、第５実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（所

謂、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【０５９０】

次に、第１主遊技図柄表示装置１２０（第２主遊技図柄表示装置２２０）は、第１主遊技（第２主遊技）に対応する第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第１主遊技図柄表示装置１２０（第２主遊技図柄表示装置２２０）は、第１主遊技図柄表示部１２１（第２主遊技図柄表示部２２１）と、第１主遊技図柄保留表示部１２２（第２主遊技図柄保留表示部２２２）とを備える。ここで、第１主遊技図柄保留表示部１２２（第２主遊技図柄保留表示部２２２）は、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第１主遊技（第２主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第１主遊技図柄表示部１２１（第２主遊技図柄表示部２２１）は、例えば７セグメントＬＥＤで構成され、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）は、「０」～「９」の１０種類の数字及びハズレの「－」で表示される｛但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、７セグメントＬＥＤを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、４個のランプから構成されていることには限定されず、最大４個分の保留数を表示可能に構成（例えば、１個のランプから構成されており、保留数１：点灯、保留数２：低速点滅、保留数３：中速点滅、保留数４：高速点滅、するよう構成）されていればよい｝。

【０５９１】

尚、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、第５実施形態では、第１主遊技図柄表示装置１２０（第２主遊技図柄表示装置２２０）の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）自体に演出的な役割を持たせて第１主遊技側の装飾図柄及び／又は第２主遊技側の装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、演出表示装置２５５０のような液晶ディスプレーに、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

【０５９２】

次に、演出表示装置２５５０は、第１主遊技図柄・第２主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。尚、演出表示装置２５５０は、第５実施形態では液晶ディスプレーで構成されているが、機械式のドラムやＬＥＤ等の他の表示手段で構成されていてもよい。

【０５９３】

次に、補助遊技図柄表示装置４２０は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置４２０は、補助遊技図柄表示部４２１と、補助遊技図柄保留表示部４２２とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部４２２は、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

【０５９４】

次に、センター飾り３８は、演出表示装置２５５０の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置２５５０の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ２６は、遊技領域３０又は遊技領域３０以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【０５９５】

次に、図１１４のブロック図を参照しながら、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、第５実施形態は、前述したように、ぱちんこ遊技機とぱちんこ遊技機の外部に設置されたＥＣＯユニットＥＵとに大別され（遊技場設備に対して、夫々を別体として着脱可能に構成され）、ぱちんこ遊技機においては遊技盤側と遊技枠側とに大別される（遊技枠側は遊技場設備に対して着脱可能に構成され、遊技盤側は遊技枠側に対して着脱可能に構成されている）。以下、大別された夫々の概略構成及び

各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。

【０５９６】

＜ぱちんこ遊技機／遊技盤側＞

第５実施形態に係るぱちんこ遊技機（遊技盤側）は、遊技の進行を制御する主制御基板Ａと、主制御基板Ａからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置２５５０上での各種演出、スピーカ２４からの音響、遊技効果ランプ２６の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板Ｂ（本例では、サブメイン制御部２０００とサブサブ制御部２５００とが一つの基板上に配置されている）と、遊技周辺機器（第１主遊技周辺機器１００、第２主遊技周辺機器２００、第１・第２主遊技共用周辺機器３００、補助遊技周辺機器４００）と、賞球数表示装置２８、等を主体として構成されている。尚、スピーカ２４や遊技効果ランプ２６については、ぱちんこ遊技機（遊技機枠側）にて設けるよう構成してもよい。ここで、副制御基板Ｂは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置２５５０上での各種演出、スピーカ２４からの音響、遊技効果ランプ２６の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部２０００と、演出表示装置２５５０上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部２５００の２つの制御部とを備えている。尚、主制御基板Ａ、サブメイン制御部２０００及びサブサブ制御部２５００には、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭが搭載されている。

【０５９７】

まず、主制御基板Ａは、遊技周辺機器（第１主遊技周辺機器１００、第２主遊技周辺機器２００、第１・第２主遊技共用周辺機器３００、補助遊技周辺機器４００）、賞球数表示装置２８、情報表示ＬＥＤ（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電気的に接続され、各入出力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御すると共に、当該遊技の進行に係る情報を必要に応じて各入出力装置へ出力するよう構成されている。更に、主制御基板Ａは、賞球払出制御基板３０００と、副制御基板Ｂ（サブメイン制御部２０００・サブサブ制御部２５００）とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板３０００に、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Ｂにそれぞれ送信可能に構成されている。

【０５９８】

次に、副制御基板Ｂは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置２５５０と、スピーカ２４と、遊技効果ランプ２６と、その他演出用の駆動装置（不図示）と接続されている。第５実施形態では、副制御基板Ｂ内にサブメイン制御部２０００とサブサブ制御部２５００とを有しており、サブメイン制御部２０００によりスピーカ２４から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ２６の点灯制御並びに、演出表示装置２５５０上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部２５００により、演出表示装置上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。また、タッチパネル式インターフェース５２とも接続した場合には、当該タッチパネル式インターフェース５２上にて、副制御基板Ｂによって制御される各種演出の表示が可能となる。尚、第５実施形態では、サブメイン制御部２０００とサブサブ制御部２５００とを、副制御基板Ｂにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部２５００により音声制御を実行させる（ＶＤＰに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。

【０５９９】

＜ぱちんこ遊技機／遊技枠側＞

第５実施形態に係るぱちんこ遊技機（遊技枠側）は、遊技球の発射制御や遊技者に対しての賞球付与（第５実施形態においては、持ち球データの加減算）制御を司る払出制御基

板３０００と、遊技機全体に電源を供給することとなる電源供給ユニットＥと、前述した操作部装置５０と、遊技球の発射機構である発射制御基板４０（及び発射装置４２や発射検出センサ４３）と、賞球許可センサ類ＫＳ（詳細については後述するが、賞球払出しの対象となる入球口への入球を検出可能となるセンサ）と、前述した入賞情報表示装置６０、等を主体として構成されている。尚、払出制御基板３０００や操作部装置５０には、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭが搭載されている。尚、本例では、電源供給ユニットＥから払出制御基板３０００及び副制御基板Ｂに対して電力供給がなされると共に、払出制御基板３０００を介して主制御基板Ａにも電力供給がなされるよう構成されている。

【０６００】

ここで、賞球払出制御基板３０００は、発射装置４２の制御回路である発射制御基板４０と、賞球許可センサ類ＫＳ（詳細については後述するが、賞球払出しの対象となる入球口への入球を検出可能となるセンサ）と、入賞情報表示装置６０と、操作部装置５０とに接続されており、加えて、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機（遊技盤側）における主制御基板Ａ及び後述するＥＣＯユニットＥＵとも接続されている。そして、後述するように、主制御基板Ａ及びＥＣＯユニットＥＵからの情報（主に遊技者の持ち球の加算対象となる情報）、発射検出センサ４３（主に遊技者の持ち球の減算対象となる情報）等に基づいて遊技に係る持ち球の操作（加算・減算等）を制御すると共に、当該持ち球情報の表示や、発射制御基板４０を介して発射装置４２（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）の動作を制御し得るよう構成されている。

【０６０１】

ここで、本例においては、サブメイン制御部２０００（副遊技制御手段２０００）は、画像演出を実行するサブサブ制御部２５００（演出表示手段２５００）、操作部装置５０、各種遊技効果ランプ２６（例えばサイドランプ）やスピーカ２４等とも電気的に接続されている。更に、賞球払出制御基板３０００は、遊技球の発射を司る発射制御基板４０（及び遊技球を発射する発射装置４２）、賞球を許可する賞球許可センサ類ＫＳ、遊技球の貸出要求等を受付けて賞球払出制御基板３０００に伝達するＥＣＯユニットＥＵ、持ち球数の表示やＩＣカード情報の操作等を実行する操作部装置５０と電気的に接続されている。

【０６０２】

また、賞球払出制御基板３０００は、賞球に係る情報を送受信するための送受信制御手段３１００と、賞球払出しに係る処理を司る払出制御手段３３００と、遊技球の発射に係る処理を司る発射制御手段３４００と、賞球払出制御基板３０００側での電断時の処理を司る電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００と、を有している。

【０６０３】

ここで、送受信制御手段３１００は、情報の受信を制御する受信制御手段３１１０と、情報の送信を制御する送信制御手段３１２０と、を有している。また、受信制御手段３１１０は、主制御基板Ａから受信した情報を一時記憶するためのメイン側受信情報一時記憶手段３１１１と、ＥＣＯユニットＥＵから受信した情報を一時記憶するためのＥＣＯユニット側受信情報一時記憶手段３１１２と、を更に有している。

【０６０４】

次に、払出制御手段３３００は、賞球に係る情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段３３１０を有しており、当該払出処理関連情報一時記憶手段３３１０は、主制御基板Ａから受信した各入賞口への入賞数を計数するための各入賞カウンタ（第１主遊技始動口入賞カウンタ３３１１ａ、第２主遊技始動口入賞カウンタ３３１１ｂ、第１大入賞口入賞カウンタ３３１１ｃ、第２大入賞口入賞カウンタ３３１１ｄ、一般入賞口入賞カウンタ３３１１ｅ）と、遊技者の現在の持ち球数（遊技に供することのできる遊技媒体数）を計数するための持ち球数カウンタ３３１２と、現時点で遊技枠内に存在している遊

技球（封入遊技球）数を計数するための封入遊技球数カウンタ３３１３と、を更に有している。

【０６０５】

次に、発射制御手段３４００は、遊技球の発射制御に係る情報を一時記憶するための発射制御関連情報一時記憶手段３４１０を有している。

【０６０６】

次に、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、電断時の情報を一時記憶（バクアップ）するための電断時情報一時記憶手段３５１０を有している。ここで、図示省略するが第５実施形態においては、電断時情報一時記憶手段３５１０に電源を供給するためのバックアップ用電源が、賞球払出制御基板３０００に設けられている。このバックアップ用電源は、電源供給ユニットＥに接続されて給電されており、電断が生じたときに電源供給ユニットＥからの給電が遮断された場合でも、バックアップ用電源から電断時情報一時記憶手段３５１０に電源を供給することができ、電源断時に賞球払出制御基板内に記憶されている未払出数や持ち球数（例えば、持ち球数カウンタの値、封入遊技球数カウンタ等）や各種のフラグを電源断中も記憶保持することができ、遊技に重要な情報である各種の払い出し情報を保持することができる。なお、封入遊技球数カウンタの値は、電源復帰時にクリアするよう構成してもよい。

【０６０７】

＜ＥＣＯユニット＞

次に、ＥＣＯユニットＥＵは、賞球払出制御基板３０００や操作部装置５０と接続され、遊技者の個人遊技状態情報（特に、所持している遊技媒体数情報）が記録されたＩＣカード（会員カード、一般カード）を挿入することで、当該ＩＣカードに記録された遊技状態情報を操作部装置５０上にて表示可能であると共に、操作部装置５０上での操作によって当該遊技状態情報を利用したり、貸出制御及び電子マネー等貸出用の管理制御等を行うことができるよう構成されている。また、ＥＣＯユニットＥＵは、ネットワークを介してホールコンピュータＨと接続されており、遊技関連情報を出力できるよう構成され、遊技枠及び遊技盤の認証処理も、当該ＥＣＯユニットＥＵを介して行われる。尚、ＥＣＯユニットＥＵは、遊技機とは異なる電源（電源装置Ｅ２）から電力を供給されていると共に、操作部装置５０とも接続されており、操作部装置５０に対しては、ＥＣＯユニットＥＵから電力が供給されるよう構成されている。

【０６０８】

尚、第５実施形態では、図１１４の矢印表記の通り、主制御基板Ａと賞球払出制御基板３０００とは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Ａとサブメイン制御部２０００とは、主制御基板Ａからサブメイン制御部２０００への一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。また、賞球払出制御基板３０００及び操作部装置５０とＥＣＯユニットＥＵとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、賞球払出制御基板３０００から操作部装置５０への一方向通信が可能となるよう構成されている｛あくまでも、制御基板間（制御装置間）の通信方法については一例である｝。

【０６０９】

次に、図１１５を参照しながら、第５実施形態に係る遊技機における、ＥＣＯユニット－賞球払出制御基板間の処理イメージ（特に、持ち球数の加算・減算・移送処理について）を説明する。尚、同図においては常に、賞球払出制御基板３０００は、持ち球数情報｛遊技に使用（遊技領域３０内に発射）することのできる遊技球数に係る情報｝を持ち球数表示部５４に対して送信し、持ち球数表示部５４は、持ち球数表示の更新を繰り返しているものとする。また、各処理において、エラー等は発生しない場合について例示している。

【０６１０】

＜持ち球数加算処理＞

はじめに、持ち球数加算処理の一例として、同図上段の、球貸処理について説明する。

まず、（１）で、タッチパネル式インターフェース５２上での球貸操作が行われた場合、タッチパネル式インターフェース５２から、（２）の「球貸操作情報」が、ＥＣＯユニットＥＵに対して送信される。次に、当該「球貸操作情報」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（３）の球貸制御処理にて、ＩＣカードの残高消費を実行し、（４）の「持ち球数加算要求」を賞球払出制御基板３０００に送信する。次に、当該「持ち球数加算要求」を受信した賞球払出制御基板３０００は、（５）の持ち球数加算処理にて、現在の持ち球数に、消費した残高分の遊技媒体数を加算する。（５）の処理が終了すると、賞球払出制御基板３０００は、（６）の「加算完了情報」を、ＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「加算完了情報」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（７）の「球貸完了表示指示」をタッチパネル式インターフェース５２に対して送信する。次に、当該「球貸完了表示指示」を受信したタッチパネル式インターフェース５２は、（８）の球貸完了表示を実行し、球貸処理が終了する。

【０６１１】

＜持ち球数減算処理＞

次に、持ち球数減算処理の一例として、同図中段の、球消費処理（特に、ワゴンサービスに係る処理）について説明する。まず、（１）で、タッチパネル式インターフェース５２上でのワゴンサービス利用操作が行われた場合、タッチパネル式インターフェース５２から、（２）の「球消費操作情報」が、ＥＣＯユニットＥＵに対して送信される。次に、当該「球消費操作情報」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（３）の「持ち球数減算要求」を賞球払出制御基板３０００に送信する。次に、当該「持ち球数減算要求」を受信した賞球払出制御基板３０００は、（４）の持ち球数減算処理にて、現在の持ち球数から、ワゴンサービスにて消費する分の遊技媒体数を減算する。（４）の処理が終了すると、賞球払出制御基板３０００は、（５）の「減算完了情報」を、ＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「減算完了情報」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（６）の「球消費完了表示指示」をタッチパネル式インターフェース５２に対して送信する。次に、当該「球消費完了表示指示」を受信したタッチパネル式インターフェース５２は、（７）のワゴンサービス利用完了表示を実行し、球消費処理が終了する。

【０６１２】

＜持ち球数移送処理＞

次に、持ち球数移送処理の一例として、同図下段の、ＩＣカード返却処理について説明する。まず、（１）で、タッチパネル式インターフェース５２上での返却操作（ＩＣカード返却操作）が行われた場合、タッチパネル式インターフェース５２から、（２）の「返却操作情報」が、ＥＣＯユニットＥＵに対して送信される。次に、当該「返却操作情報」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（３）の「持ち球数返却要求」を賞球払出制御基板３０００に送信する。次に、当該「持ち球数返却要求」を受信した賞球払出制御基板３０００は、（４）の持ち球移送処理にて、遊技を停止（例えば、遊技球の発射を停止）すると共に、（５）の持ち球数移送処理にて、遊技盤面上を流下している遊技球（浮遊球）が存在しないことを確認し（例えば、封入遊技球数カウンタ３３１３のカウンタ値が初期値となるまで待機する）、（６）の「持ち球数情報」を、ＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「持ち球数情報」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（７）の返却制御処理にて、当該受信した情報に基づき、持ち球数を一時記憶し、（８）の「持ち球数クリア要求」を賞球払出制御基板３０００に送信する。次に、当該「持ち球数クリア要求」を受信した賞球払出制御基板３０００は、（９）の持ち球数移送処理にて、現在の持ち球数をクリア（ゼロクリア）し、（１０）の「持ち球数クリア完了情報」をＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「持ち球数クリア完了情報」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（１１）の返却制御処理にて、前述の（７）の処理にて一時記憶した持ち球数を、当該ＥＣＯユニットに挿入されているＩＣカードに記憶されている貯玉数に加算する。次に、（１２）の返却制御処理にて、ＥＣＯユニットＥＵは、当該ＩＣカードをＩＣカード返却口より排出（返却）し、（１３）の「返却完了表示指示」をタッチパネル式インターフェース５２に対して送信する。次に、当該「返却完了表示指示」を受信したタッチパネ

ル式インターフェース５２は、（１４）の返却完了表示を実行し、タッチパネル式インターフェース５２－ＥＣＯユニットＥＵ間のＩＣカード返却処理が終了する。また、（１２）の処理の完了時、ＥＣＯユニットＥＵは、（１５）の「返却完了情報」を、賞球払出制御基板３０００に対して送信する。次に、当該「返却完了情報」を受信した賞球払出制御基板３０００は、（４）の処理にて実行した遊技停止を解除して（１６）の遊技可能な状態へと復帰し、ＥＣＯユニットＥＵ－賞球払出制御基板３０００間のＩＣカード返却処理が終了する。

【０６１３】

＜認証処理＞

次に、図１１６を参照しながら、第５実施形態に係る遊技機における、遊技機の認証処理について説明する。ここで、遊技機の認証処理とは、遊技機の電源投入時に、当該遊技機が正規な遊技機であるか否かを判定する処理である。尚、同図では、正規な遊技機であると認証された場合について例示している。

【０６１４】

まず、遊技機の電源投入時、主制御基板Ａは、（１）の認証制御処理にて、主制御基板ＡのＣＰＵに記憶された固有の主制御基板ＩＤを暗号化し、（２）の「主制御基板ＩＤ」として、賞球払出制御基板３０００に対して送信する。また、電源投入時、賞球払出制御基板３０００は、（３）の認証制御処理にて、賞球払出制御基板３０００のＣＰＵに記憶された固有の払出制御基板ＩＤを暗号化し、受信した（２）の「主制御基板ＩＤ」と共に（４）の「主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ」としてＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、当該受信した情報に基づき、（５）の「主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ」を、鍵管理センターに対して送信する。次に、鍵管理センターは、（６）の処理にて、当該受信した、暗号化されたＩＤ（主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ）を復号化すると共に、（７）の「納品情報要求」を、遊技機管理センターに対して送信する。次に、当該「納品情報要求」を受信した遊技機管理センターは、（８）の処理にて、当該遊技機管理センターに登録されている、正規な主制御基板及び払出制御基板の納品情報を確認し、暗号化して（９）の「納品情報」として、鍵管理センターに対して送信する。次に、当該「納品情報」を受信した鍵管理センターは、（１０）の処理にて、当該受信した納品情報を復号化する。次に、鍵管理センターは、（１１）の処理にて、遊技機から受信した主制御基板ＩＤ及び払出制御基板ＩＤと、遊技機管理センターから受信した納品情報と、を照合（認証）する。次に、鍵管理センターは、（１２）の処理にて、当該認証結果を暗号化し、（１３）の「認証結果」としてＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「認証結果」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（１４）の処理にて、当該受信した、暗号化された認証結果を復号化する。次に、当該復号化した認証結果が認証成功である場合、ＥＣＯユニットＥＵは、（１５）の「遊技開始許可」を、賞球払出制御基板３０００に対して送信する。次に、当該「遊技開始許可」を受信した賞球払出制御基板３０００は、（１６）の「遊技開始許可」を、主制御基板Ａに対して送信する。ここで、「遊技開始許可」を受信した主制御基板Ａ及び賞球払出制御基板３０００は、正規な遊技機であると認証され、遊技開始可能となる。また、認証結果が認証失敗である場合には、ＥＣＯユニットＥＵから「遊技開始許可」が送信されず、主制御基板Ａ及び賞球払出制御基板３０００は、遊技開始可能とならないこととなる。尚、本例あくまで一例であり、これには限定されず、例えば、（４）や（５）の主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤは、別々に送信してもよいし、鍵管理センターと遊技機管理センターとは、常に納品情報の送受信を行っていてもよい。また、遊技機に設定値を設ける場合（詳細は第６実施形態を参照）には、（４）の「主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ」の送信に合わせて当該設定値情報を送信するようにしてもよい。なお、設定値は、主制御基板からの情報に基づいて認識してもよいし、設定値を設定する機能を有する装置の情報に基づいて賞球払出制御基板３０００が認識して送信してもよい。

【０６１５】

＜遊技球の循環機構について＞

次に、図１１７を参照しながら、遊技球の循環について説明する。第５実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、ぱちんこ遊技機内で一定数（例えば、１００球）の遊技球を循環させることで遊技が可能となっており（以下、循環させる遊技球を封入遊技球と呼ぶことがある）、遊技機外からの遊技球の供給及び遊技機外への遊技球の排出（払出し）を行うことなく遊技進行が可能に構成されている。

【０６１６】

まず、封入遊技球数管理手段内の、封入遊技球タンクには、封入遊技球が貯留されており、封入遊技球タンク内の封入遊技球は、球送りソレノイド機構によって発射装置４２へと送り出され、発射制御装置４２によって、遊技球が遊技盤側の遊技領域３０に向けて発射される。次に、遊技領域３０に発射された遊技球は、遊技周辺機器であるいずれかの入球口（例えば、第１主遊技始動口１１０、第２主遊技始動口２１０、第１大入賞口３１０、第２大入賞口３２０、一般入賞口、アウト口３６、等）に入球し（第１主遊技始動口入球検出装置１１１、第２主遊技始動口入球検出装置２１１、第１大入賞口入賞検出装置３１１、第２大入賞口入賞検出装置３２１、一般入賞口検出装置にて入球検出され）、遊技盤側から遊技枠側に流入する。当該流入した封入遊技球は、遊技領域３０に設けられた入球口に対応した賞球許可センサ類ＫＳ（例えば、第１主遊技始動口賞球許可センサ１１０ＫＳ、第２主遊技始動口賞球許可センサ２１０ＫＳ、第１大入賞口賞球許可センサ３１０ＫＳ、第２大入賞口賞球許可センサ３２０ＫＳ、一般入賞口賞球許可センサ、等）及びアウト球検出センサによって検出され、封入遊技球タンクに再び貯留される。そして、このように封入遊技球がぱちんこ遊技機内を循環している状況下、遊技球が遊技盤側の遊技領域３０に向けて発射される、或いは、賞球払出しの対象となる入球口（例えば、第１主遊技始動口１１０、第２主遊技始動口２１０、第１大入賞口３１０、第２大入賞口３２０、一般入賞口、等）に入球した場合には、賞球払出制御基板３０００によって、遊技者に対しての賞球付与（第５実施形態においては、持ち球データの加減算）が行われることとなる。

【０６１７】

なお、第５実施形態における遊技機では遊技球が循環するよう構成されているため、遊技者が遊技球に触れることができないよう構成されており、具体的には、他の実施形態における上皿や下皿が備えられていない。このように構成することにより、例えば、通常より小さい径の遊技球や糸付き球、他店の持ち込み球等の不正な遊技球を混入させるような不正を防止でき、遊技機内を循環する遊技球を取り出して適正な性能を発揮させない不正が困難となり、不正対策として有効である。

【０６１８】

次に、図１１８～図１２３を参照して、賞球払出制御基板３０００側で実行される制御処理を説明する。まず、図１１８は、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御基板３０００のメインフローチャートである。ここで、同図（ｇ）の賞球払出制御基板側メイン処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行される賞球払出制御基板３０００での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ３１００で、賞球払出制御基板３０００は、後述する電断復帰時初期処理を実行する。その後、賞球払出制御基板３０００の繰り返し処理ルーチンである（ｈ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｈ）が実行された場合、同図（ｈ）の処理に示されるように、まず、ステップ３２００で、賞球払出制御基板３０００は、後述する封入遊技球数管理処理を実行する。次に、ステップ３３００で、賞球払出制御基板３０００は、後述する持ち球数管理処理を実行する。次に、ステップ３４００で、賞球払出制御基板３０００は、後述する遊技球発射制御処理を実行する。次に、ステップ３５００で、賞球払出制御基板３０００は、賞球関連情報送受信制御処理（主制御基板Ａ、発射制御基板４０、ＥＣＯユニットＥＵ、等との間で、賞球に係る情報を送受信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【０６１９】

以上のように、賞球払出制御基板３０００は、リセット後、賞球払出制御基板側ルーチン（Ｓ３２００～Ｓ３５００）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｉ）の処理は、賞球払出制御基板３０００のＮＭＩ割り込み処理であり、電源供給ユニットＥからの電力が所定レベルまで低下した際に強制的に実行される処理フローである。即ち、賞球払出制御基板３０００のＣＰＵにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合、ステップ３６００で、賞球払出制御基板３０００は、後述する電断時処理を実行し、電断待ちループに移行する。

【０６２０】

次に、図１１９は、図１１８におけるステップ３１００のサブルーチンに係る、電断復帰時初期処理のフローチャートである。まず、ステップ３１０２で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、電断時情報一時記憶手段３５１０のフラグエリアを参照し、払出制御側電断フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、電断時情報一時記憶手段３５１０のフラグエリア内にある、払出制御側電断フラグをオフにする。次に、ステップ３１０６で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、電断時にバックアップした情報に基づき、各入賞カウンタ（例えば、第１主遊技始動口入賞カウンタ３３１１ａ、第２主遊技始動口入賞カウンタ３３１１ｂ、第１大入賞口入賞カウンタ３３１１ｃ、第２大入賞口入賞カウンタ３３１１ｄ、一般入賞口入賞カウンタ３３１１ｅ）のカウンタ値を復元する。次に、ステップ３１０８で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、電断時にバックアップした情報に基づき、持ち球数カウンタ３３１２のカウンタ値を復元する。次に、ステップ３１１０で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、封入遊技球数カウンタ３３１３に初期値（例えば、１００であるが、封入遊技球タンク内の遊技球数を計数可能に構成されている場合には、当該計数結果を初期値としてもよい）を再セットする。次に、ステップ３１１２で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、電断時にバックアップした情報に基づき、その他の遊技に必要な情報（例えば、各種フラグ情報、受信コマンド、未送信コマンド、等）を復元する。次に、ステップ３１１４で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、発射制御関連情報一時記憶手段３４１０のフラグエリア内にある、遊技停止フラグ（封入遊技球数異常フラグ・不正賞球情報フラグ）をオフにし、ステップ３１１６に移行する。他方、ステップ３１０２でＮｏの場合、ステップ３１０４～ステップ３１１４の処理を実行せずに、ステップ３１１６に移行する。尚、本例では図示していないが、封入遊技球数カウンタ３３１３に初期値を再セットする際に、浮遊球（遊技領域３０に存在する遊技球）が遊技枠側に戻るまでの待機時間を設けてもよい。

【０６２１】

次に、ステップ３１１６で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、メイン側受信情報一時記憶手段３１１１を参照し、主制御基板Ａ側から基本賞球数情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ３１１６でＹｅｓの場合、ステップ３１１８で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、当該受信した基本賞球数情報コマンドに基づき、各入賞口の基本賞球数情報を払出処理関連情報一時記憶手段３３１０に一時記憶し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ３１１６でＮｏの場合、換言すれば、基本賞球数情報コマンドの受信に失敗した場合、ステップ３１２０で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、主制御基板Ａに対して、設定コマンドの送信を要求（当該設定コマンド送信要求によって、主制御基板Ａから基本賞球数情報コマンドの送信があった場合は、ステップ３５００の賞球関連情報送受信制御処理によって受信及び記憶を行う）し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰すると共に、（ｈ）の賞球払出制御基板側ルーチンに移行する。

【０６２２】

次に、図１２０は、図１１８におけるステップ３２００のサブルーチンに係る、封入遊技球数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ３２０２で、払出制御手段３３００は、発射制御関連情報一時記憶手段３４００を参照し（或いは、発射検出センサ４３

からの発射信号に基づき）、遊技球の発射が行われたか否かを判定する。ステップ３２０２でＹｅｓの場合、ステップ３２０４で、払出制御手段３３００は、封入遊技球数カウンタ３３１３のカウンタ値から１減算（デクリメント）し、ステップ３２０６に移行する。他方、ステップ３２０２でＮｏの場合、ステップ３２０４の処理を実行せずに、ステップ３２０６に移行する。

【０６２３】

次に、ステップ３２０６で、払出制御手段３３００は、賞球許可センサ類ＫＳ及びアウト球検出センサからの情報を参照し、排出球が検出されたか否かを判定する。ステップ３２０６でＹｅｓの場合、ステップ３２０８で、払出制御手段３３００は、封入遊技球数カウンタ３３１３のカウンタ値に１加算（インクリメント）し、ステップ３２１０に移行する。他方、ステップ３２０６でＮｏの場合、ステップ３２０８の処理を実行せずに、ステップ３２１０に移行する。

【０６２４】

次に、ステップ３２１０で、払出制御手段３３００は、封入遊技球数カウンタ３３１３のカウンタ値が適正範囲内の値（例えば、５１～１００）であるか否かを判定する。ここで、封入遊技球数カウンタ３３１３とは、遊技機枠側に存在している封入遊技球数を計数するカウンタであり、初期値として１００（本遊技機に封入されている遊技球数）がセットされている。本遊技機においては、遊技機外からの遊技球の供給、遊技機外への遊技球の排出がなされないため、遊技機内に存在する遊技球数を計数することで、不正や球詰まり等のエラーを検出することができるのである。

【０６２５】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ３２１０でＹｅｓの場合、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ３２１０でＮｏの場合、ステップ３２１２及びステップ３２１４で、払出制御手段３３００は、遊技機内の遊技球数が異常であると判断し、発射制御関連情報一時記憶手段３４１０のフラグエリア内にある、封入遊技球数異常フラグをオンにする（遊技が停止することとなる）と共に、エラー報知を実行し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【０６２６】

次に、図１２１は、図１１８におけるステップ３３００のサブルーチンに係る、持ち球数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ３３０２で、払出制御手段３３００は、ＥＣＯユニット側受信情報一時記憶手段３１１２を参照し、ＥＣＯユニットＥＵからの持ち球操作情報（タッチパネル式インターフェース５２上での球貸操作、貯玉再プレイ操作、球共有操作、ワゴンサービス利用操作、ＩＣカード返却操作、等によって送信される持ち球加算・減算・クリア等の要求情報）を受信したか否かを判定する。ステップ３３０２でＹｅｓの場合、ステップ３３０４で、払出制御手段３３００は、当該受信した持ち球操作情報に基づき、持ち球数カウンタ３３１２のカウンタ値を加算（又は減算、クリア）し、ステップ３３０６に移行する。他方、ステップ３３０２でＮｏの場合、ステップ３３０４の処理を実行せずに、ステップ３３０６に移行する。

【０６２７】

次に、ステップ３３０６で、払出制御手段３３００は、発射制御関連情報一時記憶手段３４００を参照し（或いは、発射検出センサ４３からの発射信号に基づき）、遊技球の発射が行われたか否かを判定する。ステップ３３０６でＹｅｓの場合、ステップ３３０８で、払出制御手段３３００は、持ち球数カウンタ３３１２のカウンタ値から１減算（デクリメント）し、ステップ３３１０に移行する。他方、ステップ３３０６でＮｏの場合、ステップ３３０８の処理を実行せずに、ステップ３３１０に移行する。

【０６２８】

次に、ステップ３３１０で、払出制御手段３３００は、メイン側受信情報一時記憶手段３１１１を参照し、主制御基板Ａ側から入賞情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ３３１０でＹｅｓの場合、ステップ３３１２で、払出制御手段３３００は、当該受信した入賞情報コマンドに基づき、入賞口種別及び賞球数に係る情報を取得する。次に

、ステップ３３１４で、払出制御手段３３００は、当該取得した入賞口種別及び賞球数が、払出処理関連情報一時記憶手段３３１０に一時記憶された基本賞球数情報と一致するか否かを判定する。ステップ３３１４でＹｅｓの場合、ステップ３３１６で、払出制御手段３３００は、当該判定結果が一致した入賞口の入賞カウンタのカウンタ値に１加算（インクリメント）し、ステップ３３３０に移行する。他方、ステップ３３１４でＮｏの場合、ステップ３３１８及びステップ３３２０で、払出制御手段３３００は、当該入賞情報コマンドが不正なものであると判断し、発射制御関連情報一時記憶手段３４１０のフラグエリア内にある、不正入賞情報フラグをオンにする（遊技が停止することとなる）と共に、エラー報知を実行し、ステップ３３３０に移行する。尚、ステップ３３１０でＮｏの場合、ステップ３３１２～３３２０の処理を実行せずに、ステップ３３３０に移行する。

【０６２９】

次に、ステップ３３３０で、払出制御手段３３００は、賞球許可センサ類ＫＳからの情報を確認し、いずれかの賞球許可センサにて入球を検出したか否かを判定する。ステップ３３３０でＹｅｓの場合、ステップ３３３２で、払出制御手段３３００は、払出処理関連情報一時記憶手段３３１０を参照し、当該入球を検出した賞球許可センサに対応した入賞カウンタ値が１以上であるか否かを判定する。ステップ３３３２でＹｅｓの場合、ステップ３３３４で、払出制御手段３３００は、当該対応する入賞カウンタのカウンタ値から１減算（デクリメント）する。次に、ステップ３３３６で、払出制御手段３３００は、払出処理関連情報一時記憶手段３３１０に一時記憶された基本賞球数情報に基づき、当該入球を検出したセンサに対応する賞球数を、持ち球数カウンタ３３１２のカウンタ値に加算する。次に、ステップ３３３８で、払出制御手段３３００は、主制御基板Ａ側への賞球払出完了コマンドをセット（ステップ３５００の賞球関連情報送受信制御処理によって、主制御基板Ａ側に送信される）する。次に、ステップ３３４０で、払出制御手段３３００は、入賞情報表示装置６０上にて、当該賞球に係る入賞口種別及び賞球数を表示し、ステップ３３４２に移行する。尚、ステップ３３３０又はステップ３３３２でＮｏの場合にも、ステップ３３４２に移行する。

【０６３０】

次に、ステップ３３４２で、払出制御手段３３００は、持ち球数カウンタ３３１２のカウンタ値を参照し、持ち球数表示部５４上にて、現在の持ち球数を表示し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【０６３１】

ここで、同図（入賞カウンタのイメージ図）は、主制御基板Ａ側から入賞情報コマンドを受信してから賞球が付与されるまでの処理イメージを示した図である（特に、第１主遊技始動口１１０への入球があった場合について例示している）。まず、主制御基板Ａ側から、第１主遊技始動口１１０への入球に係る入賞情報コマンドを受信すると、第１主遊技始動口入賞カウンタ３３１１ａのカウンタ値に１が加算されるが、この段階では、賞球払出し（加算処理）は発生しない。次に、賞球払出制御基板３０００側の第１主遊技始動口賞球許可センサ１１０ＫＳにて入球を検出することで、第１主遊技始動口入賞カウンタ３１１１ａのカウンタ値から１減算し、第１主遊技始動口１１０の賞球数である「３」が、賞球として持ち球数カウンタ３３１２のカウンタ値に加算されることとなる。

【０６３２】

また、同図（入賞情報表示例）は、第５実施形態に係る遊技機における、入賞情報表示装置６０での表示態様の一例を示した図である。初期状態（入賞が検出されていない状態）においては、賞球数表示部６０ａ及び入賞口種別ランプ６０ｂでの表示は行われず、賞球の付与が完了すると、入賞情報に応じて、賞球数及び入賞口種別が表示されることとなる。例えば、第１主遊技始動口１１０への入球に係る賞球が付与されると、第１主遊技始動口１１０への入賞に対応した入賞口種別ランプ６０ｂ（本例では、一番左に位置するランプ）が点灯し、賞球数表示部６０ａでは、賞球数表示として「＋３」との表示がなされることとなる。尚、短い時間内に複数の入賞が検出された場合には、入賞を検出した順に、入賞口種別及び賞球数を、遊技者が表示内容を確認可能な時間（例えば、０．５秒間）

表示し続けることが望ましい。また、本例はあくまで一例であり、表示手段・表示方法や賞球数など、これには限定されず、例えば、ランプの点灯態様の組合せや、サウンドによって入賞口種別や賞球数を遊技者に対して報知し得るよう構成してもよい。また、同時に複数の入賞情報を表示可能に構成することで、短い時間内に複数の入賞があった場合にも、より正確な表示をすることが可能となる。

【０６３３】

次に、図１２２は、図１１８におけるステップ３４００のサブルーチンに係る、遊技球発射制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３４０２で、発射制御手段３４００は、発射制御関連情報一時記憶手段３４１０のフラグエリアを参照し、遊技停止フラグ｛封入遊技球数異常フラグ（遊技機内の遊技球数が多い又は少ないと判定した場合にオンとなるフラグ）・不正賞球情報フラグ（異常な賞球が発生したと判定した場合にオンとなるフラグ）・ＥＣＯユニットＥＵとの通信異常や未接続状態の場合にオンとなるフラグ｝がオフであるか否かを判定する。ステップ３４０２でＹｅｓの場合、ステップ３４０４で、発射制御手段３４００は、持ち球数カウンタ３３１２を参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ３４０４でＹｅｓの場合、ステップ３４０６で、発射制御手段３４００は、発射制御基板４０からの情報を参照し、ハンドル４４の入力（遊技者による回転操作）があるか否かを判定する。ステップ３４０６でＹｅｓの場合、ステップ３４０８で、発射制御手段３４００は、当該ハンドル入力に基づき、遊技球の発射強度を決定する（例えば、遊技者の操作によるハンドル４４の変位が大きいほど、強い発射強度とする）。次に、ステップ３４１０で、発射制御手段３４００は、遊技球発射ソレノイドを駆動し、遊技球を遊技領域３０に発射し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ３４０２～ステップ３４０６でＮｏの場合にも、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【０６３４】

尚、払出制御手段は、持ち球数カウンタ３３１２の値が、所定値（例えば、１５００００）などの大きい数値を超えた場合には、発射制御手段３４００によって発射を中止して打ち止めにするのが好ましい。前述したように、払出制御手段３３００は、エコユニット（遊技球数表示装置）の球数情報に基づいて発射の許可をする。ここで第５実施形態の遊技機においても、遊技球の発射を１０時間継続して、最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により行った場合に獲得する遊技球の総数が発射させた遊技球の総数の２分の１を超え、かつ、３分の４（約１３３％）に満たないように出玉設計がなされている。このため、営業時間が最大１５時間程度である実情を鑑み、前述した所定値を当該１５時間における設計上の最大出玉（１１２５００個）を一定程度（約３０％）上回る値に設定している。これにより、必要以上に大きな記憶領域を備えることなく適切なハードウェア構成を実現している。

【０６３５】

さらに、払出制御手段は、持ち球数カウンタ３３１２の値が、遊技開始時との比較において特定値以上の差分（例えば、５０００個）となった場合には、発射制御手段３４００によって発射を中止して打ち止めにするのが好ましい。前述したように、払出制御手段３３００は、エコユニット（遊技球数表示装置）の球数情報に基づいて発射の許可をする。ここで第５実施形態の遊技機においても、１回の大当りにより得られる獲得遊技球数が１５００個となっている。このため、大当りが３回程度連続して発生した場合には継続して遊技が行われる一方、予期せず連続して多数回大当りが発生した場合には、発射を停止させることで短時間の出玉が必要以上に獲得されることを制限している。これにより、適度な射幸性を維持することが可能である。

【０６３６】

なお、前述した打ち止め処理を行う際には、遊技状態を考慮して打ち止め時期を変更することも好適である。例えば、大当り中に所定値又は特定値を超えた場合には、当該大当り終了後に打ち止め処理を行う等が挙げられる。

【０６３７】

前述した打ち止めの手法としては、遊技店（遊技施設）側が設定できるものと、遊技者側が設定できるものとが考えられる。遊技店（遊技施設）側が設定する手法としては、ぱちんこ遊技機にディップスイッチなどの打ち止め用スイッチを設け、遊技店の店員による打ち止め用スイッチの操作によって、打ち止めに関する設定ができるように構成するのが好適である。例えば、打ち止め用スイッチとして、打ち止め有無スイッチと打ち止め出玉数スイッチとの２種類のディップスイッチをぱちんこ遊技機（例えば、賞球払出制御基板３０００）に設け、打ち止め有無スイッチによって打ち止め機能を有効にするか否かを決定し、また、打ち止め出玉数スイッチによって打ち止めにする差球数を決定する。第５実施形態においては、打ち止め出玉数スイッチとして、２ビットのディップスイッチを用いており、「００」を、打ち止め差球数３０００に対応させ、「０１」を、打ち止め差球数４０００に対応させ、「１０」を、打ち止め差球数５０００に対応させ、「１１」を、打ち止め差球数１００００にさせている。すなわち、打ち止め出玉数スイッチが、「１１」に設定されている場合には、差球数が、１００００となったときに、打ち止めにすることとなる。

【０６３８】

なお、打ち止め用スイッチとして、１種類のディップスイッチのみを用いることができる。この場合には、「００」を、打ち止め機能の無効に対応させ、「００」以外を打ち止め差球数に対応させることができる。

【０６３９】

打ち止め用スイッチの設定は、ぱちんこ遊技機の電源が投入された初期設定時（通常遊技が開始される直前）に、主制御基板ＡのＣＰＵＭＣによって読み込まれる。なお、ぱちんこ遊技機が既に起動された後には、ディップスイッチの設定を読み込むことはなく、打ち止め用スイッチを変更したとしても変更された設定は無効となる。

【０６４０】

一方、遊技者が打ち止めを設定できる手法としては、前述したＥＣＯユニットＥＵを用いるのが好適である。前述したように、ＥＣＯユニットＥＵには、操作部装置５０が接続されており、遊技者によって操作部装置５０が操作された情報は、ＥＣＯユニットＥＵに送信され記憶させることができる。遊技者は、操作部装置５０を操作することで、打ち止めにしたい差球数を入力して、ＥＣＯユニットＥＵに記憶させることができる。第５実施形態においては前述したように、ＥＣＯユニットＥＵからの情報に基づいて、発射制御基板４０を介して発射装置４２（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）の動作を制御し得るよう構成されている。すなわち、ＥＣＯユニットＥＵは、これまでに払い出した差球数が、遊技者が打ち止めにしたい差球数に達したときには、賞球払出制御基板３０００に対して発射停止信号（発射を許可しない信号）を出力して、発射装置４２を停止させることで、打ち止め状態にすることができる。

【０６４１】

遊技者が打ち止めにしたい差球数を端球にすることで、タバコなどの景品との交換の際に、端球を無駄にすることを防止することができる。例えば、タバコなどの景品が、遊技球１０００個などの個数に対応付けられていることが多く、景品に対応する遊技球の個数が１０、１００、１０００などの倍数である場合には、端球を除いた全ての持ち球を景品に交換することができる。このように、打ち止めにしたい差球数を端球にすることで、端球を遊技に用いることができ、端球を無理に景品に交換して無駄にすることを防止することができる。

【０６４２】

主制御基板Ａは、遊技球の発射を許可する条件が成立したときには、発射許可信号を賞球払出制御基板３０００に出力する。また、ＥＣＯユニットＥＵも、遊技球の発射を許可する条件が成立したときには、発射許可信号を賞球払出制御基板３０００に出力する。賞球払出制御基板３０００は、遊技球の発射を許可する条件が成立し、かつ、主制御基板Ａからの発射許可信号を受信し、かつ、ＥＣＯユニットＥＵからの発射許可信号を受信したときに、発射制御基板４０を介して発射装置４２の動作を制御し遊技球を発射する。すな

わち、主制御基板Ａと、ＥＣＯユニットＥＵと、賞球払出制御基板３０００との全てで、遊技球の発射を許可する条件が成立したときに、遊技球が発射される。

【０６４３】

なお、主制御基板ＡやＥＣＯユニットＥＵでエラーが検出された場合には、発射許可信号は出力されず、賞球払出制御基板３０００のみで遊技球の発射を許可する条件が成立したとしても、遊技球が発射されることはない。

【０６４４】

また、後述するように、発射制御基板４０は、タイミング回路（図示せず）を有する。タイミング回路は、一定間隔（例えば５９９．９ｍｓ／１個）で遊技球を発射するようにするために構成された回路である。タイミング回路は、球送り装置を動作させて、遊技球を発射位置に案内し、次に、発射モータを動作させて発射位置に案内されている遊技球に打撃を与えて発射させ、その後リセットすることで、遊技球の発射に関する１サイクルを構成する。主制御基板Ａと、ＥＣＯユニットＥＵと、賞球払出制御基板３０００との全てで、遊技球の発射を許可する条件が成立したときに、この１サイクルが開始される。１サイクルが開始された後に、主制御基板Ａと、ＥＣＯユニットＥＵと、賞球払出制御基板３０００のいずれかで、遊技球の発射を許可する条件を満たさなくなった場合であっても、賞球払出制御基板３０００は、１サイクルが完了するまで、遊技球の発射処理を続行する。このようにすることで、１サイクルの途中で遊技球の発射を許可する条件を満たさなくなった場合でも、遊技球が停留することで遊技球の詰まりを防止し、遊技球の発射が改めて許可されたときに、遊技球の発射を円滑に再開することができる。

【０６４５】

さらにまた、第５実施形態に係る遊技機では、賞球払出制御基板３０００が、遊技球の発射を禁止した場合には、賞球払出制御基板３０００は、遊技球の発射を禁止したことを示す信号を主制御基板Ａに送信する。このように構成することで、主制御基板Ａは、遊技球が発射されなかったことを判断することができ、これに基づいて遊技機外に当該状態を報知することもできる。

【０６４６】

前述したように、ぱちんこ遊技機は、外部端子板を有し、主制御基板Ａは、外部端子板を介してホールコンピュータＨＣに遊技機の状態を示す信号を出力しているが、賞球払出制御基板３０００から、遊技球の発射に関する情報をホールコンピュータＨＣに出力することも可能である。また、賞球払出制御基板３０００を介してＥＣＯユニットＥＵに出力された遊技情報をＥＣＯユニットＥＵにより適切な形態に変換し、外部出力端子を介して外部に出力してもよく、ＥＣＯユニットＥＵを介して出力される外部信号と遊技機（主制御基板Ａや賞球払出制御基板３０００）から出力される外部信号とを併用してもよい。

【０６４７】

また、第５実施形態に係る遊技機では、賞球払出制御基板３０００に、主制御基板Ａで行っている遊技球の発射許可及び発射禁止に関する処理を実行するように構成してもよい。このように構成することにより主制御基板Ａでの処理を軽減することができる。

【０６４８】

次に、図１２３は、図１１８におけるステップ３６００のサブルーチンに係る、電断時処理のフローチャートである。まず、ステップ３６０２で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、各入賞カウンタ（例えば、第１主遊技始動口入賞カウンタ３３１１ａ、第２主遊技始動口入賞カウンタ３３１１ｂ、第１大入賞口入賞カウンタ３３１１ｃ、第２大入賞口入賞カウンタ３３１１ｄ、一般入賞口入賞カウンタ３３１１ｅ）のカウンタ値を、電断時情報一時記憶手段３５１０に一時記憶（バックアップ）する。次に、ステップ３６０４で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、持ち球数カウンタ３３１２のカウンタ値を、電断時情報一時記憶手段３５１０に一時記憶（バックアップ）する。次に、ステップ３６０６で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、電断時情報一時記憶手段３５１０のフラグエリア内にある、払出制御側電断フラグをオンにする。次に、ステップ３６０８で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、その他

の遊技に必要な情報（例えば、各種フラグ情報、受信コマンド、未送信コマンド、等）を電断時情報一時記憶手段３５１０に一時記憶（バックアップ）する。次に、ステップ３６１０で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段３５００は、バックアップ領域に電源を供給し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰して電断待ちループに移行する。

【０６４９】

尚、バックアップ領域に電源を供給するためのバックアップ用電源は、賞球払出制御基板３０００に設けられている。このバックアップ用電源は、電源供給ユニットＥに接続されて給電されており、電断が生じたときに電源供給ユニットＥからの給電が遮断された場合でも、バックアップ用電源からバックアップ領域に電源を供給することができ、持球数カウンタや履歴や各種のフラグを記憶することができ、遊技に重要な情報である各種の払い出し情報を保持することができる。

【０６５０】

前述したように、第５実施形態に係る遊技機では、持球数カウンタ等を保持するためのバックアップ領域に電源を供給するためのバックアップ用電源が賞球払出制御基板３０００に設けられている。このように構成することで、持球数カウンタ等を保持するための専用のバックアップ用電源として機能させることができ、賞球払出制御基板３０００に接続されているハーネスなどが断線したり外れたりするような場合であっても、その影響を受けることなく、安定して電源を供給することができ、バックアップの信頼性を高めることができる。さらに、持球数カウンタ等を保持するためのバックアップ領域のみに電源を供給することにより、バックアップ用電源を小型化してもバックアップ可能な時間を長くすることができるとともに、賞球払出制御基板３０００を小型化することができ省スペース化を図ることができる。なお、持球数カウンタ等を保持するための専用のバックアップ用電源を電源供給ユニットＥに設けてもよい。電源供給ユニットＥに設けることで、賞球払出制御基板３０００をさらに小型化したり軽量化したりすることができる。

【０６５１】

また、持球数カウンタ等を保持するためのバックアップ用電源を、電源供給ユニットＥに設けられている主制御基板Ａのためのバックアップ用電源と共用してもよい。電源供給ユニットＥに設けられているバックアップ用電源を共用することで、バックアップ用の電源に関する構成を簡素にすることができる。

【０６５２】

さらに、第５実施形態に係る遊技機では、持球数カウンタ等を記憶するＲＡＭとして、揮発性メモリを使用している。揮発性メモリを用いることで安価にできるが、電断時が生じた場合のためにバックアップ用電源を設けて揮発性メモリをバックアップする必要がある。これに対して、持球数カウンタ等を記憶するＲＡＭとして不揮発性メモリを用いてもよい。例えば、不揮発性メモリとしてフラッシュメモリなどにすることができる。このように構成することにより、バックアップ用電源を省くことができ、全体として小型化したり軽量化したりすることができる。

【０６５３】

以上のように構成することで、第５実施形態に係る遊技機によれば、遊技盤側に設けられた入球検出装置（例えば、第１入球検出装置１１１、第２入球検出装置２１１、第１入賞検出装置３１１、第２入賞検出装置３２１、等）と、遊技枠側に設けられた賞球許可センサ類ＫＳ（例えば、第１主遊技始動口賞球許可センサ１１０ＫＳ、第２主遊技始動口賞球許可センサ２１０ＫＳ、第１大入賞口賞球許可センサ３１０ＫＳ、第２大入賞口賞球許可センサ３２０ＫＳ、一般入賞口賞球許可センサ、等）と、の双方で入球が検出され、且つ、主制御基板Ａ側から送信された入賞情報（例えば、入賞口種別・賞球数に係る情報）が、賞球払出制御基板３０００側に記憶された基本賞球数情報と一致した場合にのみ、遊技者に対して賞球が付与されるよう構成されているため、不正行為による賞球の獲得を防止することができる。また、遊技枠側に賞球許可センサ類ＫＳを設けることで、遊技盤のコストを削減できることとなる（ぱちんこ遊技機の機種入れ換えは、主に遊技盤のみの入れ替えにて行われ、遊技枠は繰り返し使用されることが多いため）。また、遊技者に対し

て賞球を付与した入賞については、所定の表示部（例えば、入賞情報表示装置６０）にて、入賞口種別及び賞球数を表示し得るよう構成されているため、遊技者にとって、いずれの入賞口に入賞し、何球の賞球が得られたか、という情報が分かり易い、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができることとなる。

【０６５４】

また、前述したように、持ち球数カウンタ３３１２は、遊技者の現在の持ち球数（遊技に供することのできる遊技媒体数）を記憶するカウンタである。遊技者が遊技を進めた結果、持ち球数カウンタ３３１２の値がゼロになる場合、言い換えれば、遊技者の現在の持ち球数がゼロになる場合もある。このような場合には、遊技球の発射を停止する必要がある。すなわち、持ち球数カウンタ３３１２の値がゼロになった場合には、遊技者が発射ハンドル４４を操作したとしても、遊技球が発射しないように制御する必要がある。発射装置４２は、前述したように、発射モータ及び球送り装置等（図示せず）を有し、発射装置４２の制御回路である発射制御基板４０によって、発射モータ及び球送り装置の動作を制御しており、発射モータへの駆動信号の供給を中断（禁止）することで、遊技球の発射を停止することができる。また、発射制御基板４０は、球送り装置への制御信号の供給を中断（禁止）することによっても、遊技球の発射を停止することができる。

【０６５５】

さらに、発射制御基板４０は、タイミング回路（図示せず）を有する。前述したように、遊技球を連続して発射する場合であっても、１分間に１００個を超えて遊技球が発射できないように、一定間隔（例えば５９９．９ｍｓ／１個）で発射されるように構成されている。タイミング回路は、この一定間隔で遊技球を発射するようにするために構成された回路である。タイミング回路は、発射制御基板４０からの制御信号によりイネーブル状態になったときには、球送り装置の動作タイミングと、発射モータの動作タイミングとを整合させて、球送り装置と発射モータとを制御する。具体的には、まず、タイミング回路は、球送り装置を動作させて、遊技球を発射位置に案内し、次に、発射モータを動作させて発射位置に案内されている遊技球に打撃を与えて発射させ、その後リセットする。このように、タイミング回路は、１つの遊技球を発射するための１サイクルを構成する。一方、タイミング回路は、発射制御基板４０からの制御信号によりディセーブル状態になったときには、球送り装置及び発射モータの制御を中止する。すなわち、タイミング回路をディセーブル状態にすることによっても、遊技球の発射を停止することができる。

【０６５６】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されない。例えば、第５実施形態における入賞情報表示装置６０は、遊技枠に設けたが、これには限定されず、第１主遊技図柄表示装置１２０（又は第２主遊技図柄表示装置）等の他の表示装置と同一基板上に設けてもよい（そのように構成した場合、コスト削減・視認性向上等の効果がある）。また、第５実施形態においては、主制御装置Ａから賞球払出制御基板３０００に対して入賞情報（及び基本賞球数情報）を送信し、入賞情報が正常であるか否かを、賞球払出制御基板３０００側で判定するよう構成したが、これには限定されず、例えば、第５実施形態とは逆の構成にて入賞情報の異常を判定するよう構成してもよい｛賞球払出制御基板３０００から主制御装置Ａに対して入賞情報（及び基本賞球数情報）を送信し、入賞情報が正常であるか否かを、主制御基板Ａ側で判定するよう構成してもよい｝。また、例えば、賞球数の表示をフルカラー７セグで行い、賞球数を表示した色によって、入賞口種別や入賞口の位置を報知し得るよう構成してもよい。また、入賞口の入球容易性に応じて、入賞情報の表示を異ならせる（例えば、入球が容易な入賞口への入賞の場合には白色での表示、入球が困難な一般入賞口への入賞の場合には、効果音と共に赤色での表示を行う）よう構成してもよい。そのように構成した場合、通常とは異なる表示の頻度によって、遊技機の、遊技者に対する利益の期待度を推測することが可能となる。

【０６５７】

＜＜第５実施形態に適用可能なその他の構成＞＞

ここで、第５実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能なその他の構成を以下に詳述す

る。尚、以下の構成は第５実施形態のみには限定されず、本例に係るすべての実施形態の構成にて適用可能となっている。

【０６５８】

＜総得点表示装置Ｄ１９０＞

本例に係る遊技機では、貸出された遊技球や、所定の入賞口への入球によって得られた遊技球を、演算処理可能な擬似的な遊技媒体とし、発射する遊技球は、実体的な遊技球としてもよい。そのように構成した場合、発射可能な遊技球の総数等を表示可能な総得点表示装置Ｄ１９０を設けてもよい。総得点表示装置Ｄ１９０は、７セグメントＬＥＤで形成された９個の表示部を有しており、遊技者から視認容易な位置（例えば、図１におけるサブ入力ボタンＳＢの近傍）に設けられている。また、９個（９桁）の表示部は、総得点情報を表示するための５個（５桁）の表示部と、獲得得点情報を表示するための２個（２桁）の表示部と、エラー情報を表示するための２個（２桁）の表示部と、から構成されている。尚、総得点表示装置Ｄ１９０に表示される発射可能な遊技球の総数は、遊技球が貸出された場合や、所定の入賞口への入球によって賞球が得られた場合に増加し得るよう構成されている。また、総得点表示装置Ｄ１９０に表示される発射可能な遊技球の総数は、ＲＡＭなどの記憶装置に記憶されている。記憶装置は、例えば、主制御基板ＭのＣＰＵに内蔵されているＲＡＭなどにすることができる。なお、これに加え、総得点表示装置Ｄ１９０にも、別途ＲＡＭなどの記憶装置を有するよう構成し、主制御基板Ｍと総得点表示装置Ｄ１９０との双方で発射可能な遊技球の総数に係る情報を記憶できるよう構成してもよい。また、このようにすることで、本例に係る遊技機の総得点表示装置Ｄ１９０は、遊技球の総数を表示するだけでなく記憶することもできる。

【０６５９】

また、総得点表示装置Ｄ１９０には、以下の情報を表示可能とすることができる。

（１）総得点情報

総得点情報とは、発射することが可能な得点の総数を示す情報である。尚、発射可能な遊技球を得点と称することがあり（１球＝１点）、発射可能な遊技球数の合計を総得点と称することがある。

（２）獲得得点情報

獲得得点情報とは、所定の入賞口への１回の遊技球の入球によって得られた得点（他の実施形態では賞球と称することがある）を示す情報である。

（３）エラー情報

主制御基板及び／又は払出制御基板に異常が発生したことを示す情報である。ここで、前述したように、総得点表示装置Ｄ１９０には、総得点情報を表示するために５つ（５桁）の表示部を有し、獲得得点情報を表示するために２つ（２桁）の表示部を有し、エラー情報を表示するために２つ（２桁）の表示部を有し、合計で９個の表示部を有している。尚、獲得得点情報を表示するための表示部とエラー情報を表示するための表示部は兼用しても良い。このとき、獲得得点情報を表示している場合にエラーが発生した場合には、表示している獲得得点情報からエラー情報に切り替える。一例として、エラー発生時にはエラーの種別毎に「Ｅ１」、「Ｅ２」、「Ｅ３」・・のようにエラーの種別によって異なる表示態様にて表示し、電源断復帰が正常に実行できない場合のエラーとして「Ｅ１」を表示するよう構成した場合において、例えば、８球の払い出しが行われる際に「＊８」を表示（「＊」は消灯を示す）しているときに電源断が起こり、電源断復帰が正常に実行できない場合のエラーは、「Ｅ１」表示、電源断復帰が正常に実行できた場合には、「＊８」表示のよう構成してもよい。尚、表示部の数は適宜変更可能であり、例えば、総得点情報を表示するための表示部を４つにし、４桁までの情報を表示可能としたり、総得点情報を表示するための表示部を６つにし、６桁までの情報を表示可能としても良い。

【０６６０】

尚、１分間に１００球の遊技球を発射可能な遊技機において、１時間遊技球を発射し続けたときに出玉率が２であった場合には、「イン：１００×６０＝６０００、アウト：１２０００」となる。遊技場の営業時間が１４時間だった場合には、「イン：８４０００、

アウト：１６８０００」となり、このような場合において、遊技場の営業終了時の総得点表示装置Ｄ１９０に表示される総得点は、おおよそ「１６８０００－８４０００＝８４０００」となるため、このように構成した場合には、総得点表示装置Ｄ１９０における総得点情報を表示するための表示部は５つとし、５桁までの情報を表示可能とすることが好適である。

【０６６１】

複数種類存在するエラーのうち、設定変更時のＲＡＭクリア処理を実行しないと復帰できない復帰不可能エラー（当該エラーが発生する直前の状況には復帰不可能なエラー）が発生した場合、復帰する際には、主制御基板及び／又は払出制御基板のＲＡＭをクリアするが、上述したように総得点に関する情報はクリアしないようにすることによって、遊技者に不利益を与えないようにすることができる（例えば、総得点として「２０００」得点有しているときに復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラーから復帰した際に「０」となることを防止することができる）。また、総得点に関する情報を含むＲＡＭの領域（アドレス）もクリア対象とした場合であっても、総得点に関する情報をＣＲユニットにも記憶しておき、復帰不可能エラーから復帰した場合には、接続端子板から総得点に関する情報を主制御基板及び／又は払出制御基板に送信するように構成することによって、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である。また、総得点表示装置Ｄ１９０にＲＡＭを備えている場合には、当該ＲＡＭに総得点に関する情報を記憶することによって復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラーから復帰した場合であっても、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である。換言すると、電源断が発生した場合や主制御基板及び／又は払出制御基板のＲＡＭをクリアした場合にも総得点情報をバックアップするための手段（総得点情報をバックアップするための記憶領域）を有していれば、復帰不可能エラーが発生した場合であっても、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である（総得点情報を主制御基板及び／又は払出制御基板のＲＡＭ内の記憶領域とバックアップするための記憶領域とに記憶するよう構成してもよいし、主制御基板及び／又は払出制御基板のＲＡＭをクリアしても消去されない記憶領域（バックアップするための記憶領域）のみに記憶するよう構成してもよい。

【０６６２】

＜差玉数に関する情報＞

本例に係る遊技機においては、所定の期間（例えば、遊技者が遊技を開始してからの所定の期間）における遊技球数（得点）の差玉数｛払い出されたすべての遊技球数から発射したすべての遊技球数を減算した球数｝を確認可能に構成してもよい。例えば、遊技者から常時確認（視認）可能な位置に差玉数を表示する表示部を設けてもよいし、演出表示装置に表示し得るよう構成してもよい。尚、演出表示装置に差玉数に関する表示を表示し得るよう構成した場合には、演出表示装置の一部の表示領域に差玉数に関する表示を常時表示するよう構成してもよいし、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンＳＢを操作することにより表示されるメニュー画面にて（又は、メニュー画面にて再度サブ入力ボタンＳＢを操作することによって）、演出表示装置に差玉数に関する表示を表示するよう構成してもよい（遊技者が差玉数の確認を所望した場合にはサブ入力ボタンＳＢを操作することによっていつでも差玉数を確認可能に構成してもよい）。尚、遊技を開始した時点等の所定のタイミングからの総得点の増減値を差玉数としてもよく、例えば、遊技開始時の総得点が２０００点（球）であり、現在の総得点が２５００点（球）である場合には、差玉数は＋５００点（球）となり、遊技開始時の総得点が２０００点（球）であり、現在の総得点が１５００点（球）である場合には、差玉数は－５００点（球）となるよう構成してもよい。また、差玉数を所定の表示部（例えば、演出表示装置）に表示する場合、差玉数が正の値及び０の場合には黒色にて表示し、差玉数が負の値である場合には赤色にて表示する等、差玉数の値によって表示色（表示態様）を異ならせてもよい。

【０６６３】

尚、前記差玉数に関する情報として、現在の差玉数の情報や、所定数から現在の差玉数を減算した遊技球数に関する情報を、主制御基板Ｍが計測及び演算し、主制御基板Ｍ側に

て記憶し得るよう構成してもよい。また、前記差玉数に関する情報として、現在の差玉数の情報や、所定数から現在の差玉数を減算した遊技球数に関する情報を、主制御基板Ｍ以外の基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）が計測及び演算し、主制御基板Ｍ側にて記憶し得るよう構成してもよい。また、当該主制御基板Ｍが記憶した情報を副制御基板Ｓ側に送信し得るよう構成してもよい。また、他の装置から差玉数に関する情報を受信し、主制御基板Ｍ側が把握できるようにしても良い。

【０６６４】

また、差玉数に関する構成として、以下のように構成してもよい。

（１）差玉数が所定数に到達した場合に、遊技の進行を停止する。一例としては、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作しても遊技球が発射されない（発射装置Ｄ４２の制御が実行されない）、入賞口への入球が無効になる（例えば、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ等の入賞口への遊技球を検出するためのセンサが遊技球を検出しない、図１４にて例示した入球検出処理を実行しない）、主制御基板Ｍ側の各種抽選を実行しない（例えば、図２５で詳述した当否抽選、図柄決定抽選、変動態様決定抽選、等を実行しない）、ように構成してもよい。

（２）差玉数に関する情報を所定の記録媒体に電磁的に記録可能に構成してもよく、さらに、遊技者が遊技を開始する際に当該記録媒体に記憶している情報を読み込んで、差玉数に関する情報を引き継いで遊技を進行可能に構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技者が１日に複数台の遊技機にて遊技を実行した場合にも、差玉数を引き継いで計測することができ、当該遊技者の１日における差玉数を把握することができる。また、遊技者の１日における差玉数が所定数に到達した際には、前述したように遊技を停止すると共に、前記記録媒体に遊技を停止する所定数に差玉数が到達した旨の情報を記録し、所定期間（例えば、次の営業日になるまで）遊技ができない（遊技球の貸し出しができない）よう構成してもよい。尚、遊技者が１日に複数台の遊技機にて遊技を実行した場合においては、いずれの遊技者が遊技を実行したのかを把握可能に構成することが好適であり、例えば、前記記録媒体にどの遊技者が遊技を実行しているか識別可能な識別情報を記録しておき、遊技を開始する際に当該識別情報を参照して、前記１日における差玉数の情報を読み出し可能に構成することが好適である。

【０６６５】

また、遊技の進行を停止した際には、遊技の進行を停止した旨の情報を副制御基板Ｓ等、他の制御基板に送信し得るよう構成してもよく、例えば副制御基板Ｓに情報を送信する場合には、送信された情報に基づいて、以下のように、所定の表示を行う制御や、実行中の演出等の表示の表示態様を変化させる制御を行うことが可能となる。

（１）遊技の進行を停止した際には、演出表示装置にて、遊技の進行を停止した旨の表示として、（１－１）現在表示中の演出よりも前面のレイヤーに遊技を停止した旨の表示を演出表示装置の表示領域の半分以上の面積を要して表示する、（１－２）現在表示中の演出よりも前面のレイヤーに前述した注意喚起画像（例えば、「ぱちんこは適度に楽しむ遊びです」との表示）を表示する、（１－３）現在表示中の演出の表示を消去して演出表示装置の表示領域全体に遊技の進行を停止した旨の表示を表示する、よう構成してもよい。また、遊技の進行を停止した旨の表示を表示する際には、当該表示専用の音声を出力（例えば、「遊技を終了します。のめりこみに注意してください」）してもよいし、当該表示専用の点灯態様にて遊技効果ランプを点灯させてもよい。

（２）差玉数が前記所定数に到達した際に大当り中、特別遊技開始デモ時間、又は大当り図柄に係る図柄変動中であった場合には、（２－１）遊技の進行を停止する処理を実行せず、その後大当りにて増加した遊技球数以上差玉数が減少した際に遊技の進行を停止する、（２－２）遊技の進行を停止し、且つ、その後遊技者では不可能な操作（例えば、遊技場管理者のみが実行可能な操作）によってのみ遊技の進行を再開可能、又は、設定変更時のＲＡＭクリアを実行しない限り遊技を再開不可能（後述する第６実施形態の構成に適用した場合）、のように構成してもよい。

【０６６６】

また、遊技の進行が停止することとなる所定数に到達していない場合に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に差玉数に関する情報を送信し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、副制御基板Ｓ側にて実行する表示として、遊技の進行が停止することとなる差玉数である所定数まで、あと一定数差玉数が減少すると到達する状況となった場合（例えば、あと１００球の発射によって所定数に到達する場合）には、遊技の進行の停止が迫っている旨を演出表示装置にて表示または音声にて出力するよう構成してもよい。また、例えば、前記所定数が－２５００点（球）である場合において、差玉数が前記所定数に対して相対的に近い値である場合（例えば、－２０００球）よりも、差玉数が前記所定数に対して相対的に遠い値である場合（例えば、＋１０００球）の方が、副制御基板Ｓ側にて実行する演出として、図柄変動中に予告演出（例えば、会話演出等）を実行する頻度が高くなるよう構成してもよい。

【０６６７】

＜総得点が上限値となった場合の作用＞

また、遊技球の払出が発生した場合に総得点が増加し得ることとなるが、総得点に上限値を設けて、総得点が当該所定値に到達した場合には、総得点が増加しないよう構成してもよい。一例としては、総得点に関する記憶領域の大きさを２バイトとした場合、記憶可能な総得点は０～６５５３５までとなり、総得点の上限値は６５５３５となる。そのように構成した場合、総得点が６５５１０である状況下、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０）に遊技球が入球し、１５球の払出が発生した場合には、１５点（球）の得点が総得点に加算され、総得点は６５５２５となる。一方、総得点が６５５３０である状況下、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０）に遊技球が入球し、１５球の払出が発生した場合には、１５点（球）の得点が総得点に加算されると総得点の上限値である６５５３５を超過してしまうため、５点（球）の得点が総得点に加算され、総得点は上限値である６５５３５となる。尚、総得点が上限値である場合に、ＣＲユニットＣＲＵ（ＥＣＯユニットと称することがある）から総得点を増加する旨の情報を受信した場合にも、総得点が増加しないよう構成してもよい（例えば、ＣＲユニットＣＲＵへの紙幣の投入が無効になる、ＣＲユニットＣＲＵに設けられた得点を貸し出すためのボタンの操作が無効になる）。尚、入賞により総得点が上限値に到達する（超過する）状況となった場合には、エラーが発生して遊技の進行が停止するよう構成してもよい。また、入賞により総得点が上限値に到達する（超過する）状況となった場合に、上位桁を１６進表示にする、スクロール表示・切替表示させる等、表示形態を変えることにより全体の得点を表示してもよい。

【０６６８】

＜遊技価値情報に関する構成＞

１球の遊技球又は１点の得点の価値が第１の価値（例えば、４円）である旨の情報と、１球の遊技球又は１点の得点の価値が前記第１の価値よりも低い第２の価値（例えば、１円）である旨の情報とを、遊技機内に設けられた端子板である接続端子板から主制御基板Ｍ（以降の主制御基板Ｍを払出制御基板Ｈとしてもよい）に送信可能に構成してもよい。尚、第１の価値である情報と第２の価値である情報とを遊技価値情報と称することがある。また、そのように構成した場合に、第１の価値である情報と第２の価値である情報とのいずれの情報を受信したのかを主制御基板Ｍが記憶可能に構成してもよい。また、主制御基板Ｍが記憶している遊技価値情報と、接続端子板から受信した遊技価値情報とが一致しているかを確認可能に構成してもよく、当該確認の実行タイミングとしては、（１）常時一致しているかを確認する、（２）所定の遊技球数を発射する毎（例えば、排出球を計測することによって発射球数を計測する）、（３）所定の期間毎（例えば、１時間）、（４）電源断が発生した後の電源復帰後、（５）設定変更に関するＲＡＭクリア処理の実行後、のようにしてもよい。また、主制御基板Ｍが記憶している遊技価値情報と、接続端子板から受信した遊技価値情報とが一致しているかを確認した結果、一致していないと判定した場合、例えば、主制御基板Ｍにて記憶している遊技価値情報が第１の価値であり、接続端子板から受信した遊技価値情報が第２の価値である場合には、遊技価値情報が一致するまで遊技の進行を停止し、遊技球の発射を不可能にしたり、入賞口への入球を無効にした

り、得点（総得点）の精算処理を実行不可能とするよう構成してもよい。

【０６６９】

また、前述したように、遊技の進行を停止した際に、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に遊技の進行を停止した旨の情報を送信し得るよう構成した場合において、（１）主制御基板Ｍが第１の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Ｍが第２の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない（２）主制御基板Ｍが第１の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Ｍが第２の価値である遊技価値情報を記憶している場合には差玉数に拘わらず遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない、（３）主制御基板Ｍが第１の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値（例えば、－２５００球）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行し、主制御基板Ｍが第２の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が前記所定値よりも少ない値である特定値（例えば、－１００００球）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する、よう構成してもよい。尚、差玉数に基づいて遊技の進行を停止する旨の演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、差玉数と遊技価値情報とに基づいて算出可能である得点（遊技価値、遊技球、持ち点）の貸出金額に関する情報に基づいて、遊技の進行の停止に関する演出を実行するよう構成してもよい。また、主制御基板Ｍが第１の価値である遊技価値情報を記憶している状況にて差玉数に関する演出を実行する場合の演出態様と、主制御基板Ｍが第２の価値である遊技価値情報を記憶している状況にて差玉数に関する演出を実行する場合の演出態様とを相違させてもよい。このように構成することによって、遊技者の使用している金額に基づいた演出の実行態様とすることができ、適切に遊技に対するのめりこみを防止することができる。

【０６７０】

＜遊技の終了操作の構成＞

また、第５実施形態に関する遊技機においては、精算ボタンＤ６０を有するよう構成し、遊技者が精算ボタンＤ６０を操作することによって、主制御基板Ｍから接続端子板に得点に関する情報を送信し得るよう構成してもよい（当該操作によって遊技を終了することができる）。尚、当該得点に関する情報を送信している途中にて電源断が発生した場合においては、電源断復帰後に、（１）主制御基板Ｍから接続端子板へ再度得点に関する情報を送信する（２）接続端子板から主制御基板Ｍへ再度超過した分の得点に関する情報を送信することを要求する要求信号を送信し、その後、主制御基板Ｍから接続端子板に再度得点に関する情報を送信する、よう構成してもよい。

【０６７１】

また、扉ユニット開放中に精算ボタンＤ６０を操作した場合には、（１）得点の精算に関する処理を実行する、（２）得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。また、精算ボタンＤ６０を操作した直後に扉ユニットが開放した場合には、得点の精算に関する処理を中断せずに継続して実行可能に構成してもよい。

【０６７２】

設定確認状態にて精算ボタンＤ６０を操作した場合において、（１）設定値が確認可能な状況にて得点の精算に関する処理を実行する、（２）設定値が確認できなくなり、得点の精算に関する処理を実行する、（３）設定値が確認可能な状況にて得点の精算に関する処理を実行しない、（４）設定値が確認できなくなり、得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。

【０６７３】

設定変更モードにて精算ボタンＤ６０を操作した場合において、（１）設定変更モードのまま得点の精算に関する処理を実行する、（２）設定変更モードが終了し、得点の精算

に関する処理を実行する、（３）設定変更モードのまま得点の精算に関する処理を実行しない、（４）設定変更モードが終了し、得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。

【０６７４】

主遊技図柄の変動中にて精算ボタンＤ６０を操作した場合において、（１）主遊技図柄が変動したまま得点の精算に関する処理を実行する、（２）主遊技図柄が変動したまま得点の精算に関する処理を実行しないように構成してもよい。

【０６７５】

大当りの実行中（又は小当りの実行中）にて精算ボタンＤ６０を操作した場合において、（１）大当り（又は小当り）が実行されたまま得点の精算に関する処理を実行する、（２）大当り（又は小当り）が実行されたまま得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。

【０６７６】

以上の通り、主制御基板Ｍと接続端子板との間で得点に関する情報を送信又は受信している最中に、意図していない事象（電源断、エラー）が発生した場合であっても、正確に得点に関する情報を送信又は受信が可能となる。なお、上述の構成に際し、又は上述の構成に加え、送信側は、（１）得点に関する情報の中に、送信が終了したことを示すデータを含める（例えば、シリアル通信の場合に終了ビット情報を有する）、（２）得点に関する情報を送信した後に、終了を示す情報を送信する、ように構成されていても良い。また、受信側は、送信された得点に関する情報を受信した後に、送信側に対して情報を受信したことを示す受信完了情報を送信するように構成されていても良い。

【０６７７】

（第６実施形態）

尚、本実施形態においては、遊技機の主遊技図柄の当否当選確率等に対応する設定値を１種類のみ設ける構成としているが、このような設定値を複数設ける構成としてもよい。そこでこのような設定を複数設ける構成を第６実施形態とし、以下、本実施形態との相違点について詳述する。

【０６７８】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ２１０２と第２実施形態におけるステップ２１０２は、別の実施形態におけるステップ２１０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【０６７９】

はじめに、第６実施形態に係るぱちんこ遊技機は、主遊技図柄の当否当選確率等を異ならせるための設定値を複数備えるために、設定変更手段として、設定変更用のキースイッチ及び設定変更ボタンを設けている。以下、本例における設定変更用の装置として、設定変更用のキースイッチと設定変更ボタンを用いて説明するが、これに限らず、ディップスイッチ等の一般的な入力装置を採用してもよい。また、特定の管理者のみが設定変更を行うことを可能にする観点より、設定変更用のキーを用いるのが好適だが、その他にも、パスワードの入力、生体認証、等のセキュリティ性能の高い認証システムを利用して設定変更を可能とするように構成してもよい。

【０６８０】

ここで、本例においては、設定変更用のキースイッチは、設定キー差込口に設定キーを挿入し、所定の方向に回動させることにより、ＯＮ状態と、ＯＦＦ状態とに変移可能となっている。尚、本例においては、電源投入時に（所定条件のもと）、設定変更用のキースイッチがＯＮ状態である場合には、設定変更モードとなり、設定変更ボタンによる操作（例えば、押下）が有効となり得る一方、設定変更用のキースイッチがＯＦＦ状態である場合には、設定変更モードにはならず、設定変更ボタンによる操作（例えば、押下）が無効となる。また、設定変更ボタンを有効とするための所定条件として、主制御基板Ｍに入力

される扉Ｄ１８の開放信号を挙げることができる。このように構成することで、設定変更が実行可能な状況として、「設定変更用のキースイッチがＯＮ状態であること」に加え、「扉Ｄ１８が開放状態になっていること」の２つが必要条件になるため、扉Ｄ１８が閉塞された状態で設定変更用のキースイッチがＯＮになるという通常では考えられない状態（すなわち、不正な設定変更）を抑制することができる。

【０６８１】

以下では、電源投入時における、設定変更に係る処理について、図１２４ａを用いて説明する。

【０６８２】

まず、図１２４ａは、第６実施形態に係る、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、ステップ１００１（第６）で、主制御基板Ｍは、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する。ステップ１００１（第６）でＹＥＳの場合、ステップ１００２の処理に移行する。ステップ１００１（第６）でＮＯの場合（設定キースイッチの操作が有った場合）、主制御基板Ｍは、ステップ１００３（第６）の処理（後述する、設定変更処理）を実行し、ステップ１００４の処理に移行する。そして、ステップ１００４で、ＲＡＭクリアされることにより、作動確率（大当り確率）は低確率となるよう構成されており、設定が変更された後は必ず低確率となる。なお、普通図柄の当り確率も同様に、設定が変更された後はＲＡＭクリアされるため必ず低確率となる。

【０６８３】

尚、本例においては、遊技機は複数の設定値を備えるが、設定変更ボタンの操作態様と、遊技機の設定値の変移との対応は、適宜自由に設計可能である。例えば、本例における設定値の数が６（設定値が「１」～「６」のいずれかとなる）であり、且つ、電源投入時の設定値が「６」の場合、設定変更ボタンを１回操作すると、設定値が「５」となり、設定変更ボタンを３回操作すると、設定値が「３」となる、といったように、設定変更ボタンの操作回数に応じて、設定値を「６」→「１」に繰り下げていく構成であってもよい（同様に、設定変更ボタンの操作回数に応じて、設定値を「１」→「６」に順次繰り上げていく構成であってもよい）。また、この場合、設定値が「１」の状態で、設定変更ボタンを１回操作すると、設定値が「６」となる、といったように、設定値が下限値である状態にて、設定変更ボタンが操作された場合には、設定値が上限値に変移するように構成してもよい。同様に、設定変更ボタンの操作回数に応じて、設定値を繰り上げていく構成とし、設定値が上限値（本例では、「６」）の状態にて設定変更ボタンが操作された場合には、設定値が下限値（本例では、「１」）に変移するように構成してもよい。また、操作ボタンを長押しすることで、設定値が順次変更されるように構成してもよい。

【０６８４】

なお、設定値の数は、例えば、２、３、４、５、６等、適宜自由に設計可能である。設定値の数が少ないほど（例えば、設定値の数が２や３の場合）、複数の設定値を有することに基づく遊技の興趣性を向上させつつも遊技機の構成を簡易なものとすることが可能となり、設定値の数が多いほど（例えば、設定値の数が５や６の場合）、より遊技の興趣性を高めることが可能となる。

【０６８５】

ここで、図１２４ｂは主制御基板Ｍがケースに収容された状態及び、設定操作部周辺の断面を示したものである。図１２４ｂに示すように主制御基板Ｍには、ＣＰＵＭＣが主制御基板Ｍの右上に設けられ、中央上部には出玉試験等を実施する際にのみ取り付けられる試験端子ＴＳの搭載領域が形成され、主制御基板Ｍの右下部には既述した入球状態表示装置Ｊ１０が設けられている。また、主制御基板Ｍの左上部には設定変更用の操作部並びに設定値表示装置が設けられている。本実施例においては上述のようにＣＰＵ、試験端子、入球状態表示装置Ｊ１０、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置が平面視（遊技機の背面視）においてラップしないよう（重ならないよう）に配置され、また、入球状態表示装置Ｊ１０と設定値表示装置との誤認を抑止できるように所定以上（例えば３０ｍｍ以上

）の間隔が設けられている。なお、本実施例においては図１２４ｂにおける左側が遊技機枠を開放する際の自由端となっており、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置を自由端側近傍に配置することにより、設定値の変更作業等を容易にできるように配慮する一方で、入球状態表示装置Ｊ１０については遊技機枠を開放する際の回転軸側に配置することで遊技機枠を開放した際に、表示情報を意図せず遊技者に視認されることを抑止するように配慮している。尚、設定値の変更等に際して不正防止を優先する場合には、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置を主制御基板の正面視右側（遊技枠の回転軸側）に形成してもよい。ここで、本実施例においては、上述した点を考慮し、安易に設定変更用の操作部にアクセスできないように設定変更用の操作部に対応する部分に開閉蓋ＳＫＣを設け、設定値の変更作業や設定情報の確認作業等の場合を除き、設定変更用の操作部が露出しないように構成されている。以下では、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置に関して図１２４ｂの下図（関連部分の部分断面図）も参照しつつ説明する。

【０６８６】

まず、設定変更用の操作部に対応する基板ケースの上面は設定キースイッチＳＫ１の設定キー差込口に設定キー（鍵）が挿入可能となるように、また、設定変更ボタンＳＫ２の操作が可能となるように所定の大きさの開口が形成されている。但し、当該開口から基板の上面に向かって側壁等の区画壁か形成されることにより、開口を介して主制御基板Ｍの他の電子部品（例えばＣＰＵ）にアクセスできないようになっている。また、この開口に対応して設定キー差込口が形成された設定キーＳＫ１と、プッシュ式の設定変更ボタンＳＫ２とが上下に配設され、更に、開口部の大きさに対応した開閉蓋ＳＫＣが開口を常に閉鎖する方向に付勢された状態で開閉可能に基板ケースに取り付けられている。

【０６８７】

次に、設定変更等の操作方法と設定変更・設定表示の作用の概要について簡単に説明する。設定値の確認を行う際には、まず、開閉蓋ＳＫＣを付勢力に抗して所定角度開放し、設定キースイッチＳＫ１の設定キー差込口に設定キー（鍵）を挿入してキーを右方向に回転させる。この操作により、７セグメントＬＥＤで形成された設定値表示装置に、現在の設定値（例えば設定値の範囲が１～６であれば該当する数値）が表示され、設定表示モードであることを示すためにセグメントＤＰ（ドット）が表示される。なお、本実施例においては、遊技機が起動している（電源がオンになっている）状況では、設定値の表示（設定確認状態への移行）は可能であるものの、設定値の変更処理はできない（新たに設定変更モードには移行できない）ように構成されている。

【０６８８】

一方、設定値の変更を行う際には、まず、電源スイッチＥａ（図２参照）を操作して電源をオフにし、その後、開閉蓋ＳＫＣを付勢力に抗して所定角度開放し、設定キースイッチＳＫ１の設定キー差込口に設定キー（鍵）を挿入してキーを右方向に回転させる。そして、再度電源スイッチＥａ（図２参照）を操作して電源をオンにする。この操作により、７セグメントＬＥＤで形成された設定値表示装置に、現在の設定値（例えば設定値の範囲が１～６であれば該当する数値）が点滅表示され、設定変更モードであることを示すためにセグメントＤＰ（ドット）が消灯する。この状態で、設定変更ボタンＳＫ２を押圧操作すると、現在の設定値に＋１ずつされた新たな設定値が一時記憶され、記憶された設定値が設定値表示装置に表示される。管理者は、任意の設定値となるように設定変更ボタンＳＫ２を操作する。なお、本実施例では、電源投入時の設定値が「１」であれば、設定変更ボタンＳＫ２を１回押圧操作する毎に「１」「２」・・・「５」「６」「１」のように設定変更後の設定値の候補が変更される。そして、設定変更ボタンの操作により、任意の設定値に変更（設定値表示装置に任意の設定値を表示）した状態で設定キースイッチＳＫ１に挿入されているキーを左方向に回転させると、設定変更処理が完了し、所定時間（例えば１０００ｍｓ）設定値表示装置に、現在の設定値が点灯表示されるとともにセグメントＤＰ（ドット）が点灯表示された後、双方の表示が消灯する。尚、本例においては、設定変更後の設定値の候補を選択した後、設定キースイッチＳＫ１に挿入されているキーを左方向に回転させることで設定変更処理が完了（設定値が確定）するよう構成したが、これ

には限定されず、（１）所定の入球口に遊技球が入球したことを検出、（２）設定確定用のスイッチを新たに設け、当該スイッチを操作する、（３）設定変更ボタンを長押し（１秒以上オンを維持）する、等で設定変更処理が完了（設定値が確定）するよう構成してもよい。

【０６８９】

また、設定値を変更する際に、遊技機前面側に設定値を表示させるよう構成すると設定変更（設定値の変更）をスムーズに行うことができるが、遊技場の営業時間中（遊技者の遊技中）に設定変更を行った場合には、設定値が確認できてしまい、遊技の公平性が阻害されてしまう。しかしながら、本例の遊技機においては、設定値を変更する際に設定キーを利用するため、設定値を変更できるのは設定キーを保持する特定の管理者のみとなっており、遊技場の営業時間中（遊技者の遊技中）に設定変更が行われることがないよう構成されている。この場合、遊技機に設けられている既存の発光手段（例えば、図１の特別図柄表示装置（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０や第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０））を兼用し、設定変更中、または、設定確認中のみ設定値を表示させるようにすることで、設定値の確認を容易にすることができる。

【０６９０】

また、同図左中段に示すような、設定スイッチを設定キースイッチＳＫ１に代えて設定値の変更及び確認を可能に構成してもよい。設定スイッチは設定キースイッチＳＫ１のように設定キーを挿入する鍵穴を有しておらず、捻転可能な操作部を左右に捻転することにより設定値の変更及び確認を可能に構成されている。また、設定スイッチは、左に捻転した状態、初期位置、右に捻転した状態の３つの操作状態があり、センサによって操作状態が判別可能に構成されている。尚、設定スイッチは初期位置に戻るようになっており、左に捻転した状態や右に捻転した状態から手を離すと初期位置方向に付勢されるようになっている。以下、設定スイッチを用いた設定値の変更及び確認方法を例示する。

＜設定変更方法１（同図における「１」の作用）＞

（１）設定スイッチを右に捻転した状態にて電源スイッチをオンにすることで設定変更モードとなる

（２）設定変更ボタンを押下する毎に設定値表示装置に表示される設定値（設定値データ）が、「１→２→３→１・・」のように切り替わっていく

（３）設定スイッチが５秒間初期位置であった場合、設定値表示装置に表示されている設定値に設定される（設定値が確定する）

＜設定変更方法２（同図における「２」の作用）＞

同図における「２」の構成では、設定スイッチは右に２段階捻転可能に構成されており、右に１段階捻転した状態、右に２段階捻転した状態と称する。

（１）設定スイッチを右に１段階捻転した状態にて電源スイッチをオンにすることで設定変更モードとなる

（２）設定スイッチが「右に１段階捻転した状態→右に２段階捻転した状態」となる毎に設定値表示装置に表示される設定値（設定値データ）が、「１→２→３→１・・」のように切り替わっていく

（３）設定スイッチが５秒間初期位置であった場合、設定値表示装置に表示されている設定値に設定される（設定値が確定する）

＜設定変更方法３（同図における「３」の作用）＞

（１）設定スイッチを左に捻転した状態にて電源スイッチをオンにすることで設定変更モードとなる

（２）設定スイッチが「右に１段階捻転した状態→右に２段階捻転した状態」となる毎に設定値表示装置に表示される設定値（設定値データ）が、「１→２→３→１・・」のように切り替わっていく

（３）設定スイッチが５秒間初期位置であった場合、設定値表示装置に表示されている設定値に設定される（設定値が確定する）

尚、設定変更モードが終了する条件として、設定スイッチが３秒間左に捻転した状態と

なったことを条件としてもよい。
＜設定確認方法１＞
（１）電源投入時に設定スイッチを左に５秒捻転させた状態とすることで設定表示モードとなり、設定値表示装置に現在の設定値が表示される。
（２）設定スイッチが初期位置となった後、再度設定スイッチが左に捻転した状態を５秒維持したことにより、設定表示モードが終了する。
＜設定確認方法２＞
（１）設定スイッチを左に捻転させた状態にて電源スイッチをオンにすることで設定表示モードとなり、設定値表示装置に現在の設定値が表示される。
（２）設定スイッチが初期位置となった後、当該初期位置を５秒維持したことにより、設定表示モードが終了する。
尚、設定値表示装置には、設定表示モード中常時設定値が表示されていてもよいし、設定スイッチを左に捻転させている場合にのみ設定値が表示されるよう構成してもよい。
【０６９１】
　図１２５は、第６実施形態に係る、設定変更処理の流れを示したフローチャートである。設定変更処理が開始されると、ステップ１００３－１で、設定変更処理が開始したことを示すコマンドをセットし、副制御基板Ｓに対して送信する。これにより、副制御基板Ｓは、演出表示装置において「設定変更モード中」等の表示を行うことができる（図１４０）。また、同時に、外端信号（セキュリティ信号）として外部端子板への出力を行う。ステップ１００３－２で、設定値（設定値データ）が正常な範囲（「１」～「６」）にあるか否かを確認し、ＹＥＳの場合、ステップ１００３－４の処理に移行する。ステップ１００３－２でＮＯの場合、すなわち、設定値（設定値データ）が「１」～「６」以外の異常な値と判断された場合には、ステップ１００３－３で最低出玉率の設定値（設定値データ）である「１」をセットし、ステップ１００３－４の処理に移行する。ステップ１００３－４では、設定変更中であることを示す表示態様（例えば、全点灯）で特別図柄表示装置（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０又は第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０と称することがある）のＬＥＤを点灯させ、同時に、設定値表示装置に現在の設定値を表示する。次に、ステップ１００３－５で、設定変更ボタンの入力があるか否かを確認し、ＮＯの場合、ステップ１００３－１１の処理に移行する。ステップ１００３－５でＹＥＳの場合、ステップ１００３－６で設定変更ボタンによって切り替えられた設定値データを取得し、ステップ１００３－７の処理に移行する。ステップ１００３－７では、現在の設定値（設定値データ）が最大値でないか否かを確認し、ＹＥＳの場合、ステップ１００３－９の処理に移行し、設定値（設定値データ）に１を加算する。ステップ１００３－７でＮＯの場合、すなわち、設定値（設定値データ）が最大の「６」であると判断された場合には、ステップ１００３－８で最低出玉率である「１」をセットするとともに、ステップ１００３－９の処理に移行し、設定値（設定値データ）に１を加算する。続いて、ステップ１００３－１０で設定値データの更新を行い、ステップ１００３－１１で設定キー信号の立下りがあるかどうかを確認する。ステップ１００３－１１では、設定キー信号の立下りがない場合、ステップ１００３－５の処理に移行し、設定キー信号の立下りが確認されるまでステップ１００３－５の処理からステップ１００３－１１の処理を繰り返す。ステップ１００３－１１でＹＥＳの場合、すなわち設定キースイッチが設定変更を行う前の状態に戻ったと判断された場合、ステップ１００３－１２で特別図柄表示装置のＬＥＤを全消灯することで、設定変更中であることを示す表示態様をクリアした後、ステップ１００３－１３で、設定変更処理が終了したことを示すコマンドをセットし、副制御基板Ｓに対して送信する。これにより、副制御基板Ｓは、演出表示装置において表示中の「設定変更モード中」を非表示にするとともに、外部端子板への出力を停止する。ステップ１００３－１３の処理が終了した後は、本処理のステップ１００４の処理に移行し、ＲＡＭクリアを実行する。また、第６実施形態の処理フローにおいては、設定変更ボタンによって切り替えられた設定値が設定キー信号の立下りによって確定される処理となっているが（ステップ１００３－１１）、これに限らず、いずれかのメイン操作（図示しない、玉貸しボタンや、ハンドルのセ

ンサ、等）を行うことで設定値を確定させるようにしてもよい。さらにいうと、遊技盤面に設けられた各種スイッチの入力情報（各種ゲート、始動口、アタッカー、等）によって設定値を確定させるようにしてもよく、この場合には、遊技者が各種スイッチに触れることができないことにより、不正な設定変更を防止することができるとともに、このように設定変更において複雑な手順を採用することで、不正な設定変更を予防する役目もある。また、全体の処理を通して、ＲＡＭで管理する設定値データとして「１」～「６」を用いて説明したが、それぞれ、設定値データ「０」～「５」に置き換えて処理を行ってもよい。このようにすることで、ＲＡＭ異常によりＲＡＭクリアが発生した際、設定値データを管理するＲＡＭの値に「０」がセットされることによる異常判定（ステップ１００３－２でＮＯ）を回避することができる。設定値データを「０」～「５」で管理すると、「０」は設定値データとして扱われているため、異常と判断されることがない。さらに、設定値データを利用して何らかの抽選を行う場合（例えば、先読みテーブル等において設定値毎に異なるデータを選択する場合）、テーブル選択におけるオフセット処理が行いやすい利点もある。具体的に、設定値データを「１」～「６」で管理する場合、テーブル選択のオフセットデータとしてそのまま使用する際には、開始アドレスを－１する等の処理を行う必要があるが、設定値データを「０」～「５」で管理する場合、そのままの値をオフセットデータとして使用することができる。実際に、設定値データを設定値表示装置に表示する際には、設定値データに１加算することで「１」～「６」として表示する。

【０６９２】

本例においては、ステップ１００３－２にて設定値（設定値データ）が正常な範囲にあるか否かを判定する、換言すると、設定値（設定値データ）の確認処理を実行するよう構成したが、当該確認処理の実行タイミングとしては、

（１）電源投入直後のタイミング
（２）所定の入球口への入球タイミング
（３）主遊技始動口への入球タイミング
（４）補助遊技始動口への入球タイミング
（５）大入賞口への入球タイミング
（６）主遊技図柄変動開始タイミング
（７）遊技状態が切り替わった直後のタイミング
（８）大当り開始直後のタイミング
（９）大当り終了直後のタイミング

上記のタイミングにて実行してもよい。尚、上記９つのタイミングのいずれか１つのタイミングのみで設定値（設定値データ）の確認処理を実行してもよいし、上記９つのタイミングの複数のタイミングにて設定値（設定値データ）の確認処理を実行してもよい。例えば、電源投入時にはチェックサム処理を実行するよう構成されているため、わざわざ設定値（設定値データ）のみを確認する処理を設ける必要がないという観点から、電源投入直後のタイミングにて設定値（設定値データ）の確認処理を実行しないよう構成してもよい。

【０６９３】

次に、電源投入時（所定条件）以外の状況で設定変更用のキースイッチ（設定キースイッチと称することがある）がＯＮ状態になった場合における処理について説明する。

【０６９４】

図１２６は、第６実施形態に係る、主制御基板Ｍが行うタイマ割り込み時処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Ｔの到達時（例えば、約４ｍｓ毎のハードウエア割り込み）を契機として、ステップ１０００‐Ｓ（第６）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の設定キー操作判定処理を実行し、ステップ１０００‐１の処理に移行する。

【０６９５】

尚、設定キー操作判定処理とは、設定キースイッチの操作の有無を判定する（設定キー

が設定キー差込口に入力されているか否か、及び、設定変更用のキースイッチがＯＮ状態となっているか否か、等を判定する）処理である。タイマ割り込み時処理における設定キー操作判定処理において、設定キースイッチの操作が有りと判定された場合（即ち、設定キー差込口に設定キーが挿入され、設定キーが所定の方向に回動されることで設定変更用のキースイッチがＯＮ状態となっている場合）、所定の表示装置（本例では、設定値表示装置）に、現在の遊技機の設定値を表示する。

【０６９６】

ここで、前述のように、電源投入時に（所定条件のもとで）行われる設定変更処理においては、設定キースイッチの操作が有った場合、設定キースイッチの操作が終了するまでは次の処理に移行しない一方、設定キー操作判定処理においては、設定キースイッチの操作が有った場合でも、設定キースイッチの操作の終了を待たずに次の処理に移行可能なように構成されている。従って、設定変更処理が実行されている状況（具体的には、設定変更中）と、設定キー操作判定処理において設定キースイッチの操作が有りと判定されている状況（具体的には、設定値表示中）とで実行可能な処理が相違する構成を採り得る。ここで、設定変更中の場合と、設定値表示中の場合とにおいて、各々実行可能な処理の一例を以下の表に示す。尚、表中において、「○」は該当する処理を実行可能であることを示し、「×」は該当する処理を実行不可能であることを示し、「△」は該当する処理が一時停止されることを示す。尚、表中において、「遊技関連入力」とは、例えば、入賞口からのセンサ入力である。また、「異常報知Ａ」とは、例えば、ガラス枠セット・遊技盤Ｄ３５の枠の開放エラー、衝撃によるエラー等の異常報知である。また、「異常報知Ｂ」とは、例えば、磁気、断線・短絡・電源、電波に係る異常報知である。また、「演出制御コマンド」とは、例えば、副制御基板Ｓ側へのコマンド送信である。また、「払出制御コマンド」とは、例えば、賞球払出制御基板ＫＨへのコマンド送信である。また、「乱数更新」とは、例えば、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、及び特別図柄当りソフト乱数等を更新する処理である。また、「外部出力」とは、例えば、外部端子板へ出力するセキュリティ信号（設定変更中又は設定値表示中である旨の信号）の出力である。また、「メンテナンスモード」とは、副制御基板Ｓ側での情報出力に関する各種設定モードである。また、「報知」とは、副制御基板Ｓ側での設定変更中又は設定値表示中である旨の報知である。また、「払出」とは、賞球払出制御基板ＫＨ側での遊技機の払出し処理である。また、「発射」とは、発射制御基板Ｄ４０側での遊技球の発射可能又は不可能を意味する。

【表１】

	主制御							サブ制御		払出制御	
処理概要	遊技関連入力	異常報知A	異常報知B	演出制御コマンド	払出制御コマンド	乱数更新	外部出力	メンテナンスモード	報知	払出	発射
設定変更中	×	×	○	○	○	×	○	○	○	×	×
設定値表示中	○	○	○	○	○	○	○	×	○	△	○

【０６９７】

次に、各装置の配置について説明する。

【０６９８】

≪設定変更手段の配置≫

まず、設定キー差込口の配置について説明する。設定キー差込口は、主制御基板Ｍに搭載されており、入球状態表示装置Ｊ１０、ＲＡＭクリアボタン等とは別個に備えられている。

【０６９９】

≪設定値表示装置≫

次に、設定値表示装置について説明する。本例に係る遊技機は設定変更する際に、設定しようとする設定値を表示するための設定値表示装置を主制御基板Ｍに備えている。設定値表示装置は、７セグメント表示器であり、「１」～「６」の表示により、設定１～６の

６段階を判別可能となっている。尚、第６実施形態では、設定値表示装置を、入球状態表示装置Ｊ１０、ＲＡＭクリアボタン等とは別個に備える例を説明したが、これに限らず、入球状態表示装置Ｊ１０を利用して設定値の表示を行うようにしてもよい。この場合、入球状態表示装置Ｊ１０には、設定値とベース値との両方が表示されることになるが、設定変更モードや設定確認状態では設定値を表示するようにし、それ以外の場合には、ベース値を表示するよう構成してもよい。また、設定変更モードの間もベース値を表示し続けるようにすることも可能であり、その際は、設定値とベース値の表示を、時間、または、いずれかの入力装置の操作によって切り替えることが考えられる。さらに、入球状態表示装置Ｊ１０の表示態様を変更することで、４桁の７セグにて、設定値とベース値の両方を同時に表示してもよい。例えば、４桁の７セグのうち、最上位桁に現在の設定値を表示し、残りの３桁にベース値を表示するよう構成してもよい。

【０７００】

≪変更対象≫

第６実施形態においては、１の遊技状態における主遊技図柄の当否抽選の当選確率を変更可能に構成されている。例えば、設定１～６の６段階が設けられており、設定１から設定６の順で確率変動遊技状態及び非確率変動遊技状態夫々の大当りの当選確率が徐々に高くなるように（遊技者に有利となるように）構成されており、また、設定毎の確率変動遊技状態の当選確率は非確率変動遊技状態の当選確率の２倍となっている。具体的には、非確率変動遊技状態の当選確率は、設定１：１／３２０（２０５／６５５３６）、設定２：１／３１８（２０６／６５５３６）、設定３：１／３１７（２０７／６５５３６）、設定４：１／３１５（２０８／６５５３６）、設定５：１／３１４（２０９／６５５３６）、設定６：１／３１２（２１０／６５５３６）のように設けられ、確率変動遊技状態の当選確率は、設定１：１／１６０（４１０／６５５３６）、設定２：１／１５９（４１２／６５５３６）、設定３：１／１５８（４１４／６５５３６）、設定４：１／５８（４１６／６５５３６）、設定５：１／１５７（４１８／６５５３６）、設定６：１／１５６（４２０／６５５３６）となるように設けられている。尚、主遊技図柄の当否抽選の当選確率には、小当りの当選確率も含まれ、小当りの当選確率は、設定値及び遊技状態（確率変動遊技状態、非確率変動遊技状態）に関わらず一定（例えば、１／９９）に設定されている。なお、確率変動遊技状態の当選確率は、非確率変動遊技状態の１０倍以内になるように、即ち、設定１：１／３０．７、設定２：１／３０．３、設定３：１／２９．９、設定４：１／２９．５、設定５：１／２８．０、設定６：１／２７．０となるように設けていてもよい。

【０７０１】

次に、設定値の記憶領域について説明する。

≪設定値の記憶領域≫

第６実施形態におけるＲＡＭ領域は、設定値の記憶領域（特定の領域）とその他の遊技データ記憶領域（例えば、主遊技側乱数、ラウンド数等）とを有しており、設定値の記憶領域は、ＲＡＭ領域の上位アドレスに記憶するよう構成されている。尚、設定キースイッチによる設定変更を実行し、且つＲＡＭ領域に異常があった場合には、設定値の記憶領域を含め、全てのＲＡＭ領域がクリア（初期化）されるが、ＲＡＭクリアボタンの操作によるＲＡＭクリアでは、設定値の記憶領域はクリアされず、その他の遊技データ記憶領域のデータのみがクリア（初期化）される。また、ＲＡＭクリア時のクリア範囲を指定し易くすることを目的として設定値をＲＡＭ領域の先頭アドレスに記憶する例を説明したが、ＲＡＭ領域のいずれのアドレスに記憶しても問題ない。また、設定変更を実行し、且つＲＡＭ領域に異常があった場合にも、クリアされない記憶領域を設けてもよく、例えば、設定変更を実行し、且つＲＡＭ領域に異常があった場合にも、入球状態表示装置Ｊ１０への表示に関する情報はクリアしないよう構成してもよい。

【０７０２】

≪設定値データの確認タイミング≫

次に、当否抽選時における設定値の確認処理について説明する。当否抽選時における設

定値の確認処理は、タイマ割り込み時処理におけるステップ１４００の主遊技図柄表示処理中のステップ１４１０－１の前に行われ、現在設定されている設定値を確認し、設定されている設定値に対応する主遊技テーブル１（つまり、上述した設定に対応する大当りの当選確率）を設定する処理である。当否抽選時において設定値の確認処理を行った後、ステップ１４１０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する主遊技テーブル１を参照し、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。尚、現在設定されている設定値を確認したときに、設定値が範囲外（例えば、設定１～設定６の６段階設定を使用する場合には、設定値が０以下の場合と７以上の場合に範囲外となる）であると判定した場合には、（１）設定変更時のＲＡＭクリア処理を実行しないと復帰できない復帰不可能エラー（当該エラーが発生する直前の状況には復帰不可能なエラー）として遊技の進行を停止する、（２）設定値を最も遊技者にとって不利な設定１として判定する、のように構成してもよい。

【０７０３】

≪設定変更中の処理≫

次に、設定変更中の処理について説明する。

【０７０４】

＜主制御側の処理＞

まず、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定変更中であることを特別図柄表示装置（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）にて表示可能に構成されている。具体的には、設定変更中は、特別図柄表示装置のＬＥＤが全点灯するよう構成されている。なお、特別図柄表示装置のＬＥＤの全点灯は、遊技者の遊技中に表示されることがない態様であることが望ましい。また、設定変更中であることを示すことが可能であれば、必ずしも、特別図柄表示装置を使用する必要はなく、例えば、遊技盤面に設けられた各種ＬＥＤを利用してもよい。また、専用のＬＥＤを設け、設定変更中にのみ表示するように処理することで、その他の遊技情報を表示する各種ＬＥＤ｛特別図柄表示装置や普通図柄表示装置（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０）｝を兼用するよりも、処理負担を軽くすることができる。

【０７０５】

＜副制御側の処理＞

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、設定変更中であることを演出表示装置ＳＧ、スピーカＤ２４等にて示唆可能に構成されている。具体的には、演出表示装置ＳＧにて、「設定変更中」の画像を表示するよう構成され、スピーカＤ２４にて「設定変更中です」の音声を出力するよう構成されている。また、設定変更中には、主遊技に関係しない（主制御基板ＭのＣＰＵＭＣにて制御されない）遊技データを変更可能に構成されている。例えば、音量変更の設定（可能又は不可能）、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）の設定、省エネモードの設定｛遊技待機中（所定期間遊技が実行されていないと判定した場合に遊技待機中となり、例えば、発射ハンドルが５分間操作されていない場合に遊技待機中になるよう構成されており、遊技待機中においては、演出表示装置にて待機デモ画面が表示される）には通常遊技中と比べて光量が低くなる｝等の変更が可能となっており、サブ入力ボタンＳＢや十字キーを操作することでこれらの変更が可能に構成されている。また、これに限らず、タッチパネル等の入力装置を代用してもよい。この場合、演出表示装置としてメインの遊技に使用する液晶ディスプレーの他に、サブ入力のみを行う別の液晶ディスプレーを設け、タッチパネルとして利用するのが望ましい。尚、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）とは、サブメイン制御部の基板上に設けられた、計時を行う機構である。ＲＴＣ（リアルタイムクロック）は、基板から独立した内蔵電源（バッテリー）を有しており、遊技機に対する電力の供給が行われていない間も計時を継続するため、工場出荷時等に設定された日付・時刻に基づき、現在の日付・時刻を供給することが可能である。

【０７０６】

＜入力制限＞

次に、設定変更中の入力制限について説明する。具体的には、ステップ１００３（第６）の処理（後述する、設定変更処理）では、始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球を検出しないよう構成されている。例えば、第１主遊技始動口入球検出装置（Ａ１１ｓ）又は第２主遊技始動口入球検出装置（Ｂ１１ｓ）が入力を検出したことにより、入力信号が入力ポートに入力されていたとしても、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込み時処理を許可していないため、入力ポートを確認することがない。しかし、扉開放検出や磁石検出等のエラー検出を可能に構成されている。本実施形態では、これらの異常検出をタイマ割り込み時処理においてのみ検出する構成としたが、第６実施形態においては、主制御基板側メイン処理（設定変更処理）にて扉開放検出や磁石検出等のエラー検出を可能とすることで、設定変更中状態にてゴト行為が行われることを防止することが可能である。

【０７０７】

＜外部出力＞

次に、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが外部へ出力する情報について説明する。主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが外部へ出力する情報として、１．設定値、２．設定変更中を示す信号、を出力することが可能である。本実施例においては、１．設定値の外部出力、２．設定変更中を示す情報、の双方とも主制御基板Ｍからホールコンピュータに出力するよう構成している。なお、設定変更中を示す信号は、設定変更中は継続して出力されており、設定変更終了時から所定時間（例えば、１０００ｍｓ）が経過するまで継続して出力されるよう構成されている。さらに、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ及び賞球払出制御基板のＣＰＵに、設定値コマンド、設定変更開始コマンド、設定変更終了コマンドを送信するよう構成されている。

【０７０８】

＜払出処理＞

次に、払出処理中に電源断が発生し、その後、設定変更となった際の処理について説明する。具体的には、賞球払出ユニットＫＥ１０にて賞球の払い出しが行われている状況において電源断が発生した場合には、残賞球数がＲＡＭ領域にバックアップされた状態で電源がオフになる。そして、電源復帰時に、通常の電源復帰（つまり、ＲＡＭクリアではない）では、残賞球数が記憶されたままであるため、電源復帰後に残賞球数が払い出されるが、設定キースイッチが操作されている（オンとなっている）状況にて電源復帰した場合には、設定値の記憶領域を含む全てのＲＡＭ領域がクリアされるため、バックアップされていた残賞球数もクリアされ、賞球払い出し中に電源断となったとしても電源復帰時に残賞球数が払い出されることがないよう構成されている。なお、不図示であるが、設定変更モードに移行した際には、主遊技基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板ＫＨ（賞球払出制御基板のＣＰＵ）に設定変更モードに移行した旨のコマンド（設定変更開始コマンドと称することがある）を送信し、設定変更モード終了時には、設定変更モードが終了した旨のコマンド（設定変更終了コマンドと称することがある）を送信するよう構成されている。なお、設定変更が有効に行われた後に、残賞球数をクリアするように構成してもよい。

【０７０９】

＜乱数更新処理＞

第６実施形態において、設定変更中に乱数更新処理が行われないよう構成されている。つまり、乱数の更新は、主制御基板側メイン処理のステップ１０１８の乱数更新又はタイマ割り込み時処理のステップ１０００‐２（各種乱数更新処理）、ステップ１０００‐３（初期値更新型乱数更新処理）、ステップ１０００‐４（初期値乱数更新処理）において行われるのみであり、設定変更処理内では、乱数の更新を行う処理が設けられていない。

【０７１０】

≪設定確認中の表示≫

次に、設定確認中（設定確認状態、設定表示中と称することがある）の表示について説明する。

【０７１１】
＜主制御側の表示＞
まず、主制御側では、上述した通り、特別図柄表示装置（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）のＬＥＤにて設定変更中であることを表示可能に構成されているが、設定確認中においても特別図柄表示装置（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）のＬＥＤにて設定確認中であることを表示可能に構成されており、設定確認中には特別図柄表示装置の全てのＬＥＤが点滅表示するよう構成されている。尚、特別図柄表示装置の全てのＬＥＤが点滅表示する態様は、遊技者の遊技中に表示されることがない態様であることが望ましい（遊技者の遊技中に表示される態様は、例えば、あるＬＥＤと別のＬＥＤとが交互に点滅表示される態様である）。また、特別図柄の変動中に設定確認中となった際には、特別図柄表示装置（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）における主遊技図柄の変動表示は、設定値の表示より優先して表示されるよう構成されている。
【０７１２】
＜副制御側の表示＞
次に、設定確認中において、副制御基板Ｓ側では、演出表示装置ＳＧにて「設定確認中」の画像表示、スピーカＤ２４にて「設定確認中です」の音声出力が行われる。なお、設定変更中（設定変更モード、設定変更モード中と称することがある）には、主遊技に関係しない（主制御基板ＭのＣＰＵＭＣにて制御されない、遊技の結果に影響しない）遊技データを変更可能に構成されている（メンテナンスモード）が、設定確認中には、主遊技に関係しない（主制御基板ＭのＣＰＵＭＣにて制御されない、遊技の結果に影響しない）遊技データであっても変更不可能なように構成されており、設定可能な状態とならないよう構成されている。なお、出力時間を延長する他のエラーとの重要度に合わせて出力時間を設定することが望ましい（例えば、設定変更の報知の重要度が初期化時の報知より重要度が高く、初期化時の出力延長時間が５０００ｍｓであれば、設定変更時にはそれより長い６０００ｍｓにする等が挙げられる）。
【０７１３】
＜入力情報の制限＞
次に、入力情報の制限について説明する。設定変更中には、上述のように、入力情報の制限が設けられていたが、設定確認中には、入力情報の制限が設けられていないよう構成されている。具体的には、設定変更中には入力が制限されていた始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球検出が行われる等、主制御側（主制御基板ＭのＣＰＵＭＣによる制御）、副制御側（副制御基板ＳのＣＰＵＳＣによる制御）に関わらず、遊技に関する全ての情報を検出し、処理するように構成されている。
【０７１４】
＜外部出力＞
次に、設定確認中の外部出力について説明する。まず、設定変更中に外部出力を行う設定値について、設定確認中では、外部出力を行わないよう構成されている。次に、設定確認中は、設定確認中であることを示す信号を継続して出力するよう構成されている。また、設定確認終了後、特定時間（例えば、５００ｍｓ）まで継続して出力するよう構成されており、設定変更中の所定時間（例えば、１０００ｍｓ）よりも短い時間出力されるよう構成されている。
【０７１５】
＜払出処理＞
次に、設定確認中の賞球払出制御について説明する。まず、賞球払出装置ＫＥにて賞球の払い出しが行われている際に、設定確認中となった場合には、賞球の払い出し制御を一旦中断するよう構成されている。設定の確認は、遊技店員等が遊技機枠を開放し、遊技機背面側から設定キースイッチにより確認可能となる。つまり、遊技機枠を開放することにより、店側の球供給装置から遊技機への球供給が正常に行われないようになる可能性がある。したがって、賞球の払い出しを一旦中断する構成が好ましい。なお、不図示であるが

、賞球の払い出しを一旦中断する際には、主遊技基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板ＫＨ（賞球払出制御基板のＣＰＵ）に設定確認状態に移行した旨のコマンド（設定確認開始コマンドと称することがある）を送信し、設定確認状態の終了時には、設定確認状態が終了した旨のコマンド（設定確認終了コマンドと称することがある）を送信するよう構成されている。

【０７１６】

＜乱数更新処理等の内部処理＞

次に、設定確認中の乱数更新処理等の内部処理について説明する。設定変更中には、乱数の更新処理が行われないよう構成されているが、設定確認中では、遊技中と同様に乱数更新処理等が行われるよう構成されている。

【０７１７】

≪電源復帰時における処理≫

次に、電源断復帰時の処理について説明する。

【０７１８】

＜通常電源断復帰＞

まず、電源復帰時に設定変更及びＲＡＭクリアが行われなかった場合には、設定値を含め、電源断前の遊技状態に復帰させ、遊技が開始されるよう構成されている。

【０７１９】

＜設定変更時の処理＞

次に、設定変更時の処理について説明する。設定変更時は、設定値を含め全てのＲＡＭ領域のデータがクリアされ、その後、設定された設定値が記憶される。

【０７２０】

＜ＲＡＭクリア時の処理＞

次に、ＲＡＭクリア時の処理について説明する。ＲＡＭクリアボタン操作時のＲＡＭクリアでは、設定値を除き、その他の遊技データがクリアされる。また、ＲＡＭ領域内に異常があった場合のＲＡＭクリアでは、設定値を含め、全てのＲＡＭ領域のデータがクリアされるよう構成されている。

【０７２１】

≪コマンド送信タイミング≫

次に、本実施形態では、タイマ割り込み時処理におけるステップ１９９９における制御コマンド送信処理においてコマンドが送信されるよう構成されているが、第６実施形態における設定変更モードが開始された際又は設定変更モードが終了した際には、主遊技基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板ＫＨ（賞球払出制御基板のＣＰＵ）に、設定変更モードの開始後、即座に、設定変更モード開始に係るコマンド（設定変更開始コマンド）を送信し、設定変更の終了後、即座に、設定変更終了に係るコマンド（設定変更終了コマンド）を送信するよう構成するのが好適である。また、遊技の開始時（例えば、変動開始コマンドの送信タイミング）、遊技の終了時（例えば、変動停止コマンドの停止タイミング）、保留生起時（例えば、後述する、先読み用当否コマンドや先読み用変動態様コマンドの停止タイミング）等のタイミングにて、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに対して設定値に関するコマンドを送信するようにしてもよい。このとき、副制御基板Ｓは、受信した設定値を記憶するとともに、次遊技で受信した設定値との比較を行い、相違する場合には報知を行うようにすることで、遊技途中における不正な設定変更の発見を助長することもできる。

【０７２２】

≪第６実施形態のまとめ≫

以上のように、設定変更に係る処理を説明したが、概要をまとめると以下の通りとなる。まず、設定変更中の状況にあっては、主制御手段（例えば、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ）は、演出制御手段（例えば、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ）と払出制御手段（例えば、賞球払出制御基板ＫＨのＣＰＵ）に対して主制御手段において設定変更中の処理が実行される旨を示すコマンド（設定変更開始コマンド）を送信するとともに、当否に関連する乱数

の更新処理、始動口センサ等の遊技関連入力、例えば球皿満タン（上球皿Ｄ２０に過剰に遊技球が貯留されることにより、満タンを検知するセンサが遊技球を検知するエラー）等の優先度の低い異常報知が行われないようにする。また、主制御手段は、外部端子から設定変更中である旨の信号を出力する。なお、優先度の高い異常報知｛例えば、不正に直結する異常（磁気検知、電波検知等）｝については設定変更中においても報知が行われる。一方、演出制御手段においては、設定変更中である旨の報知を行うとともに、メンテナンスモードに移行し、演出制御手段におけるテスト出力や、各種の演出設定、遊技者操作の有効範囲の設定等が実行できるように構成される。また、払出制御手段にあっては、払出処理及び発射処理のいずれも禁止されるように構成される。

【０７２３】

尚、上記優先度の低いエラーまたは優先度の高いエラーの発生中（検出中）に電源をオフにし、電源がオフの状況にて設定キースイッチをオンにして電源を投入した場合には、設定変更モードになり、当該設定変更モードにて設定値を変更した場合（設定値を確定した場合）、発生していた優先度の低いエラーまたは優先度の高いエラーの検出及びエラー報知を終了するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合にも、設定値の変更後に再度異常を検出した場合には、エラーの検出及びエラー報知を実行するよう構成してもよい。また、設定変更モード中に優先度の低い異常を検出した場合には、エラーであると判定せずにエラー報知を実行しないよう構成してもよいし、設定確認状態中に優先度の低い異常を検出した場合には、エラーであると判定せずにエラー報知を実行しないよう構成してもよい。

【０７２４】

設定値表示装置にて設定値を表示中の状況にあっては、主制御手段は、演出制御手段と払出制御手段に対して主制御手段において設定値表示中の処理が実行される旨を示すコマンド（設定表示中コマンド）を送信する一方で、当否に関連する乱数の更新処理、始動口センサ等の遊技関連入力、異常報知等、通常と同様の処理が行われるようになっている。但し、外部端子からは設定値表示中である旨の信号を出力する。同様に、演出制御手段においても、設定値を表示中である旨の報知を行うものの、メンテナンスモードに移行することはない。そして、払出制御手段にあっては、払出処理を一旦中断するものの、発射処理の動作は禁止しないように構成される。

【０７２５】

以上の通り構成されているため、第６実施形態においては、設定変更という管理者のみが行う操作に基づく点を考慮して、演出制御手段（例えば、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ）においても管理者が行う操作モードに移行させ、また、主制御手段（例えば、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ）や払出制御手段（例えば、賞球払出制御基板ＫＨのＣＰＵ）においては、遊技機能を停止する。すなわち、他の制御手段においても設定変更の処理に合わせて管理者のみが実行可能な操作が実行された場合専用の処理が実行され、通常の遊技進行にて実行する処理が実行されない。このため、設定変更という１の操作を起点として、複数の制御手段が夫々に対応した管理処理を実行することができる。一方、設定表示という確認作業の際（設定確認状態）においては、通常の遊技処理を極力維持するように構成することで、必要以上に制御の制約を与えることがなく、適正な処理を実現することができる。

【０７２６】

＜＜第６実施形態の変形例＞＞

なお、第６実施形態（設定変更）に関する変形例について以下に列挙する。

≪変更対象≫

第６実施形態においては、主遊技図柄の当否確率について設定値毎に異ならせるようになっているが、出玉率に影響を与える他のパラメータについても変更することが可能である。具体的には、出玉率に影響がある、大当り終了後の確率変動遊技状態への移行割合や大当り種別の選択割合（当り時の図柄選択割合）、補助遊技図柄の当否確率や電サポ移行割合、特別図柄、補助遊技図柄の変動時間（時間当たりの相対的な変動回数の差異）、入賞率に影響がある可動物の動作速度等のパラメータの１又は複数を複合させることが可能

である。また、設定値毎の部分的なパラメータが相違するものの、同一の出玉率となるように構成することも可能である。無論、出玉率の向上に応じて各パラメータを向上させるようにすることも可能である。また、例えば特別図柄の当否確率と補助遊技図柄の当否確率等、複数のパラメータを個別に設定できるようにしてもよく、この場合には２段階以上に可変できるような設定キースイッチを用い、設定キースイッチの位置に対応したパラメータの変更モードに移行させるように構成すればよい。なお、出玉率に影響を与えるパラメータに加え、影響を与えない演出頻度等も変更できるように構成してもよい。

【０７２７】

ここで、第６実施形態においては、設定値毎に当り確率が相違することになるため、同一の演出決定プロセスを採用すると演出の信頼度が相違することになる。このため、演出の信頼度を各設定値間で共通にして演出から設定値を予測することを困難にすることも検討すべき事項であり、具体的な対応方法としては、演出の実行可否を判定するテーブルや演出選択テーブルを設定値毎に設けるほか、設定値毎の当り確率の差分を補正する演出補正値を採用することが考えられる。

【０７２８】

具体的には、図１９１に示すように、大当り確率を、設定１：１０／１０００、設定２：１２／１０００、設定３：１４／１０００とし、演出Ａの抽選確率が設定に関わらず共通の５０／１００００とした場合、全設定において大当り時の演出Ａの実行割合を同一とするために演出補正値を、設定１では「４２」、設定２では「３５」、設定３では「３０」とすることで、大当り時の演出Ａの実行割合は、設定１：１０／１０００×５０／１０００００×４２＝２１０００／１０００００００＝２１／１００００、設定２：１２／１０００×５０／１００００×３５＝２１０００／１０００００００＝２１／１００００、設定３：１４／１０００×５０／１００００×３０＝２１０００／１０００００００＝２１／１００００となり、大当り時の演出Ａの実行割合は全設定において共通となる。尚、上記大当り確率は、非確率変動遊技状態における大当り確率としてもよいし、確率変動遊技状態における大当り確率としてもよいし、遊技状態の滞在割合を考慮した平均の大当り確率としてもよい（１の設定値に対する大当り確率が１つのみの遊技機である場合には、当該１つの大当り確率が上記大当り確率に該当する）。このように当り確率の相違と当該当り確率の相違に伴う外れ確率の相違の夫々に応じて設定値毎に演出補正値を設けておけば、複数の演出に対して共通の演出補正値を利用することで、当該補正値を用いた演出の出現頻度、信頼度から設定値を予測することが困難で且つ、記憶領域を効率よく利用した遊技機を提供することが可能となる。なお、全ての演出（前述した先読み演出や当該変動で行われる予告演出）を対象として演出補正値を利用する場合に限らず、一部の演出のみに対して適用することも可能である。特に、当りの信頼度が極めて高い特別予告（例えば、「次回予告」のように画面に表示したり、「宇宙人」等の極めてレアなキャラクタが出現するような演出）に対してのみ適用すれば、低設定値の際に当該演出の信頼度を想定以上に低いものにすることがなく、当該演出を多数の遊技機に共通で搭載した場合の企業イメージの低下を抑止することができる。

【０７２９】

尚、図１９１においては、設定値毎に大当り確率が相違する構成を例示したが、演出補正値を用いる構成としては、すべての設定値で大当り確率が異なっていなくてもよく、例えば、設定１：１０／１０００、設定２：１２／１０００、設定３：１２／１０００のように、一部の設定値で大当り確率が同一となるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、大当り確率が同一となる設定値については、演出補正値も同一となるよう構成してもよい。

【０７３０】

尚、上記の実施例は、あくまでも、演出Ａが大当り時にしか発生しない演出であることを前提としている。

【０７３１】

（本実施例が解決しようとする課題）

演出補正値を用いることなく設定値に関わらず共通の抽選確率にて演出Ａの抽選を行った場合には、設定値毎に大当り確率が異なることに基づき、演出Ａの発生頻度が異なるため、演出Ａの発生回数をカウントすることにより設定値を容易に判別可能となってしまう恐れがある。

【０７３２】

（本実施例の効果）

演出補正値を用いることで、演出Ａの発生確率に設定値による差が生じない（つまり、総回転数に対する演出Ａの発生割合は設定値に関わらず同一である）ため、演出Ａの発生回数をカウントしても設定値を判別することができない遊技機を提供することができる。

【０７３３】

尚、大当り時の演出Ａの発生回数には設定値によって差が生じる（つまり、大当り回数に対する演出Ａの発生割合は設定値によって異なる）ため、この差を利用して設定値を判別するための要素を設ける新たな遊技性を設けることができる。具体的には、大当り時における演出Ａ発生確率は、設定１＝５０／１００００×４２＝２１００／１００００＝２１／１００（約１／４．８）、設定２＝５０／１００００×３５＝１７５０／１００００＝７／４０（約１／５．７）、設定３＝５０／１００００×３０＝１５００／１００００＝３／２０（約１／６．７）となり、設定値によって差が生じることとなる。これにより、遊技者は、大当りの回数と演出Ａの発生回数とから導き出せる大当り時の演出Ａの発生確率を参考に、設定値を推測することが可能となる。

【０７３４】

（本実施例の課題を解決するための構成）

演出補正値は、設定値毎の大当り確率に乗算することで同一の確率にできる値が適用される。すなわち、設定値毎の分母が同一である場合（今回の例では、１０００）には、分子の値（今回の例では、設定１では１０、設定２では１２、設定３では１４）の最小公倍数（今回の例では４２０）になるための値（今回の例では、設定１では４２、設定２では３５、設定３では３０）とするのが望ましい。

【０７３５】

尚、大当り時だけでなく、ハズレ時にのみ演出Ａが発生する場合も同様の概念（手法）で、演出Ａの発生確率に設定値による差が生じない（つまり、総回転数に対する演出Ａの発生割合は設定値に関わらず同一である）構成、ハズレ時の演出Ａの発生確率に設定値による差が生じる（つまり、ハズレ回数に対する演出Ａの発生割合は設定値によって異なる）構成、が実現可能である。

【０７３６】

≪設定値データの確認タイミング≫

第６実施形態においては、特別図柄の抽選処理毎で設定値を確認する処理を行っていたが、所定のタイミングでのみ実行することも可能である。具体的には、設定変更時及び電源投入時に情報を一度だけ確認してもよいし、大当り等の遊技状態の変更タイミング毎に確認してもよい。また、入球状態表示装置Ｊ１０を搭載した遊技機の場合には、その表示タイミングや演算タイミングに合わせて確認してもよい。これにより、設定値を確認するタイミングを少なくでき、他の処理への負担を低減することができる。

≪設定キースイッチ等の配置≫

第６実施形態においては、主制御基板に設定キースイッチ及び設定変更ボタン、設定値表示装置を搭載したが、払出制御装置（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ等）や電源ユニット（例えば、電源供給ユニットＥ）に設けたり、独立した１の装置として構成することもできる。また、例えば設定キースイッチを主制御基板に設け、設定変更ボタンを払出制御基板に設けるなど、各種ボタンや表示器を複数の装置に分散して設けることも可能である。なお、設定値の変更は、不正操作の対象となる恐れがあるため、入力機能（設定キースイッチ及び設定変更ボタン）は、主制御基板や払出制御基板等、封止構造を有する制御装置内に設けることが望ましい。また、第６実施形態では、設定キースイッチと設定変更ボタンを使用して設定変更を行う例を説明したが、ディップスイッチ等の一般的な入力装置

を利用することで、適宜、設計変更することができる。

【０７３７】

次に、図１４０は、設定変更中、及び設定確認中における、演出表示装置ＳＧでの表示態様の例を示した図である。

【０７３８】

次に、同図上段は、図１２４ａの設定変更処理において、副制御基板Ｓで実行されるメンテナンスモード中に設定可能な項目の一覧を示すイメージ図である。本例においては、主制御基板Ｍ側から設定変更モードに移行したことを示すコマンドを送信することにより、主制御基板Ｍ側で設定変更中において、その旨を示すとともに、副制御基板Ｓ側でメンテナンスモード（店舗での設定や製造確認用のモード）を実行可能なように構成されている。また、本例においては、メンテナンスモード中、演出表示装置ＳＧに、現在の設定値を案内する設定表示画像ＳＧＳＨＧ（本例においては、現在の設定値である「４」を示す画像）の表示を行うよう構成されている。また、同図に示されるように、設定変更モードである場合には、演出表示装置ＳＧにて、設定変更モード情報表示画像ＳＧＨＭＨ（現在設定変更中である旨の報知を行う画像であり、本例においては、「設定変更モード中」との表示を行う画像）を表示可能なように構成されている。

【０７３９】

尚、同図に示されるように、本例においては、メンテナンスモード中、情報出力に関する各種設定として、複数の項目を選択可能に構成されている。より具体的には、本例においては、メンテナンスモード中、出荷時テストモード（例えば、ランプ・音声・液晶表示装置・入力確認等のテストを実行するモード）の実行（尚、出荷時テストモードは、一連の動作が終了する、又は、例えばサブ入力ボタンを長押しすることにより本画面に戻る、等としてもよい）、広告内容の設定｛即ち、デモ画面を始めとした特定のタイミングにて広告を表示するか否かの設定であり、また広告を表示する場合の具体的な広告内容（例えば、店名等）の設定である｝、節電モードの有効又は無効（即ち、遊技待機中等に、省エネモードに自動で移行するか否かの設定である）、ＲＴＣ演出（所定の時刻に到達すると実行される演出）の有効又は無効の選択（ＲＴＣ演出を行うか否かの設定であり、全てのＲＴＣ演出を一律に設定可能としてもよいし、複数のＲＴＣ演出を個別に設定可能としてもよい）、設定確認状態において設定値表示を行うか否かの選択｛即ち、遊技機の現在の設定値を演出表示装置ＳＧに表示可能とするモードである設定表示モード（表示設定）と、遊技機の現在の設定値を演出表示装置ＳＧには表示しないモードである設定表示モード（非表示設定）とのいずれを選択するかの設定である｝、遊技者音量設定の有効又は無効の選択及び遊技者光量設定の有効又は無効の選択（メンテナンスモード以外での通常状態において、遊技者がサブ入力ボタンや十字キー等を用いて音量設定や光量設定を行うことを可能とするか否かの設定である）、を行うことが可能な構成としている。また、メンテナンスモードの終了が選択された場合、または、設定変更終了時に（例えば、主制御基板Ｍ側から設定変更モードからの復帰（設定変更モードの終了）を示すコマンドを受信したことに基づいて）メンテナンスモードを終了し、デモ画面、通常画面、専用画面等の所定の画面が表示される。

【０７４０】

本例においては、十字キーの操作によって項目を選択し、サブ入力ボタンを押下することで変更内容を決定するよう構成されている。また、演出表示装置ＳＧにて、ボタン操作情報画像ＳＧＨＭＢ（メンテナンスモードにおけるボタン操作の説明を行う画像）を表示可能なように構成されている。また、設定変更表示領域（例えば、演出表示装置ＳＧ）の下部には、メンテナンスモードの終了条件を示唆・案内する字幕ＳＧＨＭＪ（本例では、「メンテナンスモードは設定変更終了時に強制終了します。…」という字幕）がスクロール表示される。尚、字幕ＳＧＨＭＪは、十字キーで「メンテナンスモードの終了」を選択した場合に表示されてもよいし、メンテナンスモード中において常に表示されてもよい。また、このような字幕ＳＧＨＭＪに限らず、所定の文字情報や音声情報等によりメンテナンスモードの終了条件等を示唆・案内してもよいし、このような案内・示唆を行わなくと

もよい。また、サブ入力ボタン又は十字キーが所定時間操作されていないことに基づいて自動でメンテナンスモードを終了するよう構成してもよく、この場合、字幕ＳＧＨＭＪとして、サブ入力ボタン又は十字キーの操作が特定時間（所定時間未満の時間）されていない旨と共に、自動でメンテナンスモードを終了するまでの残り時間等を告知するよう構成してもよい。

【０７４１】

次に、設定確認中の表示画面例について説明する。同図中段は、副制御基板Ｓ側が遊技待機状態（図柄変動が実行されておらず、また、保留も存在しない状態）であり、前述したメンテナンスモードにおいて設定表示モードが、設定表示モード（表示設定）となっており、且つ、主制御基板Ｍ側が設定確認中において表示されるイメージ図である。本例においては、主制御基板Ｍ側から設定確認中モードに移行したことを示すコマンドを送信することにより、主制御基板Ｍ側が設定確認中の状態において、副制御基板Ｓ側でその旨を示す表示を実行可能なように構成されている。

【０７４２】

また、本例では、設定表示画像ＳＧＳＨＧは、遊技待機状態に表示されるデモ画面に係る画像の手前に存在する（即ち、設定表示画像ＳＧＳＨＧの方が、デモ画面に係る画像よりも表示の優先度が高く、デモ画面の画像によっては、設定表示画像ＳＧＳＨＧの表示の視認性が妨げられない）よう構成されている。また、本例においては、デモ画面表示領域（例えば、演出表示装置ＳＧ）の下部には、設定表示モード（表示設定）の終了条件を示唆・案内する字幕ＳＧＳＭＪ（本例では、「設定表示モード（表示設定）中です。設定キーを抜くと通常モードに戻ります」という字幕）がスクロール表示される。

【０７４３】

次に、同図下段は、副制御基板Ｓ側が図柄変動状態（図柄変動が実行されている状態）であり、且つ、主制御基板Ｍ側が設定確認中において表示されるイメージ図である。尚、同図においては、装飾図柄として第１装飾図柄（演出表示装置ＳＧの中央部に主に表示される装飾図柄であり、第２装飾図柄よりも表示領域が相対的に大きい）と第２装飾図柄（演出表示装置ＳＧの右下部に主に表示される装飾図柄であり、第１装飾図柄よりも表示領域が相対的に小さい）との２つの装飾図柄が演出表示装置ＳＧに表示されているが、第１装飾図柄と第２装飾図柄とのいずれも同一の主遊技図柄の図柄変動に対応した装飾図柄（例えば、第１主遊技図柄の変動中であれば、第１装飾図柄と第２装飾図柄とのいずれもが当該第１主遊技図柄に対応している）となっており、スーパーリーチ演出等の実行中に第１装飾図柄が非表示となった場合等にも、遊技者が第２装飾図柄を視認することで装飾図柄を確認できるように構成されている。また、本例では、前述したメンテナンスモードにおいて設定表示モードが非表示設定となっている。より具体的には、左右図柄に「７」が仮停止してリーチ状態を構成し、第１保留表示部ＳＧ１２において２つの保留が表示され且つ、２つ目の保留について先読み演出として「赤色」が表示され、第２保留表示部ＳＧ１３においては保留が表示されておらず、当該変動に対応する信頼度示唆予告として擬似的な保留表示の表示態様が「緑色」となっている状況で主制御基板Ｍ側が設定確認中に移行した場合の表示例である。

【０７４４】

本例では、前述したとおり、設定表示モードが非表示設定となっているため、設定表示画像にて「☆」が示されており、設定表示画像ＳＧＳＨＧからは具体的な設定値が判別不可能又は困難となっている。なお、設定表示モードが非表示設定となっている場合には、設定表示に関する画像（例えば、設定表示画像ＳＧＳＨＧ）を表示させなくてもよい。また、本例においては、第１装飾図柄よりも手前に設定表示画像ＳＧＳＨＧが表示されている（設定表示画像ＳＧＳＨＧにより、画面中央に存在する第１装飾図柄が隠れている）一方で、第２装飾図柄（画面右下に配された、装飾図柄）により、装飾図柄の視認性が担保されている。また、本例においては、演出表示装置ＳＧの上部には、設定表示モード（非表示設定）の終了条件を示唆・案内する字幕ＳＧＳＭＪ（本例では、「設定表示モード（非表示設定）中です。設定キーを抜くと通常モードに戻ります」という字幕）が表示され

る。尚、主遊技図柄変動中においては、字幕ＳＧＳＭＪが、主遊技図柄や保留表示等と重複しないよう構成され、保留先読み演出や、当該図柄変動に係る保留情報の視認性を妨げないようになっている）。

【０７４５】

なお、第６実施形態（設定変更）に関する第２変形例について以下に列挙する。

≪設定変更を必要としない遊技機≫

第６実施形態では、特別図柄の当否確率について設定値毎に異ならせる例を説明したが、普通機など、電気的に出玉率の設定を行いにくい遊技機においては、実質的に設定変更を行う機能（設定変更手段）を設けることにあまり意味をなさない場合がある。しかし、遊技機開発を行ううえで、設定変更手段を設けた遊技機と設定変更手段を設けない遊技機とを別々に設計するのは、ハード的・ソフト的な観点からも好ましいものではなく、可能な限り、同じソフト構成・ハード構成を利用して多種多様なスペックの遊技機を開発することが、開発コストを抑制するためにも必要である。そこで、以下は、設定変更を必要としない遊技機における、設定変更手段の取り扱いについての一例を列挙する。このように構成することで、設定変更手段を必要としない遊技機においても、設定変更手段を行う遊技機と同様のソフト構成・ハード構成で遊技機開発を行うことが可能となる。また、設定変更手段を必要としない遊技機と、設定変更手段を行う遊技機とで、必ずしもハード構成・ソフト構成が同一である必要はなく、同様の効果を発揮するものであれば、多少の設計変更があっても問題ない。

【０７４６】

＜１段階設定＞

設定変更手段によって変更し得る設定値を１種類に設定する。これにより、設定値を切り替える処理は同じまま（例えば、設定変更モードには移行するが、設定変更スイッチを操作しても設定値は「１」から変更されないように処理を行うことで）、従来と同様に、設定変更を必要としない遊技機と同様の仕様を実現することができる。この場合、設定値として採り得る数値は１種類のため、設定値データとしての「１」を設定値表示装置に表示することで、設定を表示する処理が行われていることを認識させるようにしてもよいし、表示しなくても、どちらでもよい。また、副制御基板に設定値に関する情報を表示する処理が搭載されている場合には、デフォルトの値（例えば「設定１」）を送信するようにしてもよいし、事実上の設定値が存在しない旨のコマンドを送信してもよい。なお、設定値が存在しない旨のコマンドを送信する場合、副制御基板には、当該コマンドの受信により設定値が存在しないことを表示する処理が行われるようにしておくことが望ましい。

【０７４７】

＜共通設定値＞

設定変更手段によって変更し得る設定値を全て同一の設定値として設定する。具体的に、６段階設定（設定１～設定６）を使用する場合、例えば、全ての設定値を「１」として取り扱うことで、いずれの設定値を選択した場合でも同じ設定値として機能させることができる。これにより、設定値を切り替える処理は変更することなく、１段階設定と同様の仕様を実現可能にする。また、設定値データの読み出しに際しては、設定１～設定６のそれぞれに対応するＲＯＭのアドレスに設定値「１」のデータを記憶し、選択された設定値に応じたアドレスから設定値「１」のデータを読み出してもよいし、設定１～設定６に共通するアドレスに設定値「１」のデータを記憶するようにしてもよい。このとき、設定値表示装置には、設定変更ボタンを操作に応じて、設定値「１」～「６」を表示することも考えられるが、いずれの操作が行われた場合でも設定値「１」を表示するのが設定変更を必要としない機械においては好適であり、これにより、設定値を確認する際の誤認を避けることができる。

【０７４８】

＜設定値を参照しないソフト処理＞

ＲＡＭに保存した設定値（設定変更手段によって選択された設定値）を処理的に参照しないようにする。具体的には、設定値を採用する遊技機の場合、特別図柄の当否を抽選す

る際、当否確率テーブルを参照するにあたっては、選択された設定値としてＲＡＭに保存された設定値を参照して設定値に対応する当否確率テーブルを選択する（後述の第８実施形態に記載）。このとき、設定値をＲＡＭから参照する処理を省略し、予め定めた１つの当否確率テーブルを決定することで、設定変更を必要としない遊技機と同様の仕様を実現することができる。

【０７４９】

＜設定値を参照するソフト処理＞

設定変更を必要としない遊技機として、上記にて設定値を参照しないソフト処理について説明したが、選択可能な設定値の数に係わらず遊技状態に応じて１つの当否確率テーブルのみを備える場合、この限りでない。選択された設定値がいずれの設定値データであったとしても、同一の当否確率テーブルを決定することになるため、結果として、設定値による設定差が生じることがなくなる。

【０７５０】

＜識別フラグ＞

設定変更を行う遊技機と、設定変更を必要としない遊技機とを識別するフラグを設け、遊技開始タイミング等の所定契機にてフラグを判断することで、設定変更を行う遊技機における処理と、設定変更を必要としない遊技機における処理とを変更する。具体的には、図１２４ａの電源投入時の処理において、Ｓ１００１の処理を行う前に主制御基板ＭのＲＯＭに格納されたフラグ参照し、設定変更を必要としない遊技機であることを示す値のときは、Ｓ１００１の処理を行わずにＳ１００２の処理に移行することが考えられる。この場合、ソフト的な変更は生じ得るが、少なくとも、ハード的な変更は生じ得ない。

【０７５１】

＜設定数の設定＞

設定変更に使用する設定数を選択する。例えば、１段階設定、３段階設定、６段階設定の３種類を、遊技スペックに応じて適宜選択可能に設計する。具体的には、設定変更を行う際に使用する設定キースイッチの回動位置に応じて設定する方法や、ディップスイッチ等の入力スイッチを使用して選択する方法が考えられる。また、別の手段として、上記の識別フラグを利用した例と同様に、主制御基板ＭのＲＯＭに格納された選択可能な設定数（１段階設定、３段階設定、６段階設定）を示すフラグを、図１２４ａのステップ１００１（第６）の処理の前や、図１２５のステップ１００３－１の処理の前に参照することで設定数を選択可能にしてもよい。このような方法を用いることにより、現在の遊技機の仕様として、１段階設定に対応する遊技機、３段階設定に対応する遊技機、６段階設定に対応する遊技機、の３種類に区分けすることが可能となるため、設定数に応じた処理を容易に選択することができる。また、これにより、１段階設定を選択使用する場合には設定変更を必要としない遊技機として機能させることができるとともに、３段階設定、６段階設定を選択使用する場合には選択した設定段階による設定変更が可能な遊技機として機能させることができる。また、上記の１段階設定を利用した例と同様に、副制御基板に設定情報を表示する処理が搭載されている場合には、選択された設定数を示す値（例えば「３段階設定」）を送信するようにしてもよい。これにより、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信した値に応じて、「現在、選択されている設定は、３段階設定です」等の報知を、演出表示装置ＳＧやスピーカＤ２４にて行うことができる。また、設定変更に使用する設定数を選択可能な構成でなくともよく、予め設定値の個数に応じて使用する設定値を定めておき、以下のように構成することも可能である。例えば、設定数が１個の際等では、設定６（又は設定１）を優先して使用するよう構成してもよいし、そうでなくともよい。

（１）１個

設定６を使用する。尚、設定１を使用してもよい。

（２）２個

設定１と設定６を使用する。

（３）３個

（３－１）設定１、設定４、設定６を使用する。

（３－２）設定１、設定３、設定６を使用する。
（３－３）設定１、設定２、設定３を使用する。
（３－４）設定４、設定５、設定６を使用する。
（３－５）設定１、設定２、設定６を使用する。
（３－６）設定１、設定５、設定６を使用する。
（４）４個
（４－１）設定１、設定３、設定４、設定６を使用する。
（４－２）設定１、設定２、設定５、設定６を使用する。
（４－３）設定１、設定２、設定３、設定４を使用する。
（４－４）設定３、設定４、設定５、設定６を使用する。
（４－５）設定１、設定２、設定３、設定６を使用する。
（４－６）設定１、設定４、設定５、設定６を使用する。
（５）５個
（５－１）設定１、設定３、設定４、設定５、設定６を使用する。
（５－２）設定１、設定２、設定４、設定５、設定６を使用する。
（５－３）設定１、設定２、設定３、設定５、設定６を使用する。
（５－４）設定１、設定２、設定３、設定４、設定６を使用する。
（５－５）設定１、設定２、設定３、設定４、設定５を使用する。
（５－６）設定２、設定３、設定４、設定５、設定６を使用する。

【０７５２】

＜その他＞

設定変更に関する機能（設定変更ボタン、等）を、主制御基板ではなく、副基板（電源基板、等）に設け、設定変更を必要としない遊技機の場合には、主制御基板への信号入力を行わないようにしてもよい。具体的には、設定変更に関する機能を設けた副基板と、主制御基板との間のハーネス接続を行わない方法や、副基板から主制御基板に対して設定変更に係るコマンドを送信しないようにする方法、等が考えられる。

【０７５３】

＜＜設定確認中の構成＞＞

本例に係る遊技機に適用可能な設定確認中の構成について以下に列挙する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、１又は複数を適宜組み合わせて問題ないことを補足しておく（設定値を複数設けた場合に限る）。

【０７５４】

＜設定確認中の作用＞

設定確認中（設定確認状態）においては、以下のように構成してもよい。
（１）第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、一般入賞口Ｐ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、への入球が無効となる（一部の入球口のみ入球が無効となり、その他の入球口への入球は有効としてもよい
（２）第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、一般入賞口Ｐ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、への入球が有効のままとなる
（３）発射ハンドルＤ４４の操作が無効となる（遊技球が発射不能となる）
（４）発射ハンドルＤ４４の操作が有効のままとなる（遊技球が発射不能とならない）
（５）エラーの検出は実行可能であるがエラー報知を演出表示装置ＳＧにて表示しない
（６）エラーの検出は実行可能であり、演出表示装置ＳＧにおける設定確認中に係る表示よりも前面レイヤーにてエラー報知を表示する
（７）デモ画面を表示しない（遊技待機状態に移行しない）
（８）主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）が変動開始しない
（９）補助遊技図柄が変動開始しない

【０７５５】

＜設定確認不可能な期間＞

本例においては、遊技機の起動中に設定キースイッチをオンにすることで設定確認状態

に移行し得るよう構成したが、以下の期間においては設定キースイッチをオンにしても設定確認できない（設定確認状態に移行しない）よう構成してもよい。
（１）特別遊技開始デモ時間
（２）特別遊技終了デモ時間
（３）特別遊技実行中
（４）主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）の変動中
（５）補助遊技図柄の変動中
（６）普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物）の作動中
（７）特定演出中（ＲＴＣに係る演出の実行中等）
（８）時間短縮遊技状態中
（９）確率変動遊技状態中
（１０）特定のエラー（扉開放検出や磁石検出等）発生中
【０７５６】
＜設定確認中から復帰した場合＞
本例においては、設定確認状態にて設定キースイッチをオンからオフにすることで設定確認状態から復帰し得るよう構成したが、設定確認中（設定確認状態）から復帰した場合（設定キーをオフにした場合）の作用について以下のように構成してもよい。
（１）音量設定が初期設定に設定される
（２）光量設定が初期設定に設定される
（３）デモ画面が表示される（遊技待機状態に移行する）
【０７５７】
＜＜設定変更モードの構成＞＞
本例に係る遊技機に適用可能な設定変更モードの構成について以下に列挙する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、１又は複数を適宜組み合わせて問題ないことを補足しておく（設定値を複数設けた場合に限る）。
【０７５８】
＜設定変更モード中に電源断が発生した場合＞
設定変更モード中に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合（設定キースイッチはオンのままである場合）、
（１）設定変更モードが再開される
（２）設定変更モードが終了する（その後設定キースイッチをオフ→オンとした場合には設定確認中となる）
（３）設定確認中に移行する
尚、上記（１）のように構成することにより、電源復帰時に設定キースイッチのオン・オフ状況を確認することで、設定変更モードに移行するか否かを判断することができ、簡便な処理にて設定変更モードへの移行有無を判定することができる。
【０７５９】
＜設定変更モード中の作用＞
（１）第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、一般入賞口Ｐ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、への入球が無効となる（一部の入球口のみ入球が無効となり、その他の入球口への入球は有効としてもよい
（２）第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、一般入賞口Ｐ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、への入球が有効のままとなる
（３）発射ハンドルＤ４４の操作が無効となる（遊技球が発射不能となる）
（４）発射ハンドルＤ４４の操作が有効のままとなる（遊技球が発射不能とならない）
（５）エラーの検出は実行可能であるがエラー報知を演出表示装置ＳＧにて表示しない
（６）エラーの検出は実行可能であり、演出表示装置ＳＧにおける設定確認中に係る表示よりも前面レイヤーにてエラー報知を表示する
（７）デモ画面を表示しない（遊技待機状態に移行しない）
（８）主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）が変動開始しない

（９）補助遊技図柄が変動開始しない
【０７６０】
＜設定変更モード中から復帰した場合＞
　設定変更モード中から復帰した場合の作用について以下のように構成してもよい。
（１）音量設定が初期設定に設定される
（２）光量設定が初期設定に設定される
（３）デモ画面が表示される（遊技待機状態に移行する）
【０７６１】
＜設定確認状態に関する作用１＞
　「保留が０個の状況にて遊技球を発射した→遊技領域を遊技球が流下している状況にて扉ユニットＤ１８を開放→設定キースイッチを操作して設定確認状態にする→遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０に入球→第１主遊技図柄が変動開始→第１主遊技図柄が大当り図柄にて停止表示」となった場合において、
（１）設定値が表示されたまま大当りが開始される
（２）設定値が表示されたままであり、大当りが開始しない。その後、設定キースイッチを操作して設定確認状態が終了すると、設定値の表示が非表示になると共に大当りが開始される
（３）エラーとなり遊技の進行が停止される
のように構成してもよいし、設定確認状態にて遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０（または、第２主遊技始動口Ｂ１０）に入球しても、当該入球は無効となるよう構成してもよいし、当該入球に基づく保留が生起するが、設定確認状態が終了するまで保留が消化されず、図柄変動が開始されないように構成してもよい。尚、設定確認状態に移行しても、遊技の結果には影響がないため、上記（１）のように構成することにより、スムーズに遊技進行が行えることとなる。
【０７６２】
＜設定確認状態に関する作用２＞
　「保留が０個の状況にて遊技球を発射した→遊技領域を遊技球が流下している状況にて扉ユニットＤ１８を開放→設定キースイッチを操作して設定確認状態にする→遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０に入球→第１主遊技図柄が変動開始→第１主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示」となった場合において、
（１）設定値が表示されたまま小当りが開始される
（２）設定値が表示されたままであり、小当りが開始しない。その後、設定キースイッチを操作して設定確認状態が終了すると、設定値の表示が非表示になると共に小当りが開始される
（３）エラーとなり遊技の進行が停止される
のように構成してもよい。尚、設定確認状態に移行しても、遊技の結果には影響がないため、上記（１）のように構成することにより、スムーズに遊技進行が行えることとなる。
【０７６３】
＜設定確認状態に関する作用３＞
　「遊技球を発射した→遊技領域を遊技球が流下している状況にて扉ユニットＤ１８を開放→設定キースイッチを操作して設定確認状態にする→遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に入球→補助遊技図柄が変動開始→補助遊技図柄が当り図柄にて停止表示」となった場合において、
（１）設定値が表示されたまま第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ（普通電動役物）が開放開始する
（２）設定値が表示されたままであり、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ（普通電動役物）が開放開始しない。その後、設定キースイッチを操作して設定確認状態が終了すると、設定値の表示が非表示になると共に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ（普通電動役物）の開放が開始される
尚、設定確認状態に移行しても、遊技の結果には影響がないため、上記（１）のように構

成することにより、スムーズに遊技進行が行えることとなる。
【０７６４】
＜設定確認状態に関する作用４＞
「設定キースイッチを操作して設定確認状態にする→電源断が発生する→設定キースイッチがオンである状況を維持したまま電源復帰する」となった場合において、
（１）電源断時のバックアップ情報に基づき設定確認状態に復帰する
（２）設定変更モードに移行する
（３）設定確認状態にも設定変更モードにも移行しない（その後設定キースイッチをオフ→オンとした場合には設定確認中となる）
尚、電源復帰時に設定値キースイッチがオンであるかを判定し、オンであった場合には設定変更モードに移行するよう構成することで、簡便な処理にて設定変更モードへの移行有無を判定することができるため、上記（２）の構成が最も好適である。
【０７６５】
＜設定確認状態に関する作用５＞
「設定キースイッチを操作して設定確認状態にする→電源断が発生する→設定キースイッチをオフにする→設定キースイッチを再度オンにした状況にて電源復帰する」となった場合において、
（１）電源断時のバックアップ情報に基づき設定確認状態に復帰する
（２）設定変更モードに移行する
（３）設定確認状態にも設定変更モードにも移行しない（その後設定キースイッチをオフ→オンとした場合には設定確認中となる）
尚、電源復帰時に設定値キースイッチがオンであるかを判定し、オンであった場合には設定変更モードに移行するよう構成することで、簡便な処理にて設定変更モードへの移行有無を判定することができるため、上記（２）の構成が最も好適である。
【０７６６】
＜設定確認状態に関する作用６＞
「設定キースイッチを操作して設定確認状態にする→電源断が発生する→設定キースイッチをオフにする→設定キースイッチがオフである状況を維持したまま電源復帰する」となった場合において、
（１）設定確認状態にも設定変更モードにも移行しない
【０７６７】
（第７実施形態）
本実施形態において、入球に係る情報を入球状態表示装置に表示し得るよう構成されている。入球に係る情報の生成・表示等の処理を主制御基板（主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ）にて実行するよう構成した実施形態を第７実施形態として詳述する。
【０７６８】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
まず、図１２７は、第７実施形態における、主制御基板Ｍ側のメインフローチャートである。図１２７における特徴的な処理は、ステップ１００１（第７）、ステップ１００３（第７）、ステップ１０００（第７）、ステップ１００５（第７）、ステップ１００１‐１（第７）、ステップ１００１‐２（第７）、ステップ１０１８‐１（第７）、ステップ１０１８‐２（第７）、ステップ１０１９（第７）、ステップ１９９２（第７）、ステップ７０００（第７）である。はじめに、電源が投入された後、ステップ１００１（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する。ステップ１００１（第７）でＹｅｓの場合、ステップ１０００（第７）の処理に移行する。なお、ステップ１００１（第７）でＹｅｓの場合には、電断時に第１ＲＡＭ領域にバックアップされている設定値が復元される。他方、ステップ１００１（第７）でＮｏの場合、ステップ１００３（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定変更処理を実行し、ステップ１００４の処理に移行する。次に、ステップ１０００（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の

電源投入時の第２ＲＡＭ領域確認処理を呼び出す。次に、ステップ１００５（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭのプログラムにより、第１ＲＡＭ領域に記憶されている設定値を参照し、設定値に対応する第２ＲＡＭ領域をセットする。したがって、以降の処理は、設定値に対応する第２ＲＡＭ領域を用いて行われることとなる（例えば、設定値として「１」が設定されている場合、第２ＲＡＭ領域の設定「１」に対応する記憶領域を用いる）。次に、ステップ１００１‐１（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域に異常があるか否かを判定する（例えば、設定値として「１」が設定されている場合、第２ＲＡＭ領域の設定「１」に対応する記憶領域に異常があるか否かを判定する）。ステップ１００１‐１（第７）でＹｅｓの場合、ステップ１００１‐２（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域のデータを全てクリアする（例えば、第１ＲＡＭ領域のデータと、設定値として「１」が設定されている場合、第２ＲＡＭ領域の設定「１」に対応する記憶領域のデータをクリアする）。尚、第１ＲＡＭ領域の更新は第１ＲＯＭ・ＲＡＭ制御によってのみに行われ、第２ＲＡＭ領域の更新は第２ＲＯＭ・ＲＡＭ制御によってのみに行われるよう構成されているため、第１ＲＡＭ領域のクリアは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ制御における処理で行われ、第２ＲＡＭ領域のクリアは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ制御における処理で行われる。ここで、第２ＲＡＭ領域についてイメージ図を用いて説明する。第２ＲＡＭ領域は、設定値に対応するように設けられており、設定１に対応する第２ＲＡＭ領域、設定２に対応する第２ＲＡＭ領域、設定３に対応する第２ＲＡＭ領域、等が設けられている。つまり、設定１に対応する第２ＲＡＭ領域には、初期フラグ、表示データ切替フラグ１、表示データ切替フラグ２、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値等が記憶され、設定２、設定３に対応する第２領域（第２ＲＡＭ領域）にも同様に、初期フラグ、表示データ切替フラグ１、表示データ切替フラグ２、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値等が記憶されるよう構成されている。第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、ステップ１０１８の処理を実行した後、ステップ１０１８‐１（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電源断信号の入力ポートの値をロードする。次に、ステップ１０１８‐２（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入力ポートの値が電源断の発生を示す値ではないか否かを判定する。例えば、入力ポートの値が０であれば、電源断が発生していないことを示し、入力ポートの値が１であれば、電源断が発生していることを示すよう構成されている。ステップ１０１８‐２（第７）でＹｅｓの場合、ステップ１０１９（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の入球状態表示装置演算処理を呼び出す｛つまり、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域におけるメインループ処理（ステップ１０１８～ステップ１０１９の処理を繰り返し行う）で入球状態表示装置演算処理を呼び出して（例えば、ｃａｌｌ命令）、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域で入球状態表示装置演算処理を実行する｝。他方、ステップ１０１８‐２（第７）でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１０２０、ステップ１０２２の処理を行い、電源が落ちるまで待機する。タイマ割り込み時処理では、ステップ２０００～ステップ１９９０の処理を実行した後、ステップ１９９２（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の入球状態表示装置表示制御処理を呼び出す。尚、ステップ１００８のＲＡＭチェック（例えば、電断時に記録されたチェックサムとＲＡＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）は、第１ＲＡＭ領域のチェックを行う処理であり、第２ＲＡＭ領域のチェックを行う処理｛詳細は後述するが、第２ＲＡＭ領域内の特定のデータに異常があるか否かを判定する処理（即ち、ステップ１００８における第１ＲＡＭ領域のチェックとはチェック処理が異なる）｝ではない。また、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ制御における処理である主制御基板側メイン処理及びタイマ割り込み処理において第２ＲＯＭ・ＲＡＭ制御における処理が呼び出された後は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域ではなく、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を使用して処理が実行される。尚、主制制御基板Ｍ側の処理に使用するカウンタ類や制御用データ（レジスタの値等）はバックアップされる構成のため、第１ＲＡＭ領域に記憶されているデータと同様に、当該実施形態における第２ＲＡＭ領域に記憶されている全データもバックアップされ

るように構成されている。また、当該第７実施形態において「クリア」との用語は、ゼロクリアするだけに限られず、初期化することも含む（つまり、遊技開始状態である初期状態に戻すことについて「クリア」の用語を使用する）。

【０７６９】

尚、図１２７にて例示している主制御基板Ｍ側のメインフローチャートにおける処理の順序は、前述したものには限定されず、例えば、遊技機の電源が投入された後、ステップ１００５（第７）～ステップ１００１‐２（第７）の処理を実行した後、ステップ１００１（第７）、ステップ１０００（第７）、又はステップ１００３（第７）の処理を実行するよう構成してもよい。より具体的には、遊技機の電源投入後、まず、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域に異常があるか否かをチェックする。異常があると判定した場合には、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域のデータをすべてクリアする。尚、第１ＲＡＭ領域のデータは第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理としてクリアし、第２ＲＡＭ領域のデータは第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理としてクリアすることとなる。その後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、設定キースイッチのオン・オフを判定して、設定キースイッチがオンの場合には設定変更処理を実行し、設定キースイッチがオフの場合にはステップ１００２以降の処理を実行するよう構成してもよい。尚、このように構成した場合には、設定キースイッチをオンにした状態にて電源を投入すると、ステップ１００１（第７）及びステップ１００３（第７）の設定変更に関する処理（後述する第１８実施形態のように設定確認に関する処理を電源投入時に実行するよう構成した場合には、設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理）を実行した後、ステップ１０１８‐１（第７）～ステップ１０１９（第７）の入球状態表示装置Ｊ１０に関する処理を実行することとなる。このように構成することにより、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である設定変更（又は設定確認）に関する処理と、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である入球状態表示装置Ｊ１０に関する処理とを同時（又は交互）に実行することがなく、異なる領域で実行することとなる第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理とが混同してしまうことを防止することができることとなる。

【０７７０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図１２８は、第７実施形態における、図１２７のステップ１０１９において呼び出される第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である入球状態表示装置演算処理に係るフローチャートである。まず、ステップ８１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、スタックポインタ（アドレスをＡとする）を第２ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ８２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２スタックエリアにスタックポインタ（アドレスをＢとする）を設定する。尚、スタックエリアの切り替えについては、図１３８（第７）にて詳述するが、これらの処理により、入球状態表示装置演算処理で使用するスタックエリアが第１スタックエリアから第２スタックエリアに変更されることとなる。次に、ステップ８３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、全レジスタのデータを第２スタックエリアに退避させる。次に、ステップ８４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する第２ＲＡＭ領域クリアチェック処理を実行する。次に、ステップ８５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する区間判定を実行する。次に、ステップ８８００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する演算処理を実行する。次に、ステップ８９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２スタックエリアに退避した全レジスタのデータを復帰させる。次に、ステップ８９５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、スタックポインタ（Ａ）を第２ＲＡＭ領域から復帰させる。

【０７７１】

次に、図１２９は、第７実施形態における、図１２８のステップ８４００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である第２ＲＡＭ領域クリアチェック処理のフローチャートである。例えば、設定値として「１」が設定されている場合、第２ＲＡＭ領域の設定「１」に対応する記憶領域のクリアチェック処理を行うよう構成されている

。まず、ステップ８４０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＡＭ領域に記憶されている初期フラグがＡＡ５５Ｈではないか否かを判定する。初期フラグとは、第２ＲＡＭ領域をクリアするか否かを示すデータであり、００００Ｈであれば第２ＲＡＭ領域をクリアすることを示し、ＡＡ５５Ｈであれば第２ＲＡＭ領域をクリアしないことを示す。尚、第２ＲＡＭ領域をクリアすることを示す００００Ｈは、別の処理で記憶されるよう構成されており、例えば、通常時アウト個数カウンタ値と総アウト個数カウンタ値とを比較して、通常時アウト個数カウンタ値の方が大きい場合に記憶されるよう構成されている。また、当該判定（ステップ８４０１の処理）では、ＡＡ５５Ｈではないか否かを判定しているため、００００Ｈ以外であってもＡＡ５５Ｈでなければ「ＡＡ５５Ｈではない」との判定条件に該当する。ステップ８４０１でＹｅｓの場合、ステップ８４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＡＭ領域をクリアし、ステップ８４０２に移行する。尚、ステップ８４０４でクリアするデータは、スタックエリア以外の第２ＲＡＭ領域のデータであり、当該処理により、１．後述する区間は、現在区間Ｂ以降に滞在中でも区間Ａに戻る、２．カウンタ類がすべて初期化される、３．ステップ８４０２以降の処理が続行される、よう構成されている。他方、ステップ８４０１でＮｏの場合、ステップ８４０４をスキップし、ステップ８４０２の処理に移行する。次に、ステップ８４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＡＭ領域に異常があるか否かを判定する。例えば、後述する表示データ切替フラグ１、表示データ切替フラグ２の値が範囲外（０、１、２以外）の場合には異常ありと判定することが挙げられる。ステップ８４０２でＹｅｓの場合、ステップ８４０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＡＭ領域をクリアし、次の処理（ステップ８５００の処理）に移行する。他方、ステップ８４０２でＮｏの場合、ステップ８４０５をスキップし、次の処理（ステップ８５００の処理）に移行する。尚、ステップ８４０５でクリアするデータは、スタックエリア以外の第２ＲＡＭ領域のデータであり、当該処理により、１．後述する区間は、現在区間Ｂ以降に滞在中でも区間Ａに戻る、２．カウンタ類がすべて初期化される、３．ステップ８５００以降の処理が続行される、よう構成されている。

【０７７２】

次に、図１３０は、第７実施形態における、図１２８のステップ８５００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である区間判定のフローチャートである。まず、ステップ８５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、表示データ切替フラグ１が０であるか否かを判定する。尚、表示データ切替フラグ１とは、入球状態表示装置演算処理における区間を示すフラグであり、表示データ切替フラグ１が０であれば区間Ａ｛例えば、初回の電源投入から総アウト個数が所定個数（例えば、３００個）未満｝であり、表示データ切替フラグ１が１であれば区間Ｂ｛例えば、初回の電源投入からの総アウト個数が所定個数（例えば、３００個）以上かつ特定個数（例えば、６００００個）未満｝であり、表示データ切替フラグ１が２であれば区間Ｎ｛例えば、区間Ｂ以降に総アウト個数カウンタの値が特定個数（例えば、６００００個）に達する毎に切り替えられる区間｝であることを示すフラグである。また、表示データ切替フラグ１は、電源断が発生してもクリアされないようにバックアップされる構成となっている。次に、ステップ８５０２でＹｅｓの場合、ステップ８６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する区間Ａ時判定を実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。他方、ステップ８５０２でＮｏの場合、ステップ８７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する区間Ｂ以降時判定を実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。

【０７７３】

次に、図１３１は、第７実施形態における、図１３０のステップ８６００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である区間Ａ時判定のフローチャートである。まず、ステップ８６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総アウト個数カウンタ値が３００以上であるか否かを判定する（ここで使用した「３００」の数値は例示であり、遊技機の製造時における検査工程にてカウントされる想定値よりも大きな値であればよい）。次に、ステップ８６０２でＹｅｓの場合、ステップ８６０８で、主制御基板ＭのＣＰ

ＵＭＣは、表示データ切替フラグ１に１を設定する（０から１に変更する）。次に、ステップ８６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、カウンタクリアを実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。ここでクリアされるカウンタは、通常時賞球数カウンタ、通常時アウト個数カウンタ、総アウト個数カウンタである。他方、ステップ８６０２でＮｏの場合、ステップ８６５０（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述するＳＷ集計処理（スイッチ集計処理）を実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。補足としてＳＷ集計処理について簡易的に説明すると、後述するステップ７５００の処理にて読み出した各入賞口の検出情報に基づき、通常時賞球数カウンタ、通常時アウト個数カウンタ、総アウト個数カウンタの更新を行う処理である。

【０７７４】

次に、図１３２は、第７実施形態における、図１３０のステップ８７００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である区間Ｂ以降時判定のフローチャートである。まず、ステップ８７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総アウト個数カウンタ値が６００００以上であるか否かを判定する（ここで使用した６００００の数値は例示であり、遊技球の発射間隔を１００個／分とした場合において、遊技球の発射時間が１０時間に到達したことの想定値である）。次に、ステップ８７０２でＹｅｓの場合、ステップ８７０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、表示データ切替フラグ１に２を設定する（表示データ切替フラグ１に２を再設定することも含む）。次に、ステップ８７０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該区間の最終ベース値を記憶する。次に、ステップ８７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、カウンタクリアを実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。ここでクリアされるカウンタは、通常時賞球数カウンタ、通常時アウト個数カウンタ、総アウト個数カウンタである。他方、ステップ８７０２でＮｏの場合、ステップ８６５０（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述するＳＷ集計処理を実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。

【０７７５】

次に、図１３３は、第７実施形態における、図１３１及び図１３２のステップ８６５０のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御であるＳＷ集計処理のフローチャートである。まず、ステップ８６５１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、いずれかの入球センサの入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６５１でＹｅｓの場合、ステップ８６５１‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、いずれの入球センサの入球フラグを確認するかを判定する（いずれの入球センサの入球フラグを確認するかをαの値に基づいて決定する）。他方、ステップ８６５１でＮｏの場合、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。まず、α＝０のとき、ステップ８６５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６５２でＹｅｓの場合、ステップ８６５３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口入球フラグをオフにし、ステップ８６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６５２でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝１のとき、ステップ８６５５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６５５でＹｅｓの場合、ステップ８６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入球フラグをオフにし、ステップ８６５７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６５５でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝２のとき、ステップ８６５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６５８でＹｅｓの場合、ステップ８６５９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口入球フラグをオフにし、ステップ８６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処

理）に移行する。他方、ステップ８６５８でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝３のとき、ステップ８６６１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６６１でＹｅｓの場合、ステップ８６６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口入球フラグをオフにし、ステップ８６６３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６６１でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝４のとき、ステップ８６６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口１入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６６４でＹｅｓの場合、ステップ８６６５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口１入球フラグをオフにし、ステップ８６６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口１賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６６４でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝５のとき、ステップ８６６７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口２入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６６７でＹｅｓの場合、ステップ８６６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口２入球フラグをオフにし、ステップ８６６９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口２賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６６７でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝６のとき、ステップ８６７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口３入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６７０でＹｅｓの場合、ステップ８６７１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口３入球フラグをオフにし、ステップ８６７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口３賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６７０でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝７のとき、ステップ８６７３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口４入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６７３でＹｅｓの場合、ステップ８６７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口４入球フラグをオフにし、ステップ８６７５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口４賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６７３でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝８のとき、ステップ８６７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６７６でＹｅｓの場合、ステップ８６７７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサフラグをオフにし、ステップ８６７８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト個数カウンタ加算フラグをオンにし、ステップ８６７９‐１でαをクリアし、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６７６でＮｏの場合、ステップ８６７９‐１でαをクリアし、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、ステップ８６８０（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、カウンタ加算処理を実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。尚、複数の一般入賞口の入球センサを１つにまとめてもよく、例えば、補助遊技状態（高ベース状態）中に右打ちを行う構成の場合、左打ちの際に入球可能な一般入賞口１～３への入球を検出する第１一般入賞口入球センサを備え、右打ちの際に入球可能な一般入賞口４への入球を検出する第２一般入賞口入球センサを備える構成としてもよい。

【０７７６】

次に、図１３４は、第７実施形態における、図１３３のステップ８６８０のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御であるカウンタ加算処理のフローチャートである。まず、ステップ８６８２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、通常時賞球数カウン

タの加算を実行する。尚、通常時賞球数カウンタの加算を実行する条件が設けられており、遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、且つ、大当りではないときに、賞球フラグ（第２大入賞口賞球フラグ、第１大入賞口賞球フラグ、第２主遊技始動口賞球フラグ、第１主遊技始動口賞球フラグ、一般入賞口１賞球フラグ、一般入賞口２賞球フラグ、一般入賞口３賞球フラグ、一般入賞口４賞球フラグ）がオンである場合に通常時賞球数カウンタの加算が実行されるように構成されている。また、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行するように構成しても良いが、１．非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない（例えば、左打ちのまま）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行するように構成しても良い、２．非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化する（例えば、左打ちから右打ちに変わる）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行しない、ように構成するのが好ましい。「１．非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない」ように構成した場合には、大当り中以外の非補助遊技状態（低ベース状態）における賞球数をカウントすることになる。尚、通常時賞球数カウンタの加算が終了すると、賞球フラグをオフにする。補足であるが、通常時賞球数カウンタは２バイトで構成されており、賞球数を加算した値が上限値を超えているか否か（キャリーフラグが発生しているか否か）を確認し、超えている場合には加算しない（２バイトの上限値で維持する）よう構成されている。次に、ステップ８６８４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、通常時アウト個数カウンタの加算を実行する。尚、通常時アウト個数カウンタの加算にも実行する条件が設けられており、遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、且つ、大当り中ではないときに、アウト個数カウンタ加算フラグがオンである場合に通常時アウト個数カウンタの加算が実行されるように構成されている。また、通常時アウト個数カウンタも通常時賞球数カウンタと同様に、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において加算を実行するように構成してもよく、１．非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない（例えば、左打ちのまま）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時アウト個数カウンタの加算を実行するように構成しても良い、２．非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化する（例えば、左打ちから右打ちに変わる）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時アウト個数カウンタの加算を実行しない、ように構成するのが好ましい。「１．非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない」ように構成した場合には、大当り中以外の非補助遊技状態（低ベース状態）におけるアウト個数をカウントすることになる。補足であるが、通常時アウト個数カウンタは２バイトで構成されており、加算した値が上限値を超えているか否か（キャリーフラグが発生しているか否か）を確認し、超えている場合には加算しない（２バイトの上限値で維持する）よう構成されている。尚、アウト個数カウンタ加算フラグは次のステップ８６８６の総アウト個数カウンタの加算でも使用するため、通常時アウト個数カウンタの加算が終了してもオフにせず、オンのまま維持する。次に、ステップ８６８６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総アウト個数カウンタの加算を実行する。アウト個数カウンタ加算フラグがオンであれば通常時賞球数カウンタを加算するよう構成されており、加算が終了すると、アウト個数カウンタ加算フラグをオフにし、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。補足であるが、総アウト個数カウンタは２バイトで構成されており、加算した値が上限値を超えているか否か（キャリーフラグが発生しているか否か）を確認し、超えている場合には加算しない（２バイトの上限値で維持する）よう構成されている。

【０７７７】

次に、図１３５は、第７実施形態における、図１２８のステップ８８００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である演算処理のフローチャートである。まず、ステップ８８０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、区間変更がないか否かを判定する。ステップ８８０２でＹｅｓの場合、ステップ８８０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭ

Ｃは、ベース計算を実行する。ここで、ベース値は、｛（通常時賞球数カウンタ値÷通常時アウト個数カウンタ値）×１００｝の式で算出される。次に、ステップ８８０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ８８０４で算出したベース値（入球状態情報）を、現在のベース値（入球状態情報）として入球状態表示装置Ｊ１０に表示するための表示用に記憶し、次の処理（ステップ８９００の処理）に移行する。ここで記憶するベース値（入球状態情報）は、小数点第一位を四捨五入された値を記憶する。他方、ステップ８８０２でＮｏの場合も次の処理（ステップ８９００の処理）に移行する。

【０７７８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図１３６は、第７実施形態における、図１２７のステップ１９９２において呼び出される第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である入球状態表示装置表示制御処理に係るフローチャートである。まず、ステップ７１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、スタックポインタ（アドレスをＡとする）を第２ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ７２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２スタックエリアにスタックポインタ（アドレスをＢとする）を設定する。尚、スタックエリアの切り替えについては、図１３８（第７）にて詳述するが、これらの処理により、入球状態表示装置表示制御処理で使用するスタックエリアが第１スタックエリアから第２スタックエリアに変更されることとなる。次に、ステップ７３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、全レジスタのデータを第２スタックエリアに退避させる。次に、ステップ８４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＡＭ領域クリアチェック処理を実行する。尚、入球状態表示装置制御で実行する第２ＲＡＭ領域クリアチェック処理と入球状態表示装置演算処理で実行する第２ＲＡＭ領域クリアチェック処理とは同一の処理である。次に、ステップ７５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＡＭの各入賞口の検出情報を読み出す。具体的には、第２ＲＯＭのプログラムでは、第１ＲＡＭの検出情報がオンであることを、１回のエッジ検出（オフ→オン）で入球ありと判定し、入球ありと判定した場合、第２ＲＡＭ領域内の入球情報の記憶領域（２バイト）のうち、対応する入賞口の記憶領域のフラグをオン（１を設定する）にする。例えば、第１ＲＡＭ領域の第２主遊技始動口の検出情報がオンであった場合、第２ＲＯＭのプログラムで第１ＲＡＭ領域の第２主遊技始動口の検出情報がオンであることを判定した際に、オンであることを１回判定すると、第２ＲＡＭ領域内の入球情報の記憶領域であるＤ１に１を設定する。そして、ここで設定した入球情報に基づいてステップ８６５０のＳＷ集計処理が実行される。なお、第２ＲＡＭ領域内の入球情報の記憶領域は２バイトに限定されず、入球センサの数に応じて１バイト等に変更され得る。次に、ステップ７６００（第７）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、表示内容更新処理を実行する。次に、ステップ７７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２スタックエリアに退避した全レジスタのデータを復帰させる。次に、ステップ７８００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、スタックポインタ（Ａ）を第２ＲＡＭ領域から復帰させる。

【０７７９】

次に、図１３７は、第７実施形態における、図１３６のステップ７６００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である表示内容更新処理のフローチャートである。はじめに、第１セグ情報及び第２セグ情報の機能について説明する。まず、第１セグ情報とは、現在の区間においてリアルタイムに更新されるベース値に関する情報であり、第２セグ情報とは、現在の区間の直前の区間における最終値（最終ベース値）に関する情報である。

【０７８０】

次に、表示内容更新処理のフローチャートについて説明する。まず、ステップ７６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、点滅状態の更新を実行する。ここでは、後述するステップ７６３０にて、第１セグ情報が「点滅」に設定されている場合、第１セグ情報にかかる表示中に点灯と消灯を０．３秒毎に切り替える点滅表示の制御を実行し、後述するステップ７６４０にて、第２セグ情報が「点滅」に設定されている場合、第２セグ情報にかかる表示中に点灯と消灯を０．３秒毎に切り替える点滅表示の制御を実行する。次に、ステ

ップ７６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１セグ情報と第２セグ情報の表示切替処理を実行する。例えば、第１セグ情報と第２セグ情報とを５秒毎に切り替える。尚、第１セグ情報及び第２セグ情報は、識別セグと比率セグで構成されており、入球状態表示装置Ｊ１０の左２つの８セグメント表示器が識別セグ（現在の区間のベース値を表示していることを示す「ｂＬ．」又は直前の区間の最終ベース値を表示していることを示す「ｂ６．」が表示される）であり、右２つの８セグメント表示器が比率セグ（「－－」又はベース値が表示される）である。

【０７８１】

次に、ステップ７６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１セグ情報の設定（更新）を実行する。第１セグ情報の表示内容は、区間Ａ（後述する表示データ切替フラグ２が０の場合）では、識別セグに「ｂＬ．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｂ（表示データ切替フラグ２が１の場合）では、識別セグに、通常時アウト個数カウンタ値が０～５９９９のときには「ｂＬ．」を点滅表示、通常時アウト個数カウンタ値が６０００以上のときには「ｂＬ．」を点灯表示、比率セグにステップ８８０６で記憶したベース値を表示するよう設定される。区間Ｃ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに、通常時アウト個数カウンタ値が０～５９９９のときには「ｂＬ．」を点滅表示、通常時アウト個数カウンタ値が６０００以上のときには「ｂＬ．」を点灯表示、比率セグにステップ８８０６で記憶したベース値を表示するよう設定される。区間Ｎ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに、通常時アウト個数カウンタ値が０～５９９９のときには「ｂＬ．」を点滅表示、通常時アウト個数カウンタ値が６０００以上のときには「ｂＬ．」を点灯表示、比率セグにステップ８８０６で記憶したベース値を表示するよう設定される。尚、すでに前述した通り、区間Ｃ及び区間Ｎは、区間Ｂ以降に総アウト個数カウンタの値が６００００個に達する毎に切り替えられる区間である。

【０７８２】

次に、ステップ７６４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２セグ情報の設定（更新）を実行する。第２セグ情報の表示内容は、区間Ａ（表示データ切替フラグ２が０の場合）では、識別セグに「ｂ６．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｂ（表示データ切替フラグ２が１の場合）では、識別セグに「ｂ６．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｃ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ６．」を点灯表示、比率セグにステップ８７０７で記憶した区間Ｂの最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。区間Ｎ（表示データ切替フラグ２が１の場合）では、識別セグに「ｂ６．」を点灯表示、比率セグに区間Ｎ－１における最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。

【０７８３】

次に、ステップ７６５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、表示データ切替フラグ２の更新を実行する。表示データ切替フラグ２は、表示データ切替フラグ１に合わせて更新されるフラグであり、入球状態表示装置Ｊ１０にベース値を表示するための表示用のフラグである。

【０７８４】

次に、図１３８は、第７実施形態における、スタックエリア切り替えのイメージ図である。本図では、スタックエリアにデータが積まれる様子、及び、第１スタックエリアと第２スタックエリアが切り替えられる様子を示しており、丸で囲まれたアドレスはセットされているスタックポインタを示している。まず、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて処理を実行しており、第１スタックエリアを使用するためのスタックポインタＡ（アドレスはＡ）がセットされている。次に、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域にて処理を実行し、その後第２ＲＯＭ領域の処理を呼び出す。次に、第２ＲＯＭ領域の処理において、スタックポインタＡを第２ＲＡＭ領域に退避させ、第２スタックエリアを使用するためのスタックポインタＢ（アドレスはＢ）を設定する。次に、全レジスタを第２スタックエリアに退避した後、スタックポインタＢのアドレスを変更する。次に、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による処理を実行し

、全レジスタを復帰させる。次に、第１スタックエリアのスタックポインタＡを復帰させ、第１ＲＯＭ領域の呼び出し元に復帰し、その後は第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を実行する。

【０７８５】

次に、図１３９は、第７実施形態の変形例１における、電気的全体構成図である。第７実施形態の変形例１における特徴は、遊技球の流路イメージ図である。第７実施形態の変形例１では、遊技球のアウト個数を検出するためのセンサが、総排出確認センサＣ９０ｓの１つだけではなく、第１排出確認センサと第２排出確認センサの２つとなっている。第１排出確認センサは主に、左打ち時に入球する入賞口（第１主遊技始動口Ａ１０、一般入賞口）及びアウト口に入球した遊技球を検出するように構成されており、第２排出確認センサは主に、右打ち時に入球する入賞口（第２主遊技始動口Ｂ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）に入球した遊技球を検出するように構成されている。このように構成された上で、さらに、ステップ８６５０のＳＷ集計処理において各入賞口を直列で検出するよう構成した場合（つまり、第２大入賞口→第１大入賞口→第２主遊技始動口→第１主遊技始動口→一般入賞口１～４→排出確認センサの順に毎回確認する）、１回のカウンタ加算処理により２球分の加算を行うケースが発生し得る。このときに、区間が変更されることとなる総アウト個数カウンタの値が６００００個を超えることがあり得る。この場合、２球分の加算を行った結果を当該区間の最終ベース値として記憶するように構成してもよい。このように、同時に発生した入球及び賞球を同じ区間内のベース値として算出するために、通常時賞球数カウンタ、通常アウト個数カウンタの値を２球分加算することで、当該区間における正確なベース値を算出することが可能となる。

【０７８６】

第７実施形態及び第７実施形態の変形例１では、メインループ処理内で入球状態表示装置演算処理を呼び出して実行し、タイマ割り込み処理内で入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することにより、処理を分散させることで効率良く処理できるようにしたが、この構成に限られず、例えば、タイマ割り込み処理内で、入球状態表示装置演算処理と入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することも可能である。このように構成することで、処理の簡素化及び容量削減を図ることが可能である。例えば、表示データ切替フラグを１つのみ備える構成とすることができ、入球状態表示装置演算処理で更新された表示データ切替フラグ入球状態表示装置表示制御処理において参照するよう構成することが挙げられる。

【０７８７】

また、第７実施形態において、入球状態表示装置演算処理及び入球状態表示装置表示制御処理が実行される度に、第２ＲＡＭ領域クリアチェック処理を実行することで、ノイズ等による突発的な異常が発生した場合に早急に対応可能なよう構成した実施形態を説明したが、これに限られず、第２ＲＡＭ領域のチェックを、所定条件を充足した場合（例えば、カウンタ加算処理において通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値が所定個数に到達したことなど）を契機として実行するよう構成することも可能である。このように構成することによっても、第２ＲＡＭ領域のチェックを過度に実行することなく、処理の効率化を図ることが可能である。

【０７８８】

また、上記の遊技機において、賞球払出動作中にＲＡＭクリア処理（第１ＲＡＭ領域のクリア処理）が発生する場合（例えば、電源断時にＲＡＭクリアボタンが操作される、ノイズや瞬電による異常な電源断の発生後に電断復帰する）が想定される。例えば、特定数（例えば１０個）の賞球払出動作中に、所定数（例えば６個）の払出完了時にＲＡＭクリア処理が発生した場合、残りの賞球数（例えば４個）の記憶情報はクリアされ、残りの賞球数に対する払出が実行されず払出動作が終了することとなるが、入球状態表示装置Ｊ１０では、特定数分の賞球が加算された値で算出されたベース値が表示される。このように構成することで、ベース値等の入球情報を意図的に調整できないよう構成することができ、入賞口への入球数に基づいて構成な入球情報を生成可能である。

【０７８９】
なお、設定値毎の入球状態情報を入球状態表示装置Ｊ１０にて表示するよう構成してもよく、例えば、第７実施形態において入球状態表示装置Ｊ１０にて「ｂＬ．」「ｂ６．」と表示するよう構成したが、「ｂ」の表示を「設定値」に変更することで、設定毎の入球状態情報（ベース値）を確認できるよう構成してもよい。具体的には、設定１であれば、入球状態表示装置Ｊ１０の左２つの７セグメント表示器に「１Ｌ．」「１６．」と表示され、設定２であれば、入球状態表示装置Ｊ１０の左２つの７セグメント表示器に「２Ｌ．」「２６．」と表示される。また、設定変更ボタンを操作すると、設定値における入球状態情報が切り替えられることで設定毎の入球状態情報を確認できるよう構成することも可能であり、さらに、所定時間毎（例えば、２秒毎）に設定毎の入球状態情報を確認できるよう構成することも可能である。特に、設定値を変更することで相違し得る対象が主遊技図柄に係る当否抽選の当選確率のみである場合、設定値毎のベース値に差が生じないため、いずれの設定値においても常に同一のベース値になるが、設定変更の対象が、補助遊技図柄の当否確率や小当りの当選確率、等に及ぶ場合（一例を後述する）、設定値毎のベース値に差が生じるため、設定値毎の入球状態情報を個別に管理・表示することで、設定値に応じたベース値を確認することが可能となる。

【０７９０】
また、入球状態表示装置Ｊ１０にベース値以外を表示可能に構成してもよく、例えば、前述した役物比率や、連続役物比率を表示可能に構成してもよい。尚、ベース値、役物比率、連続役物比率のうち１種類のみを表示するよう構成してもよいし、複数種類を切り替えて表示するよう構成してもよい。また、ベース値の表示と同様に、役物比率や連続役物比率を入球状態表示装置Ｊ１０に表示するよう構成した場合にも、例えば、左の２桁に現在表示している項目（ベース値、役物比率、連続役物比率）がいずれであるかを識別可能な識別表示を表示するよう構成することが好適である。また、このように構成した場合にも、表示する各項目を設定値毎に表示可能に構成してもよい。

【０７９１】
≪入球状態表示装置に関する変更例≫
次に、本例に係る遊技機に適用可能な入球状態表示装置Ｊ１０の構成の変更例を例示する。

【０７９２】
ここで、設定毎にベース値を算出する場合には、設定毎の遊技球の総発射球数＝総排出球数を計測する必要があり、当該総排出球数の計測結果を記憶するＲＡＭ領域を３バイトとした場合、３バイトの記憶領域にて記憶可能な最大の総排出球数は、「$２５６^{３}－１＝１６７７７２１５$球」となっており、設定毎の総排出球数が１６７７７２１５球となり、当該設定毎の総排出球数がＲＡＭ領域に記憶された場合（３バイトにて記憶可能な上限に達した場合）には、設定毎の総排出球数が上限に達した旨の情報をＲＡＭ内の所定の領域に記憶し、当該所定の領域に設定毎の総排出球数が上限に達した旨の情報が記憶されている場合には、入球状態表示装置Ｊ１０に表示するための計測（ベース値を算出するために必要な計測）を実行しないように構成してもよい。

【０７９３】
また、ＲＡＭ内の或る１バイトに前記総排出球数が上限に達した旨の情報を記憶し得るよう構成し、そのような１バイトの記憶領域を設定毎に有するよう構成してもよい。即ち、設定値として設定１～設定６までの６種類の設定値を有する場合には、前記設定毎の総排出球数が上限に達した旨の情報が記憶されている記憶領域（１バイトの記憶領域）を６種類有するよう構成してもよい。

【０７９４】
尚、入球状態表示装置Ｊ１０における表示態様として、設定１～設定６におけるベース値を５秒毎に切り替えて繰り返し表示するよう構成してもよく（設定６におけるベース値を５秒表示した後は再度設定１におけるベース値を表示する）、そのように構成した場合に、設定変更ボタンを操作すると、設定値の識別表示を所定時間（例えば、２秒）表示し

た後、当該設定値におけるベース値を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合、前記所定時間の経過前に再度設定変更ボタンを操作することにより、次の設定値の識別表示が表示されるよう構成してもよい。具体的には、
（１）設定変更ボタンを操作→設定１の識別表示が２秒間表示される→設定１におけるベース値が５秒間表示される→設定２におけるベース値が５秒間表示される
（２）設定変更ボタンを操作→設定１の識別表示が表示される→１秒後に設定変更ボタンを再度操作→設定２の識別表示が２秒間表示される→設定２におけるベース値が５秒間表示される→設定３におけるベース値が５秒間表示される
のように構成してもよい。

【０７９５】

尚、入球状態表示装置Ｊ１０の表示態様（表示を切り替える時間値や表示する項目の順序等）は適宜変更しても問題ないが、所定のエラー発生時等、エラー解除のために扉ユニットを開放する必要が生じる場合には、扉ユニットを開放していても遊技者からは設定値が確認できないよう構成することが好適である。即ち、設定値に係る識別表示（例えば、設定１に係る識別表示）を入球状態表示装置Ｊ１０に表示する際には、扉ユニットを開放していても視認し難い位置に入球状態表示装置Ｊ１０を設置したり、管理者による所定の操作（所定の操作は遊技者には実行不可能）を実行しない限り設定値に係る識別表示が入球状態表示装置Ｊ１０に表示されないよう構成することが好適である。

【０７９６】

（第８実施形態）

次に、図１４１は、第８実施形態における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例では、設定１、設定２、設定３の順に遊技者に付与される利益率が高くなるよう構成されている。より具体的には、非確率変動遊技時の設定１の当り（大当り）当選確率が、約１／３２０に設定されており、非確率変動遊技時の設定２の当り（大当り）当選確率が、約１／３１８に設定されており、非確率変動遊技時の設定３の当り（大当り）当選確率が、約１／３１７に設定されている。また、確率変動遊技時の設定１の当り（大当り）当選確率が、約１／１６０に設定されており、確率変動遊技時の設定２の当り（大当り）当選確率が、約１／１５９に設定されており、確率変動遊技時の設定３の当り（大当り）当選確率が、約１／１５８に設定されている。よって、確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率の約２倍になっており、その比率が全設定で共通になるよう構成されている。この点は、第１主遊技側、第２主遊技側も同様となっている。

【０７９７】

また、同図に示されるように、非確率変動遊技時の設定１において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定２において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定３において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、「０～２０４」が共通の範囲として含まれている。よって、例えば、「０～２０４」のいずれかを乱数値とする保留が非確率変動遊技時において生起した場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われるよりも前に、当該保留が当り（大当り）となる予定である旨を事前報知した場合（且つ、「０～２０４」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値の場合には、事前報知しないこととすると）、その事前報知（先読み演出）が実行されることなく当該保留が消化され当否抽選が行われる（結果、大当りが発生する）ことの頻度が高まるほど、設定３である可能性が高くなる（設定値の示唆が可能となる）よう構成することもできる（設定１、設定２、設定３の順で、「０～２０４」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値が多くなるためである）。尚、この点については、確率変動遊技時にも同様に適用可能であり、第１主遊技側でも第２主遊技側でも同様に適用可能である。また、ある設定値において当り（小当り）と判定される乱数値範囲は、他の設定値において当り（大当り）と判定される乱数値範囲と重複していないため、設定値がいずれであるかに拘わらず、当り（小当り）と判定される乱数値範囲に属

する乱数値とする保留が生起した場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われるよりも前に、当該保留が当り（小当り）となる予定である旨を事前報知すると、設定値がいずれであっても当り（小当り）の事前報知とできる（先読み演出に係る事前判定処理を共通化できる）。

【０７９８】

他方、先読み演出によって設定値の示唆が行われないよう構成することも可能であり、以下、その一例を示す。下表の先読み判定テーブルは、主制御基板Ｍが有している事前判定用のテーブルである。主制御基板Ｍは、保留が生起すると当該保留に係る乱数値に基づき先読み判定テーブルを参照して先読みコードを導出し、副制御基板Ｓへ送信する。副制御基板Ｓは、予め主制御基板Ｍから送信された設定値に係る情報に基づき、例えば、主制御基板Ｍ側が設定３であれば、先読みコードＡ、Ｂ、Ｃのいずれかの場合に当り（大当り）である旨の事前報知を行い、主制御基板Ｍ側が設定２であれば、先読みコードＡ、Ｂのいずれかの場合のみに当り（大当り）である旨の事前報知を行い、主制御基板Ｍ側が設定１であれば、先読みコードＡの場合のみに当り（大当り）である旨の事前報知を行う。このように構成することで、先読み演出の実行傾向からは主制御基板Ｍ側の設定を推測することが困難となるのである。

【表２】

■先読み判定テーブル

先読みコード	A	B	C	D	E
乱数範囲	0～204	205	206	64874～65534	207～64873・65535

■コード対応表

A	通常時当り
B	設定2以上当り
C	設定3当り
D	小当り
E	はずれ

【０７９９】

（第９実施形態）

上述したように、先読み演出を行うためには、遊技状態（例えば、非確率変動遊技時）と設定値（例えば、設定１）とを踏まえて、保留として保持されている乱数値が、当り（大当り）と判定される乱数値範囲（例えば、「０～２０４」）に属するか否かを事前判定しなければ不正確なものとなり得る。その際、第２実施形態において例示したように、先読み演出の実行可否を副制御基板Ｓ側で決定するよう構成する場合、例えば、図６９のステップ２１６２で示されるように、保留として保持されている乱数値が、当り（大当り）と判定される乱数値範囲に属するか否かを副制御基板Ｓ側で事前判定する必要性があり、その際には副制御基板Ｓ側にて設定値に関する情報が必要となる。ところが、主制御基板Ｍが保持している設定値に関する情報を副制御基板Ｓへ送信してしまうことはセキュリティ上或いは遊技の公正性を担保する上では好ましくない｛副制御基板Ｓ側へ送信する際に設定値に関する情報が傍受され悪用される恐れもあるし、副制御基板Ｓ側にて設定値に関する情報を外部へ明確に報知した（例えば、遊技場運営者がメンテナンスの用途で表示した）ものが遊技行為者に盗み見られる恐れもある｝。そこで、主制御基板Ｍが保持している設定値に関する情報を副制御基板Ｓへ送信せずとも先読み演出を正確に行うための手法を、以下、第９実施形態として詳述する。

【０８００】

まず、第９実施形態においては、新たな保留が生起した際に、当該新たな保留が大当りとなる保留であるか否かによって、先読み演出抽選の実行又は非実行となる確率が相違するように（即ち、先読み演出抽選の際には、当該新たな保留に係る「当否抽選乱数」に関する情報を参照するように）構成されている。

【０８０１】
　この場合、新たな保留に係る当否抽選乱数が同じであっても、設定毎にその当否抽選結果（大当りであるか否か）が異なり得る、という状況が生じ、更には、当否抽選結果が相違する結果、同じ変動態様抽選乱数が取得されたとしても、選択される変動態様（例えば、変動時間）が異なる、という状況が生じ得る。一例として、『「当否抽選乱数」が「２０６」であり、変動態様抽選乱数が「９００」』という保留が生起した場合に、設定値３においては「大当り」となり且つ「変動時間が６０秒」であることが決定され、設定値１においては「ハズレ」となり且つ「変動時間が３０秒」であることが決定される、といった状況が生じ得る。この場合、設定３においては、（当該新たな保留に係る大当り期待度が高いことを報知するために）先読み演出抽選が実行され易いように（先読み演出抽選確率が高くなるように）構成することが望ましい一方で、設定１においては、先読み演出抽選が実行され難いように（先読み演出抽選確率が低くなるように）構成することが望ましい、といった場合がある。しかしながら、副制御基板Ｓ側が現在の設定値に係る情報を有していない（副制御基板Ｓ側が現在の設定値を保持していない）場合、副制御基板Ｓは、当否抽選乱数「２０６」が、「大当り」と判定されるのか「ハズレ」と判定されるのかが判断できない結果、正確な先読み演出が実行困難となる事態が想定される。
【０８０２】
　そこで、設定値を有する第６実施形態のような遊技機においては、先読み演出抽選の実行又は非実行を決定する（抽選する）際に、「当否抽選乱数」に関する情報を参照することなく、「変動態様抽選乱数」及び／又は「図柄抽選乱数」に関する情報のみを参照する構成としてもよい。一例として、新たに生起した保留に係る変動時間が長時間（例えば、６０秒）であることが確定している｛そのような乱数値範囲に属する「変動態様抽選乱数」であった場合であり、例えば、図２６の主遊技テーブル３においては、「１０００～１０２３」の何れかであった場合には、大当りであるか否かに拘わらず長時間（例えば、６０秒）の変動態様が選択される｝場合には、特定確率（例えば、１／３）で当選となる先読み演出抽選を実行する一方で、変動時間が短時間（例えば、１０秒）であることが確定している｛そのような乱数値範囲に属する「変動態様抽選乱数」であった場合であり、例えば、図２６の主遊技テーブル３においては、「０～２」の何れかであった場合には、大当りであるか否かに拘わらず短時間（例えば、１０秒）の変動態様が選択される｝場合には、上記特定確率よりも低い確率である所定確率（例えば、１／５０）で当選となる先読み演出抽選を実行する、等である。このように構成することで、先読み演出として「新たに生起した保留に係る変動時間が長時間となる予定であることを示唆する」ことに関して、先読み演出を正確に行うことは可能となる。
【０８０３】
　同様に、「図柄抽選乱数」のみを参照して先読み演出抽選を実行する場合、「新たな保留が生起した際に、図柄抽選乱数のみに基づき先読み演出抽選を行い、当該新たに生起した保留に係る停止図柄がいずれであるかを示唆する演出」（当該新たな保留が仮に大当りであった場合の図柄種別（確率変動大当り図柄であるか否か）を示唆する演出）、と読み替えることもできる。
【０８０４】
　次に、主制御基板Ｍが保持している設定値に関する情報を副制御基板Ｓへ送信せずとも先読み演出を正確に行うための別の手法（主制御側で設定値に応じて当否判定を行う手法）について詳述する。
【０８０５】
　次に、図１４２は、第９実施形態における、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。本実施形態である図２３との相違点は、ステップ１３１６‐１（第９）にて、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、先読み用判定処理を行うことである。
【０８０６】
　次に、図１４３は、第９実施形態における、先読み用判定処理のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ１３１６‐１－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは

、現在の設定値が３（＝設定３）であるか否かを判定する。ステップ１３１６‐１－２でＹｅｓの場合、ステップ１３１６‐１－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定３における当否判定テーブル（当該当否判定テーブルは、当否抽選テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照し、取得した第２主遊技内容決定乱数が当り（大当り）であるか否かを判定する。ステップ１３１６‐１－３でＹｅｓの場合、ステップ１３１６‐１－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応する当り時の判定用限定頻度テーブル（当該判定用限定テーブルは、限定頻度テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照して、変動態様を判定する。他方、ステップ１３１６‐１－３でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応するはずれ時の限定頻度テーブルを参照して、変動態様を判定する。次に、ステップ１３１６‐１－２でＮｏの場合、ステップ１３１６‐１－６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の設定値が２（＝設定２）であるか否かを判定する。ステップ１３１６‐１－６でＹｅｓの場合、ステップ１３１６‐１－７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定２における当否判定テーブル（当該判定テーブルは、当否抽選テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照し、取得した第２主遊技内容決定乱数が当り（大当り）であるか否かを判定する。ステップ１３１６‐１－７でＹｅｓの場合、ステップ１３１６‐１－８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応する当り時の判定用限定頻度テーブル（当該判定用限定テーブルは、限定頻度テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照して、変動態様を判定する。他方、ステップ１３１６‐１－７でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応するハズレ時の限定頻度テーブルを参照して、変動態様を判定する。次に、ステップ１３１６‐１－６でＮｏの場合、ステップ１３１６‐１－１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の設定値が１（＝設定１）であるか否かを判定する。ステップ１３１６‐１－１０でＹｅｓの場合、ステップ１３１６‐１－１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定１における当否判定テーブル（当該判定テーブルは、当否抽選テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照し、取得した第２主遊技内容決定乱数が当り（大当り）であるか否かを判定する。ステップ１３１６‐１－１１でＹｅｓの場合、ステップ１３１６‐１－１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応する当り時の判定用限定頻度テーブル（当該判定用限定テーブルは、限定頻度テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている）を参照して、変動態様を判定する。他方、ステップ１３１６‐１－１１でＮｏの場合、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタ値、保留情報（当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数）に基づき、対応するハズレ時の限定頻度テーブルを参照して、変動態様を判定する。ステップ１３１６‐１－４、ステップ１３１６‐１－５、ステップ１３１６‐１－８、ステップ１３１６‐１－９、ステップ１３１６‐１－１２、ステップ１３１６‐１－１３の処理が終了すると、ステップ１３１６‐１－１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当否判定結果及び変動態様の判定結果に基づいて、先読み用当否コマンド及び先読み用変動態様コマンドをセットし、次の処理（ステップ１３１８）の処理に移行する。なお、ステップ１３１６‐１‐１０でＮｏの場合も次の処理（ステップ１３１８）の処理に移行する。

【０８０７】

このように、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、乱数値（例えば、主遊技用乱数値、変動態様乱数値）を取得した際に、設定値に応じた当否判定を行ったうえで、変動態様判定を行い、当否判定結果（先読み用当否コマンド）及び変動態様結果（先読み用変動態様コマン

ド）を副制御基板ＳのＣＰＵＳＣに送信することで、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御側の設定値による影響を受けることなく、当否結果と変動態様に応じた先読み演出の実行判定を行うことが可能となる。

【０８０８】

なお、本例では、取得した乱数値を保留する前に先読み用判定処理を行う（つまり、取得したレジスタにおいて取得している乱数値を直接判定する）よう構成したが、これに限られず、取得した乱数値をＲＡＭに一度記憶した後、記憶した乱数値を読み出して先読み判定処理を行うよう構成することも可能である。

【０８０９】

次に、図１４４は、第９実施形態における、先読み演出実行判定処理のフローチャートである。図６９（第２）との相違点は、ステップ２１５５（第９）、ステップ２１５８（第９）である。ステップ２１５４でＹｅｓの場合、ステップ２１５５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが、保留内に当り保留がないか否か判定しＹｅｓの場合、ステップ２１５６の処理に移行する。他方、ステップ２１５５でＮｏの場合、次の処理（ステップ２１４２の処理）に移行する。ステップ２１５８（第９）では、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣから送信された先読み用変動態様コマンドに基づいて、変動時間を事前判定する。なお、ステップ２１６２では、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣから送信された先読み用当否コマンドに基づいて、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。

【０８１０】

また、主制御基板Ｍにて保留として保持されている乱数値に関する情報は、副制御基板Ｓへ送信可能であり｛例えば、図２３のステップ１３１０のタイミングで、前述した第１主遊技内容決定乱数（当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターンを決定するための変動態様抽選乱数の３つの乱数）を送信可能であり｝、当該保留の消化時において当り（大当り）と判定されたか否かは、主制御基板Ｍから特別遊技の発生有無に関する情報を副制御基板Ｓへ送信する（例えば、図２５のステップ１４１４にて、主遊技図柄に関する当否抽選結果を送信する、或いは、大当りであった場合には図２８のステップ１６０８で特別遊技開始表示指示コマンドが送信される）ことで副制御基板Ｓ側にて把握可能である。このような前提構成に着目すると、副制御基板Ｓ側にて設定値に関する情報を保持せずとも先読み演出を正確に行うための別の手法を挙げることができる。

【０８１１】

より具体的には、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Ｍにて或る保留として保持されている乱数値に関する情報が「２０４」として副制御基板Ｓへ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板Ｍから特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板Ｓへ送信された場合、その特別遊技の実行後であって非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Ｍにて別の保留として保持されている乱数値に関する情報が「２０４」として副制御基板Ｓへ送信された際には、副制御基板Ｓ側は、当該別の保留が消化されるよりも前に、特別遊技が発生予定であることを推測できるため、この推測に基づき副制御基板Ｓは、当該別の保留が消化されるよりも前に当り（大当り）に関する先読み演出（事前報知）が実行可能となる。

【０８１２】

即ち、副制御基板Ｓ側において、保留として保持されている乱数値に関する情報と、その保留が消化された際に発生した事象とを遊技履歴として蓄積していく（副制御基板Ｓ側が学習していく）ことで、当該遊技履歴に基づく先読み演出は、当り（大当り）に関する事前報知として正確なものとなり得る。

【０８１３】

但し、このように、保留として保持されている乱数値に関する情報と、その保留が消化された際に発生した事象とを遊技履歴として蓄積していく（副制御基板Ｓ側が学習していく）ことで、当該遊技履歴に基づく先読み演出の精度を向上させる手法は、主制御基板Ｍ

側の設定が或る設定値にて維持（固定）されていることが前提条件として必要であるため、主制御基板Ｍ側の設定値が変更されたことが副制御基板Ｓ側で推測・把握された場合（例えば、電源断があった場合、主制御基板Ｍ側から設定値が変更された旨のコマンドが送信された場合）には、それまでに蓄積された情報はクリアして再蓄積していくことが望ましい。

【０８１４】

加えて、主制御基板Ｍが有する第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）が図１４１に示されるような乱数値範囲で設定されていた場合、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Ｍにて或る保留として保持されている乱数値に関する情報が「２０６」として副制御基板Ｓへ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板Ｍから特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板Ｓへ送信された場合、｛乱数値「２０６」が当り（大当り）と判定されるのは設定３のみであるが故｝、主制御基板Ｍが保持している設定値に関する情報を副制御基板Ｓへ送信せずとも（換言すれば、副制御基板Ｓ側にて設定値に関する情報を保持せずとも）、副制御基板Ｓ側は主制御基板Ｍ側が設定３であることを把握可能となる（その場合、副制御基板Ｓ側は、乱数値「２０６」が当り（大当り）と判定されること＝設定３であることの対応関係は予め保持しておく必要性がある）。

【０８１５】

更には、主制御基板Ｍが有する第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）が図１４５に示されるような乱数値範囲で設定されており、副制御基板Ｓ側でも同様のテーブルを有していた場合、即ち、ある設定値において当り（大当り）と判定される乱数値範囲が、他の設定値において当り（大当り）と判定される乱数値範囲と重複しない場合（本例では、非確率変動遊技状態且つ設定１：０～２０４、非確率変動遊技状態且つ設定２：２０５～４１０、非確率変動遊技状態且つ設定３：４１１～６１７）、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Ｍにて或る保留として保持されている乱数値に関する情報が「４１１～６１７」の何れかとして副制御基板Ｓへ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板Ｍから特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板Ｓへ送信された場合、主制御基板Ｍが保持している設定値に関する情報を副制御基板Ｓへ送信せずとも（換言すれば、副制御基板Ｓ側にて設定値に関する情報を保持せずとも）、副制御基板Ｓ側は主制御基板Ｍ側が設定３であることを把握可能となる。よって、このように構成した場合には、副制御基板Ｓ側は主制御基板Ｍ側の設定値が何れであるかを迅速に把握可能となる。

【０８１６】

尚、同様に、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Ｍにて或る保留として保持されている乱数値に関する情報が「０～２０４」の何れかとして副制御基板Ｓへ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板Ｍから特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板Ｓへ送信されなかった場合（「ハズレ」であった場合）、副制御基板Ｓ側は主制御基板Ｍ側が設定２又は３であることを把握可能となるので、このような観点からも副制御基板Ｓ側は主制御基板Ｍ側の設定値が何れであるか（何れである可能性があるか）を迅速に把握可能となるといえる。

【０８１７】

以上、説明した各実施例（特に、設定値を複数有する実施形態）においては、主制御基板Ｍが設定値情報を把握し、把握された設定値情報に基づいて主遊技図柄の当否抽選テーブルを選択する等の処理をおこなっていたが、副制御基板Ｓのみならず、主制御基板Ｍの制御プログラムにおいても設定情報を把握できないように構成することで、不正等に対する強化を図ることが期待できる。そこで、変更例として、主制御基板Ｍ（ＣＰＵ）の制御プログラムと独立して設定に応じた当選値等のパラメータを設定可能な形態を例示する。

【０８１８】

具体的には、本変更例においては、設定値（本変更例においては設定１～３の３段階）に応じた当選確率テーブルを通常の記憶領域と別の領域である当選値データ記憶装置Ｑ２

０に設け、当選値データ記憶装置Ｑ２０に記憶された当選値等のデータのうち、設定変更手段Ｑ１０により設定された設定値に応じた当選値等のデータを主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが読み出すことができるように構成されている。図１４６の本変更例におけるハードウエアの概略ブロック図を用いて詳述すると、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣと当選値データ記憶装置Ｑ２０との間が８ビットのデータバスで接続されるとともに、当選値データ記憶装置（ＲＯＭ）Ｑ２０の下位アドレス（例えば、下位２ビットである「Ａ０・Ａ１」アドレス信号線）及び読取要求信号（例えばリード信号）を送信可能に電気的に接続されている。また、当選値データ記憶装置（ＲＯＭ）Ｑ２０の上位アドレス（例えば「Ａ１４・Ａ１５」のアドレス）に対応した端子が設定変更手段Ｑ１０と接続されており、設定変更手段Ｑ１０から出力される設定値に対応した信号が当選値データ記憶装置Ｑ２０の上位アドレス（例えば「Ａ１４・Ａ１５」のアドレス）の指定データとなるようになっている。

【０８１９】

次に、当該概略ブロック図における設定変更手段Ｑ１０の構成について詳述する。本変更例における設定変更手段Ｑ１０は、ロータリースイッチに近似した設定キースイッチと、設定キースイッチにより操作した１～３の設定値を報知する３つの設定値表示ＬＥＤとを備えている。本変更例における設定キースイッチは、設定キーを挿入してから右方向に２段階回転するように構成され、且つ、１段階目～２段階目の間は１段階目の位置に付勢されている。このような設定キースイッチに、設定キーを挿入し、右方向に１段階回転させると現在選択されている設定値に対応した設定値表示ＬＥＤが点灯するように構成され、この状態から２段階目の回転可能な位置まで右方向に回転させると１回毎に設定値が１ずつインクリメントするように構成されている。なお、設定値の最大値である３が設定されている状態で更に１回、回転させると設定値が最小値である１に戻るように構成されている。そして、設定キースイッチにより設定された設定値は設定変更手段Ｑ１０により保持され、２ビットの信号（設定１であれば「０１」、設定２であれば「１０」、設定３であれば「１１」）として出力され、出力されたデータは、前述の通り当選値データ記憶装置（ＲＯＭ）Ｑ２０の上位ビット端子に入力されるように電気的に接続されている。

【０８２０】

次に、当該概略ブロック図における当選値データ記憶装置（ＲＯＭ）Ｑ２０の構成について詳述する。本変更例における当選値データ記憶装置（ＲＯＭ）Ｑ２０は、００００ｈ～ＦＦＦＦｈまでの１６ビットのアドレスに対応した８ビットのデータ格納領域を備えた記憶装置を例示しており、図１４６のテーブルに示すように上位アドレス「０１」「１０」「１１」（即ち、「４０ｈ」「８０ｈ」「Ｃ０ｈ」）に対応させて設定値毎の当り値が非確率変動遊技状態（低確率）・確率変動遊技状態（高確率）毎に記憶されている。また、当選値データ記憶装置（ＲＯＭ）Ｑ２０のリード端子（読出を要求する端子）及び、下位２ビットのアドレス並びに、データバスは主制御基板ＭのＣＰＵＭＣと接続されている。なお、概要ブロック図では図示を省略しているが、「Ａ３」～「Ａ１３」までのアドレスバスについてはＧＮＤと接続されており、図１４６のテーブルに示すアドレスに対応した記憶領域以外へのアクセスが不可能となっている。

【０８２１】

（作用）

次に、本変更例においての各設定値に対応する当選値の読み込みの流れについて、設定変更手段Ｑ１０により設定値「１」が設定され、遊技状態が通常遊技状態（非確率変動遊技状態）である場合を例示して説明する。主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当選値を参照すべき所定の処理を実行する際（例えば、当否抽選を行う際）に、通常遊技状態（非確率変動遊技状態）に対応したアドレスのうち、当選値の下位の値に該当するデータアドレス（００ｈ）を指定して当該指定アドレスのデータをリードする。すると、当選値データ記憶装置（ＲＯＭ）Ｑ２０の上位アドレスは、設定変更手段Ｑ１０からの出力データにより設定値「１」に対応した「４０００ｈ」に固定されているため、「４０００ｈ」のデータである「１１００１１００」がデータバスから出力される。そして、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、データバスに出力された「１１００１１００」の値を一旦レジスタ等に取り込み

、続けて、通常遊技状態（非確率変動遊技状態）に対応したアドレスのうち、当選値の上位の値に該当するデータ（０１ｈ）を指定して当該指定アドレスのデータをリードする。すると、当選値データ記憶装置（ＲＯＭ）Ｑ２０の上位アドレスは設定変更手段Ｑ１０からの出力データにより設定値「１」に対応した「４０００ｈ」に固定されているため、「４００１ｈ」のデータである「００００００００」がデータバスから出力される。そして、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、データバスに出力された「００００００００」の値を一旦レジスタ等に取り込み、先に取り込んだ下位アドレスのデータ「１１００１１００」と合わせて１６ビットの値である「０００００００１１００１１００（１０進数で２０５）」を得る。そして、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当否判定用の乱数値「Ｎ」と、前述のように取得した当選値とを比較し、乱数値が「Ｎ」が当選値以下（Ｎ≦当選値）かを判定し、当選値以下であれば当りと判定する。

【０８２２】

以上のように構成することにより、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、そもそも設定値が何れであるかを把握していないものの、設定値に応じた抽選を実現することができ、不正対策に適した遊技機を提供することができる。

【０８２３】

なお、本変更例においては、通常のプログラムを記憶した記憶装置（ＲＯＭ）と別の記憶装置（ＲＯＭ）を用いたが、共通の記憶装置（ＲＯＭ）を用いて一部のエリアを当選値データ記憶領域に割当て、該当する領域について、上述のように読み込み対象のアドレスを外部から操作するように構成することも可能である。また、本変更例ではハードウエアにより設定値に対応した記憶領域をリードするように構成したが、ソフトウエアにより一定の制限を行って不正防止を担保することも可能である。

【０８２４】

具体的には、各実施例における主制御基板Ｍにおけるメインルーチンに移行する前の処理（電源投入後の初期化処理）において、設定変更手段Ｑ１０からの出力情報（設定値）を読み取り、読み取った出力情報に応じた当選値の格納領域を特定させる（当否抽選時にリードすべき記憶領域を特定させる）。そして、初期化処理以外、即ち、初期化処理完了後に移行するメインルーチン処理や割り込み処理においては、設定変更手段Ｑ１０からの出力情報（設定値）を読み込む処理を設けることなく、特定された格納領域の当選値を使用するように構成する。このように構成することにより、電源投入後等の特定の時期以外（初期化処理以外）においては設定値情報を読み取ることができないプログラムを構成することができ、不正防止に寄与することが期待できる。

【０８２５】

以上のように、各実施形態においては、ハードウエア及びソフトウエアにより所定条件下（所定の制限のもと）で設定値に応じた当選値テーブルの格納エリアを指定することにより、設定値に応じた確率で抽選等を行いつつ、主制御基板Ｍでの通常の処理ルーチンにおいて設定値情報を確認できないように構成されているため、主制御基板Ｍのみならず副制御基板Ｓにおいても設定値情報を認識することができず、設定値情報を盗み取るような不正を効果的に抑止することが期待できる。

【０８２６】

前述した先読み用判定処理において、設定されている設定値を参照して先読み演出の実行有無を判定し得るよう構成したが、これには限定されず、設定値を参照せずに先読み演出を実行するよう構成してもよい。具体的には、前述した先読み判定テーブルにおける先読みコードＡ（設定値に関わらず大当りとなる乱数範囲）と先読みコードＤ（設定値に関わらず小当りとなる乱数範囲）、先読みコードＥ（設定値に関わらずはずれとなる乱数範囲）に決定された場合には、先読み抽選を実行し得る一方、先読みコードＢ及びＣ（設定値によって大当りとなる場合とはずれとなる場合がある乱数）に決定された場合には、先読み抽選を実行しないよう構成してもよい。

【０８２７】

以上のように構成することで、設定値に関わらず共通の処理を用いて副制御基板が先読

み演出を実行可能に構成することができる。

【０８２８】

尚、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に設定値に関する情報を送信し得るよう構成することによって、副制御基板Ｓ側が現在設定されている設定値を把握可能に構成してもよく、そのように構成した場合には、特定の予告演出を実行可能に構成し、設定値によって当該特定の予告演出の発生確率が相違するよう構成してもよいし、特定の設定値（例えば、設定６）の場合にのみ特定の予告演出が実行され得るよう構成してもよい。また、設定値毎に所定の演出に対する選択上限回数（例えば、ＲＡＭクリアによって選択上限回数はリセットされる）を設けて、設定１～設定５では選択上限回数が特定回数未満となっており、設定６では選択上限回数が特定回数以上となるよう構成することで、所定の演出が特定回数以実行された場合に設定値が設定６であることを遊技者が認識できるよう構成してもよい。そのように構成することによって、遊技者は前記特定の演出の実行有無又は実行頻度に注目することによって、現在設定されている設定値を推測しながら遊技を実行していくことができ、興趣性の高い遊技機を提供することができる。

【０８２９】

（第１０実施形態）

はじめに、図１４７は、第１０実施形態における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。本実施形態である図６との相違点は、図１４７では、遊技機の電源投入後に行われるステップ９９９（第１０）の初期設定処理を図示した点である。尚、第１０実施形態においては、設定値を複数有しており、設定値が相違することにより、当否抽選に用いる乱数値の分母が相違し得るよう構成している（詳細は後述する）。

【０８３０】

次に、図１４８は、第１０実施形態における、主制御基板側での初期設定処理のフローチャートである。まず、ステップ９９９‐１で、主制御基板Ｍは、各ポート・レジスタ設定処理を実行する。次に、ステップ９９９‐２で、主制御基板Ｍは、設定キー（設定キースイッチ）の操作がなかったか否かを判定する。ステップ９９９‐２でＹｅｓの場合、ステップ９９９‐４の処理に移行する。他方、ステップ９９９‐２でＮｏの場合、ステップ９９９‐３で主制御基板Ｍは、設定変更処理（設定変更処理は、図１２５の通りである）を実行し、ステップ９９９‐３‐１で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリアを実行した後、ステップ９９９‐４の処理に移行する。次に、ステップ９９９‐４で、主制御基板Ｍは、設定値情報をリードする。次に、ステップ９９９‐５で、主制御基板Ｍは、設定値が１であるか否かを判定する。ステップ９９９‐５でＹｅｓの場合、ステップ９９９‐６で、主制御基板Ｍは、設定１に対応したデータアドレスをリードし、ステップ９９９‐７で、主制御基板Ｍは、リードしたデータ値（６５５３５）を乱数上限値（当選抽選乱数の上限値）にセットし、次の処理（ステップ１００２の処理）に移行する。他方、ステップ９９９‐５でＮｏの場合、ステップ９９９‐８で、主制御基板Ｍは、設定値が２であるか否かを判定する。ステップ９９９‐８でＹｅｓの場合、ステップ９９９‐９で、主制御基板Ｍは、設定２に対応したデータアドレスをリードし、ステップ９９９‐１０で、主制御基板Ｍは、リードしたデータ値（６５５０１）を乱数上限値（当選抽選乱数の上限値）にセットし、次の処理（ステップ１００２の処理）に移行する。ステップ９９９‐８でＮｏの場合、ステップ９９９‐１１で、主制御基板Ｍは、設定３に対応したデータアドレスをリードし、ステップ９９９‐１２で、主制御基板Ｍは、リードしたデータ値（６５３０１）を乱数上限値（当選抽選乱数の上限値）にセットし、次の処理（ステップ１００２の処理）に移行する。

【０８３１】

次に、図１４９は、初期設定処理で設定される当選抽選乱数の乱数上限値を示すテーブルである。まず、非確率変動遊技時について説明する。設定１では、非確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値が６５５３５となっている。乱数値は、乱数値０～２０４（置数２０５）が大当り、乱数値２０５～６５５３５がハズレに設定されている。次に、設定２では、非確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値が６５５０１と

なっている。乱数値は、乱数値０～２０４（置数２０５）が大当り、乱数値２０５～６５５０１がハズレに設定されている。次に、設定３では、非確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値が６５３０１となっている。乱数値は、乱数値０～２０４（置数２０５）が大当り、乱数値２０５～６５３０１がハズレに設定されている。

【０８３２】

次に、確率変動遊技状態時について説明する。設定１では、確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値は、非確率変動遊技時の設定１と同様に６５５３５となっている。乱数値は、乱数値０～４０９（置数４１０）が大当り、乱数値４１０～６５５３５がハズレに設定されている。次に、設定２では、確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値は、非確率変動遊技時の設定２と同様に６５５０１となっている。乱数値は、乱数値０～４０９（置数４１０）が大当り、乱数値４１０～６５５０１がハズレに設定されている。次に設定３では、確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値は、非確率変動遊技状態時の設定３と同様に６５３０１となっている。乱数値は、乱数値０～４０９（置数４１０）が大当り、乱数値４１０～６５３０１がハズレに設定されている。

【０８３３】

このように構成することにより、設定値を変更することによる当選確率の違いは、同一遊技状態下（例えば、非確率変動遊技時、確率変動時）においては、乱数上限値の違いにより生じることとなる。このため、当選確率を設定毎に変更しつつ、当否抽選用の判定テーブルを共通にすることができ、先読み処理や当否抽選において設定値毎に個別の処理を実行する必要を低減することができる。

【０８３４】

なお、本実施例においては、初期設定処理（ステップ９９９）において、設定スイッチの操作状況を判断した後にＲＡＭの情報を確認する処理（ステップ１００７）、必要に応じてＲＡＭクリア（初期化）する処理（ステップ１００４）を行っているが、各ポート・レジスタ設定処理（ステップ９９９－１）において、ＲＡＭチェック処理（ステップ１００８）を行ってもよい。この場合、例えばＲＡＭチェック処理（ステップ１００８）において、ＲＡＭのチェックサムデータを用いてＲＡＭに電断時のデータが正常に記憶されていないと判断された場合には、設定値の記憶情報が正常か否か（６段階設定であれば、１～６であるか否か）に関わらず（判断することなく）、必要な記憶領域をクリアした後に、デフォルトの設定値（例えば設定１）を設定し、その後に、各ポートの設定処理等を行うこととなる。なお、プログラム処理の開始に先立って実行すべきＣＰＵの内蔵レジスタの設定処理については、ＲＡＭチェック処理の前に行われる。また、その後のＲＡＭクリアボタンの操作状況判定（ステップ１００２）において、未操作と判断された後のＲＡＭの情報を確認処理（ステップ１００７）、並びに、必要に応じたＲＡＭクリア（初期化）処理（ステップ１００４）については重複した処理になるため、省略される。

【０８３５】

以上のように、設定値の変更前にＲＡＭチェックを行うことにより、ＲＡＭのデータが異常であるにもかかわらず、設定値データ自体が正常であった場合であっても、異常であると判断してデフォルトの設定値をセットすることができ、想定外の設定に基づく遊技機の動作を制限することができる。なお、デフォルトの設定値が設定されたことを示唆できるように、電源立ち上げ時に、通常と異なる電源立ち上げの報知（例えば、枠ランプの点灯パターンを変化させたり、報知時間を異ならせる等）を実行することも好適である。

【０８３６】

また、上記設定値の記憶情報が正常か否かの判定は、以下のタイミングで実行してもよい。また、以下の複数のタイミングで実行してもよいし、１つのタイミングのみで実行してもよく、即ち、設定値の記憶情報が正常か否かの判定の実行タイミングをどのように組み合わせてもよい。

（１）電源投入直後

（２）主遊技図柄の変動開始前

（３）主遊技図柄の変動終了後

（４）大当り図柄の停止時から大当りが開始するまでの期間
（５）大当りの終了後
（６）当否抽選の実行直前
（７）小当り図柄の停止時から小当りが開始するまでの期間
（８）小当りの終了後
（９）遊技状態が移行した直後
（１０）保留が生起した直後
尚、上記（１）のタイミングで設定値の記憶情報が正常か否かの判定を実行しないように構成した場合にも、前述したＲＡＭチェック処理を実行しているため設定値の記憶情報のみを確認しなくともよく、使用する容量を削減できることとなる。

【０８３７】
（第１１実施形態）
次に、第８実施形態における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の変更例を説明する。本変更例においては、高確率状態（確率変動遊技状態）における当選確率をベースとして２段階抽選を実施する点で第８実施形態と大きく異なる。以下では、図面を参照しつつ、本変更例について説明する。

【０８３８】
図１５０は、本変更例に係る乱数取得処理のフローチャート、図１５０（ａ）は、本抽選処理における第１抽選処理用に設けられた判定テーブル、図１５０（ｂ）は、本抽選処理における第２抽選処理用に設けられた判定テーブルである。なお、図１５０（ａ）においては設定値毎に抽選用の判定値が設定されているが、図１５０（ｂ）においては全設定値共通の抽選用の判定値を設けている点に特徴がある。

【０８３９】
まず、図１５０を用いて、本変更例に係る乱数取得処理のフローチャートを説明する。本変形例においても本実施形態の図７におけるフローチャートと同様の流れで処理が進むため、主要な相違点である、本実施形態の図７におけるステップ１３００のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のうち、第１主遊技始動口に関するフローチャート部分を説明する。

【０８４０】
本変形例においては、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０の第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓから第１主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３０２でＹｅｓの場合、ステップ１３０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した旨に関するコマンドである第１主遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１３０４の処理に移行する。次に、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技（特に第１主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）内であるか否かを判定する。ステップ１３０４でＹｅｓの場合、ステップ１３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技内容決定乱数として、第１当否抽選乱数、第２当否抽選乱数、図柄抽選乱数、及び変動態様抽選を取得する。すなわち、本変形例においては、第１主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数は、第１当否抽選乱数及び第２当否抽選乱数の２つの乱数を取得する。なお、本実施形態と同様にこれら４つの乱数（特に第１当否決定乱数及び第２当否決定乱数）は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に順次取得するようになっている。

【０８４１】
次に、ステップ１３０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数に基づいて先読み演出を実行するために取得した各乱数に応じた先読み処理を行う。具体的には、取得した第１当否抽選乱数、第２当否抽選乱数の夫々を別個の比較手段により比較することで、夫々の当否抽選乱数が当たりとなり得る値であるかを判定し、その結果に基づく情

報を後述するステップ１３１０でコマンドとしてセット可能なように、また、図柄抽選乱数、及び変動態様抽選について、どのような図柄が選択されるか、或いはどのような変動態様が選択されるかを判定し、予測できる情報をステップ１３１０でコマンドとしてセット可能なように夫々処理している。

【０８４２】

次に、ステップ１３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数を主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。なお、図１５０においては、第１主遊技始動口に関する処理ルーチンと同様であるため、第２主遊技始動口に関する処理ルーチンの説明を省略している点を付言しておく。

【０８４３】

次に、変動開始条件が成立した際の処理について、図１５０のテーブルを参照しつつ説明する。ここで、全体の処理の流れについてはステップ１４１０－１に関する点を除き、本実施形態（図２５参照）におけるステップ１４０３～ステップ１５００と同様であるため説明を省略する。

【０８４４】

本変更例においても、本実施形態と同様にステップ１４０３で、変動開始条件が充足すると、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数を読み出すと共に、当該ＲＡＭ領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする（保留消化処理）。

【０８４５】

その後、ステップ１４１０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、まず、図１５０に示す第１当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第１当否抽選乱数が当りとなるか否かを判定する。次に、現在の遊技状態が通常遊技状態（低確率状態）か、高確率遊技状態かを確認し、高確率状態である場合には、第２当否抽選乱数を判定することなく当りであると判定する。一方、現在の遊技状態が手通常遊技状態（低確率状態）である場合で、且つ、第１当否抽選乱数が当りとなっている場合には、更に、図１５０に示す第２当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第２当否抽選乱数が当りとなっているか否かを判定する。

【０８４６】

ここで、本変更例においては、第１当否抽選乱数のテーブルは、設定１では２０５０／６５５３６（１／３１．９６９）、設定２では２１００／６５５３６（１／３１．２０８）、設定３では２１５０／６５５３６（１／３０．４８２）となっており、第１当否抽選乱数のテーブルは、全設定共通で１／２．５となっている。つまり、本変形例において、通常遊技状態（非確率変動遊技状態）における当り（大当り）確率は、設定１で１／７９．９２、設定２で１／７８．０２、設定３で１／７６．２０となり、高確率遊技状態（確率変動遊技状態）における当り（大当り）確率は、設定１で１／３１．９６９、設定２で１／３１．２０８、設定３で１／３０．４８２となる。したがって、本変形例においては、通常遊技状態と高確率遊技状態との確率変更比率は、全設定値において、共通の２．５倍となる。尚、同一の設定値における、非確率変動遊技状態における大当り確率と確率変動遊技状態における大当り確率との大当り確率の倍率を設定変更比率と称している。

【０８４７】

以上のように、本変更例のように２つの当否抽選乱数を採用することにより、所定範囲の乱数値を用いて当否の決定を行う前提で通常時（非確率変動遊技状態時）の当り確率を細かく設定した場合であっても、高確率時（確率変動遊技状態時）との当選比率を各設定で完全に同一とすることができるという効果を得ることができる。

【０８４８】

なお、本変更例においては、現在の遊技状態が高確率遊技状態である場合には、第２当

否抽選乱数を判定することなく第１主遊技で「当り」となる旨の決定を行っているが、高確率遊技状態であっても第２当否抽選乱数を１／１とし、第２当否抽選が必ず「当り」となるように設定した上で、第２当否抽選を実行することも可能である。このように構成することで、遊技状態によって置数が異なる条件のもとで双方の抽選処理を共通して実行することになるため、遊技状態に関わらず、処理速度の均一化を図ることができる。

【０８４９】

（第１１実施形態からの変形例）

また、第１１実施形態においては、高確率状態（確率変動遊技状態）における当選確率をベースとして２段階抽選を実施していたが、２段階目の抽選（第２当否抽選乱数の判定処理）については、本実施形態のように遊技状態毎に１つずつの判定テーブル（１の低確率用の当否抽選テーブルと１の高確率用の当否抽選テーブル）を備えておき、１段目の抽選（第１当否抽選乱数の判定処理）について、設定値毎に異なる判定テーブルを用いて抽選を行うことも可能である。

【０８５０】

具体的には、第１１実施形態における、主遊技内容決定乱数の取得処理にて、当否を決定するための当否抽選乱数のうち第１当否抽選乱数を図１５１のように設定値毎に異なる抽選確率テーブルとの比較用の乱数とし、第２当否抽選乱数は図１５１のように遊技状態別に設けられ、各設定値共通の抽選確率テーブル（非確率変動遊技状態用と確率変動遊技状態用の１つずつ）との比較用の乱数としてそれぞれ取得する。なお、取得した乱数に関する先読み判定等については、第１１実施形態と同様である。

【０８５１】

次に、変動開始条件が成立した際の処理｛第１１実施形態（必要であれば本実施形態も参照）におけるステップ１４０３で、変動開始条件が充足した後の処理｝について説明する。ステップ１４０５及びステップ１４０６で、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数を読み出すと共に、当該ＲＡＭ領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする（保留消化処理）。

【０８５２】

その後、ステップ１４１０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、まず、図１５１に示す設定値に応じた第１当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第１当否抽選乱数が当りであるか否かを判定する。次に、現在の遊技状態が通常遊技状態（非確率変動遊技状態）か、高確率遊技状態かを確認し、高確率状態である場合には、高確率状態用の第２当否抽選乱数判定テーブルを用いて第２当否抽選乱数を判定し、通常遊技状態（低確率状態）である場合には低確率状態用の第２当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第２当否抽選乱数が当りとなっているか否かを判定する。そしていずれの乱数も当りである場合に、今回の図柄変動で大当たりが発生するようにフラグ等の設定を行う。なお、一方の当否抽選で外れとなった場合には第１１実施例と同様に、他方の処理を省略することも可能である。

【０８５３】

ここで、本変更例においては、第１当否抽選乱数のテーブルは、設定１では９８／１００、設定２では９９／１００、設定３では１００／１００となっており、第２当否抽選乱数の当否抽選乱数判定テーブルのうち、低確率状態用のテーブルは全設定共通で２１０／６５５３６（１／３１８．４）、高確率状態用のテーブルは全設定共通で１００１／６５５３６（１／６５．５）、となっている。つまり、本変形例において、通常遊技状態（非確率変動遊技状態）における当り（大当り）確率は、設定１では１／３１８．４、設定２で１／３１５．２、設定３で１／３１２．０となり、高確率遊技状態における当り（大当り）確率は、設定１で１／６６．８、設定２で１／６６．１、設定３で１／６５．５となる。したがって、本変形例においては、通常遊技状態（低確率状態）と高確率遊技状態との確率変更比率は、全設定値において、共通の１００１／２１０倍（４．７６６・・・倍）となる。すなわち、本実施例においては、通常遊技状態（低確率状態）と高確率状態との当選確率の比率は低確率用の第２当否抽選乱数判定テーブルと高確率用の第２当否抽選

乱数判定テーブルの比となる。このため、その比率を一様に設定することが極めて容易であり、特に本実施例のように、高確率時の当否抽選テーブルの当り乱数の個数を素（本実施例においては、１００１個）とした場合でも、設定毎の確率比率を同一とすることができる。（この点は、第１１実施形態と同様である）。

【０８５４】

なお、本変更例においては、最終的に大当りとなるか否かは第２当否抽選乱数のパラメータに大きく依存するため、本パラメータに関する情報のみに基づいて先読み演出の実行を判定することも好適である。詳述すると、本実施例における実当選確率（最終的に大当りとなる確率）は、第１当否抽選乱数の当選確率と、第２当否抽選乱数の当選確率との合算により算出されるものの、第１当否抽選乱数の当選確率が非常に高く（設定１でも９８／１００）設定されているため、第２当否抽選乱数の当否結果に大きく依存することになる。したがって、大当りの期待度を示すための情報を生成する先読み判定処理においては、第２当否抽選乱数のパラメータが重要となる。

【０８５５】

このようなことから、実際の先読み演出の実行判定（例えば本実施形態における副制御基板の先読み処理等）では、その演出の実行可否や内容決定のプロセスにおいて、第２当否抽選乱数の当否結果に基づいて生成される情報の依存度を高く設定することが好ましい。（無論、本変更例のように第１当否抽選乱数の当選確率が極めて高い場合には、第２当否抽選乱数の当否結果に基づく情報のみに基づいて先読み判定時の当否予測を行ってもよい。）

【０８５６】

具体的には、本変更例並びに第１１実施形態のように複数の乱数を用いて段階的に当否判定を行う場合には、先読み演出の決定（先読み演出の実行可否や先読み判定処理等を含む）に際して当選確率の低い方（第１１実施形態であれば第１当否抽選乱数の判定結果、本変更例であれば第２当否抽選乱数の判定結果）の情報の依存度を高くすることが好ましく、これにより適切に先読演出による当り示唆の機能を果たせることとなる。

【０８５７】

（第１２実施形態）

前述した第２実施形態においては、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ＳＴ機とも称することがある）よう構成した。ここで、第２実施形態のように確率変動遊技状態が主遊技図柄の変動回数によって終了し得る構成に、第８実施形態にて詳述したような設定値を複数有する構成を適用した場合、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選する確率（連荘する確率とも称することがある）が設定値によって相違してしまい、遊技者にとって有利な状態が遊技機毎に平等ではなくなってしまうおそれが生じる。ここで、そのような問題を解決可能な構成を第１２実施形態として、以下第２実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【０８５８】

はじめに、図１５２は、第１２実施形態における、第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。尚、第１主遊技用図柄決定用抽選テーブル（第２主遊技用図柄決定用抽選テーブル）、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）については、図１４１と同様となっているため説明は割愛する。

【０８５９】

第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）における非確率変動遊技状態にて参照するテーブルでは、遊技者に付与される利益率が低いものから順に、設定１、設定２、設定３の順番となっている。より具体的には、非確率変動遊技状態での設定１の当り（大当り）当選確率が、約１／３２０に設定されており、非確率変動遊技状態での設定２の当り（大当り）当選確率が、約１／３１８に設定されており、非確率変動遊技状態での設定３の当り（大当り）当選確率が、約１／３１７に設定されている。一方、

第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）における非確率変動遊技状態にて参照するテーブルでは、いずれの設定値においても当り（大当り）当選確率が同一となるよう構成されている。より具体的には、設定１、設定２及び設定３のすべての設定値において、当り（大当り）当選確率が、約１／１５９に設定されている。

【０８６０】

尚、図６５にて示すように、第１２実施形態形態においては、大当り終了後には、当該大当りに係る大当り図柄に拘わらず確率変動遊技状態に移行するよう構成されており、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに８０回がセットされる、換言すると、確変回数は８０回となっている。また、確率変動遊技状態における大当り確率は４１２／６５５３６であるため、確変回数である８０回の主遊技図柄の変動のいずれかで大当りに当選できる確率（連荘確率とも称することがある）は、

｛１－（１－４１２／６５５３６）^{80}｝×１００　３９．６２（％）

であり、設定値が相違しても同一の連荘確率となっている。

【０８６１】

また、非確率変動遊技状態における大当り確率と確率変動遊技状態における大当り確率との大当り確率の倍率は、

＜設定１＞

（４１２／６５５３６）÷（２０５／６５５３６）　２．０１

＜設定２＞

（４１２／６５５３６）÷（２０６／６５５３６）　２．００

＜設定３＞

（４１２／６５５３６）÷（２０７７／６５５３６）　１．９９

となっており、

倍率が最も大きい設定値である設定１と倍率が最も小さい設定値である設定３とを比較した場合、

２．０１÷１．９９×１００　１０１（％）となっている（当該１０１％の値を大当り比率の設定差と称することがある）。

尚、大当り比率の設定差を変更してもよく、還元すると、非確率変動遊技状態における大当り確率を設定値毎に変更してもよく、そのような場合には、著しい射幸性を有する遊技機としないために前記大当り比率の設定差が１１０（％）以内となるよう構成することが好適である。

【０８６２】

以上のように構成することにより、第１２実施形態形態のぱちんこ遊技機においては、設定値として設定１、設定２、設定３の３つの設定値を有しており、非確率変動遊技状態においては、設定値が相違することにより大当り確率が相違し得るよう構成することにより、遊技者に現在の設定値はどの程度有利な設定値であるかを推測しながら遊技を進行するという斬新な興趣性を教授できると共に、確率変動遊技状態における大当り確率を設定値が相違しても同一の大当り確率となるよう設定することにより、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ＳＴ機とも称することがある）よう構成された遊技機において、確率変動遊技状態における連荘確率が設定値によって相違してしまう事態を防止することができ、遊技者にとって有利な状態である確率変動遊技状態にて提供する利益率が遊技する遊技機によって相違することがない、ユーザーフレンドリーな遊技機を創出することができる。

【０８６３】

尚、第１２実施形態形態においては、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値によって相違しないよう構成したが、これには限定されず、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値によって相違し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合には、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の利益率を設定値によって乖離させすぎないよう（確率変動遊技状態＝有利な状態であると遊技者が認識できるよう）に、確率変動遊技状態の大当り確率が最も高くなる設定値における大当り確率（例えば、設定３）÷確率変動

遊技状態の大当り確率が最も低くなる設定値における大当り確率（例えば、設定１）×１００≦１０５（％）となるよう構成することが好適である。

【０８６４】

尚、第１２実施形態と同様に、確率変動遊技状態における大当り当選確率が設定値毎に相違しないような構成を、以下の構成に適用してもよい。

（１）第２主遊技側に小当りを有している

（２）第２主遊技側の変動時間の平均値は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合には相対的に短時間（例えば、１秒）となり、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外である場合には相対的に長時間（例えば、３００秒）となる

（３）第２主遊技側の小当り当選確率はほぼ１／１

（４）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選すると、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態に移行し得る

（５）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態が遊技者にとって最も有利な遊技状態である

上記のように構成した場合に、設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成した場合には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態が終了するのが早い（終了するまでに実行できる図柄変動回数の平均値が少ない）ようになってしまう。このような理由から、上記のような構成とした場合に、確率変動遊技状態における大当り当選確率が設定値毎に相違しないよう構成することで、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【０８６５】

（第１３実施形態）

＜試験端子の概要＞

ここで、本実施例に係る試験端子および、試験端子から出力する情報について、補足的に説明する。本実施例においては、市場（遊技店）に供給する遊技機には搭載しないものの、様々な出玉試験等を容易に行うために、試験時に限り、コネクタ及び、試験端子の出力専用のバッファＩＣやラッチＩＣ等を搭載する（専用ＩＣがない場合には、コネクタのみを搭載する）ことで、遊技機の各種情報を出力可能に構成されている。具体的には、図１２４（ｂ）に示したように主制御基板の中央上部に試験端子ＴＳの搭載領域が形成され、試験時に、当該領域の対応したランド（制御回路と電気的に接続されている回路パターン）に対応するように、１又は複数のバッファＩＣやラッチＩＣ（例えば７４ＨＣ２４４や７４ＨＣ５４１）及び接続コネクタを搭載（半田付）することにより、試験端子ＴＳから所定の遊技情報が出力可能となる。

【０８６６】

＜試験端子出力情報＞

次に、上述した試験端子から出力される情報について簡単に説明する。前述したとおり試験端子は出玉試験等を容易に行うことを目的としているため、出玉の獲得状況や遊技の進行状況を把握するための情報をなるべくリアルタイムに出力できるように構成されている。本実施例においては、遊技に関して主制御基板Ｍに入力される信号である「アウト球カウント」「タッチ状態」「普通図柄作動ゲート」「第１主遊技始動口」「第２主遊技始動口」「普通入賞口」「第１大入賞口入賞」「第２大入賞口入賞」が出力され、異常に関する信号として「断線短絡電源異常検知信号」「扉開放信号」「磁気検知信号」「電波検知信号」「衝撃検知信号」が出力され、また、遊技機の状態に関する信号として「条件装置作動中」「役物連続作動装置作動中」「第１主遊技図柄当り」「第１主遊技図柄変動中」「第２主遊技図柄当り」「第２主遊技図柄変動中」「第１主遊技高確率状態」「第１主遊技変動時間短縮状態」「第２主遊技高確率状態」「第２主遊技変動時間短縮状態」「補助遊技図柄高確率状態」「補助遊技図柄変動時間短縮状態」「補助遊技開放延長状態」「特別電動役物作動中」「第１大入賞口ソレノイド駆動中」「第２大入賞口ソレノイド駆動中」「補助遊技図柄当り」「補助遊技図柄変動中」「普通電動役物作動中」「遊技機エラ

ー状態」が出力され、その他図柄に関する情報して「主遊技図柄の図柄データ」「補助遊技図柄の図柄データ」が出力される。また、設定装置（設定変更ボタン、設定キースイッチ等が設けられた設定値の表示及び設定変更に関する装置）を搭載している場合には、設定装置の作動状態（例えば、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるか）及び、設定値の情報も出力され、入球状態表示装置Ｊ１０を搭載している場合には、当該表示装置に表示される情報についても出力されている。

【０８６７】

＜試験端子出力情報の出力処理＞

本実施例においては、試験用の情報という観点から、多岐に亘る情報を出力しているのであるが、以下ではこれらの情報の出力タイミングについて、図１５３を用いて簡単に説明する。なお、図１５３は説明を簡素化するために部分的な入出力についてのみ記載している。

【０８６８】

＜遊技に関して主制御基板Ｍに入力される信号及び異常に関する信号＞

これらの入力信号については、ＣＰＵＭＣの処理と別に主制御基板Ｍに入力される信号を直接分配して試験端子用のバッファＩＣを介して出力している。第１主遊技始動口のセンサ入力を例示すると、図１５３に示すように、主制御基板Ｍに入力された始動口センサの信号は、入力回路によりロジック回路のレベルの信号に変換され、入力バッファに入力される。ＣＰＵＭＣにおける入力のタイミング（割り込み処理における入賞判定処理）となるとＣＰＵＭＣは、該当する入力ポートを指定することにより入力バッファを開放して、入力回路とデータバスとが接続されることで信号レベルを所定の記憶領域に記憶する。ここで、入力回路と入力バッファとを接続する信号線は、試験端子用バッファを介して試験端子ＴＳにも接続されている。これにより、遊技に関して主制御基板Ｍに入力される信号は、ＣＰＵＭＣの処理状況に関わらず、リアルタイムに試験端子ＴＳから出力されることになる。換言すると、例えば、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが設定変更処理や入球状態表示装置に係る処理を行っているか否かに関わらず、遊技に関して主制御基板Ｍに入力される信号は試験端子ＴＳから出力されるようになっている。

【０８６９】

＜遊技機の状態に関する信号１＞

ＣＰＵＭＣの処理により、遊技機の各種出力装置に対して出力する信号として出力ＩＣ（一般的にはラッチＩＣ）を介して出力ドライバに出力している遊技機の状態に関する信号（便宜上遊技機の状態に関する信号１と称する。）に対応する試験端子用の信号は、出力ＩＣと出力ドライバとを接続する信号線から分配して試験端子用のバッファＩＣを介して出力するようになっている。第１大入賞口ソレノイドを例示すると、図１５３に示すように、主制御基板Ｍから出力される第１大入賞口ソレノイドの駆動信号は、ＣＰＵＭＣにおける出力のタイミング（割り込み処理におけるソレノイド出力処理）となるとＣＰＵＭＣは、該当する出力ポート（図１５３では第１出力ＩＣ）に対応するアドレスを指定することにより駆動用のデータとして出力されているデータバス信号を出力ＩＣにラッチさせ、出力ＩＣから信号を出力ドライバに向けて出力させることにより、第１大入賞口ソレノイドに駆動信号を供給する。ここで、出力ＩＣと出力ドライバとを接続する信号線は、試験端子用バッファを介して試験端子ＴＳにも接続されている。これにより、遊技に関して主制御基板Ｍから出力される信号は、ＣＰＵＭＣの出力処理に応じて、リアルタイムに試験端子ＴＳから出力されることになる。換言すると、例えば、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが設定変更処理を行っている場合には、大当り等の処理が実行されることがないため、遊技関連の出力（第１大入賞口ソレノイド）は駆動を示す信号が出力されることがない。一方、入球状態表示装置に係る処理を行っている場合であっても、遊技機の作動は継続しているため、遊技機の状態に応じてこれらの信号が出力されることになる。

【０８７０】

＜遊技機の状態に関する信号２及びその他図柄に関する情報＞

また、遊技機の状態に関する信号のうち、「第１主遊技図柄当り」「第１主遊技図柄変

動中」等、出力装置を直接作動させるものと異なる信号（便宜上、遊技機の状態に関する信号２と称する。）及び、その他図柄に関する情報については、ＣＰＵＭＣが試験端子に出力するための専用プログラムを用い、専用の出力ＩＣ及び試験端子用バッファを介して試験端子に出力するように構成されている。第１主遊技図柄変動中の信号を例示すると、第１主遊技図柄の変動中である場合には、ＣＰＵＭＣは、所定の試験信号出力処理において、図１５３に示す第２出力ＩＣに対応するアドレスを指定することにより試験信号用のデータとして出力されているデータバス信号を第２出力ＩＣにラッチさせ、第２出力ＩＣから信号を試験端子用バッファに向けて出力させることにより、試験端子ＴＳから第１主遊技図柄変動中を示す信号が出力されることになる。換言すると、例えば、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが設定変更処理を行っている場合に、所定の試験信号出力処理が行われない仕様であれば、第１主遊技図柄変動中を示す信号が出力されることがない。（そもそも、本実施例においては設定変更中に第１主遊技図柄変動中となることがないため、当該処理を実行するか否かで影響はない）、一方、入球状態表示装置に係る処理を行っている場合であっても、遊技機の作動は継続しているため、遊技機の状態に応じてこれらの信号が出力されることになる。

【０８７１】

＜設定装置の作動状態を示す情報＞

設定装置の作動状態のうち、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるかについては、ＣＰＵＭＣが試験端子に出力するための専用プログラムを用い、専用の出力ＩＣ及び試験端子用バッファを介して試験端子に出力するように構成されている。設定変更モード中の信号を例示すると、設定変更モード中である場合には、ＣＰＵＭＣは、設定変更モード中の出力処理又は、所定の試験信号出力処理において、図１５３に示す第２出力ＩＣに対応するアドレスを指定することにより試験信号用のデータとして出力されているデータバス信号を第２出力ＩＣにラッチさせ、第２出力ＩＣから信号を試験端子用バッファに向けて出力させることにより、試験端子ＴＳから設定変更モード中を示す信号が出力されることになる。なお、本実施例のうち、ＬＥＤで設定値情報表示装置を構成している場合には、定値がどの値かを明示するために端子数を増加させる等の処理を試験端子の入力先で行うことで「遊技機の状態に関する信号１」と同様に、当該情報を出力している信号をそのまま試験端子ＴＳに分割供給することも可能である。

【０８７２】

＜入球状態表示装置の表示内容を示す情報＞

入球状態表示装置の表示内容を示す情報については、設定装置の作動状態を示す情報と同様にＣＰＵＭＣが試験端子に出力するための専用プログラムを用い、専用の出力ＩＣ及び試験端子用バッファを介して試験端子に出力するように構成されている。ＣＰＵＭＣは、所定の試験信号出力処理において、図１５３に示す第２出力ＩＣに対応するアドレスを指定することにより試験信号用のデータとして出力されているデータバス信号を第２出力ＩＣにラッチさせ、第２出力ＩＣから信号を試験端子用バッファに向けて出力させることにより、試験端子ＴＳから入球状態表示装置の表示内容を示す信号が出力されることになる。したがって、例えば、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが設定変更処理を行っている場合に、所定の試験信号出力処理が行われない仕様であれば入球状態表示装置の表示内容を示す信号が出力されることがない。（そもそも、本実施例においては設定変更中に入球状態表示装置の表示を行うことがないため、当該処理を実行するか否かで影響はない）。

【０８７３】

（第１４実施形態）

＜＜メモリマップの構成＞＞

次に、図１５４を参照して、本例に係るぱちんこ遊技機（特に第５実施形態）に適用可能な主制御基板ＭのＲＡＭにおけるメモリマップの一部の構成について、第１４実施形態として詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、（１）「設定値データ」：設定値に関する情報（設定値を管理するための番号のデータ等）を格納するための領域、（２）「外部信号系データ」：外部信号出力に関係する情報を格納するための領域、（３）

「ＲＡＭチェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にＲＡＭに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値（例えば「０」）を算出させる為の情報を格納するための領域、（４）「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、（５）「スタックポインター時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、（６）「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域、（７）「退避データ１～退避データ８」：ＣＡＬＬ命令、ＰＵＳＨ命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるＲＡＭ、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合には、「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス（「７ＦＦ８Ｈ」に近いアドレス）には遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」から少なくとも１アドレス空けたアドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、（５）「スタックポインター時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（４）「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板Ｓ側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、（２）「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、（１）「設定値データ」は遊技の結果に影響のある設定値に関する情報であり、例えば、ゼロクリアされてしまった場合には当否抽選が正常に実行されない等の遊技者に著しい不利益が生じてしまう。以上の通り、（１）「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における（１）～（７）では、（１）「設定値データ」が最も上位のデータ（上位アドレスに記憶されるデータ）となっている。換言すると、（１）「設定値データ」と（７）「退避データ１～退避データ８」との間のアドレスには、（２）「外部信号系データ」、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインター時保存バッファ」、（６）「未使用領域」、が格納されている。尚、（２）「外部信号系データ」、（３）「ＲＡＭチェックサムデータ」、（４）「制御コマンドバッファ」、（５）「スタックポインター時保存バッファ」、（６）「未使用領域」の５つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「（３）→（２）→（４）→（５）→（６）」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「（６）→（５）→（３）→（２）→（４）」の順に格納してもよい。また、（６）「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。

【０８７４】

尚、図１５４に示す「設定値データ」を格納するための領域、換言すると、図１５４における（１）の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

（Ａ）総得点データ：総得点を示すデータ

（Ｂ）ラウンド実行中における大入賞口への入球数カウンタ：ラウンドが終了することとなる条件（入球数）を充足したか否かを判定するためのカウンタ

（Ｃ）遊技状態に関するデータ：現在の遊技状態を示すデータ

尚、上記（Ａ）～（Ｃ）と「設定値データ」とを複数格納し得る（異なるアドレスに格納

する）よう構成してもよいし、いずれか１つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図１５４における（２）～（７）の領域よりも上位のアドレスに格納（格納するための領域を設ける）するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも（６）の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

【０８７５】

尚、前述した「設定値データ」を格納するための領域（図１５４に示す（１）の領域）には、バックアップ用電源によって電断時においても給電されることで設定値データが保持される。この「設定値データ」を保持するためのバックアップ用電源は、電源供給ユニットＥや、電源供給ユニットＥと主制御基板Ｍとの間に設けられた中継基板に設けることができる。「設定値データ」を保持するためのバックアップ用電源は、主制御基板Ｍや副制御基板Ｓ（サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳ）や賞球払出制御基板ＫＨなどのＣＰＵを有する基板には搭載されていない。このように構成することで、設定値データが格納された制御基板を交換した際に必ず設定値データがクリアされることになり、制御基板の不正な交換を抑止することができる。無論、設定データを格納している領域のみを当該バックアップ用電源によりバックアップすることもできる。

【０８７６】

ここで、設定値データを格納している領域と他の領域、或いは、設定値データを格納しているＲＡＭと他のＲＡＭのそれぞれを別々のバックアップ用電源によりバックアップすることも好適である。このように構成することで、重要な設定値データの記憶信頼度を向上させることができる。

【０８７７】

（第１５実施形態）

尚、上述した実施形態においては、確率変動遊技状態の終了条件として、大当りの当選によって終了する場合と、大当り終了後の主遊技図柄の変動回数によって終了する場合とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な確率変動遊技状態の終了条件は、上述した構成には限定されない。そこで、上述した構成とは異なる確率変動遊技状態の終了条件を有する構成を、第１５実施形態として、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【０８７８】

はじめに、図１５５は、第１５実施形態における、図２４のステップ１４００（１）、（２）のサブルーチンに係る、第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ１４４８‐１（第１５）～ステップ１４４８‐４（第１５）であり、即ち、ステップ１４０６で保留消化を実行した後、ステップ１４４８‐１（第１５）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４４８‐１（第１５）でＹｅｓの場合、ステップ１４４８‐２（第１５）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、所定確率（例えば、１／５０）で当選する確変転落抽選（確率変動遊技状態が終了するか否かの抽選）を実行する。次に、ステップ１４４８‐３（第１５）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変転落抽選に当選したか否かを判定する。ステップ１４４８‐３（第１５）でＹｅｓの場合、ステップ１４４８‐４（第１５）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ１４１０‐１に移行する。尚、ステップ１４４８‐１（第１５）又はステップ１４４８‐３（第１５）でＮｏの場合にも、ステップ１４１０‐１に移行する。

【０８７９】

以上のように構成することにより、第１５実施形態に係る遊技機においては、本実施形

態と同様に大当り終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には、主遊技図柄の変動回数によって当該確率変動遊技状態が終了しないよう構成されている状況下、確率変動遊技状態にて実行される主遊技図柄の変動毎（当否抽選実行直前のタイミング）に確変転落抽選を実行し、当該確変転落抽選に当選した場合には、確率変動遊技状態が終了する（確率変動遊技状態から非確率変動遊技状態に移行する）よう構成することによって、遊技者はいつ確率変動遊技状態が終了するのかに注目し、確率変動遊技状態における主遊技図柄の図柄変動の興趣性を向上させることができる。

【０８８０】

（第１５実施形態からの変更例１）

尚、第１５実施形態においては、確率変動遊技状態の終了条件として、確変転落抽選を実行可能に構成した遊技機を例示したが、確変転落抽選の態様は第１５実施形態のものには限定されない。そこで、第１５実施形態とは異なる確変転落抽選を実行可能な遊技機の構成を、第１５実施形態からの変更例１として、以下、第１５実施形態との変更点についてのみ詳述する。

【０８８１】

はじめに、図１５６は、第１５実施形態からの変更例１における、図２４のステップ１４００（１）、（２）のサブルーチンに係る、第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。第１５実施形態との変更点は、ステップ１４４８‐５（第１５変１）及びステップ１４４８‐６（第１５変１）であり、即ち、ステップ１４４８‐１（第１５）で主遊技確変フラグがオンであると判定した場合、ステップ１４４８‐５（第１５変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の設定値を確認する（第１５実施形態においては、第６実施形態等で前述した設定値を有しており、設定１～設定３の３種類の設定値のいずれかが設定されている）。次に、ステップ１４４８‐６（第１５変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定値に基づいた確率にて確変転落抽選を実行し、ステップ１４４８‐３（第１５）に移行する。尚、第１５実施形態からの変更例１においては、確変転落抽選の当選確率が設定値によって相違するよう構成されており、確変転落抽選の当選確率は、設定１：１／１０９、設定２：１／１０４、設定３：１／９９となっている。

【０８８２】

次に、図１５７は、主遊技側のテーブル構成図（主遊技テーブル１～主遊技テーブル３）である。第１５実施形態からの変更点は、主遊技テーブル１である当否抽選用テーブルであり、第１主遊技側と第２主遊技側とのいずれにおいても、設定されている設定値によって大当り当選確率が相違し得るよう構成されている。具体的には、非確率変動遊技状態の当選確率は、設定１：２００／６５５３６、設定２：２１０／６５５３６、設定３：２２０／６５５３６のように設けられ、確率変動遊技状態の当選確率は、設定１：６００／６５５３６、設定２：６３０／６５５３６、設定３：６６０／６５５３６となるように設けられている。

【０８８３】

以上のように構成することにより、第１５実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成されている。一方、確変転落抽選の当選率は設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）高くなっており、確変転落抽選の当選率が高い方が確率変動遊技状態が早く終了し易いため、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された遊技機において、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易い分、確率変動遊技状態が早く終了し易くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【０８８４】

尚、確率変動遊技状態において大当りに当選できる期待値、換言すると、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選できる確率をすべての設定値で同一に構成してもよく

、そのように構成する場合には、
設定１の確率変動遊技状態における大当り確率：１／Ａ
設定２の確率変動遊技状態における大当り確率：１／Ｂ
設定３の確率変動遊技状態における大当り確率：１／Ｃ
設定１の確変転落抽選の当選確率：１／Ｘ
設定２の確変転落抽選の当選確率：１／Ｙ
設定３の確変転落抽選の当選確率：１／Ｚ
とした場合、
$1-\{1-(1/X-1)\}^{A}=1-\{1-(1/Y-1)\}^{B}=1-\{1-(1/Z-1)\}^{C}$
上記のように構成することにより、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選できる確率がすべての設定値で同一となる。

【０８８５】

（第１５実施形態からの変更例２）

尚、第１５実施形態からの変更例１においては、確変転落抽選の当選確率を設定値毎に相違し得るよう構成することにより、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成したが、確変転落抽選を有していない遊技機においてもこのような構成を適用可能である。そこで、そのような構成を、第１５実施形態からの変更例２として、以下、第１５実施形態からの変更例１との変更点についてのみ詳述する。

【０８８６】

はじめに、図１５８は、第１５実施形態からの変更例２における、図２８のステップ１６５０のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６９８‐１（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の設定値を確認する。次に、ステップ１６９８‐２（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の設定値が設定１であるか否かを判定する。ステップ１６９８‐２（第１５変２）でＹｅｓの場合、ステップ１６９８‐３（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数として１０９回をセットする。次に、ステップ１６９８‐４（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ１６９８‐５（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数として確変回数カウンタＭＰ５１ｃにセットした回数と同一の１０９回をセットし、ステップ１６９８‐１３（第１５変２）に移行する。

【０８８７】

また、ステップ１６９８‐２（第１５変２）でＮｏの場合、ステップ１６９８‐６（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の設定値が設定２であるか否かを判定する。ステップ１６９８‐６（第１５変２）でＹｅｓの場合、ステップ１６９８‐７（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数として１０４回をセットする。次に、ステップ１６９８‐８（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ１６９８‐９（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数として確変回数カウンタＭＰ５１ｃにセットした回数と同一の１０４回をセットし、ステップ１６９８‐１３（第１５変２）に移行する。

【０８８８】

また、ステップ１６９８‐６（第１５変２）でＮｏの場合、換言すると、現在の設定値が設定３である場合、ステップ１６９８‐１０（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数として９９回をセットする。次に、ステップ１６９８‐１１（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ１６９８‐１２（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数として確変回数カウンタＭＰ５１ｃにセットした回数と同一の９９回をセットし、ステップ１６９８‐１３（第１５変２）に移行

する。

【０８８９】

次に、ステップ１６９８‐１３（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１６９８‐１４（第１５変２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオンにして次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。このように、第１５実施形態からの変更例２においては、確変回数及び時短回数が設定値毎に相違するよう構成されており、設定３が最も少ない回数であり設定１が最も多い回数となっている。即ち、設定値が高くなる程確変回数及び時短回数が少なくなるよう構成されている。

【０８９０】

以上のように構成することにより、第１５実施形態からの変更例２に係るぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成されている。一方、大当り終了後に付与される確変回数は設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）少なくなっており、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【０８９１】

尚、確率変動遊技状態において大当りに当選できる期待値、換言すると、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選できる確率をすべての設定値で同一に構成してもよく、そのように構成する場合には、

設定１の確率変動遊技状態における大当り確率：１／Ａ

設定２の確率変動遊技状態における大当り確率：１／Ｂ

設定３の確率変動遊技状態における大当り確率：１／Ｃ

設定１の確変回数：Ｘ

設定２の確変回数：／Ｙ

設定３の確変回数：／Ｚ

とした場合、

$1-\{1-(1/X)\}^{A}=1-\{1-(1/Y)\}^{B}=1-\{1-(1/Z)\}^{C}$

上記のように構成することにより、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選できる確率がすべての設定値で同一となる。

【０８９２】

（第１５実施形態からの変更例３）

尚、第１５実施形態からの変更例２においては、大当り終了後に付与される確変回数が設定値毎に相違し得るよう構成することにより、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成したが、このような構成は第１５実施形態からの変更例２の構成のみには限定されない。そこで、そのような構成を、第１５実施形態からの変更例３として、以下、第１５実施形態からの変更例２との変更点についてのみ詳述する。

【０８９３】

はじめに、図１５９は、第１５実施形態からの変更例３における、図２８のステップ１６５０のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。第１５実施形態からの変更例２からの変更点は、ステップ１６９９‐１（第１５変３）、ステップ１６９９‐２（第１５変３）及びステップ１６９９‐３（第１５）であり、即ち、ステップ１６９８‐１（第１５変２）で現在の設定値を確認した後、ステップ１６９９‐１（第１５変３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変時短回数決定テーブル（設

定値に基づいて大当り終了後に付与する確変回数及び時短回数を決定するためのテーブル）を参照し、現在の設定値に基づいて確変回数及び時短回数を決定する。次に、ステップ１６９９‐２（第１５変３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに決定した確変回数をセットして、ステップ１６９８‐４（第１５変２）に移行する。次に、ステップ１６９８‐４（第１５変２）で主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ１６９９‐３（第１５変３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに決定した時短回数をセットして、ステップ１６９８‐１３（第１５変２）に移行する。

【０８９４】

ここで、同図右上段は確変時短回数決定テーブルである。本テーブルに示すように、第１５実施形態からの変更例３においては、大当り終了後に付与される確変回数及び時短回数を設定値に基づいて決定するよう構成されており、確変回数及び時短回数は、１００回、８０回、６０回の３種類の回数から抽選によって決定されるよう構成されている。また、設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が設定値が高い）確変回数及び時短回数として少ない回数が決定され易いよう構成されている（例えば、設定１は確変回数及び時短回数として１００回が４００／１０００で決定されることに対して、設定３は確変回数及び時短回数として１００回が３００／１０００で決定される）。即ち、設定値が高い程、平均の確変回数及び平均の時短回数が少なくなるよう構成されている。尚、確変回数及び時短回数の選択候補の数や回数は変更しても問題ない。

【０８９５】

以上のように構成することにより、第１５実施形態からの変更例３に係るぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当り終了後に付与される確変回数及び時短回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。更に、設定値が高い程、大当り終了後に付与される確変回数及び時短回数として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【０８９６】

（第１５実施形態からの変更例４）

尚、第１５実施形態からの変更例２及び第１５実施形態からの変更例３においては、大当り終了後に付与される確変回数が設定値毎に相違し得るよう構成することにより、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成したが、このような構成は第１５実施形態からの変更例２及び第１５実施形態からの変更例３の構成のみには限定されない。そこで、そのような構成を、第１５実施形態からの変更例４として、以下、第１５実施形態からの変更例３との変更点についてのみ詳述する。

【０８９７】

はじめに、図１６０は、第１５実施形態からの変更例４における、図２８のステップ１６５０のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。第１５実施形態からの変更例３からの変更点は、ステップ１６９９‐４（第１５変４）であり、即ち、ステップ１６９８‐４（第１５変２）で主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ１６９９‐４（第１５変４）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（本例では、１００回）をセットし、ステップ１６９８‐１３（第１５変２）に移行する。また、第１５実施形態では、確変時短回数決定テーブルを参照して、大当り終了後に付与される確変回数と時短回数とを決定するよう構成していたが、第１５実施形態からの変更例４においては、確変回数決定テーブルを参照して、大当り終了後に付与される確変回数のみを決定するよう構成している。尚、確変回数決定テーブルの内容は、前述した確変時短回数決定テーブルにおける確変回数に対応した内容と同一

であるため説明は割愛する。

【０８９８】

以上のように構成することにより、第１５実施形態からの変更例４に係るぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当り終了後に付与される時短回数を所定回数（１００回）に固定し、大当り終了後に付与される確変回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。また、大当り終了後に付与される時短回数である所定回数（１００回）は決定され得る確変回数の最大値以上となる、換言すると、確率変動遊技状態の終了後においても時間短縮遊技状態が継続し得るよう構成した。このように構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【０８９９】

尚、第１５実施形態からの変更例４においては、大当り終了後に移行することとなる確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確変回数分の図柄変動が終了した後に移行し得る非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで、背景演出等の演出態様が同様となるよう構成し、遊技者から見て、現在の遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるか非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるかが判別し難くなるよう構成してもよい。そのように構成することにより、大当り終了後に付与された確変回数が遊技者には認識し難いため、現在の設定値がいずれであるかが判別困難となり、遊技者にとって低利益な設定値に設定されていることを認識されて遊技を終了してしまう事態を防止することができる。また、時間短縮遊技状態が終了するまで（本例においては大当り終了後１００回の図柄変動終了まで）、確率変動遊技状態がいつまで継続しているかに期待感を抱きながら遊技を進行することができ、より興趣性の高い遊技機を提供することができる。

【０９００】

尚、第１５実施形態からの変更例４においては、非確率変動遊技状態での大当り確率と確率変動遊技状態での大当り確率とを設定値が相違した場合にも同一となるよう構成してもよく、そのように構成した場合に、設定値が高い程、確変回数が相対的に多い選択候補が決定され易い、換言すると、設定値が高い程、大当り終了後に付与される確変回数の平均値が多くなるよう構成することによって、高い設定値程遊技者にとって有利な遊技機を設計してもよい。

【０９０１】

また、第１５実施形態からの変更例３や第１５実施形態からの変更例４にて詳述した、確変回数や時短回数を複数の選択候補から設定値に基づいて決定するよう構成された遊技機において、特定の設定値（例えば、設定３）に設定されている場合にのみ選択され得る確変回数又は時短回数を設けてもよい。一例としては、第１５実施形態からの変更例４において、設定１及び設定２である場合には、大当り終了後に付与される時短回数は１００回のみとなる一方、設定値３である場合には、大当り終了後に付与される時短回数として、１００回と９９回の２種類から選択される（例えば、「１００回：９９回＝９９：１」で選択される）よう構成してもよい。このように構成することで、大当り終了後９９回の図柄変動実行後に時間短縮遊技状態が終了した場合に、遊技者は現在の設定値が相対的に高い設定値である設定３であることを認識することができ、遊技意欲を向上させることができる。

【０９０２】

また、確変転落抽選の当選確率、確変回数、等を設定値毎に調整することによって、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機の構成を例示したが、上述した要素を組み合わせて調整することによって、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成してもよい。具体的には、確率変動遊技状態における大当り当選確率と確変転落抽選の当選確率と大当り終了後に付与さ

れる確変回数とを適宜調整することによって、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成してもよい。

【０９０３】

（第１６実施形態）

尚、第４実施形態においては、小当り実行中に大入賞口内の特定の領域（Ｖ入賞口）に遊技球が入球することによって、小当り終了後に大当りが実行される構成を例示したが、このような構成は第４実施形態のみには限定されない。そこで、第４実施形態とは異なる小当り実行中に大入賞口内の特定の領域（Ｖ入賞口）に遊技球が入球することによって、小当り終了後に大当りが実行される構成を、第１６実施形態として、以下、第４実施形態から相違点についてのみ詳述する。

【０９０４】

はじめに、図１６１は、第１６実施形態における当否抽選用決定テーブル（主遊技テーブル１）及び図柄抽選用決定テーブル（主遊技テーブル２）である。第４実施形態との相違点は、主遊技テーブル１においては、第１主遊技側に小当りを設けていない点と、第２主遊技側の当否抽選を実行する際に設定値を参照することである。また、主遊技テーブル２における相違点は、第２主遊技側の小当り図柄が「７ＢＫ」のみとなった点である。同図に示すように、小当り当選確率は、設定１が「８２００／６５５３６」で最も低くなっており、設定３が「９２００／６５５３６」で最も高くなっている。

【０９０５】

次に、図１６２は、第１６実施形態における、図２８におけるステップ１６５０（第１６）のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６８２‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する（第１６実施形態においては、小当り遊技中にＶ入賞口Ｃ２２へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成されている）。ステップ１６８２‐１でＹｅｓの場合、ステップ１６８２‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄が時短大当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、４Ｂ・５Ａ・５Ｂ・７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１６８２‐２でＹｅｓの場合、ステップ１６８２‐５に移行する。尚、ステップ１６８２‐１でＮｏの場合にも、ステップ１６８２‐５に移行する。

【０９０６】

次に、ステップ１６８２‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に所定回数（本例では、２回）をセットする。次に、ステップ１６８２‐６及びステップ１６８２‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理｛ステップ１７００（第３）の処理｝に移行する。尚、ステップ１６８２‐２でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が時短大当り図柄である４Ａの場合にも、次の処理｛ステップ１７００（第３）の処理｝に移行する。尚、第１６実施形態においては、第２主遊技側の保留上限数は４個となっており、大当り終了後に時間短縮遊技状態にて第２主遊技図柄の変動を実行できる回数は、時短回数である２回＋第２主遊技側の保留上限数である４回＝６回となっている。また、第２主遊技側の小当り当選確率は、８２００／６５５３６（設定１）～９２００／６５５３６（設定３）となっており、６回の図柄変動にて小当りに当選できるか否かという遊技性となっている。尚、第２主遊技側の小当り図柄は「７ＢＫ」のみとなっており、「７ＢＫ」に係る小当りは小当り実行中に第２大入賞口Ｃ２０に遊技球を発射し続けることにより、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球が略確定的となり、且つ、「７ＢＫ」を契機とした大当り終了後には時間短縮遊技状態に移行するため、「大当り終了後の時間短縮遊技状態にて第２主遊技側の小当りに当選　連荘」となるよう構成されている。

【０９０７】

以上のように構成することにより、第１６実施形態に係る遊技機においては、大当り終了後の時間短縮遊技状態にて第２主遊技側の小当りに当選することで連荘が継続する遊技

機に構成し、設定値が高い程、第２主遊技側の小当りの当選率が高くなるよう構成することにより、設定値が高い程、遊技者に有利となる遊技機を設計することができる。

【０９０８】

＜＜設定値によって相違させることができる要素＞＞

第１６実施形態においては、設定値によって小当り当選確率が相違し得るよう構成したが、本例に係る遊技機は、以下の要素が設定値によって相違し得るよう構成してもよい。尚、以下に挙げる要素を１つのみ適用してもよいし、複数の要素を組み合わせて適用してもよい。

（１）大当り確率（大当り当選確率）

（２）小当り確率（小当り当選確率）

（３）補助遊技図柄の当選確率（普通電動役物が作動することとなる補助遊技停止図柄の選択確率）

（４）普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放時間（１回の開放→閉鎖までの時間でもよいし、普通電動役物が作動することとなる補助遊技図柄が１回した場合の普通電動役物の開放時間の合計でもよい）

（５）大当り図柄の選択態様（大当り図柄を決定するテーブルの内容、乱数振分）

（６）小当り図柄の選択態様（小当り図柄を決定するテーブルの内容、乱数振分）

（７）大当り実行時のラウンド数（１の大当りにおけるラウンド数でもよいし、すべての大当りに対するラウンド数の平均値でもよい）

（８）所定の入賞口の賞球数

（９）確変回数

（１０）時短回数

（１１）確変転落抽選の当選確率

【０９０９】

また、前述したように、設定値を複数有する遊技機として構成した場合においては、遊技機前面に設定値表示装置を設ける、主制御基板Ｍにて制御する表示装置に設定値を表示可能に構成する等として、現在の設定値を遊技者が確認できるよう構成してもよい。そのように構成し、遊技場の管理者が設定値を告知することにより、遊技場毎に異なるスペックを遊技者が選択して遊技することができると共に、遊技場の運営に幅を持たせることができる。尚、遊技者が設定値を確認できる構成として、副制御基板Ｓにて制御する表示装置（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて設定値を表示可能に構成してもよい。

【０９１０】

尚、本例に係る遊技機に設定値によって相違し得る要素を設けた場合において、例えば、設定値として設定１、設定２、設定３の３つの設定値を有しており、設定値によって大当り確率が相違し得るよう構成した場合において、設定値によって相違しない要素においても、設定値毎に夫々同一の内容となるテーブルを有するよう構成してもよい。具体例としては、

（１）大当り図柄の抽選テーブル（例えば、主遊技テーブル２における大当り時に参照するテーブル）として同一の内容の設定１用のテーブルと設定２用のテーブルと設定３用のテーブルとの３つを有するよう構成する。

（２）小当り図柄の抽選テーブル（例えば、主遊技テーブル２における小当り時に参照するテーブル）として同一の内容の設定１用のテーブルと設定２用のテーブルと設定３用のテーブルとの３つを有するよう構成する。

（３）同一の遊技状態且つ同一の当否抽選結果である変動時間決定用の抽選テーブル（例えば、時間短縮遊技状態且つ大当り時に参照する変動態様決定用抽選テーブル）として同一の内容の設定１用のテーブルと設定２用のテーブルと設定３用のテーブルとの３つを有するよう構成する。

上記のように構成してもよい。また、遊技機におけるいずれかの要素が設定値によって相違し得る構成として、一部の設定値同士では同一であり他の一部の設定値同士では相違するように構成した場合にも、すべての設定値にて夫々テーブルを有するよう構成してもよ

い。一例としては、非確率変動遊技状態における大当り確率が、「設定１：１／３００、設定２：１／３００、設定３：１／２９０」であるよう設計した遊技機においても、設定１用の非確率変動遊技状態における当否抽選テーブルと、設定２用の非確率変動遊技状態における当否抽選テーブルと、設定３用の非確率変動遊技状態における当否抽選テーブルと、の３つのテーブルを有するよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技機の設計値を調整する際等において、設定値が相違してもテーブルの内容が同一である設計から、設定値が相違するとテーブルの内容が相違し得る設計に変更する際にも、複雑な処理を構成し直す必要がなく簡便に設計することができることとなる。

【０９１１】

（第１６実施形態の変形例）

第１６実施形態においては、設定値に応じて多様な値を変更する遊技機を例示したが、類似する遊技形態において、設定値に応じて大当りの確率のみを変更することでも大当り確率や小当り確率の設定条件によって、従来と異なる遊技性を創出することができる。そこで、第１６実施形態の変形例として、各置数の設定条件並びに遊技の流れの概要を図１８７～１８９を用いて説明する。

【０９１２】

ここで、図１８７は、第１６実施形態の変形例における遊技盤面図、図１８８は、第１６実施形態の変形例における設定値毎の当り置数を示す説明図、図１８９は、第１６実施形態の変形例における遊技機の流れを示す説明図である。なお、図１８７においては、第４実施形態或いは第１６実施形態と同機能の構成については同一符号を用い、詳細な説明は省略する。

【０９１３】

図１８７に示すように第１６実施形態の変形例では、第１主遊技始動口Ａ１０が、センター飾りＤ３８の内部に形成されており、第４実施形態等に比べて第１主遊技始動口Ａ１０へ打球が流入し難い構成となっている。また、第４実施形態と異なり、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ（第４実施形態参照）が作動して始動口の入口が拡大しない限り入賞しない構造となっている。更に、第４実施形態で内部に特定領域を備えた第２大入賞口と同様の構造を有する１つの大入賞口を用いて大当り遊技、小当り遊技を実現するように構成されている。

【０９１４】

また、第１６実施形態の変形例では、図１８８に示すように、設定値を変更可能な設定機能を備えているものの、特別図柄の当り確率を変動する確率変動機能は搭載されておらず、また、特別図柄が大当りする確率については、第１６実施形態と比較して極めて高い確率が設定されている。具体的には、図１８８のように、第１主遊技及び第２主遊技の抽選においては、当否乱数の範囲（取得範囲）が１～５に設定され、大当りとなる置数（値）は、設定１の場合には、「１」、設定２の場合には「１」「２」、設定３の場合には「１」「２」「３」に設定されている。また、遊技機として小当りが設けられているものの、第１主遊技側には小当りの置数を設けておらず、第２主遊技側にのみ小当りの置数として設定値に関わらず「４」「５」が設けられている。尚、第１主遊技側の当否抽選が実行され、「４」又は「５」が当否乱数として取得された場合には、（すべての設定において）当否抽選結果はハズレとなる。また、設定１において第２主遊技側の当否抽選が実行され、「２」又は「３」が当否乱数として取得された場合、及び、設定２において第２主遊技側の当否抽選が実行され、「３」が当否乱数として取得された場合には、当否抽選結果はハズレとなる。

【０９１５】

このように、第１６実施形態の変形例においては、遊技状態に応じて大当り確率が変更されないものの、設定値毎の大当り確率が設定１：１／５、設定２：２／５、設定３：３／５となっており、第２主遊技側のみに設けられた小当りの確率が２／５に設定されている。

【０９１６】

第１６実施形態の変形例では、上述のように構成された遊技盤、並びに当り確率の下で遊技が実行されるのであるが、以下では、遊技進行の流れについて、図１８９を用いて詳細に説明する。通常遊技状態（例えば、非時間短縮遊技状態）のもと、第１に、遊技者は、センター飾りＤ３８の遊技球の流入口を狙い打球の強度を調整する（図１８９の「イ」）。そしてセンター飾りＤ３８（センター役物）に流入した遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０に入賞すると（図１８９の「ロ」）、第１主遊技図柄の当否抽選が行われ、当該第１主遊技図柄の抽選結果に関連する演出並びに装飾図柄が、演出表示装置ＳＧの表示領域（装飾図柄表示領域ＳＧ１１等）に表示され、当否抽選の結果に対応した装飾図柄が停止表示するように制御される。

【０９１７】

前述した第１主遊技図柄の当否抽選の結果、大当りとなり第１主遊技図柄（及び装飾図柄）が当り態様で停止表示されると（図１８９の「ハ」）、大入賞口（第２大入賞口Ｃ２０）が開放することで遊技者に利益を付与する大当り遊技が行われる（図１８９の「ニ」）。ここで、第１６実施形態の変形例では、第１主遊技図柄（及び装飾図柄）が当り態様で停止表示された場合に行われる大当り遊技の終了後は無条件で（大当り図柄の種類や、大当り前の遊技状態に拘らず）第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが作動して始動口の入口が拡大する可能性が極めて高くなる電サポ遊技（時短遊技、時間短縮遊技状態）に移行する。なお、電サポ遊技（時短遊技）は、主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）が１００回変動するか大当り遊技が発生するまで少なくとも継続するようになっている。

【０９１８】

電サポ遊技状態において補助遊技始動口Ｈ１０（普通図柄作動ゲート）を遊技球が通過すると普通図柄の変動が行われ、普通図柄が当り態様で停止すると、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが作動して始動口の入口が拡大する（図１８９の「ホ」・「ヘ」）。ここで第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが作動して始動口の入口が拡大しているときに第２主遊技始動口Ｂ１０に打球が入賞すると（図１８９の「ト」）、第２主遊技図柄の当否抽選が行われ、当該第２主遊技図柄の抽選結果に関連する演出並びに装飾図柄が、演出表示装置ＳＧの表示領域（装飾図柄表示領域ＳＧ１１等）に表示され、当否抽選の結果に対応した装飾図柄が停止表示するように制御される。

【０９１９】

前述した第２主遊技図柄の当否抽選の結果、大当りとなり第２主遊技図柄（及び装飾図柄）が当り態様で停止表示されると（図１８９の「チ」下段）、大入賞口（第２大入賞口Ｃ２０）が開放することで遊技者に利益を付与する大当り遊技が行われる（図１８９の「ヌ」下段）。ここで、第１６実施形態の変形例では、第２主遊技図柄（及び装飾図柄）が当り態様で停止表示された場合に行われる大当り遊技の終了後は無条件で（大当り図柄の種類や、大当り前の遊技状態に拘らず）第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが作動して始動口の入口が拡大する可能性が極めて低いか、ゼロとなる通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）に移行する。

【０９２０】

一方、第２主遊技図柄の当否抽選の結果、小当りとなり第２主遊技図柄（及び装飾図柄）が当り態様で停止表示されると（図１８９の「チ」）、大入賞口（第２大入賞口Ｃ２０）が所定時間開放可能な小当り遊技が行われ、小当り遊技中に大入賞口（第２大入賞口Ｃ２０）内の特定領域Ｃ２２へ打球が流入すると大当り遊技が行われる（図１８９の「ヌ」）。ここで、第１６実施形態の変形例では、第２主遊技図柄（及び装飾図柄）が小当り態様で停止表示され、小当り遊技中に特定領域Ｃ２２に遊技球が流入したことに基づいて行われる大当り遊技の終了後は無条件で（小当り図柄の種類や、小当り前・小当り中の遊技状態に拘らず）第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが作動して始動口の入口が拡大する可能性が極めて高くなる電サポ遊技（時短遊技）に移行する。なお、第２主遊技図柄の当否抽選の結果、ハズレとなり第２主遊技図柄（及び装飾図柄）がハズレ態様で停止表示された場合（図１８９の「チ」上段）には、電サポ遊技の残回数を１減算する。

【０９２１】
このように構成された第１６実施形態の変形例においては、大当り確率が比較的高確率に設定されている一方、その割合は設定により大きく異なっている。このため、通常遊技状態においては設定値が１の場合は大当りとなる確率が１／５と他の設定に比べて低くなっている一方、第１主遊技に基づいて大当りが発生した後は、電サポ遊技の実質的な終了条件である第２主遊技に基づいて大当りが発生する（電サポ遊技の回数が１００回に対して、第２主遊技側の大当り確率が１／５であるため、ハズレが１００回連続することは発生し難く、第２主遊技側の大当り図柄の停止表示に係る大当り終了後に非時間短縮遊技状態に移行することで、時間短縮遊技状態が終了するよう構成されている）割合も１／５と低く、第２主遊技の第２主遊技図柄が小当り態様となることに基づいて大当りが発生する割合が２／５と高めに設定されている。このため、第２主遊技の第２主遊技図柄が大当り態様となることに基づいて大当りが発生するよりも、第２主遊技の第２主遊技図柄が小当り態様となることに基づいて大当りが発生する割合が高くなっていることにより、設定１の場合には、電サポ遊技の継続率が高くなる（本例においては、小当りによっては時間短縮遊技状態が終了しないため）。具体的には、大当り図柄の停止表示に係る大当り確率：１／５、小当り確率２／５であるため、設定１における電サポ遊技の継続率は、（２／５）／（２／５＋１／５）＝２／３となっている。

【０９２２】
また、通常遊技状態においては設定値が３の場合は大当りとなる確率が３／５と他の設定に比べて高くなっている一方、第１主遊技に基づいて大当りが発生した後は、電サポ遊技の実質的な終了条件である第２主遊技に基づいて大当りが発生する割合も３／５と高く、第２主遊技の第２主遊技図柄が小当り態様となることに基づいて大当りが発生する割合が２／５に設定されている。このため、第２主遊技の第２主遊技図柄が大当り態様となることに基づいて大当りが発生するよりも、第２主遊技の第２主遊技図柄が小当り態様となることに基づいて大当りが発生する割合が低くなっていることにより、設定３の場合には、設定１よりも電サポ遊技の継続率が低くなる。具体的には、大当り図柄の停止表示に係る大当り確率：３／５、小当り確率２／５であるため、設定１における電サポ遊技の継続率は、（２／５）／（２／５＋３／５）＝２／５となっている。

【０９２３】
このように、第１６実施形態の変形例においては、遊技状態に関わらず大当り確率が一定でありながら、通常遊技中に実質的に大当りが発生する確率は設定１が最も低く、設定３が最も高く設定されているものの、電サポ遊技に移行後の継続率は、設定１が最も高く、設定３が最も低く設定されることになる。すなわち、大当り確率という１つのパラメータのみを設定値により変化させるだけで、他のパラメータを変化させることなく、設定毎に遊技性が異なる遊技機を提供することができるのである。

【０９２４】
なお、第１６実施形態の変形例のように大当り確率を極めて高く設定しなくても、多様な遊技機を提供することができる。以下では第１６実施形態の変形例の別形態について、図１９０を用いて説明する。第１６実施形態の変形例の別形態では、図１９０に示すように、第１主遊技及び第２主遊技の抽選においては、当否乱数の範囲が０～９９９に設定され、大当りとなる置数（値）は、設定１の場合には、「１」～「１０」、設定２の場合には「１」～「１２」、設定３の場合には「１」～「１４」に設定されている。また、遊技機として小当りが設けられているものの、第１主遊技側には小当りの置数を設けておらず、第２主遊技側にのみ小当りの置数として設定値に関わらず「８００」～「９９９」が設定されている。

【０９２５】
このように、第１６実施形態の変形例と同様に遊技状態に応じて大当り確率が変更されないものの、設定値毎の大当り確率は、設定１：１０／１０００、設定２：１２／１０００、設定３：１４／１０００となっており、第２主遊技側のみに設けられた小当りの確率が２０／１０００に設定されており、所謂アマデジと称される遊技機の大当り確率に近似

した値となっている。

【０９２６】

一方、本態様においても第１主遊技図柄（及び装飾図柄）が当り態様で停止表示された場合に行われる大当り遊技の終了後は無条件で第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが作動して始動口の入口が拡大する可能性が極めて高くなる電サポ遊技（時短遊技）に移行する点では共通するものの、第１６実施形態の変形例と異なり、電サポ遊技（時短遊技）の終了条件である主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）の変動回数が第１主遊技図柄の当り図柄態様（図柄a～ｅ）によって異なるようになっている。具体的には、図柄ａが表示された場合には主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）の変動回数が２０回、図柄ｂが表示された場合には４０回、図柄ｃが表示された場合には６０回、図柄ｄが表示された場合には８０回、図柄ｅが表示された場合には１００回に設定されている。

【０９２７】

上記の前提で、電サポ遊技状態において第２主遊技始動口Ｂ１０に打球が入賞すると第１６実施形態の変形例と同様に第２主遊技図柄の当否抽選が行われ、当該第２主遊技図柄の抽選結果に関連する演出並びに装飾図柄が、演出表示装置ＳＧの表示領域（装飾図柄表示領域ＳＧ１１等）に表示され、当否抽選の結果に対応した装飾図柄が停止表示するように制御される。

【０９２８】

ここで、第２主遊技図柄の当否抽選の結果、大当りとなり第２主遊技図柄（及び装飾図柄）が当り態様で停止表示された場合に行われる大当り遊技の終了後は第１６実施形態の変形例と同様に、無条件で第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが作動して始動口の入口が拡大する可能性が極めて低いか、ゼロとなる通常遊技状態に移行する。

【０９２９】

一方、第２主遊技図柄の当否抽選の結果、小当りとなり第２主遊技図柄（及び装飾図柄）が当り態様で停止表示されると、大入賞口（第２大入賞口Ｃ２０）が所定時間開放する小当り遊技が行われ、小当り遊技中に大入賞口（第２大入賞口Ｃ２０）内の特定領域Ｃ２２へ打球が流入すると大当り遊技が行われる。ここで、小当り遊技中に特定領域Ｃ２２に打球が流入する割合が本態様では第１６実施形態の変形例よりも低く（第１６実施形態の変形例は略１００％に対して本態様では２０％）構成されており、小当り態様が表示された場合に大当り遊技が実行される確率は設定１で約１／２０に設定されている。なお、本態様においても第２主遊技図柄（及び装飾図柄）が小当り態様で停止表示され、小当り遊技中に特定領域Ｃ２２に遊技球が流入したことに基づいて行われる大当り遊技の終了後は無条件で第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが作動して始動口の入口が拡大する可能性が極めて高くなる電サポ遊技（時短遊技）に移行する。

【０９３０】

但し、本態様においては第１主遊技図柄（及び装飾図柄）が当り態様で停止表示された場合に行われる大当り遊技の終了後と同様に、電サポ遊技（時短遊技）の終了条件である主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）の変動回数が第２主遊技図柄の当り図柄態様（図柄ｆ～ｊ）によって異なるようになっている。具体的には、図柄ｆが表示された場合には主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）の変動回数が２０回、図柄ｇが表示された場合には４０回、図柄ｈが表示された場合には６０回、図柄ｉが表示された場合には８０回、図柄ｊが表示された場合には１００回に設定されている。

【０９３１】

このように構成された本態様（第１６実施形態の変形例の別態様）においては、電サポ遊技の終了条件が、主遊技図柄の当否抽選の結果が大当りとなったことに基づいて実行される大当り遊技の発生に加え、実際に達成し得る程度の回数が設定された主遊技図柄の変動、という複数のパラメータにより決定されるようになっている。更に、主遊技図柄の変動回数に基づく電サポ遊技の終了条件は、小当り図柄の種類により複数種類の異なる回数が設定されている。このため、第１６実施形態の変形例と同様に、設定値により異なる遊技性を実現できるだけでなく、電サポ遊技の継続条件が多様となるため、他の実施形態に

より例示した電サポ遊技状態の終了又は継続条件の示唆演出と相まって斬新な遊技機を提供することができるのである。

【０９３２】

（第１７実施形態）

尚、第６実施形態においては、設定値を複数有しており、当該複数の設定値から任意の設定値を設定可能な構成を例示したが、設定値を設定可能な構成は第６実施形態の構成には限定されない。そこで、第６実施形態とは異なる設定値に関する構成（設定変更に関する処理等）を、第１７実施形態として、以下、第６実施形態から相違点についてのみ詳述する。

【０９３３】

はじめに、図１６３は、第１７実施形態における、主制御部（主制御基板Ｍと称することがある）及び副制御部（副制御基板Ｓと称することがある）に係る機能ブロック図である。第１７実施形態における主制御部には、ＣＰＵＭＣと信号の送受信が可能な設定変更装置が設けられている。本例において、設定変更装置は、オン・オフを検出可能であり、設定変更モードや設定確認モード（設定表示モードと称することがある）への移行を可能にする設定キースイッチと、設定値を変更する際に設定値の選択候補の変更を可能にする設定変更ボタンと、設定されている設定値や、設定値の選択候補を表示可能な設定値表示器とから構成されている。

【０９３４】

また、第１７実施形態に係るぱちんこ遊技機は、主制御部（主制御基板Ｍ内）のＣＰＵＭＣに、設定変更装置の設定キースイッチのオン・オフに対応する設定キースイッチ信号と設定変更ボタンが操作されたことを示す設定変更ボタン信号とが入力可能に構成されており、主制御部（主制御基板Ｍ内）のＣＰＵＭＣから出力される設定値に係る情報を表示するための設定表示出力（ＬＥＤ駆動信号とも称することがある）が設定変更装置に入力可能に構成されている。また、前述したように、主制御部（主制御基板Ｍ内）のＣＰＵＭＣからサブメイン制御部ＳＭのＣＰＵＳＣに、前述した表示指示関連情報と払出動作関連情報とを送信可能に構成されている。

【０９３５】

次に、前述した他の実施形態と同様に、第１７実施形態に係るぱちんこ遊技機の副制御部には、演出関連の統括的な制御を行うサブメイン制御部ＳＭと、主に演出表示装置ＳＧ等による画像制御処理を行うサブサブ制御部ＳＳと、電源が供給されるか否かに関わらず現在時間を計時可能なＲＴＣ（リアルタイムクロック）等が設けられている。また、第１７実施形態におけるサブメイン制御部ＳＭは、主制御部（主制御基板Ｍ等）から受信したコマンドを解析するためのコマンド解析部、異常情報等の各種情報を管理（記憶）する情報管理部、演出を制御するための演出制御部、前述したＲＴＣ（リアルタイムクロック）により計時されている現在時刻の把握やＲＴＣの制御を行うための計時制御部が設けられている。また、他の実施形態と同様に、サブサブ制御部ＳＳとサブメイン制御部ＳＭとは表示制御関連情報（例えば演出パターンコマンドや、表示要求コマンド、アクノリッジ情報等）を互いに送受信可能に構成されており、ＲＴＣからサブメイン制御部ＳＭには現在時刻情報等が送信可能であり、サブメイン制御部ＳＭからＲＴＣには、ＲＴＣの現在時刻情報を調整する（現在時刻情報と実際の現在時刻とに誤差が生じた場合等に調整する）ための信号等を送信可能に構成されている。

【０９３６】

第１７実施形態における演出制御部は、詳細は後述するが、計時制御部により把握される現在時刻情報（現在の時刻に関する情報）に基づいた演出を制御可能なＲＴＣ演出制御部と、現在時刻情報を使用しない演出を制御可能な通常演出制御部とを更に有している。また計時制御部は、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）の制御を行いＲＴＣからの時刻情報を抽出可能なＲＴＣ制御部と、電源投入時や所定の計測始期からの経過時間を計測するタイマ（例えば、電源投入後からの経過時間を計測するための電源投入タイマや、最後の大当り終了からの経過時間を計測するためのタイマ、遊技者の発射操作の終了からの経過時

間を計測するためのタイマ等）からなる計時部とを更に有し、ＲＴＣ制御部と計時部の情報により所謂ＲＴＣ演出の実行有無や演出内容を決定するための時間情報の計時制御を行う。また、情報管理部は、設定値に関する情報を管理するための設定情報管理部と、賞球に関するエラーや不正検出等の遊技機の異常・不正に関する情報を管理するための異常情報管理部と、ガラス扉Ｄ１８や前枠Ｄ１４等の開閉可能な部材が開放された旨を管理するための開放情報管理部と、これらの情報の発生時刻を抽出し、或いは時刻情報の演算を実行するための時間演算部と、を更に有している。

【０９３７】

次に、第１７実施形態における、主制御基板Ｍが行う処理について、第６実施形態における図１２４（ａ）に加え、図１６４～図１６６を用いて第１７実施形態特有の処理について説明する。ここで、図１６４は、主制御基板側のメイン処理（図１２４（ａ）で示した第６実施形態の主制御基板側のメイン処理）において実行される設定変更処理（ステップ１００３）の流れを示したフローチャートである。なお、第１７実施形態における主制御基板側のメイン処理のうち、他の処理については第６実施形態と略同一のため説明を省略する。

【０９３８】

また、第１７実施形態においても、電源が投入されると、主制御基板側のメイン処理は、第６実施形態と同様に図１２４（ａ）のステップ１００１により設定キースイッチがオフか否か（設定変更等のモードに移行すべきか否か）を判定し、設定キースイッチがオフでない（設定キースイッチがオンであり設定変更等のモードに移行すべき）と判定した場合に、図１２４（ａ）のステップ１００３に対応する第１７実施形態の設定変更処理（図１６４のサブルーチン）を実行する。

【０９３９】

図１６４のステップ１００３‐１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板Ｍ内の設定値保存領域のＲＡＭチェック処理を実行する。次に、ステップ１００３‐１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１００３‐１４の処理結果を参照して、設定値情報が正常（本例では、１～６）であるか否かを判定する。ステップ１００３‐１５でＹｅｓの場合、ステップ１００３‐１８に移行する。他方、ステップ１００３‐１５でＮｏの場合、ステップ１００３‐１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定値情報が異常であると判定したため、設定値情報にデフォルト値（本例では、最も大当り確率の低い設定値である１）をセットし、ステップ１００３‐１７で、設定値強制設定情報（設定値情報が異常であったため、設定値情報をデフォルト値に設定した旨の情報）を副制御基板Ｓ側に送信する処理を実行した後、ステップ１００３‐１８に移行する。

【０９４０】

このように、設定値情報が異常であった場合に遊技者にとって最も不利な設定値である１を設定値情報にセットすることにより、遊技場の管理者が意図しない設定値（例えば、遊技者に最も有利な設定値である６）がセットされてしまうことにより遊技場側が意図しない不利益を被ることを防止することができる。また強制的に設定値をデフォルト値に変更した旨を、副制御基板Ｓを介して演出表示装置、遊技効果ランプ、スピーカ等により明示することができる。尚、本例では、設定１に対応する設定値情報＝１、設定２に対応する設定値情報＝２、のように構成しているが、設定する設定値と設定値情報とが同一の値でなくてもよく、例えば、設定１に対応する設定値情報＝０、設定２に対応する設定値情報＝１、設定３に対応する設定値情報＝２、設定４に対応する設定値情報＝３、設定５に対応する設定値情報＝４、設定６に対応する設定値情報＝５、のように、実際の設定値よりも設定値情報の方が１少ない値となるよう管理してもよく、そのように構成することにより、設定値情報にデフォルト値をセットする場合等の、ＲＡＭの初期化を実行し設定値情報が「０」となったときに「１」に戻す補正処理が不要となり、処理時間を短縮することや処理の容量を削減することが可能となる。なお、異常時において、遊技者と遊技店の利益バランスを考慮するのであれば、デフォルト値として中間値である「３」や「４」を設定することも好適である。

【０９４１】
次に、ステップ１００３‐１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定変更装置（設定値表示装置）に設定値情報（設定値）に対応するＬＥＤ駆動信号を出力することにより設定値表示装置に設定値を表示する。次に、ステップ１００３‐１９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定値情報変更操作（設定値情報が変更されることとなる操作であり、例えば、設定変更ボタンの操作）があったか否かを判定する。尚、本例に適用可能な設定値情報変更操作については後述することとする。ステップ１００３－１９でＹｅｓの場合、ステップ１００３‐２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の設定値情報に１を加算する。次に、ステップ１００３‐２１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定値情報は上限値（本例では、６）を超過したか否かを判定する。ステップ１００３‐２１でＹｅｓの場合、ステップ１００３‐２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の設定値情報として１をセットし、ステップ１００３‐２３に移行する。即ち、本例においては、設定値情報変更操作が実行される毎、一例としては設定変更ボタンが操作される毎、設定値情報が、「１→２→３→４→５→６→１→２・・・」のように変更されていくよう構成されている。尚、ステップ１００３‐１９又はステップ１００３‐２１でＮｏの場合にも、ステップ１００３‐２３に移行する。

【０９４２】
次に、ステップ１００３‐２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定変更（設定変更モード）が完了したか否かを判定する。尚、設定変更モードが終了したと判定する一例としては、設定キースイッチがオン→オフとなる等が例示できる。尚、本例に適用可能な設定変更モード終了操作については後述することとする。ステップ１００３‐２３でＮｏの場合には、設定変更が完了するまでステップ１００３‐１８以降の処理を繰り返し実行することとなる。他方、ステップ１００３‐２３でＹｅｓの場合には、ステップ１００３‐２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定値表示装置に表示されている設定値表示を消去し、次の処理（ステップ１００４の処理）に移行する。尚、設定変更処理を実行している状況（特に、ステップ１００３‐１４～ステップ１００３‐２３の処理を実行している状況）を、設定変更モード、設定変更モード中と称することがある。ここで、第１７実施形態においては、設定変更モードの終了条件を「設定変更完了」としているため、当該条件を満足しない限り設定変更モードに半永久的に滞在し、本来の遊技処理が実行されないこととなる。このため、通常の設定変更に要する時間を大幅に経過したにも拘わらず設定変更モードに滞在し続けた場合（例えば５分間）等、操作時間に関連する所定期間を経過した際にその旨を報知するように報知手段を制御する処理や、報知するためのコマンドを副制御基板に送信するような処理を設けてもよい。

【０９４３】
次に、第１７実施形態におけるタイマ割り込み時処理の流れを図１６５、図１６６を用いて説明する。ここで、図１６５は、第１７実施形態におけるタイマ割り込み処理の全体を示したフローチャートである。タイマ割り込み時処理における第６実施形態との主な相違点は、タイマ割り込み時処理の冒頭にステップ３８００（第１７）の処理を実行する点にあり、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行し、ステップ３７００（第１７）で、後述する入力判定処理を実行し、ステップ１０００‐１に移行する。なお、この冒頭の入力判定処理以外の処理については第６実施形態をはじめとする他の実施形態と同一のため説明を省略する。

【０９４４】
次に、第１７実施形態のタイマ割り込み時処理で行われるステップ３８００（第１７）の入力判定処理について、図１６６を用いて詳細に説明する。ここで、図１６６は、第１７実施形態における、図１６４のステップ３８００（第１７）のサブルーチンに係る入力判定処理のフローチャートである。まず、ステップ３８０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、本処理より前に賞球払出制御基板ＫＨ側から受信し、適宜記憶領域に記憶されている入力情報をリード（コマンド解析）する。次に、ステップ３８０４で、主制御基板Ｍの

ＣＰＵＭＣは、ステップ３８０２でリードした入力情報に基づいて賞球過剰払出異常（本来払い出される遊技球を超過する遊技球が払い出されたと判定した場合に発生するエラーであり、過剰払出エラーと称することがある）が発生していないか否かを判定する。ステップ３８０４でＹｅｓの場合（賞球過剰払出異常でない場合）、ステップ３８０６で、過剰払出なし情報（賞球過剰払出異常が発生していない旨の情報）をセットし、ステップ３８１０に移行する。他方、ステップ３８０４でＮｏの場合（賞球過剰払出異常が発生している場合）、ステップ３８０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、過剰払出異常情報（賞球過剰払出異常が発生している旨の情報）をセットし、ステップ３８１０に移行する。

【０９４５】

次に、ステップ３８１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球装置異常（賞球装置の駆動異常であり、賞球装置エラーと称することがある）が発生していないか否かを判定する。ステップ３８１０でＹｅｓの場合（賞球装置異常でない場合）、ステップ３８１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球装置正常情報（賞球装置異常が発生していない旨の情報）をセットし、ステップ３８１６に移行する。他方、ステップ３８１０でＮｏの場合（賞球装置異常が発生している場合）、ステップ３８１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球装置の異常情報（賞球装置異常が発生している旨の情報）をセットし、ステップ３８１６に移行する。次に、ステップ３８１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、球切れ異常（賞球装置の異常ではないが、本来払い出される遊技球を払い出すことができていないと判定した場合に発生するエラー）が発生していないか否かを判定する、ステップ３８１６でＹｅｓの場合（球切れ異常でない場合）、ステップ３８１８で、球供給情報（球切れ異常が発生していない旨の情報、非球切れ状態である旨の情報）をセットし、ステップ３８２２に移行する。他方、ステップ３８１８でＮｏの場合（球切れ異常が発生している場合）ステップ３８２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、球切れ情報（球切れ異常が発生している旨の情報）をセットし、ステップ３８２２に移行する。

【０９４６】

次に、ステップ３８２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、球皿満タン（下球皿Ｄ２２に遊技球が大量に貯留されたことにより、球皿満タンを検知するセンサが遊技球を検出した場合に発生するエラーであり、受皿満タンエラーと称することがある）ではないか否かを判定する。ステップ３８２２でＹｅｓの場合（球皿満タンでない場合）、ステップ３８２４で、球皿非満タン情報（球皿満タンが発生していない旨の情報）をセットし、ステップ３８２８に移行する。他方、ステップ３８２２でＮｏの場合（受皿満タンエラーが発生している場合）、ステップ３８２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、球皿満タン情報（球皿満タンが発生している旨の情報）をセットし、ステップ３８２８に移行する。次に、ステップ３８２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、枠開放（前枠Ｄ１４が開放）していないか否かを判定する。ステップ３８２８でＹｅｓの場合（前枠Ｄ１４が開放していない場合）、ステップ３８３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、前枠閉鎖情報（前枠Ｄ１４が閉鎖している旨の情報）をセットし、ステップ３８３４に移行する。他方、ステップ３８２８でＮｏの場合（前枠Ｄ１４が開放している場合）、ステップ３８３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、前枠開放情報（前枠Ｄ１４が開放している旨の情報）をセットし、ステップ３８３４に移行する。

【０９４７】

次に、ステップ３８３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ガラス扉Ｄ１８が開放していないか否かを判定する。ステップ３８３４でＹｅｓの場合（ガラス扉Ｄ１８が開放していない場合）、ステップ３８３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ガラス扉閉鎖情報（ガラス扉Ｄ１８が閉鎖している旨の情報）をセットし、ステップ３８４０に移行する。他方、ステップ３８３４でＮｏの場合（ガラス扉Ｄ１８が開放している場合）、ステップ３８３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ガラス扉開放情報（ガラス扉Ｄ１８が開放している旨の情報）をセットし、ステップ３８４０に移行する。次に、ステップ３８４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定変更装置からの入力情報（設定キースイッチのオン信号又はオフ信号）をリードする。次に、ステップ３８４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ

は、設定キーがオフ、換言すると、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する。ステップ３８４２でＹｅｓの場合（設定キースイッチがオフである場合）、ステップ３８４４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定キーオフ情報（設定キースイッチがオフである旨の情報）をセットし、次の処理（ステップ１０００‐１の処理）に移行する。尚、ステップ３８４２の設定キースイッチの判定処理の後に、当該判定処理の前に行った設定キースイッチの判定処理における設定キースイッチの状態（オン・オフ）を判断してもよく、このような処理を行うことにより、「設定キースイッチがオンからオフになったのか」、「設定キースイッチが継続してオフなのか」を判定することにより、後述する設定変更モードや設定表示モードから復帰したのか、そもそも設定変更モードや設定表示モードに移行していないのか、を判断することができる。また、このように構成した場合には、ステップ３８４４にてセットする情報としては、設定キースイッチがオフになる前（設定キースイッチオン時）の情報も合わせてセットするよう構成してもよく、例えば、設定変更モードにて設定を変更した場合に、設定変更が実行された旨の情報（設定変更が実行されていない旨の情報をセットしてもよい）や現在の設定値（変更された後の設定値）に関する情報等をセットするよう構成してもよい。

【０９４８】

また、ステップ３８４２でＮｏの場合（設定キースイッチがオンである場合）、ステップ３８４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定キーオン情報（設定キースイッチがオンである旨の情報）をセットする。次に、ステップ３８４７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在設定変更モード中であるか否かを判定する。ステップ３８４７でＹｅｓの場合（設定変更モード中の場合）、ステップ３８４８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定変更モード中情報をセットし、次の処理（ステップ１０００‐１の処理）に移行する。他方、ステップ３８４７でＮｏの場合、換言すると、現在設定表示モード中である場合、ステップ３８４９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定表示モード中情報をセットし、次の処理（ステップ１０００‐１の処理）に移行する。尚、第１７実施形態においても第６実施形態と同様、設定表示モードにおいては、設定値表示装置に現在の設定値が表示されるよう構成されている（必要であれば図１２４ｂの説明を参照）。また、同図の処理によってセットされた情報（入力情報）は、図１６５のステップ１９９９の制御コマンド送信処理（第６実施形態も参照）にて副制御基板Ｓ側に制御コマンドとして送信されることとなり、そのように構成することによって、副制御基板Ｓ側で入力情報（遊技機の情報）を管理及び表示することができることとなる。

【０９４９】

次に、前述の入力判定処理（図１６６）において設定された各情報が制御コマンドとして副制御基板Ｓ側に送信された場合における、副制御基板Ｓ側での処理について図１６７～図１６９を用いて説明する。なお、副制御基板Ｓ側での処理についても本実施形態や第６実施形態と同様の部分が大半であるため、これらの実施形態と相違している特徴部分について詳述し、同一の範疇にある部分については説明を省略する（必要があれば図４８～図５４を参照）。

【０９５０】

図１６７は、第１７実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。第１７実施形態においては、サブメイン側ルーチン（サブメイン制御部のメインルーチン）において、第６実施形態（本実施形態）と相違している。具体的には、図１６７（ｆ）のサブメイン制御部のメインルーチンにおいて、ステップ２９００で副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが特別遊技関連表示制御処理を実行した後に、ステップ２９５０（第１７）で履歴記憶処理を実行し、ステップ２９９９に移行する点が相違している。以下では、図１６８を用いてステップ２９５０（第１７）における履歴記憶処理について説明する。

【０９５１】

図１６８は、第１７実施形態における、図１６７のステップ２９５０（第１７）のサブルーチンに係る履歴記憶処理のフローチャートである。まず、ステップ２９５２で、副制

御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図１６７（ｅ）のステップ２００６で記憶された、主制御基板Ｍ側からの入力情報（コマンド）をリード（コマンド解析）する。次に、ステップ２９５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、リードした入力情報（受信したコマンド）に履歴記憶情報が含まれているか否か（履歴情報に関するコマンドか否か）、即ち、副制御基板Ｓ側が受信することにより、副制御基板Ｓ側で管理する履歴情報が新たに記憶され得ることとなる情報であるか否かを判定する。ステップ２９５４でＹｅｓの場合（履歴情報が含まれるコマンドや履歴情報に関するコマンドである場合。以下、履歴関連コマンドとも称する）、ステップ２９５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＲＴＣ情報（現在時刻情報とも称することがある）及び計時情報を読込（取得）する。次に、ステップ２９６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直前の履歴関連コマンドから把握している直前の過剰払出なし情報又は過剰払出異常情報を参照して、今回受信した履歴関連コマンドの内容から、過剰賞球状態（賞球過剰払出異常であるか否か）が変化していないか否かを判定する。ステップ２９６０でＹｅｓの場合（過剰賞球状態が変化していない場合）、ステップ２９６４に移行する。他方、ステップ２９６０でＮｏの場合（過剰賞球状態が変化した場合）、ステップ２９６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、履歴情報として、ステップ２９５６で取得したＲＴＣ情報及び計時情報に基づく変化時間に関する情報と、受信した過剰賞球の情報（過剰払出なし情報又は過剰払出異常情報）とを履歴を記憶するための履歴記憶領域（詳細は後述）に記憶してステップ２９６４に移行する。

【０９５２】

次に、ステップ２９６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直前の履歴関連コマンドから把握している直前の賞球装置正常情報又は賞球装置の異常情報を参照して、今回受信した履歴関連コマンドの内容から、賞球装置異常状態（賞球装置異常であるか否か）が変化していないか否かを判定する。ステップ２９６４でＹｅｓの場合（賞球装置異常状態が変化していない場合）にはステップ２９６８に移行する。他方、ステップ２９６４でＮｏの場合（賞球装置異常状態が変化した場合）、ステップ２９６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、履歴情報として、ステップ２９５６で取得したＲＴＣ情報及び計時情報に基づく変化時間に関する情報と、受信した賞球装置の状態情報（賞球装置正常情報又は賞球装置の異常情報）とを履歴を記憶するための履歴記憶領域（詳細は後述）に記憶してステップ２９６８に移行する。次に、ステップ２９６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直前の履歴関連コマンドから把握している直前の球供給有情報又は球切れ情報を参照して、今回受信した履歴関連コマンドの内容から、球切れ状態（球切れ異常でないか否か）が変化していないか否かを判定する。ステップ２９６８でＹｅｓの場合（球切れ状態が変化していない場合）には、ステップ２９７２に移行する。他方、ステップ２９６８でＮｏの場合球切れ状態が変化した場合）、ステップ２９７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、履歴情報として、ステップ２９５６で取得したＲＴＣ情報及び計時情報に基づく変化時間に関する情報と、受信した球切れ情報（球供給有情報又は球切れ情報）とを履歴を記憶するための履歴記憶領域（詳細は後述）に記憶してステップ２９７２に移行する。

【０９５３】

次に、ステップ２９７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直前の履歴関連コマンドから把握している直前の球皿非満タン情報又は球皿満タン情報を参照して、今回受信した履歴関連コマンドの内容から、球皿状態が変化していないか否かを判定する。ステップ２９７２でＹｅｓの場合（球皿状態が変化していない場合）、ステップ２９７６に移行する。他方、ステップ２９７２でＮｏの場合（球皿状態が変化した場合）、ステップ２９７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、履歴情報として、ステップ２９５６で取得したＲＴＣ情報及び計時情報に基づく変化時間に関する情報と、今回受信した球皿の状態情報（球皿非満タン情報又は球皿満タン情報）とを履歴を記憶するための履歴記憶領域（詳細は後述）に記憶してステップ２９８０に移行する。次に、ステップ２９７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直前の履歴関連コマンドから把握している直前の前枠開放情報又は前枠閉鎖情報を参照して、今回受信した履歴関連コマンドの内容から、枠開放状態が変化していないか否かを判定する。ステップ２９７６でＹｅｓの場合（枠開放状態が変化していない場

合）、ステップ２９８０に移行する。他方、ステップ２９７６でＮｏの場合（枠開放状態が変化した場合）、ステップ２９７８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、履歴情報として、ステップ２９５６で取得したＲＴＣ情報及び計時情報に基づく変化時間に関する情報と、受信した前枠Ｄ１４の状態情報（前枠閉鎖情報又は前枠開放情報）とを履歴を記憶するための履歴記憶領域（詳細は後述）に記憶してステップ２９８０に移行する。

【０９５４】

次に、ステップ２９８０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直前の履歴関連コマンドから把握している直前のガラス扉閉鎖情報又はガラス扉開放情報を参照して、今回受信した履歴関連コマンドの内容から、ガラス扉状態が変化していないか否かを判定する。ステップ２９８０でＹｅｓの場合（ガラス扉状態が変化していない場合）、ステップ２９８４に移行する。他方、ステップ２９８０でＮｏの場合（ガラス扉状態が変化した場合）、ステップ２９８２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、履歴情報として、ステップ２９５６で取得したＲＴＣ情報及び計時情報に基づく変化時間に関する情報と、受信したガラス扉Ｄ１８の状態情報とを履歴を記憶するための履歴記憶領域（詳細は後述）に記憶してステップ２９８４に移行する。次に、ステップ２９８４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、直前の履歴関連コマンドから把握している直前の設定キーオフ情報、設定キーオン情報、設定変更モード中情報、又は設定表示モード中情報を参照して、今回受信した履歴関連コマンドの内容から、設定関連状態が変化していないか否かを判定する。ステップ２９８４でＹｅｓの場合（設定関連状態が変化していない場合）、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。他方、ステップ２９８４でＮｏの場合（設定関連状態が変化した場合）、ステップ２９８６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、履歴情報として、ステップ２９５６で取得したＲＴＣ情報及び計時情報に基づく変化時間に関する情報と、受信した設定関連の情報（設定キーオフ情報、設定キーオン情報、設定変更モード中情報、又は設定表示モード中情報）とを履歴を記憶するための履歴記憶領域（詳細は後述）に記憶して次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ２９５４でＮｏの場合（履歴関連コマンドを受信していない場合）にも、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【０９５５】

ここで、第１７実施形態においては、図１６８で説明した遊技機の状態の他、自身でも判断できる「電源の投入」「電源の遮断」等の情報についても履歴情報記憶領域に記憶している。無論、「電源の投入」「電源の遮断」についても図１６８の他の処理と同様に、主制御基板Ｍ側からの入力情報（コマンド）に基づいて状況を把握して履歴情報記憶領域に記憶させることも可能である。このように、第１７実施形態においては、主制御基板Ｍ側から受信した入力情報（コマンド）に基づいて、遊技機の主要動作を禁止しない異常状態や、正常時に生じる設定モード（設定変更モード又は設定確認モード）等の遊技機の状態が変化したか否かを判定し、判定結果に基づいて、遊技機の状態が変化したタイミング（時間）と変化した内容とを履歴情報として記憶することにより、これらの履歴情報を表示したり、遊技機の制御に利用可能に構成されている。

【０９５６】

次に、図１６９を用いて記憶される遊技履歴の情報の概念について例示する。図１６９は、第１７実施形態において２０１７年７月２９日に発生した遊技機の状態変化について、副制御基板Ｓ側にて履歴情報を記憶する際の履歴記憶領域イメージ１である。前述したように、第１７実施形態においては、ＲＴＣから副制御基板Ｓに送信される時刻情報等にもとづいて、計時制御部により現在時間が把握可能に構成されており、履歴記憶処理（図１６８）の説明でしたように、副制御基板ＳのＲＡＭ領域である履歴記憶領域には、現在時刻情報と更新された入力情報の項目とが記憶されるよう構成されている。

【０９５７】

入力情報の項目としては、電源投入（電源スイッチＥａがオン）、電源遮断（電源スイッチＥａがオフ）、枠開放（前枠Ｄ１４が開放）、枠閉鎖（前枠Ｄ１４が閉鎖）、ガラス扉開放（ガラス扉Ｄ１８が開放）、ガラス扉閉鎖（ガラス扉Ｄ１８が閉鎖）、賞球過剰（賞球過剰払出異常が発生）、賞球正常（賞球過剰払出異常が解消された）、球皿満タン（

球皿満タンが発生）、球皿非満タン（球皿満タンが発生していない）、設定キースイッチオン（設定キースイッチがオン）、設定キースイッチオフ（設定キースイッチがオフ）、設定値情報受信（現在の設定値に係る情報を受信した履歴情報であり、設定値を１、２、３の３種類有している場合には、設定（１）情報受信、設定（２）情報受信、設定（３）情報受信、の３種類の履歴情報が存在することとなる）、賞球装置正常（賞球装置異常が解消された）、賞球装置異常（賞球装置異常が発生）の１５種類の項目を記憶可能に構成されており、上記１５種類の項目すべてが１つの記憶領域に１日単位で時系列に記憶されるよう構成されている。ここで、第１７実施形態における遊技機の状態変化に対応する履歴情報の記憶に関して状態変化の一部分を説明すると、２０１７年の７月２９日の９：００に電源投入スイッチＥａがオンとなっており、「2017/7/29 9:00 電源投入」との情報が履歴記憶領域に記憶され、その後、２０１７年の７月２９日の９：２５に前枠Ｄ１４が開放されており「2017/7/29 9:25 枠開放」との情報が履歴記憶領域に記憶され、その後、各種の状態変化が生じた毎に対応する情報が履歴記憶領域に記憶されていき、２０１７年の７月２９日の２３：１５に遊技機の電源が遮断されたことに基づいて「2017/7/29 23:15 電源遮断」との情報が履歴記憶領域に記憶される（本例では２０１７年の７月２９日の履歴情報はこれで完結している）。

【０９５８】

このように、第１７実施形態においては、様々な種類の入力情報を１つの記憶領域に時系列に記憶可能にし、主制御基板Ｍ側にて入力情報が更新された旨を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成することにより、適切に入力情報の更新履歴を管理することができる。さらに、このように構成することで、不正行為者を特定することが可能となる。例えば、遊技店の営業中に設定値が変更されていた場合、枠開放情報、設定キースイッチ情報、設定情報等の時刻に基づいて遊技店に設置された防犯カメラを確認することで、不正行為者を特定することが可能である。

【０９５９】

ここで、第１７実施形態における履歴情報の記憶態様を図１６９にて詳述したが、第１７実施形態においては、図１６９とは異なる記憶態様にて履歴情報を記憶するよう構成してもよく、そのような構成を図１７０にて第１７実施形態の変形例として詳述することとする。図１７０は、第１７実施形態の変形例における、副制御基板Ｓ側にて履歴情報を記憶する際の履歴記憶領域イメージ２である。同図における履歴情報の記憶態様としては、電源投入（電源スイッチＥａがオン）と電源遮断（電源スイッチＥａがオフ）との項目が含まれる電源投入／遮断履歴を記憶する記憶領域と、枠開放（前枠Ｄ１４が開放）と枠閉鎖（前枠Ｄ１４が閉鎖）との項目が含まれる枠開閉履歴を記憶する記憶領域と、ガラス扉開放（ガラス扉Ｄ１８が開放）とガラス扉閉鎖（ガラス扉Ｄ１８が閉鎖）との項目が含まれるガラス扉開閉履歴を記憶する記憶領域と、賞球過剰（賞球過剰払出異常が発生）と賞球正常（賞球過剰払出異常が解消された）と賞球装置正常（賞球装置異常が解消された）と賞球装置異常（賞球装置異常が発生）と球皿満タン（球皿満タンが発生）と球皿非満タン（球皿満タンが発生していない）との項目が含まれる異常発生履歴を記憶する記憶領域と、設定キースイッチオン（設定キースイッチがオン）と設定キースイッチオフ（設定キースイッチがオフ）と設定値情報受信（設定（１）情報受信、設定（２）情報受信、設定（３）情報受信）との項目が含まれる設定関連情報履歴を記憶する記憶領域と、の５種類の履歴情報を記憶可能な記憶領域を有しており、記憶する履歴情報の種類によって記憶領域を相違させている。

【０９６０】

このように、本例に係る遊技機は、第１７実施形態の変形例のように、記憶する履歴情報の種類によって記憶領域を相違させて、履歴情報を記憶するよう構成してもよく、記憶領域の数や記憶する項目の振り分けは変更しても問題ない。一例としては、異常発生履歴の記憶領域を、賞球過剰と賞球正常とを記憶する領域と、賞球装置異常と賞球装置正常とを記憶する領域と、球皿満タンと球皿非満タンとを記憶する領域との３つの領域に分ける、即ち、エラーの種類毎に履歴情報を記憶する記憶領域を相違させるよう構成してもよい

。また、設定変更に係る動作（例えば、電源投入・前枠閉鎖・設定カバーの開閉、等）については、管理する際に、一連の動作（所定時間内に行われ、設定変更を行う際に実行する動作）が実行されたかによって設定変更や設定確認が行われたかを判断し、履歴情報を管理するよう構成してもよい。

【０９６１】

以上のように構成することにより、第１７実施形態の変形例に係る遊技機においては、入力情報を複数種類の項目に分類して管理し、設定値に関する入力情報を他の入力情報と区別して管理及び表示することにより、管理者が管理し易く、且つ遊技機に対する不正を把握し易い遊技機を創出することができる。

【０９６２】

なお、第１７実施形態及び第１７実施形態の変形例のいずれの場合であっても、履歴情報を表示する際に、項目順・日付順等の任意の順番で記憶情報をソートして表示できる機能を備えることが可能であり、履歴情報にソートに適する情報（例えばコード番号等）を付与してデータを管理することも好適である。また、設定変更等、通常の動作手順等が事前に把握される事項もある。このような項目については、時系列毎に記憶された履歴情報の変化が通常の手順の範疇かを判断することも可能である。例えば、第１７実施形態における設定変更の手順では、遊技機の背面（必要であれば図２、図１２４（ｂ）を参照）に、電源スイッチＥａ、設定キースイッチ等が配置されているため、遊技島（ホール）に設置された状態で、設定変更を行う場合には、まず遊技機背面にアクセスできるように遊技機枠を開放し、電源スイッチＥａを操作して電源を遮断した後に、設定キーを差し込んでオンの位置に回して、再度、電源スイッチＥａを操作して電源をオンにする。その後、設定値の変更や設定値の確認を行った後、設定キーをオフの状態に戻して設定キーを抜き、遊技機枠を閉鎖することで設定変更や設定確認動作をさせることが一般的である。したがって、通常の設定変更や設定確認動作を行う場合には、上述した手順に沿うような時系列で各状態が変化した履歴情報が記憶される。このようなことから、異常の解消や設定の変更等についての時系列に対応する手順情報を記憶しておき、手順情報と記憶された履歴情報の順番が相違した場合や、履歴情報の間の時間が想定期間を超えた場合等のように通常の手順の範疇を超えたと判定した際に、異常な履歴情報となっていると判断し、適宜手段を用いてその旨を報知するようにすることも好適である。

【０９６３】

尚、第１７実施形態又は第１７実施形態の変形例においては、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に入力情報を送信可能に構成したが、当該入力情報を主制御基板Ｍ側が所定時間毎に送信するよう構成してもよいし、所定時間毎に入力情報に変化があったか否かを判定し、変化があった場合には入力情報を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成してもよい。

【０９６４】

また、第７実施形態のように、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣに第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域が備えられている場合には、履歴記憶領域を第２ＲＡＭ領域に設け、第２ＲＡＭ領域に履歴情報（電源投入／遮断履歴、枠開閉履歴、異常発生履歴、設定関連情報履歴、等）を記憶するよう構成することも可能である。

【０９６５】

更に、第１７実施形態においては入力判定処理のステップ３８０２（図１６６）で確認する入力情報として、コマンドデータそのものを利用する形態を例示しているが、コマンドデータを先に解析して各処理で利用しやすい形式に変更した情報に加工しておき、この情報に基づいて入力判定処理を実行することも可能であり、これは、履歴記憶処理のステップ２９５２（図１６８）で確認する入力情報についても同様である。

【０９６６】

また、第１７実施形態においては賞球過剰払出異常について、異常か否かの変化を契機としていたが、主制御基板Ｍから、異常か否かに加え過剰払出数の情報を受信している場合には、過剰払出数に変化があった場合に、過剰払出数の情報と併せて賞球過剰払出異常情報（賞球過剰払出異常が発生している旨の情報）をセットし、サブメイン制御部に出力

することも可能である。このように構成することにより、賞球装置の機構劣化等により賞球過剰が生じていることを多重的に判断することも可能となる。

【０９６７】

（第１８実施形態）

尚、第６実施形態や第１７実施形態においては、設定値を複数有しており、当該複数の設定値から任意の設定値を設定可能な構成を例示したが、設定値を設定可能な構成は第６実施形態及び第１７実施形態の構成には限定されない。そこで、第６実施形態及び第１７実施形態とは異なる設定値に関する構成（設定変更に関する処理等）を、第１８実施形態として、以下、第１７実施形態から相違点についてのみ詳述する。

【０９６８】

はじめに、図１７１は、第１８実施形態に係る主制御基板Ｍ側のメインフローチャートである。第１７実施形態との相違点は、ステップ１０３０（第１８）とステップ３８５０（第１８）であり、即ち、遊技機の電源が投入され、ステップ１００１（第６）で設定キースイッチがオンであると判定した場合、ステップ１０３０（第１８）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭクリアボタンはオンであるか否かを判定する。ステップ１０３０（第１８）でＹｅｓの場合、ステップ１００３（第１７）に移行し、設定変更処理を実行する。他方、ステップ１０３０（第１８）でＮｏの場合、ステップ３８５０（第１８）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する設定確認処理を実行し、ステップ１００７に移行する。このように、第１８実施形態においては、設定キースイッチがオンの状態で電源が投入された場合、ＲＡＭクリアボタンがオンである場合には設定変更モードに移行し、ＲＡＭクリアボタンがオフである場合には設定表示モードに移行するよう構成されている。管理者の操作としては、設定スイッチをオン且つＲＡＭクリアボタンを押下したまま電源スイッチをオンにすると設定変更モードに移行し、設定スイッチをオン且つＲＡＭクリアボタンを押下せずに電源スイッチをオンにすると設定表示モードに移行するよう構成されている。また、設定変更モード中においては、設定変更ボタンを押下する毎に、表示されている設定値表示装置に表示されている設定値の表示が「１→２→３・・」のように切り替わっていき、設定キースイッチをオン→オフとすることで設定値表示装置に表示されている設定値の表示に設定値が確定するよう構成されている。また、設定確認モード中から設定キースイッチをオン→オフとした場合には、設定確認モードを終了するよう構成してもよい。尚、ＲＡＭクリアボタンをオンにした状態で電源を投入して設定変更モードに移行した場合には、スピーカから「設定変更モードに移行しました」との音声を出力し、その後設定キースイッチがオフとなって設定変更モードが終了した場合に、スピーカから「設定変更モードを終了しました」との音声を出力するよう構成してもよい。また、ＲＡＭクリアボタンをオフにした状態で電源を投入して設定確認モードに移行した場合には、スピーカから「設定確認モードに移行しました」との音声を出力し、その後設定キースイッチがオフとなって設定確認モードが終了した場合に、スピーカから「設定確認モードを終了しました」との音声を出力するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、音声のみではなく、枠ランプ等の各種ランプや演出表示装置においても、設定変更モード中であるか設定確認モードであるかを判別可能するために、枠ランプ等の各種ランプや演出表示装置における表示態様を相違させたり、設定変更モードの開始又は終了、設定確認モードの開始又は終了を判別できるように、枠ランプ等の各種ランプや演出表示装置にて報知するよう構成してもよい。

【０９６９】

尚、第１８実施形態のように、ＲＡＭクリアボタンのオン・オフによって、電源投入に設定変更モードに移行するか設定表示モードに移行するかが切り替わるよう構成した場合には、副制御基板Ｓ側で制御している、スピーカＤ２４から出力される音声や演出用のランプ（遊技効果ランプ）による点灯態様や演出表示装置ＳＧによる表示等によって、設定変更モードに移行した旨と設定表示モードに移行した旨等を報知するよう構成してもよい。一例としては、設定変更モードに移行した際には、「設定変更モード中です」との音声を出力し、設定表示モードに移行した際には、「設定表示モード中です」との音声を出力

、設定変更モードが終了した際には、「設定を変更しました」との音声を出力し、設定表示モードが終了した際には、「設定表示モードを終了します」との音声を出力するよう構成してもよい。

【０９７０】

次に、図１７２は、第１８実施形態における、図１７１のステップ３８５０（第１８）のサブルーチンに係る設定確認処理のフローチャートである。まず、ステップ３８５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の設定値情報に応じた設定値を設定値表示装置に表示する。次に、ステップ３８５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定確認が完了したか否かを判定する。尚、設定確認が完了したと判定する条件としては、前述した設定表示モードの終了条件のいずれとしてもよく、例えば、設定キースイッチがオフとなることによりＹｅｓと判定するよう構成してもよい。ステップ３８５４でＮｏの場合には、ステップ３８５２及びステップ３８５４の処理を繰り返し実行することとなる。他方、ステップ３８５４でＹｅｓの場合、ステップ３８５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定値表示装置に表示している設定値の表示を消去し、次の処理（ステップ１００７の処理）に移行する。尚、同図における設定確認処理を実行開始した直後（例えば、ステップ３８５２の処理を実行する直前）及び前述した設定変更処理を実行開始した直後（例えば、ステップ１００３‐１４の処理を実行する直前）にてステップ１０１６の処理と同様にタイマ割り込みを許可する処理を実行してもよい。

【０９７１】

尚、第１８実施形態においては、設定値を設定値表示装置に表示するよう構成したが、これには限定されず、設定値を入球状態表示装置Ｊ１０に表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、入球状態表示装置Ｊ１０に設定値を表示している場合には、入球状態表示装置Ｊ１０に入球に関する情報（例えば、ベース値等）を表示せず、入球状態表示装置Ｊ１０に設定値を表示していない場合には、入球状態表示装置Ｊ１０に入球に関する情報を表示するよう構成することが好適である。即ち、入球状態表示装置Ｊ１０には、設定値と入球に関する情報とのいずれか一方を表示するよう構成することが好適である。尚、そのように構成した場合には、入球状態表示装置Ｊ１０に設定値を表示する際に、入球状態表示装置Ｊ１０の１又は複数桁に設定値を表示している旨の識別情報を表示してもよく、例えば、設定値が１である場合には、「ＳＴ．１」のように表示してもよい。また、入球状態表示装置Ｊ１０にベース値を表示する場合には、現在の設定値に関するベース値のみを表示するよう構成してもよいし、すべての設定値に関する設定値毎のベース値を所定時間毎に切り替えて表示するよう構成してもよい。

【０９７２】

尚、上述したように、第１８実施形態の電源投入時にのみ設定変更モード及び設定確認モードに移行し得るような構成であり、且つ、設定値を入球状態表示装置Ｊ１０に表示するよう構成した場合において、第７実施形態において前述した、電源投入時の処理順序となるよう構成してもよい。具体的には、遊技機の電源投入後、まず、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域に異常があるか否かをチェックする。異常があると判定した場合には、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域のデータをすべてクリアする。尚、第１ＲＡＭ領域のデータは第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理としてクリアし、第２ＲＡＭ領域のデータは第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理としてクリアすることとなる。その後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、設定キースイッチのオン・オフを判定して、設定キースイッチがオン且つＲＡＭクリアボタンがオンの場合には設定変更処理を実行し、設定キースイッチがオン且つＲＡＭクリアボタンがオフの場合には設定確認処理を実行し、設定キースイッチがオフの場合にはステップ１００２以降の処理を実行するよう構成してもよい。尚、このように構成した場合には、設定キースイッチをオンにした状態にて電源を投入すると、ステップ１００１（第６）、ステップ１０３０（第１８）、ステップ１００３（第１７）又はステップ３８５０（第１８）の設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理を実行した後、ステップ１０１８‐１（第７）～ステップ１０１９（第７）の入球状態表示装置Ｊ１０に関する処理を実行す

ることとなる。このように構成することにより、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である設定変更（又は設定確認）に関する処理と、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である入球状態表示装置Ｊ１０に関する処理とを同時（又は交互）に実行することがなく、異なる領域で実行することとなる第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理とが混同してしまうことを防止することができると共に、設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の実行中においては、入球状態表示装置Ｊ１０の表示は設定値に関する表示のみが表示され、設定変更に関する処理又は設定確認に関する処理の実行終了後においては、入球状態表示装置Ｊ１０の表示は入球に関する情報（例えば、ベース値）のみが表示されることとなる。

【０９７３】

尚、設定値を変更する場合や設定値を確認する場合に操作が必要となり得る部材（第１８実施形態においては、設定変更ボタン、ＲＡＭクリアボタン、設定キースイッチ、電源スイッチ）のすべてを主制御基板Ｍに取り付けるよう構成してもよいし、設定値を変更する場合や設定値を確認する場合に操作が必要となり得る部材のうち電源スイッチ以外の部材を主制御基板Ｍに取り付けるよう構成してもよい。また、設定値を変更する場合や設定値を確認する場合に必ず操作が必要となる１の部材を主制御基板Ｍに取り付けるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技の結果に多大な影響を及ぼす可能性のある設定値を、管理者の意図していない状況にて変更されてしまう事態を防止し易くすることができる。また、設定値を変更する場合や設定値を確認する場合に操作が必要となり得る部材のうち、主制御基板Ｍに取り付けなかった部材についても、主制御基板Ｍにて制御するよう構成することが好適である。

【０９７４】

尚、主制御基板Ｍを鍵付きカバー内に封入した場合には、設定キースイッチや設定変更ボタンやＲＡＭクリアボタンを主制御基板Ｍに取り付けなくてもよく、一例としては、設定キースイッチを主制御基板Ｍとは別の基板に取り付けて、主制御基板Ｍと当該別の基板とをボードtoボード接続（または、ハーネス接続）するよう構成してもよい。

【０９７５】

尚、第１７実施形態及び第１８実施形態においては、ＲＴＣを用いて、現在時刻情報を取得可能に構成されている。ＲＴＣは、一般的な水晶時計と同様に、クオーツの振動によって計時を行っているため、振動や低温・高温の影響を受け１日あたり約０．３～２．０秒程度の誤差が生じる場合がある。そこで、遊技機の電源投入時にＲＴＣから現在時刻情報を取得した後、電源投入時又はＲＡＭクリア実行時からの経過時間を計測可能な主制御基板Ｍ側で制御する電源投入タイマを用いる。具体的には、電源投入時にＲＴＣから受信した計時情報を記憶して、電源投入タイマによって電源投入後から経過した時間を当該計時情報に加算することによって現在時刻を把握可能に構成されている。また、ＲＴＣを用いずに、電源投入タイマを用いて、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に計時情報を送信することにより、履歴情報を管理可能に構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、当該計時情報を送信するタイミングは、設定変更モード開始時、設定変更モード終了時、及び設定表示モード開始時のように構成してもよい。

【０９７６】

また、第１８実施形態においては、電源投入時においてのみ設定変更モード又は設定表示モードに移行可能に構成した。遊技の進行中に設定値を確認可能にした場合には、さまざまな状況（例えば、大当り実行中、図柄変動中、図柄停止中）にて設定値を確認可能とする必要があり、多大なデータ容量が必要になるが、電源投入時においてのみ設定変更モード又は設定表示モードに移行可能に構成することにより、遊技の進行中に設定値を確認可能にした場合に必要な多大なデータ容量を削減することができると共に、遊技の進行中に意図せずに設定値が視認可能となってしまう事態を防止することができる。

【０９７７】

＜本例に適用可能な設定変更態様及び設定確認態様＞

次に、図１７３～図１８６を参照して、本例に適用可能な設定変更方法及び設定確認方

法について例示する。前述した通り、設定変更及び設定確認は、遊技者ではなく、遊技店員等が行うことが可能となっている。尚、以下に例示する構成は、どのように組み合わせても問題なく、また、いずれの構成も前述したすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【０９７８】

まず、図１７３及び図１７４は、設定変更ボタンを用いた設定変更方法（設定変更ボタン式１）を示す遷移図である。当該設定変更方法は以下の手順により行われる。

（１）遊技店員等が前枠Ｄ１４を外枠Ｄ１２から開放する。

（２）遊技店員等が前枠Ｄ１４を開放した際、遊技機の電源スイッチＥａがオフ且つ設定キースイッチがオフあれば、次の手順に進む。尚、遊技機の電源スイッチＥａがオン又は設定キースイッチがオンであれば、オフにして次の手順に進む。

（３）遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにする。

（４）遊技店員等が電源スイッチＥａをオンにすると、遊技機は設定変更モードに移行し、設定値表示装置に設定値が表示される。このとき、設定値表示装置にはデフォルト設定値（例えば、大当り確率が最も低い設定１）が表示されるよう構成してもよいし、現在設定されている設定値が表示されるよう構成してもよい。また、設定変更モードであることが把握可能にするため、「設定変更中です」の音声が出力されるよう構成してもよい。

（５）遊技店員等が設定変更ボタンを押下する毎（オフからオンになる毎）に、設定値（設定値データ、設定値候補と称することがある）が次の設定値（設定値データ）に変更されると共に、設定値表示装置に設定値（設定値データ）が表示される。同図においては、設定値１に＋１され、設定値２に変更されているが、設定が飛び番（例えば、設定１→設定３→設定５、設定２→設定４→設定６、等）で構成されている場合であっても、次の設定値（例えば、設定値１から設定値３に変更される）となるよう構成することが好適である。また、遊技店員等が設定変更ボタンを１回押下すると、設定が－１される構成であってもよい。この場合、設定６は大当り確率が最も低い設定であることが望ましく、デフォルト設定値を６としておくことが望ましい。さらに、設定として、７セグメント表示機の設定値表示装置で表示可能である文字や記号が用いられてもよく、例えば、Ｌ（ＬＯＷ）やＨ（ＨＩＧＨ）とすることも可能である。尚、ここでは設定値の表示や設定値の選択候補が変更可能であって、設定が確定するのは確定条件を満たした際となるよう構成されている。即ち、設定値表示装置の表示は、設定変更モードに移行した時点で「１」が表示され、設定変更ボタンを操作する毎に、「１→２→３→１→２」と表示が切り替わっていき、設定値表示装置の表示が「２」であるときに確定条件を満たすと、設定値が２に設定（確定）されるよう構成されている。

【０９７９】

＜設定変更モードにおける作用の一例＞

ここで、本例に適用可能な設定変更モードにおける作用の一例としては、以下の構成が例示できる。

（Ａ）「設定変更モードに移行した際の設定値表示装置の表示がデフォルト値の「１」である→設定変更ボタンが１回操作されたことにより、設定値表示装置の表示が「２」となる→電源スイッチをオフ→電源スイッチをオン→設定値表示装置の表示がデフォルト値の「１」となる」

（Ｂ）「設定変更モードに移行した際の設定値表示装置の表示がデフォルト値の「１」である→設定変更ボタンが１回操作されたことにより、設定値表示装置の表示が「２」となる→電源スイッチをオフ→電源スイッチをオン→設定値表示装置の表示が電源断前の「２」となる」

上記のように構成してもよい。

【０９８０】

図１７３及び図１７４の説明に戻ると、

（６）遊技店員等が設定変更モード中にＲＡＭクリアボタンを押下する（例えば、０．５秒オン→オフ）ことで設定が確定される。また、ＲＡＭクリアボタンを長押しすることで

設定値が確定されるよう構成してもよく、この場合には、単にＲＡＭクリアボタンを押下する（例えば、０．５秒オン→オフ）よりも、設定が確定される際の誤作動が発生しづらくなる。尚、設定が確定された際、設定値表示装置に表示された設定値は表示されたままであってもよい（この場合は、次の手順の際に消去する）し、設定が確定されてから所定時間経過（例えば、５秒経過）語に消去されるよう構成してもよいし、設定が確定したタイミングで消去するよう構成してもよい。同図においては、設定値は表示されたままである。

（７）遊技店員等が設定キースイッチを左方向に回転させてオフにする（元の位置に戻す）と、設定変更モードが終了する。ここでは、一つ手前の手順で設定値が表示されたままであるため、当該手順の際に設定値の表示が消去される。尚、遊技店員等がＲＡＭクリアボタンを押下せず、設定が確定されることなく、設定キースイッチをオフにした場合には、設定はデフォルト設定又は（設定変更モードで設定変更がされなかったこととなるため）設定変更モード以前の設定となるよう構成することが好ましい（後述する設定表示モードと同様の作用となる）。

（８）遊技店員等が前枠Ｄ１４を閉鎖する。これにより、遊技機は遊技可能な状況となる。設定変更されると設定記憶領域以外のＲＡＭクリアが行われるため、演出表示装置ＳＧには、ＲＡＭクリア時の表示態様として、装飾図柄が「３３１」で表示される。同図に示すように、設定変更を伴うＲＡＭクリア実行時には、「３３１」のように装飾図柄の表示態様が所定の表示態様（組み合わせ）となるよう構成することにより、設定変更が実行されたことが明確となり、遊技店員等の管理者が遊技機を管理しやすくなる。尚、不図示であるが、設定変更モードが終了すると、副制御基板Ｓ側に設定変更モードが終了した旨に関する情報が送信されることとなる。さらに、図示していないが、ＲＡＭクリアが発生したことを示すエラー音が所定時間（例えば、６０秒）出力されることとなる（例えば、「設定を変更しました」と出力）。尚、上記（７）にて詳述した設定キースイッチをオフにしたタイミングから遊技可能に構成してもよい。

【０９８１】

次に、図１７５及び図１７６は、設定変更ボタンを用いた別の設定変更方法（設定変更ボタン式２）を示す遷移図である。当該設定変更ボタン式２は設定変更ボタン式１と類似した構成であるため、相違する手順についてのみ説明する。

（１）～（５）については、設定変更ボタン式１の構成と同様の作用であるため説明は割愛する。

（６）遊技店員等が設定キースイッチを左方向に回転させてオフにすることで設定が確定され（設定変更モード終了）、遊技機の設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。尚、設定確定後、所定時間（例えば、５秒）が経過するまでは設定値が表示されるよう構成してもよい。

（７）前枠Ｄ１４を閉鎖する。尚、設定が確定されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよいし、前枠Ｄ１４が閉鎖されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよい。

【０９８２】

設定変更ボタン式２では、遊技店員等が設定キースイッチをオフにするだけで（ＲＡＭクリアボタンを操作することなく）、設定が確定されるため、設定変更ボタン式１より簡易に設定を確定させることが可能となっている。

【０９８３】

尚、設定変更方法を同図のように構成した場合には、回胴式遊技機におけるスタートレバーのような設定値を確定させる操作を有していないため、設定キースイッチをオフにすることで設定値が確定し、設定値の表示が消去されてしまうと、管理者が選択した（確定した）設定値がいずれであったかを失念してしまうことが懸念される。また、そのような状況となり、設定値を確認したい場合には、再度電源をオフ→オンとしなければならない。このような事情から、設定キースイッチをオフにすることで設定値を確定可能に構成した場合には、設定キースイッチをオフにして設定値を確定してから所定時間（例えば、５

秒）の間、確定した設定値を設定値表示装置（又は入球状態表示装置Ｊ１０）に表示するよう構成することが好適である。そのように構成した場合には、設定キースイッチをオフにして設定値を確定した際に、スピーカから「設定値を確定しました」の音声を出力するよう構成してもよい。また、設定変更モード中において設定値を確定していない状況では、設定値の表示を点滅表示し、その後、設定値を確定した場合には、設定値の表示を所定時間（例えば、５秒）点灯表示するよう構成してもよい。尚、このような構成は、本例に係る設定値を表示可能ないずれの構成においても適用可能であることを補足しておく。

【０９８４】

次に、図１７７は、設定変更ボタンを備えた構成における設定確認方法を示す遷移図である。当該設定確認方法は以下の手順により行われる。

（１）遊技店員等が前枠Ｄ１４を外枠Ｄ１２から開放する。

（２）遊技機の電源スイッチＥａがオン且つ設定キースイッチがオフとなっている。

（３）遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにすると、遊技機は設定確認モード（設定表示モードと称することがある）へ移行し、設定値表示装置に現在の設定値が表示される。このとき、設定確認モードであることを把握可能にするため、「設定確認中です」の音声が出力されるよう構成してもよく、遊技進行中であるが、遊技音（ＢＧＭ、ＳＥ等）は出力されず（遊技音の出力が停止して）、「設定確認中です」の音声のみが出力されるよう構成してもよく、また、遊技音と「設定確認中です」が同時に出力される構成としてもよい。

（４）遊技店員等が設定キースイッチをオフにすると、遊技機は設定確認モードを終了し、設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。この際、「設定確認を終了します」の音声が出力されるよう構成してもよい。

（５）遊技店員等が前枠Ｄ１４を閉鎖する。設定確認モードでは、遊技の進行（特別図柄の変動等）が一時停止することなく継続されているため、特別図柄の変動中に前枠が閉鎖された場合であっても、演出表示装置ＳＧでは装飾図柄の変動や演出表示が継続されたままである。尚、設定確認モードにおいて、遊技の進行を一時停止する構成としてもよく、この場合には、設定キースイッチがオンになると設定確認モードに移行して遊技の進行が一時停止され、設定キースイッチがオフになると設定確認モードが終了して一時停止が解除され、引き続き遊技が進行することとなる。ここで、設定確認モードに移行した場合には、設定変更モードに移行した場合とは異なり、確率状態は設定確認モードに移行する直前の状態に維持されている。

【０９８５】

次に、図１７８及び図１７９は、設定スイッチを用いた設定変更方法を示す遷移図である。当該設定変更方法は以下の手順により行われる。

（１）遊技店員等が前枠Ｄ１４を外枠Ｄ１２から開放する。

（２）遊技店員等が前枠Ｄ１４を開放した際、遊技機の電源スイッチＥａがオフ且つ設定スイッチがオフ（設定スイッチの矢印が上に向いた状態）であれば、次の手順に進む。尚、遊技機の電源スイッチＥａがオン又は設定スイッチがオンであれば、すべてオフにして次の手順に進む。

（３）遊技店員等は設定スイッチを左方向に回転させてオンにする。

（４）遊技店員等は設定スイッチを左方向に維持したまま電源スイッチＥａをオンにすると、遊技機は設定変更モードに移行し、設定値表示装置に設定値が表示される。このとき、設定値表示装置にはデフォルト設定値（例えば、大当り確率が最も低い設定１）から表示されるようよう構成してもよいし、現在設定されている設定の設定値から表示されるよう構成してもよい。また、設定変更モードであることを把握可能にするため、「設定変更中です」の音声が出力されるよう構成してもよい。

（５）前述したように設定スイッチは、操作された状態（左又は右に捻転された状態）において、遊技店員等の操作者が設定スイッチ自体を離すと元の位置（初期位置）に戻るよう構成されている。尚、当該手順は、設定スイッチの構成の説明であるため、スキップし、次の手順に移行可能である。

（６）遊技店員等が設定スイッチを右方向に回転（捻転とも称することがある）させると、設定値（設定値データ、設定値候補とも称することがある）が次の設定値に変更される。ここでは、設定値１に＋１され、設定値２に変更されている。つまり、設定スイッチを右方向に回転させる毎（オフからオンになる毎）に、次の設定値に変更されるよう構成されている。また、「設定変更ボタン式１（５）」に記載した通りに変更可能（－１する構成）としてもよい。尚、ここでは設定値の表示が変更可能であって、設定は確定条件を満たした際に変更されるよう構成されている。
（７）、（８）遊技店員等の操作者が設定スイッチを離し、設定スイッチが元の位置のまま所定時間（例えば、５秒）が経過すると設定が確定される（設定変更モード終了）。所定時間が経過する前に再度設定スイッチが右方向に回転されると次の設定値に変更される。具体的には、設定変更モードへ移行し設定値１が表示される→５秒以内に設定スイッチを右方向に回転→設定値２に変更→５秒以内に設定スイッチを右方向に回転→設定値３に変更→５秒経過→設定３に確定（設定変更モード終了）、となる。設定が確定される（所定時間が経過する）と、設定値表示装置に表示された設定値の表示を消去する。
（９）遊技店員等が前枠Ｄ１４を閉鎖する。これにより、遊技可能な状況となる。設定変更されると設定記憶領域以外のＲＡＭクリアが行われるため、演出表示装置ＳＧには、ＲＡＭクリア時の表示態様として、装飾図柄が「３３１」で表示されている。さらに、図示していないが、ＲＡＭクリアが発生したことを示すエラー音が所定時間（例えば、６０秒）出力されることとなる。
【０９８６】
　次に、図１８０は、設定スイッチを用いた設定確認方法を示す遷移図である。当該設定確認方法は以下の手順により行われる。
（１）遊技店員等が前枠Ｄ１４を外枠Ｄ１２から開放する。
（２）遊技店員等が電源スイッチＥａがオンの際に前枠Ｄ１４を開放すると、遊技機の電源スイッチＥａがオン且つ設定スイッチがオフ（初期位置）となっている。
（３）遊技店員等が設定スイッチを左方向に回転させてオンにすると、遊技機は設定確認モードへ移行し、設定値表示装置に現在の設定の設定値が表示される。このとき、設定表示モードであることを把握可能にするため、「設定確認中です」の音声が出力されるよう構成してもよく、遊技進行中であるが、遊技音（ＢＧＭ、ＳＥ等）は出力されず、「設定確認中です」の音声のみが出力されるよう構成してもよく、また、遊技音と「設定確認中です」が同時に出力される構成であってもよい。また、設定変更モードと設定表示モードとを管理者が区別可能となるよう構成することが好適であり、遊技効果ランプの点灯態様や演出表示装置ＳＧの表示態様によって、現在設定変更モード中であるか設定表示モード中であるかを判別容易に構成してもよい。尚、不図示であるが、設定変更モードが開始された（設定変更モードに移行した）ときには、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に設定変更モードが開始した旨に関する情報が送信され、設定表示モードが開始された（設定表示モードに移行した）ときには、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に設定表示モードが開始した旨に関する情報が送信されるよう構成されている。
（４）遊技店員等が設定スイッチをオフ（初期位置）にし、所定時間（例えば、５秒）が経過すると、遊技機は設定確認モードを終了し、設定値表示装置に表示されていた設定値の表示は消去される。尚、遊技店員等が、所定時間が経過する前に再度設定スイッチをオンに（右に捻転又は左に捻転）すると、その時点で設定値の表示タイマがリセットされる。また、所定時間が経過した後に再度設定スイッチをオンにすると、（３）の手順となるため設定値が設定値表示装置に表示されることとなる。
（５）遊技店員等が前枠Ｄ１４を閉鎖する。尚、このときの遊技進行状況は、「設定変更ボタンを備えた構成における設定確認方法（５）」に記載した通りである。
【０９８７】
　次に、図１８１は、ＲＡＭクリアボタンを用いた設定変更方法を示す遷移図である。当該設定変更方法は以下の手順により行われる。
（１）遊技店員等が前枠Ｄ１４を外枠Ｄ１２から開放する。

（２）遊技店員等が前枠Ｄ１４を開放した際、遊技機の電源スイッチＥａがオフであれば、次の手順に進む。尚、遊技機の電源スイッチＥａがオンであれば、オフにして次の手順に進む。
（３）遊技店員等がＲＡＭクリアボタンを押下してオンにしたまま電源スイッチＥａをオンにすると、遊技機は設定変更モードへ移行し、設定値表示装置に設定値が表示される。このとき、設定値表示装置にはデフォルト設定値（例えば、大当り確率が最も低い設定１）から表示されるよう構成してもよいし、電源断前に設定されていた設定の設定値から表示されるよう構成してもよいし、設定値に関する表示を表示しないよう構成してもよい。また、設定変更モードであることを管理者が把握可能にするため、「設定変更中です」の音声が出力されるよう構成してもよい。
（４）遊技店員等がＲＡＭクリアボタンを押下する毎（オフからオンになる毎）に設定値が次の設定値に変更される。ここでは、設定値１に＋１され、設定値２に変更されている。つまり、ＲＡＭクリアボタンの押下毎（オフからオンになる毎）に、次の設定値に変更されるよう構成されている。また、「設定変更ボタン式１（５）」に記載した通りに設定値を変更可能（－１する構成）としてもよい。尚、設定変更の操作（ＲＡＭクリアボタンの操作）が行われないまま所定時間（例えば、５秒）が経過すると設定が確定され（設定変更モードが終了）、所定時間が経過する前に再度ＲＡＭクリアボタンが押下されると次の設定値に変更される。具体的には、設定変更モードへ移行し設定値１が表示される→５秒以内にＲＡＭクリアボタンが押下→設定値２に変更→５秒以内にＲＡＭクリアボタンが押下→設定値３に変更→５秒経過→設定３に確定（設定変更モード終了）、となる。つまり、所定時間が経過する前に再度ＲＡＭクリアボタンが押下（オン）されると、その時点で設定値の表示タイマがリセットされる。設定が確定される（所定時間が経過する）と、設定値表示装置に表示された設定値の表示が消去される。尚、ここでは設定値の表示が変更可能であって、設定は確定条件を満たした際に変更されるよう構成されている。
（５）遊技店員等が前枠Ｄ１４を閉鎖する。これにより、遊技可能な状況となる。設定変更されると設定記憶領域以外のＲＡＭクリアが行われるため、演出表示装置ＳＧには、ＲＡＭクリア時の表示態様となり、装飾図柄が「３３１」で表示されている。さらに、図示していないが、ＲＡＭクリアが発生したことを示すエラー音が所定時間（例えば、６０秒）出力されることとなる。
【０９８８】
尚、図１８１のように構成した場合には、ＲＡＭクリアボタンをオンにしたまま電源を投入した場合に設定変更モードに移行することとなるが、その後ＲＡＭクリアボタンがオフとなった際に設定値表示装置に設定値が表示される（設定変更モード移行時は設定値表示装置に設定値が表示されない）よう構成してもよい。
【０９８９】
次に、図１８２は、ＲＡＭクリアボタンを用いた設定確認方法を示す遷移図である。当該設定確認方法は以下の手順により行われる。
（１）遊技店員等が前枠Ｄ１４を外枠Ｄ１２から開放する。
（２）遊技店員等が電源スイッチＥａがオンの際に前枠Ｄ１４を開放し、遊技機の電源スイッチＥａはオンとなっている。
（３）遊技店員等がＲＡＭクリアボタンを押下すると、遊技機は設定確認モードへ移行し、設定値表示装置に現在の設定の設定値が表示される。このとき、設定確認モードであることを把握可能にするため、「設定確認中です」の音声が出力されるよう構成してもよく、遊技進行中であるが、遊技音（ＢＧＭ、ＳＥ等）は出力されず、「設定確認中です」の音声のみが出力されるよう構成してもよく、また、遊技音と「設定確認中です」が同時に出力される構成であってもよい。また、前述した構成と同様に、設定確認モード中は遊技の進行を停止するよう構成してもよい。
（４）遊技店員等がＲＡＭクリアボタンを再度押下すると、遊技機は設定確認モードを終了し、設定値表示装置に表示されていた設定値の表示は消去される。尚、設定値を表示した後、所定時間（例えば、５秒）が経過すると、遊技機は設定確認モードを終了し、設定

値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される構成としてもよく、この場合、遊技店員等が、所定時間が経過する前に再度ＲＡＭクリアボタンを押下すると、その時点で設定値の表示タイマがリセットされる。また、所定時間が経過した後に再度ＲＡＭクリアボタンを押下すると、（３）の手順となるため設定値が表示されることとなる。
（５）遊技店員等が前枠Ｄ１４を閉鎖する。尚、このときの遊技進行状況は、「設定変更ボタンを備えた構成における設定確認方法（５）」に記載した通りである。
【０９９０】
次に、図１８３及び図１８４は、鍵付きカバーを備えた設定変更時ボタンを用いた設定変更方法を示す遷移図である。当該設定変更方法は以下の手順により行われる。同図における構成では、設定変更時ボタン及び設定値表示装置がカバーキーを有するカバー内に収納されており、カバーが閉鎖している状況では、設定変更時ボタン及び設定値表示装置の操作ができないよう構成されている。
（１）遊技店員等が前枠Ｄ１４を外枠Ｄ１２から開放する。
（２）遊技店員等が前枠Ｄ１４を開放した際、遊技機のカバーキーが施錠、カバーが閉鎖、電源スイッチＥａがオフであれば、次の手順に進む。尚、遊技機の電源スイッチＥａがオンであれば、オフにして次の手順に進む。尚、カバーは設定値表示装置及び設定変更時ボタンが外部から視認できるよう透明である。
（３）遊技店員等はカバーキーを解錠し、カバーを開放する。
（４）遊技店員等が設定変更時ボタンを押下したまま（オンにしたまま）電源スイッチＥａをオンにすると、遊技機は設定変更モードに移行し、設定値表示装置に設定値が表示される。このとき、設定値表示装置にはデフォルト設定値（例えば、大当り確率が最も低い設定１）から表示されるようよう構成してもよいし、現在設定されている設定の設定値から表示されるよう構成してもよい。また、設定変更モードであることが把握可能にするため、「設定変更中です」の音声が出力されるよう構成してもよい。このように、設定変更時ボタンは、設定変更モードに移行する際に操作が必要となる部材となっている。
（５）遊技店員等がＲＡＭクリアボタンを押下する毎（オフからオンになる毎）に、設定値が次の設定値に変更される。ここでは、設定値１に＋１され、設定値２に変更されている。つまり、ＲＡＭクリアボタンを押下する毎（オフからオンになる毎）に、次の設定値に変更されるよう構成されている。また、「設定変更ボタン式１（５）」に記載した通りに変更可能（－１する構成）としてもよい。尚、ここでは設定値の表示が変更可能であって、設定は確定条件を満たした際に変更されるよう構成されている。
（６）遊技店員等が設定変更時ボタンを再度押下すると、設定が確定され、遊技機は設定変更モードを終了し、設定値表示装置に表示されていた設定値の表示は消去される。このとき、設定変更時ボタンが押下されてすぐに設定値の表示を消去してもよいし、所定時間（例えば、５秒）が経過した後に設定値の表示を消去するよう構成してもよい。
（７）遊技店員等がカバーを閉鎖し、カバーキーを施錠する。
（８）遊技店員等が前枠Ｄ１４を閉鎖する。これにより、遊技可能な状況となる。設定変更されると設定記憶領域以外のＲＡＭクリアが行われるため、演出表示装置ＳＧには、ＲＡＭクリア時の表示態様として、装飾図柄が「３３１」で表示されている。さらに、図示していないが、ＲＡＭクリアが発生したことを示すエラー音が所定時間（例えば、６０秒）出力されることとなる。尚、カバーが閉鎖していない又はカバーキーが施錠されていない状況で前枠Ｄ１４が閉鎖された場合には、カバーが閉鎖していない又はカバーキーが施錠されていないことを示す旨の報知を行うよう構成してもよく、例えば、演出表示装置ＳＧに「カバー又はカバーキーが開いています」と表示され、音声でも「カバー又はカバーキーが開いています」と出力される構成としてもよい。又は、音声のみ他のエラー音と共通に構成し、演出表示装置ＳＧに「カバー又はカバーキーが開いています」と表示され、音声ではエラー音が出力される構成としてもよい。このように構成するために、カバーの開閉状況に関する信号を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に送信するよう構成してもよい。尚、設定変更モード中に前枠Ｄ１４が閉鎖している状況において、ＲＡＭクリアボタンを操作することによって設定値の候補を変更可能に構成してもよいし、設定値を変更及

び確定可能に構成してもよいし、設定変更モード中に前枠Ｄ１４が閉鎖している状況において、設定値の候補を変更不可能に構成してもよいし、設定値を変更及び確定不可能に構成してもよい。

【０９９１】

次に、図１８５及び図１８６は、鍵付きカバーを備えた設定変更時ボタンを用いた設定確認方法を示す遷移図である。当該設定確認方法は以下の手順により行われる。

（１）遊技店員等が前枠Ｄ１４を外枠Ｄ１２から開放する。

（２）遊技店員等が電源スイッチＥａがオンの際に前枠Ｄ１４を開放した際、遊技機のカバーキーが施錠、カバーが閉鎖、電源スイッチＥａがオンであれば、次の手順に進む。尚、遊技機の電源スイッチＥａがオフであれば、オンにして次の手順に進む。尚、カバーは設定値表示装置及び設定変更時ボタンが視認できるよう透明である。

（３）遊技店員等はカバーキーを解錠し、カバーを開放する。

（４）遊技店員等が設定変更時ボタンを押下すると、遊技機は設定確認モードへ移行し、設定値表示装置に現在の設定の設定値が表示される。このとき、設定確認モードであることが把握可能にするため、「設定確認中です」の音声が出力されるよう構成してもよく、遊技進行中であるが、遊技音（ＢＧＭ、ＳＥ等）は出力されず、「設定確認中です」の音声のみが出力されるよう構成してもよく、また、遊技音と「設定確認中です」が同時に出力される構成であってもよい。

（５）遊技店員等が設定変更時ボタンを再度押下すると、遊技機は設定確認モードを終了し、設定値表示装置に表示されていた設定値の表示は消去される。尚、設定値を表示した後、所定時間（例えば、５秒）が経過すると、遊技機は設定確認モードを終了し、設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される構成としてもよく、この場合、遊技店員等が、所定時間が経過する前に再度設定変更時ボタンを押下すると、その時点で設定値の表示タイマがリセットされる。また、所定時間が経過した後に再度設定変更時ボタンを押下すると、（４）の手順となるため設定値が表示されることとなる。また、設定変更時ボタンを長押しすることで設定値が設定変更モードを終了する構成としてもよく、この場合には、単に設定変更時ボタンを押下するのみよりも、設定値を確認する際の誤作動により設定値が消去されてしまう可能性が低くなる。

（６）遊技店員等がカバーを閉鎖し、カバーキーを施錠する。

（７）遊技店員等が前枠Ｄ１４を閉鎖する。尚、このときの遊技進行状況は、「設定変更ボタンを備えた構成における設定確認方法（５）」に記載した通りである。さらに、カバーが閉鎖していない又はカバーキーが施錠されていない状況で前枠Ｄ１４が閉鎖された場合には、カバーが閉鎖していない又はカバーキーが施錠されていないことを示す旨の報知を行うよう構成してもよく、例えば、演出表示装置ＳＧに「カバー又はカバーキーが開いています」と表示され、音声でも「カバー又はカバーキーが開いています」と出力される構成としてもよい。又は、音声のみ他のエラー音と共通に構成し、演出表示装置ＳＧに「カバー又はカバーキーが開いています」と表示され、音声ではエラー音が出力される構成としてもよい。

【０９９２】

尚、カバー又はカバーキーが開いている状況にて電源スイッチをオフからオンとした場合には、設定変更時ボタンを押下することにより設定確認モードに移行するよう構成してもよいし、設定変更時ボタンを押下しても設定確認モードには移行せず、カバーが閉鎖していない又はカバーキーが施錠されていないことを示す旨の報知を行うよう構成してもよい。尚、設定変更時ボタンを押下しても設定確認モードには移行しないよう構成した場合には、「再度電源スイッチをオフ→カバーを閉鎖及びカバーキーを施錠→電源スイッチをオン→カバーを開放→設定変更時ボタンを押下」すると設定確認モードに移行するよう構成してもよい。

【０９９３】

尚、上記においては、既に電源スイッチＥａがオンの際に設定確認が行われる場合の設定確認方法を記載したが、これに限られず、電源投入時にのみ設定確認が可能であり、遊

技の進行中においては設定確認ができないよう構成してもよい。
【０９９４】
＜設定値に関するその他の構成＞
　尚、上述した第６実施形態、第１７実施形態、第１８実施形態等においては、設定値を有するよう構成したぱちんこ遊技機における、設定値の変更及び確認方法について様々な例を例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な設定値に関する構成として、以下に詳述するような構成としてもよい。尚、以下に詳述する構成の一又は複数の構成は、上述した実施形態のいずれにも適用可能であることを補足しておく。
【０９９５】
＜構成１＞
　「設定変更モード中（設定キースイッチはオン）にて電源スイッチをオフ→設定キースイッチをオフ→電源スイッチをオン」とした場合に設定変更モードに移行するよう構成してもよい。
【０９９６】
＜構成２＞
　「設定変更モード中（設定キースイッチはオン）にて電源スイッチをオフ→設定キースイッチをオフ→設定キースイッチをオン→電源スイッチをオン」とした場合に設定変更モードに移行するよう構成してもよい。
【０９９７】
＜構成３＞
　「設定変更モード中（設定キースイッチはオン）にてＲＡＭクリアボタンをオンにしたまま電源スイッチをオフ→ＲＡＭクリアボタンをオンにしたまま電源スイッチをオン」とした場合に設定変更モードに移行するよう構成してもよい。
【０９９８】
＜構成４＞
　「通常遊技中（設定変更モード及び設定確認モードではない）にてＲＡＭクリアボタンをオンにしたまま電源スイッチをオフ→ＲＡＭクリアボタンをオンにしたまま電源スイッチをオン」とした場合に設定変更モードに移行するよう構成してもよい。
【０９９９】
＜構成５＞
　「設定変更モード中（設定キースイッチはオン）にてＲＡＭクリアボタンをオンにしたまま電源スイッチをオフ→ＲＡＭクリアボタンをオンにしたまま設定キースイッチをオフ→ＲＡＭクリアボタンをオンにしたまま電源スイッチをオン」とした場合に設定変更モードに移行するよう構成してもよい。
【１０００】
＜構成６＞
　「電源スイッチがオフの状態で前枠Ｄ１４を開放→設定キースイッチをオン→電源スイッチをオン」とした場合には設定変更モードに移行して「設定変更モード中です」の音声を出力し、「電源スイッチがオフ且つ前枠Ｄ１４が閉鎖している状態で設定キースイッチをオン→電源スイッチをオン」とした場合には、設定変更モードに移行して「異常操作を検出しました」の音声を出力するよう構成してもよい。
【１００１】
＜構成７＞
　「電源スイッチがオフの状態で前枠Ｄ１４を開放→設定キースイッチをオン→電源スイッチをオン」とした場合には設定変更モードに移行して「設定変更モード中です」の音声を出力し、「電源スイッチがオフ且つ前枠Ｄ１４が閉鎖している状態で設定キースイッチをオン→電源スイッチをオン」とした場合には、設定変更モードに移行せずに「異常操作を検出しました」の音声を出力するよう構成してもよい。
【１００２】
＜構成８＞

設定変更（設定変更モード）中は、各入賞口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０）へ遊技球が入球したとしても賞球の払い出しが行われず、各始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球したとしても特別図柄の変動が開始されず、設定確認（設定確認モード）中は、各入賞口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０）へ遊技球が入球した場合に賞球の払い出しが行われ、各始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球した場合に特別図柄の変動が開始されるよう構成してもよい。

【１００３】

＜構成９＞

設定変更中は、発射ハンドルＤ４４を操作しても遊技球が発射されず、設定確認中は、発射ハンドルＤ４４を操作すると遊技球が発射され得るよう構成してもよい。

【１００４】

＜構成１０＞

設定変更中は、断線短絡電源異常検知、磁気検知、電波検知、衝撃検知等によるエラー報知が行われないよう構成され、設定確認中は、断線短絡電源異常検知、磁気検知、電波検知、衝撃検知等によるエラー報知が行われ得るよう構成してもよい。

【１００５】

＜構成１１＞

設定変更中は、サブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ‐２の操作が無効（音量調整、光量調整等が不可能）であり、設定確認中は、サブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ‐２の操作が有効（音量調整、光量調整等が可能）である構成としてもよい。また、設定変更中、設定確認中のいずれにおいても、サブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢの操作を無効としてもよい。

【１００６】

＜構成１２＞

設定変更中は、サブ入力ボタンＳＢの操作が無効であり、十字キーＳＢ‐２の左ボタン及び右ボタンの操作が有効（音量調整が可能）であり、十字キーＳＢ‐２の左ボタン又は右ボタンの操作が行われた場合には、十字キーＳＢ‐２の左ボタン又は右ボタンの操作に基づいて音量変更が行われるが、現在の音量を示す画像表示が演出表示装置ＳＧで行われないよう構成してもよい。設定確認中は、サブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ‐２の操作が有効であり、ボタン操作演出（遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を行わせることで、演出表示装置ＳＧに新たな画像を表示したり、表示されている画像やゲージを変更したりする演出）においてサブ入力ボタンＳＢの操作があった場合には、サブ入力ボタンＳＢの操作に基づいて演出を実行し、十字キーＳＢ‐２の左ボタン又は右ボタンの操作が行われた場合には、十字キーＳＢ‐２の左ボタン又は右ボタンの操作に基づいて音量変更が行われ、現在の音量を示す画像表示が演出表示装置ＳＧで行われるよう構成してもよい。

【１００７】

＜構成１２＞

設定変更中は、サブ入力ボタンＳＢの操作が無効であり、十字キーＳＢ‐２の上ボタン及び下ボタンの操作が有効（光量調整が可能）であり、十字キーＳＢ‐２の上ボタン及び下ボタンの操作が行われた場合には、十字キーＳＢ‐２の上ボタン及び下ボタンの操作に基づいて光量変更が行われるが、現在の光量を示す画像表示が演出表示装置ＳＧで行われないよう構成してもよい。設定確認中は、サブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ‐２の操作が有効であり、ボタン操作演出（遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を行わせることで、演出表示装置ＳＧに新たな画像を表示したり、表示されている画像やゲージを変更したりする演出）においてサブ入力ボタンＳＢの操作があった場合には、サブ入力ボタンＳＢの操作に基づいて演出を実行し、十字キーＳＢ‐２の上ボタン又は下ボタンの操作が行われた場合には、十字キーＳＢ‐２の上ボタン又は下ボタンの操作に基づいて光量変更が行

われ、現在の光量を示す画像表示が演出表示装置ＳＧで行われるよう構成してもよい。

【１００８】

＜構成１３＞

設定変更中は、演出表示装置ＳＧにて遊技中でないこと（又は遊技不可能状態）を認識可能であり、設定変更中であることが認識可能な表示が行われ、設定確認中は、遊技中であること（又は遊技可能状態）を認識可能であり、さらに、設定確認中であることが認識可能な表示が行われてもよい。例えば、設定変更中では、演出表示装置ＳＧの背景画像が黒色であり、「設定変更中です」の文字が表示され、設定確認中では、ステージ背景画像、大当り中背景画像、遊技待機デモ画像等が表示され、さらに、「設定確認中です」の文字が表示されるよう構成してもよい。

【１００９】

＜構成１４＞

第７実施形態においては、入球状態表示装置Ｊ１０への表示に関する処理を、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行するよう構成したが、設定値に関する処理（前述した、設定変更処理、設定確認処理、等）も第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行するよう構成してもよい。そのように構成することにより、設定値に関する処理を実行するために必要な第１ＲＯＭ領域及び第１ＲＡＭ領域のデータ容量を削減することができる。また、入球状態表示装置Ｊ１０に設定値を表示するよう構成した場合においては、入球状態表示装置Ｊ１０に表示することとなる、入球に係る情報（例えば、ベース値）に関する処理と設定値に関する処理とのいずれもを第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として包括して実行することができる。

【１０１０】

＜構成１５＞

また、前記構成１４のように、入球状態表示装置Ｊ１０への表示に関する処理と設定値に関する処理（前述した、設定変更処理、設定確認処理、等）とを第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行するよう構成した場合、設定変更モードの移行に基づくＲＡＭクリア処理を実行した場合には、

（１）入球状態表示装置Ｊ１０への表示に関する処理に関する第２ＲＡＭ領域と設定値に関する処理（前述した、設定変更処理、設定確認処理、等）に関する第２ＲＡＭ領域と第１ＲＡＭ領域のすべての範囲とをＲＡＭクリアする

（２）設定値に関する処理（前述した、設定変更処理、設定確認処理、等）に関する第２ＲＡＭ領域と第１ＲＡＭ領域のすべての範囲とをＲＡＭクリアする

よう構成してもよい。

また、ＲＡＭチェック処理（ステップ１００８の処理）を実行し、ＲＡＭ内が正常でないと判定した場合には、入球状態表示装置Ｊ１０への表示に関する処理に関する第２ＲＡＭ領域と設定値に関する処理（前述した、設定変更処理、設定確認処理、等）に関する第２ＲＡＭ領域と第１ＲＡＭ領域のすべての範囲とをＲＡＭクリアするよう構成してもよい。

上記のように構成することによって、適切な範囲に対してＲＡＭクリアを実行することができ、その後の遊技進行を適切に実行することができる。

【１０１１】

＜構成１６＞

遊技の実行中（電源投入直後以外の状況であり、例えば、大当り実行中、図柄変動中、図柄停止中）に設定表示モードに移行可能に構成した場合において、

（１）大当りの実行中に設定表示モードに移行した場合には、設定表示モード終了後は、設定表示モードに移行する前の状況から大当りの実行を再開する。

（２）図柄の停止表示中且つ変動固定時間中に設定表示モードに移行した場合には、設定表示モード終了後は、設定表示モードに移行する前の状況から変動固定時間の計時を再開する。具体的には、変動固定時間が３秒である場合において、変動固定時間開始から１秒後に設定表示モードに移行した場合には、設定表示モード終了後に２秒経過すると変動固

定時間が終了する。
（３）図柄の変動表示中に設定表示モードに移行した場合には、設定表示モード終了後は、設定表示モードに移行する前の状況から図柄の変動表示の計時及び表示を再開する。具体的には、変動時間が３０秒である図柄の変動表示中において、図柄変動開始から１０秒後に設定表示モードに移行した場合には、設定表示モード終了後には、２０秒経過すると図柄が停止表示する。また、左列の図柄が停止表示しており、中列の図柄と右列の図柄が変動表示中である状況にて、設定表示モードに移行した場合には、設定表示モード終了後は、左列の図柄が停止表示しており、中列の図柄と右列の図柄が変動表示中である状況から図柄変動が再開するよう構成してもよい。
（４）エラーの発生中においてはエラーの種別に拘わらず設定表示モードに移行しないよう構成してもよい。
（５）遊技の進行が停止する（第１主遊技始動口Ａ１０への入球が無効となる、図柄変動が開始しない、等）エラーの発生中には設定表示モードに移行しない一方、遊技の進行が停止しないエラー（球皿満タンエラー、等）の発生中には設定表示モードに移行可能となるよう構成してもよい。
（６）エラーの発生中においてもエラーの種別に拘わらず設定表示モードに移行可能となるよう構成してもよい。
（７）エラーの発生中且つエラーに関する表示の実行中において設定表示モードに移行し、設定表示モードが終了した場合には、エラーに関する表示を再開するよう構成してもよい。
（８）エラーの発生中且つエラーに関する表示の実行中において設定表示モードに移行し、設定表示モードが終了した場合には、当該エラーが発生しているか否かを再度判定し、エラーが解消されていた場合にはエラーに関する表示を表示せず、エラーが発生していると判定した場合にはエラーに関する表示を表示する（再開する）よう構成してもよい。
【１０１２】
上述した設定を備える実施形態（第６実施形態等）において、設定の違いにより様々な要素（大当り確率、賞球数、ラウンド回数等）を変更してもよいものとして記載したが、大当り確率のみを変更するよう構成することがより好ましい。このように構成することにより、複数の要素を変更する場合よりも遊技者が遊技機の設定を判別し難い遊技機を提供できる上、遊技性においては、設定値がない又は設定値が１つのみの遊技機よりも複雑に構成することが可能である。例えば、大当り確率が異なることにより、大当り確率が高い設定では、大当りへとつながり易い演出が発生する可能性が高くなることとなる。
【１０１３】
次に、図１９２、図１９３を参照して、第１～第２０実施形態に係る遊技機（第１９実施形態、第２０実施形態に係る遊技機については後述する）に適用可能な主制御基板及び払出制御基板に係る機能ブロック図について例示する。尚、点線は、電源断時のコンデンサからの給電ルート（電源断時に主制御基板のＲＡＭ、払出制御基板のＲＡＭのデータを維持するため）を示している。
【１０１４】
＜構成１＞
構成１においては、電源基板と払出制御基板とがハーネス１で接続されており、電源基板から払出制御基板（遊技メダル、遊技球、得点等の遊技価値を付与するための制御を実行する基板）に電力が供給されるよう構成されている。また、主制御基板の基板上及び払出制御基板の基板上にはＣＰＵが設けられている。尚、同図においては、ＣＰＵ内にＲＯＭ及びＲＡＭが内蔵されているが、これには限定されず、ＣＰＵとＲＯＭとＲＡＭとを別々にして払出制御基板の基板上や主制御基板の基板上に設けてもよい。また、払出制御基板と主制御基板とがハーネス２で接続されており、払出制御基板から主制御基板に電力を供給可能に構成されている。また、払出制御基板の基板上にはコンデンサが設けられている。尚、コンデンサは、電力を蓄えることができ、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止したとしてもコンデンサに蓄えられている電力によって、一定時間払出制御基

板から主制御基板に電力が供給されることとなる（ハーネス２が接続されている場合）。従って、払出制御基板上のＣＰＵに内蔵されたＲＡＭに記憶されているデータ及び主制御基板上のＣＰＵに内蔵されたＲＡＭに記憶されているデータは、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止したとしてもコンデンサから供給される電力によって維持される。

【１０１５】

＜構成２＞

構成２においては、電源基板と払出制御基板とがハーネス３で接続されており、電源基板から払出制御基板（遊技メダル、遊技球、得点等の遊技価値を付与するための制御を実行する基板）に電力が供給されるよう構成されている。また、主制御基板の基板上及び払出制御基板の基板上にはＣＰＵが設けられている。尚、同図においては、ＣＰＵ内にＲＯＭ及びＲＡＭが内蔵されているが、これには限定されず、ＣＰＵとＲＯＭとＲＡＭとを別々にして払出制御基板の基板上や主制御基板の基板上に設けてもよい。また、払出制御基板と主制御基板とがハーネス４で接続されており、払出制御基板から主制御基板に電力を供給可能に構成されている。また、払出制御基板ケース内にて、払出制御基板の基板とコンデンサが設けられた副基板とがフローティングコネクタ等によって接続されている。コンデンサは、電力を蓄えることができ、電源基板から払出制御基板を介して電力を蓄えることができるよう構成されている。尚、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止したとしてもコンデンサに蓄えられている電力によって、一定時間副基板→払出制御基板→主制御基板と電力が供給されることとなる（ハーネス４が接続されている場合）。従って、払出制御基板上のＣＰＵに内蔵されたＲＡＭに記憶されているデータ及び主制御基板上のＣＰＵに内蔵されたＲＡＭに記憶されているデータは、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止したとしても副基板のコンデンサから供給される電力によって維持される。

【１０１６】

＜構成３＞

構成３においては、電源基板と払出制御基板とがハーネス５で接続されており、電源基板から払出制御基板（遊技メダル、遊技球、得点等の遊技価値を付与するための制御を実行する基板）に電力が供給されるよう構成されている。また、主制御基板の基板上及び払出制御基板の基板上にはＣＰＵが設けられている。尚、同図においては、ＣＰＵ内にＲＯＭ及びＲＡＭが内蔵されているが、これには限定されず、ＣＰＵとＲＯＭとＲＡＭとを別々にして払出制御基板の基板上や主制御基板の基板上に設けてもよい。また、払出制御基板と主制御基板とがハーネス６で接続されており、払出制御基板から主制御基板に電力を供給可能に構成されている。また、払出制御基板ケース内にて、払出制御基板の基板とコンデンサが設けられた副基板とがフローティングコネクタ等によって接続されている。コンデンサは、電力を蓄えることができ、電源基板から払出制御基板を介して電力を蓄えることができるよう構成されている。尚、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止したとしてもコンデンサに蓄えられている電力によって、一定時間副基板→払出制御基板、副基板→主制御基板へと電力が供給されることとなる（ハーネス６、ハーネス７が接続されている場合）。従って、払出制御基板上のＣＰＵに内蔵されたＲＡＭに記憶されているデータ及び主制御基板上のＣＰＵに内蔵されたＲＡＭに記憶されているデータは、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止したとしても副基板のコンデンサから供給される電力によって維持される。

【１０１７】

＜構成４＞

構成４においては、主制御基板と電源基板とがハーネス８で接続されており、電源基板から主制御基板に電力が供給されるよう構成されている。また、主制御基板の基板上にはＣＰＵが設けられている。また、払出制御基板（遊技メダル、遊技球、得点等の遊技価値を付与するための制御を実行する基板）と電源基板とがハーネス９で接続されており、電源基板から払出制御基板に電力が供給されるよう構成されている。また、払出制御基板の

基板上にはＣＰＵが設けられている。また、払出制御基板と副基板（払出制御基板のＲＡＭに記憶されている情報をバックアップするための基板）とがハーネス１０で接続されており、副基板から払出制御基板に電力を供給可能に構成されている。尚、主制御基板と払出制御基板とはハーネス１１で接続されており、双方向にコマンドを送受信可能に構成されている。また、副基板の基板上にはコンデンサが設けられている。コンデンサは、電力を蓄えることができ、電源基板から払出制御基板を介して電力を蓄えることができるよう構成されている。尚、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止した場合には、副基板の基板上に設けられたコンデンサに蓄えている電力によって、一定時間払出制御基板に電力が供給されるよう構成されている（ハーネス１０が接続されている場合）。また、電源基板から主制御基板と払出制御基板への電力の供給が停止した場合にも、副基板の基板上に設けられたコンデンサに蓄えている電力によって、一定時間副基板→払出制御基板→主制御基板へと電力が供給されるよう構成されている（ハーネス１０、ハーネス１１が接続されている場合）。尚、同図においては、電源基板から払出制御基板に直接電力を供給可能に構成したが、これには限定されず、電源基板と副基板２（同段落で記載した副基板と同一でも問題無い）とをハーネスによって接続し、「電源基板→副基板２→払出制御基板」のように電力を供給可能に構成してもよい。尚、構成４において、主制御基板とハーネスで接続される副基板Ｂを設けてもよく、そのように構成した場合には、副基板Ｂの基板上にはコンデンサを設けるよう構成してもよい。

【１０１８】

＜構成５＞

構成５においては、主制御基板と電源基板とがハーネス１３で接続されており、電源基板から主制御基板に電力が供給されるよう構成されている。また、主制御基板の基板上にはＣＰＵが設けられている。また、主制御基板と副基板（主制御基板のＲＡＭに記憶されている情報をバックアップするための基板）とがハーネス１２で接続されており、副基板から主制御基板に電力を供給可能に構成されている。また、副基板の基板上にはコンデンサが設けられている。尚、コンデンサは、電力を蓄えることができ、電源基板から主制御基板への電力の供給が停止したとしてもコンデンサに蓄えている電力によって、一定時間副基板から主制御基板に電力が供給されることとなる（ハーネス１２が接続されている場合）。また、払出制御基板（遊技メダル、遊技球、得点等の遊技価値を付与するための制御を実行する基板）と電源基板とがハーネス１４で接続されており、電源基板から払出制御基板に電力が供給されるよう構成されている。また、払出制御基板の基板上にはＣＰＵとコンデンサとが設けられている。尚、主制御基板と払出制御基板とはハーネス１５で接続されており、双方向にコマンドを送受信可能に構成されている。尚、コンデンサは、電力を蓄えることができ、コンデンサを有する払出制御基板は、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止したとしてもコンデンサに蓄えている電力によって、一定時間払出制御基板に電力が供給される。尚、同図においては、電源基板から主制御基板や払出制御基板に直接電力を供給可能に構成したが、これには限定されない。例えば、電源基板と副基板２（同段落で記載した副基板と同一でも問題無い）とをハーネスによって接続し、「電源基板→副基板２→主制御基板」のように電力を供給可能に構成してもよい。同様に、電源基板と副基板３（同段落で記載した副基板と同一でも問題無い）とをハーネスによって接続し、「電源基板→副基板３→払出制御基板」のように電力を供給可能に構成してもよい。尚、構成５は、封入式の回胴式遊技機や封入式のぱちんこ遊技機に適用してもよい。

【１０１９】

＜構成６＞

構成６においては、主制御基板と電源基板とがハーネス１６で接続されており、電源基板から主制御基板に電力が供給されるよう構成されている。また、主制御基板の基板上にはＣＰＵが設けられている。また、払出制御基板（遊技メダル、遊技球、得点等の遊技価値を付与するための制御を実行する基板）と電源基板とがハーネス１７で接続されており、電源基板から払出制御基板に電力が供給されるよう構成されている。また、払出制御基

板の基板上にはＣＰＵが設けられている。尚、主制御基板と払出制御基板とはハーネス１９で接続されており、双方向にコマンドを送受信可能に構成されている。また、払出制御基板ケース内にて、払出制御基板の基板とコンデンサが設けられた副基板（払出制御基板のＲＡＭに記憶されている情報をバックアップするための基板）とがフローティングコネクタ等によって接続され、副基板から払出制御基板に電力を供給可能に構成されている。コンデンサは、電力を蓄えることができ、電源基板から払出制御基板を介して電力を蓄えることができるよう構成されている。尚、電源基板から払出制御基板への電力の供給が停止した場合には、副基板の基板上に設けられたコンデンサに蓄えている電力によって、一定時間払出制御基板に電力が供給されるよう構成されている（フローティングコネクタが接続されている場合）。また、電源基板から主制御基板と払出制御基板への電力の供給が停止した場合にも、副基板の基板上に設けられたコンデンサに蓄えている電力によって、一定時間副基板→払出制御基板→主制御基板へと電力が供給されるよう構成されている（フローティングコネクタ、ハーネス１９が接続されている場合）。尚、同図においては、電源基板から払出制御基板に直接電力を供給可能に構成したが、これには限定されず、電源基板と副基板２（同段落で記載した副基板と同一でも問題無い）とをハーネスによって接続し、「電源基板→副基板２→払出制御基板」のように電力を供給可能に構成してもよい。尚、構成６において、主制御基板とハーネスで接続される副基板Ｂを設けてもよく、そのように構成した場合には、副基板Ｂの基板上にはコンデンサを設けるよう構成してもよい。

【１０２０】

（第１９実施形態）

次に、第１９実施形態における遊技機として、第１３実施形態に係る遊技機の変形例を示す。

【１０２１】

はじめに、図１９４は、第１９実施形態に係る、ぱちんこ遊技機の背面側における構造を示す図の一例である。第１９実施形態においては、入球状態表示装置Ｊ１０が主制御基板Ｍ上に設けられており、入球状態表示装置Ｊ１０の構成は、４桁の８セグメント表示器が横一列に整列されて取り付けられ、総アウト個数による区間情報やベース比率等を表示可能に構成されている。尚、同図における入球状態表示装置Ｊ１０は、主制御基板Ｍの遊技機の裏側方向の面に設けられており、遊技場側が所持している鍵で扉ユニットＤ１８を解錠して扉ユニットＤ１８を開放し、扉ユニットＤ１８（遊技盤）の裏面に取り付けられた基板類を確認する必要があるので、遊技者は確認することができないよう構成されている。

【１０２２】

次に、図１９５は、第１９実施形態における、主制御基板Ｍ側のメインフローチャートである。本図では設定変更に関する処理（例えば、ステップ１００３（第７）の設定変更処理等）を記載していないが、設定を設けた遊技機とする場合には、図１２７のように設定変更に関する処理や設定に対応するＲＡＭ領域を備えるよう構成することが可能である。

【１０２３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

はじめに、電源が投入された後、ステップ１０００（第１９）で、主制御基板Ｍは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理における処理にて、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域の確認を行う（例えば、チェックサム）。次に、ステップ１００１‐１（第１９）で、主制御基板Ｍは、第１ＲＡＭ領域又は第２ＲＡＭ領域に異常があるか否かを判定する。

【１０２４】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

ステップ１００１‐１（第１９）でＹｅｓの場合、ステップ１００１‐２（第１９）で、主制御基板Ｍは、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域のデータを全てクリアする。このとき、ＲＡＭ領域のデータをクリアする順序は、１．第２ＲＡＭ領域のデータ、２．第１

ＲＡＭ領域のデータ、となっている。尚、第１ＲＡＭ領域の更新は第１ＲＯＭ・ＲＡＭ制御（第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理）によってのみ行われ、第２ＲＡＭ領域の更新は第２ＲＯＭ・ＲＡＭ制御（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理）によってのみ行われるよう構成されているため、第１ＲＡＭ領域のクリアは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で行われ、第２ＲＡＭ領域のクリアは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で行われる。

【１０２５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

ステップ１００１‐１（第１９）でＮｏの場合、ステップ１００２へ移行し、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリアボタンが操作されたか否かを判定する。ステップ１００２でＹｅｓの場合、ステップ１００４へ移行し、Ｎｏの場合、ステップ１０１２へ移行する。ステップ１０１２で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭから電源断の各種コマンドを取得し、ステップ１０１４で、主制御基板Ｍは、当該取得した各種情報コマンドをサブ側に送信し、ステップ１０１６の処理へ移行する。

【１０２６】

ステップ１００１‐２（第１９）、ステップ１００４の処理を実行した後、ステップ１００６で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリア情報をサブ側に送信し、ステップ１０１６で、タイマ割り込みを許可する。尚、ステップ１０１４の処理が終了した後もステップ１０１６の処理へ移行する。次に、ステップ１０１６の処理を実行した後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、ステップ１０１８の処理を実行し、ステップ１０１８‐１（第１９）で、主制御基板Ｍは、電源断信号の入力ポートの値をロードする。次に、ステップ１０１８‐２（第１９）で、主制御基板Ｍは、入力ポートの値が電源断の発生を示す値ではないか否かを判定する。例えば、入力ポートの値が０であれば、電源断が発生していないことを示し、入力ポートの値が１であれば、電源断が発生していることを示すよう構成されている。ステップ１０１８‐２（第１９）でＹｅｓの場合、ステップ１０１８に移行する。他方、ステップ１０１８‐２（第１９）でＮｏの場合、主制御基板Ｍは、ステップ１０２０、ステップ１０２２の処理を行い、電源がオフになるまで待機する。

【１０２７】

次に、タイマ割り込み時処理は、ステップ２０００～ステップ１９９０の処理を実行した後、ステップ１９９２（第１９）で、主制御基板Ｍは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を呼び出すよう構成されている。

【１０２８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

ステップ１９９２‐１（第１９）で、主制御基板Ｍは、スタックポインタの退避並びにスタックエリアの切り替えを行い、第２スタックエリアを使用するための設定を行う。次に、ステップ１９９２‐２（第１９）で、主制御基板Ｍは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で使用したレジスタの値を第２スタックエリアへ退避させる。次に、ステップ１９９２‐３（第１９）で、主制御基板Ｍは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で使用された第１ＲＡＭ領域やレジスタの値から外部出力するための信号を作成して出力する試験信号出力処理（試験信号については後述する）を実行する。次に、ステップ１９９２‐４（第１９）で、主制御基板Ｍは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で使用された第１ＲＡＭ領域やレジスタの値を参照して、現在の遊技状態を判別するための第２領域遊技状態検査処理を実行する。次に、ステップ８６５０（第１９）で、主制御基板Ｍは、ＳＷ（スイッチ）集計処理を実行する。次に、ステップ１９９２‐６（第１９）で、主制御基板Ｍは、第２領域のＲＡＭを参照するために後述するレジスタＱに「Ｆ２Ｈ」をセットするレジスタ設定処理を行う。次に、ステップ８０００（第１９）で、主制御基板Ｍは、後述する入球状態表示装置演算処理を実行する。次に、ステップ７０００（第１９）で、主制御基板Ｍは、後述する入球状態表示装置表示制御処理を実行する。次に、ステップ１９９２‐７（第１９）で、主制御基板Ｍは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で使用したレジスタの値を第２スタックエリアから復帰する。尚、ステップ１９９２‐６（第１９

）でレジスタＱの値が「Ｆ２Ｈ」となっているが、ステップ１９９２‐２（第１９）で全てのレジスタの値が退避されているため、ステップ１９９２‐７（第１９）の処理でレジスタＱの値も復帰する（「Ｆ０Ｈ」がセットされる）。次に、ステップ１９９２‐８（第１９）で、主制御基板Ｍは、スタックポインタの復帰並びにスタックエリアの切り替え行い、第１スタックエリアを使用するための設定を行う。なお、第１領域のＲＡＭ（第１ＲＡＭ領域）や第１領域の処理で使用したレジスタの値を参照することが多い処理（例えば、試験信号出力処理、第２領域遊技状態検査処理、ＳＷ集計処理等）をレジスタＱの値を変更する前に配置し、第２領域のＲＡＭや第２領域の処理で使用したレジスタの値を参照することが多い処理（例えば、入球状態表示装置演算処理、入球状態表示装置表示制御処理等）をレジスタＱの値を変更した後に配置し、後述するＬＤＱ命令の使用頻度により、処理の簡易迅速化を図ることが可能となっている。

【１０２９】

補足であるが、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理であるタイマ割り込み処理において第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理が呼び出された後は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域ではなく、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を使用して処理が実行される。尚、主制制御基板Ｍ側の処理に使用するカウンタ類や制御用データ（レジスタの値等）はバックアップされる構成のため、第１ＲＡＭ領域に記憶されているデータと同様に、当該実施形態における第２ＲＡＭ領域に記憶されている全データもバックアップされるように構成されている。また、当該第１９実施形態において「クリア」との用語は、ゼロクリアするだけに限られず、初期化することも含む（つまり、遊技開始状態である初期状態に戻すことについて「クリア」の用語を使用する）。

【１０３０】

なお、ステップ１００１‐２（第１９）で、第１ＲＡＭ領域のデータ及び第２ＲＡＭ領域のデータがクリアされた場合、主制御基板Ｍは、副制御基板Ｓに第１ＲＡＭ領域のデータ及び第２ＲＡＭ領域のデータがクリアされた旨を示すコマンドを送信する（コマンドＡを送信する）よう構成し、ステップ１００４で第１ＲＡＭ領域のデータがクリアされた場合、主制御基板Ｍは、副制御基板Ｓに第１ＲＡＭ領域のデータがクリアされた旨を示すコマンドを送信する（コマンドＢを送信する）よう構成してもよい。このように構成することにより、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍから受信したコマンドＡとコマンドＢに対応した態様で報知を行うことが可能であり（例えば、遊技効果ランプＤ２６の発光態様が異なるよう発光させる。コマンドＡを受信した場合には、遊技効果ランプを赤色で５秒間発光させ、コマンドＢを受信した際には、遊技効果ランプを青色で５秒間発光させる等）、いずれの状況で第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域がクリアされたのかをホールスタッフに確認させるようにすることができる。

【１０３１】

次に、図１９６は、第１９実施形態における、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域のデータをクリアするためのプログラムの概要を示した図である。左側が第１９実施形態である、第２ＲＡＭ領域のデータ→第１ＲＡＭ領域のデータの順序にデータのクリアを行う構成となっており、右側が仮定である、第１ＲＡＭ領域のデータ→第２ＲＡＭ領域のデータの順序にデータのクリアを行う構成となっている。まず、第１９実施形態のプログラム構成についてプログラムの順序に沿って説明すると、（１）ＲＡＭのデータが正常であるか否かを判定する、（１‐１）正常のとき：処理を続ける、（１‐２）異常のとき：ＲＡＭクリア処理へジャンプする、（２）ＲＡＭクリアボタンの操作があったか否かを判定する、（２‐１）「あり」のとき：第１ＲＡＭ領域クリア処理へジャンプする、（２‐２）「なし」のとき：通常電断復帰処理（ＲＡＭクリアをせず電断復帰する処理）へジャンプする、（３）ＲＡＭクリア処理、（３‐１）第２ＲＡＭ領域のクリア処理、（３‐２）第１ＲＡＭ領域のクリア処理、（４）通常電断復帰処理、となっている。次に、仮定のプログラム構成についてプログラムの順序に沿って説明すると、（１）ＲＡＭのデータが正常であるか否かを判定する、（１‐１）正常のとき：処理を続ける、（１‐２）異常のとき：ＲＡＭクリア処理へジャンプする、（２）ＲＡＭクリアボタンの操作があったか否かを判

定する、（２‐１）「あり」のとき：第１ＲＡＭ領域クリア処理へジャンプする、（２‐２）「なし」のとき：通常電断復帰処理（ＲＡＭクリアをせず電断復帰する処理）へジャンプする、（３）ＲＡＭクリア処理、（３‐１）第１ＲＡＭ領域のクリア処理、（３‐２）ＲＡＭクリアボタン操作時であるか否かを判定する、（３‐２‐１）操作時：通常電断復帰処理へジャンプ、（３‐２‐２）非操作時：第２ＲＡＭ領域のクリア処理を行う、（３‐３）第２ＲＡＭ領域のクリア処理、（４）通常電断復帰処理、となっている。

【１０３２】

つまり、仮定である、第１ＲＡＭ領域のデータ→第２ＲＡＭ領域のデータの順序にデータのクリアを行う構成では、「（３‐２）ＲＡＭクリアボタン操作時であるか否かの判定、（３‐２‐１）操作時：通常電断復帰処理へジャンプ、（３‐２‐２）非操作時：第２ＲＡＭ領域のクリア処理を行う」の処理がなければ、「ＲＡＭのデータが正常、且つ、ＲＡＭクリアボタン操作あり」の際、第１ＲＡＭ領域のクリア処理を行い、第２ＲＡＭ領域のクリア処理は行わないようにしたい場合であっても、第１ＲＡＭ領域のクリア処理と第２ＲＡＭ領域のクリア処理の双方が実行されてしまうことになる。従って、このような構成とならないように、「（３‐２）ＲＡＭクリアボタン操作時であるか否かを判定する、（３‐２‐１）操作時：通常電断復帰処理へジャンプ、（３‐２‐２）非操作時：第２ＲＡＭ領域のクリア処理を行う」の処理を持っておかなければならない。つまり、仮定のプログラム構成では、余分なプログラムを持つことになってしまい、プログラム容量の圧迫となってしまうため、第１９実施形態のように、第２ＲＡＭ領域のデータ→第１ＲＡＭ領域のデータの順序にデータのクリアを行うプログラム構成とすることは、プログラム容量の軽減となる。

【１０３３】

次に、図１９７は、第１９実施形態における、試験信号出力処理で出力され得る試験信号の一覧である。各信号についての説明は省略する。試験信号出力処理では、出力する信号データを作成するため、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で使用された第１ＲＡＭ領域やレジスタの値を使用する。例えば、第１主遊技図柄高確率状態信号、第１主遊技図柄変動時間短縮状態信号、第２主遊技図柄高確率状態信号、第２主遊技図柄変動時間短縮状態信号、普通図柄高確率状態信号、普通図柄変動時間短縮状態信号、普通電動役物開放延長状態信号、等を出力するために、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で使用された第１ＲＡＭ領域やレジスタの値を用いることが例示できる。尚、試験信号とは、型式試験の際に用いられる信号であり、主制御基板Ｍに設けられた型式試験専用の端子から専用の冶具を用いることで遊技機外部へ出力可能となる信号である。

【１０３４】

次に、図１９８は、第１９実施形態における、図１９５のステップ８６５０のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御であるＳＷ集計処理のフローチャートである。まず、ステップ７５００で、主制御基板Ｍは、第１ＲＡＭ領域の各入賞口の検出情報を読み出す。具体的には、第２ＲＯＭによるプログラムでは、第１ＲＡＭ領域の検出情報がオンであることを、１回のエッジ検出（オフ→オン）で入球ありと判定し、入球ありと判定した場合、第２ＲＡＭ領域内の入球情報の記憶領域（２バイト）のうち、対応する入賞口の記憶領域のフラグをオン（１を設定する）にする。例えば、第１ＲＡＭ領域の第２主遊技始動口の検出情報がオンであった場合、第２ＲＯＭによるプログラムで第１ＲＡＭ領域の第２主遊技始動口の検出情報がオンであることを判定した際に、オンであることを１回判定すると、第２ＲＡＭ領域内の入球情報の記憶領域であるＤ１に１を設定する。そして、ここで設定した入球情報に基づいて次のステップ８６５１で入球の有無を判定する。なお、第２ＲＡＭ領域内の入球情報の記憶領域は２バイトに限定されず、入球センサの数に応じて１バイト等に変更され得る。次に、ステップ８６５１で、主制御基板Ｍは、いずれかの入球センサの入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６５１でＹｅｓの場合、ステップ８６５１‐１で、主制御基板Ｍは、いずれの入球センサの入球フラグを確認するかを判定する（いずれの入球センサの入球フラグを確認するかをαの値に基づいて決定する）。他方、ステップ８６５１でＮｏの場合、次の処理（ステップ８８０

０の処理）に移行する。まず、α＝０のとき、ステップ８６５２で、主制御基板Ｍは、第２大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６５２でＹｅｓの場合、ステップ８６５３で、主制御基板Ｍは、第２大入賞口入球フラグをオフにし、ステップ８６５４で、主制御基板Ｍは、第２大入賞口賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６５２でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝１のとき、ステップ８６５５で、主制御基板Ｍは、第１大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６５５でＹｅｓの場合、ステップ８６５６で、主制御基板Ｍは、第１大入賞口入球フラグをオフにし、ステップ８６５７で、主制御基板Ｍは、第１大入賞口賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６５５でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝２のとき、ステップ８６５８で、主制御基板Ｍは、第２主遊技始動口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６５８でＹｅｓの場合、ステップ８６５９で、主制御基板Ｍは、第２主遊技始動口入球フラグをオフにし、ステップ８６６０で、主制御基板Ｍは、第２主遊技始動口賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６５８でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝３のとき、ステップ８６６１で、主制御基板Ｍは、第１主遊技始動口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６６１でＹｅｓの場合、ステップ８６６２で、主制御基板Ｍは、第１主遊技始動口入球フラグをオフにし、ステップ８６６３で、主制御基板Ｍは、第１主遊技始動口賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６６１でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝４のとき、ステップ８６６４で、主制御基板Ｍは、一般入賞口１入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６６４でＹｅｓの場合、ステップ８６６５で、主制御基板Ｍは、一般入賞口１入球フラグをオフにし、ステップ８６６６で、主制御基板Ｍは、一般入賞口１賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６６４でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝５のとき、ステップ８６６７で、主制御基板Ｍは、一般入賞口２入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６６７でＹｅｓの場合、ステップ８６６８で、主制御基板Ｍは、一般入賞口２入球フラグをオフにし、ステップ８６６９で、主制御基板Ｍは、一般入賞口２賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６６７でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝６のとき、ステップ８６７０で、主制御基板Ｍは、一般入賞口３入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６７０でＹｅｓの場合、ステップ８６７１で、主制御基板Ｍは、一般入賞口３入球フラグをオフにし、ステップ８６７２で、主制御基板Ｍは、一般入賞口３賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６７０でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝７のとき、ステップ８６７３で、主制御基板Ｍは、一般入賞口４入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６７３でＹｅｓの場合、ステップ８６７４で、主制御基板Ｍは、一般入賞口４入球フラグをオフにし、ステップ８６７５で、主制御基板Ｍは、一般入賞口４賞球フラグをオンにし、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６７３でＮｏの場合、ステップ８６７９でαに１を加算し、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、α＝８のとき、ステップ８６７６で、主制御基板Ｍは、総排出確認センサフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ８６７６でＹｅｓの場合、ステッ

プ８６７７で、主制御基板Ｍは、総排出確認センサフラグをオフにし、ステップ８６７８で、主制御基板Ｍは、アウト個数カウンタ加算フラグをオンにし、ステップ８６７９‐１でαをクリアし、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。他方、ステップ８６７６でＮｏの場合、ステップ８６７９‐１でαをクリアし、次の処理（ステップ８６８０の処理）に移行する。次に、ステップ８６８０（第１９）で、主制御基板Ｍは、カウンタ加算処理を実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。尚、複数の一般入賞口の入球センサを１つにまとめてもよく、例えば、補助遊技状態（高ベース状態）中に右打ちを行う構成の場合、左打ちの際に入球可能な一般入賞口１～３への入球を検出する第１一般入賞口入球センサを備え、右打ちの際に入球可能な一般入賞口４への入球を検出する第２一般入賞口入球センサを備える構成としてもよい。

【１０３５】

次に、図１９９は、第１９実施形態における、図１９８のステップ８６８０のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御であるカウンタ加算処理のフローチャートである。まず、ステップ８６８２で、主制御基板Ｍは、通常時賞球数カウンタの加算を実行する。尚、通常時賞球数カウンタの加算を実行する条件が設けられており、遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、且つ、大当りではないときに、賞球フラグ（第２大入賞口賞球フラグ、第１大入賞口賞球フラグ、第２主遊技始動口賞球フラグ、第１主遊技始動口賞球フラグ、一般入賞口１賞球フラグ、一般入賞口２賞球フラグ、一般入賞口３賞球フラグ、一般入賞口４賞球フラグ）がオンである場合に通常時賞球数カウンタの加算が実行されるように構成されている。また、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行するように構成しても良いが、（１）非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない（例えば、左打ちのまま）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行するように構成しても良い、（２）非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化する（例えば、左打ちから右打ちに変わる）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行しない、ように構成するのが好ましい。（１）のように構成した場合には、大当り中以外の非補助遊技状態（低ベース状態）における賞球数をカウントすることになる。尚、通常時賞球数カウンタの加算が終了すると、賞球フラグをオフにする。補足であるが、通常時賞球数カウンタは２バイトで構成されており、賞球数を加算した値が上限値を超えているか否か（キャリーフラグが発生しているか否か）を確認し、超えている場合には加算しない（２バイトの上限値で維持する）よう構成されている。次に、ステップ８６８４で、主制御基板Ｍは、通常時アウト個数カウンタの加算を実行する。尚、通常時アウト個数カウンタの加算にも実行する条件が設けられており、遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、且つ、大当り中ではないときに、アウト個数カウンタ加算フラグがオンである場合に通常時アウト個数カウンタの加算が実行されるように構成されている。また、通常時アウト個数カウンタも通常時賞球数カウンタと同様に、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において加算を実行するように構成してもよく、（１）非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない（例えば、左打ちのまま）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時アウト個数カウンタの加算を実行するように構成しても良い、（２）非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化する（例えば、左打ちから右打ちに変わる）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時アウト個数カウンタの加算を実行しない、ように構成するのが好ましい。（１）のように構成した場合には、大当り中以外の非補助遊技状態（低ベース状態）におけるアウト個数をカウントすることになる。補足であるが、通常時アウト個数カウンタは２バイトで構成されており、加算した値が上限値を超えているか否か（キャリーフラグが発生しているか否か）を確認し、超えている場合には加算しない（２バイトの上限値で維持する）よう構成されている。尚、アウト個数カウンタ加算フラグは次のステップ８６８６の総アウト個数カウンタの加算でも使用するため、通常時アウト個数カウンタの加算が終了してもオフにせず、オンのまま維持する。次に

、ステップ８６８６で、主制御基板Ｍは、総アウト個数カウンタの加算を実行する。アウト個数カウンタ加算フラグがオンであれば通常時賞球数カウンタを加算するよう構成されており、加算が終了すると、アウト個数カウンタ加算フラグをオフにし、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。補足であるが、総アウト個数カウンタは２バイトで構成されており、加算した値が上限値を超えているか否か（キャリーフラグが発生しているか否か）を確認し、超えている場合には加算しない（２バイトの上限値で維持する）よう構成されている。

【１０３６】

次に、図２００は、第１９実施形態における、レジスタの構成図である。まず、レジスタには、レジスタＡ、フラグレジスタＦ、レジスタＢ、レジスタＣ、レジスタＤ、レジスタＥ、レジスタＨ、レジスタＬ、レジスタＱがあり、それぞれ８ビットで構成されている。尚、レジスタＢとレジスタＣ、レジスタＤとレジスタＥ、レジスタＨとレジスタＬは、合わせて１６ビットのレジスタとしても使用可能である。さらに、レジスタＡ´、フラグレジスタＦ´、レジスタＢ´、レジスタＣ´、レジスタＤ´、レジスタＥ´、レジスタＨ´、レジスタＬ´があり、これらもそれぞれ８ビットで構成されている。さらに、レジスタＩ（インタラプトレジスタ）、レジスタＲ（リフレッシュレジスタ）、レジスタＩＸ（インデックスレジスタ）、レジスタＩＹ（インデックスレジスタ）、ＳＰ（スタックポインタ）、ＰＣ（プログラムカウンタ）も有している。

【１０３７】

次に、図２０１は、第１９実施形態における、レジスタＱを使用したＲＡＭ領域に格納されているデータの読み出し方の例を示す説明図である。この実施の形態では、主制御基板Ｍは、ＲＡＭ領域に格納されているデータを読み出す場合、そのデータが格納されているＲＡＭ領域の上位および下位全てのアドレスを指定するのではなく、アドレスの下位のみを指定してデータを読み出すことが可能である。プログラムで参照されるデータは、ＲＡＭ領域のうちのＦ０００Ｈ～Ｆ３ＦＦＨ領域に格納されるものとする。また、主制御基板Ｍは、データ格納領域の上位アドレスを固定値として格納しておくための専用のレジスタ（レジスタＱ）を備え、レジスタＱには固定値０Ｆ０Ｈ、０Ｆ２Ｈ等が設定されるものとする。

【１０３８】

図２０１に示す例では、ＲＡＭ領域のアドレスＦ２３０Ｈに格納されているデータを読み出す場合が示されている。この場合、レジスタＱを用いてデータを読み出すためのコマンドＬＤＱを用いて、下位アドレス３０Ｈのみを指定して、データの読み出し動作を行う｛具体的には、ＬＤＱ　Ａ，（３０Ｈ）を実行する｝。すると、主制御基板Ｍは、データ格納領域の上位アドレスをレジスタＱに設定されている固定値から特定する（例えば、Ｆ２Ｈ）とともに、ＬＤＱ命令で指定された下位アドレス３０Ｈを特定し、上位および下位を合わせたデータ格納領域のアドレスがＦ２３０Ｈであると特定する。そして、主制御基板Ｍは、特定したＦ２３０Ｈに対応するデータ格納領域に格納されているデータ（α）を読み出し、レジスタＡに格納する。本図では、固定値がＦ２Ｈであり、Ｆ２３０Ｈに対応するデータを読み出す例を説明したが、上述した通り、固定値は変更されることがあり、固定値がＦ０Ｈであれば、例えば、下位アドレス３０Ｈのみを指定することで、データの読み出し動作を行う｛具体的には、ＬＤＱ　Ａ，（３０Ｈ）を実行する｝と、Ｆ０３０Ｈに対応するデータ格納領域に格納されているデータ（３０Ｈ）を読み出し、レジスタＡに格納する。通常のＬＤ命令では、アドレス指定に２バイトを要するところ、ＬＤＱ命令ではアドレス指定に１バイトを要するのみである。すなわち、本例では、Ｆ２３０Ｈ（１１１１００１０Ｂ／００１１００００Ｂ）の２バイトが必要なところ、上位のＦ２Ｈ（１１１１００１０Ｂ）がレジスタＱに設定されているため、下位アドレスの３０Ｈ（００１１００００Ｂ）を指定するのみとなる。つまり、一度のアドレス指定命令で１バイト分の処理軽減が図れることとなり、また、容量も読み込み速度も１バイト分速くなる。

【１０３９】

なお、レジスタＱの初期値設定は、遊技機に対して電源が投入されて電力供給が開始さ

れたときに、プログラムの開始時に実行されるプログラムによる設定によりレジスタＱにＦ０Ｈを設定するよう構成してもよく、また、システムリセット時にハードウェア的に初期化されて初期値Ｆ０Ｈに自動設定される構成としてもよい。例えば、遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されたときに、Ｑレジスタの下位４ビットは０に初期化されるとともに、上位４ビットは反転回路で反転されて全て値１となることによって、レジスタＱの初期値としてＦ０Ｈが自動設定されるよう構成することが可能である。

【１０４０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２０２は、第１９実施形態における、図１９５のステップ８０００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である入球状態表示装置演算処理のフローチャートである。まず、ステップ８５００で、主制御基板Ｍは、後述する区間判定を実行する。次に、ステップ８５００‐２で、主制御基板Ｍは、後述する演算準備処理を実行する。次に、ステップ８８００で、主制御基板Ｍは、後述する演算処理を実行する。

【１０４１】

次に、図２０３は、第１９実施形態における、図２０２のステップ８５００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である区間判定のフローチャートである。まず、ステップ８５０２で、主制御基板Ｍは、表示データ切替フラグ１が０であるか否かを判定する。尚、表示データ切替フラグ１とは、入球状態表示装置演算処理における区間を示すフラグであり、表示データ切替フラグ１が０であれば区間Ａ｛例えば、初回の電源投入から総アウト個数が所定個数（例えば、３００個）未満｝であり、表示データ切替フラグ１が１であれば区間Ｂ｛例えば、初回の電源投入からの総アウト個数が所定個数（例えば、３００個）以上かつ特定個数（例えば、６００００個）未満｝であり、表示データ切替フラグ１が２であれば区間Ｎ｛例えば、区間Ｂ以降に総アウト個数カウンタの値が特定個数（例えば、６００００個）に達する毎に切り替えられる区間｝であることを示すフラグである。また、表示データ切替フラグ１は、電源断が発生してもクリアされないようにバックアップされる構成となっている。次に、ステップ８５０２でＹｅｓの場合、ステップ８６００で、主制御基板Ｍは、後述する区間Ａ時判定を実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。他方、ステップ８５０２でＮｏの場合、ステップ８７００で、主制御基板Ｍは、後述する区間Ｂ以降時判定を実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。

【１０４２】

次に、図２０４は、第１９実施形態における、図２０３のステップ８６００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である区間Ａ時判定のフローチャートである。まず、ステップ８６０２で、主制御基板Ｍは、総アウト個数カウンタ値が３００以上であるか否かを判定する（ここで使用した「３００」の数値は例示であり、遊技機の製造時における検査工程にてカウントされる想定値よりも大きな値であればよい）。次に、ステップ８６０２でＹｅｓの場合、ステップ８６０８で、主制御基板Ｍは、表示データ切替フラグ１に１を設定する（０から１に変更する）。次に、ステップ８６１０で、主制御基板Ｍは、カウンタクリアを実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。ここでクリアされるカウンタは、通常時賞球数カウンタ、通常時アウト個数カウンタ、総アウト個数カウンタである。他方、ステップ８６０２でＮｏの場合、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。

【１０４３】

次に、図２０５は、第１９実施形態における、図２０３のステップ８７００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である区間Ｂ以降時判定のフローチャートである。まず、ステップ８７０２で、主制御基板Ｍは、総アウト個数カウンタ値が６０００００以上であるか否かを判定する（ここで使用した６００００の数値は例示であり、遊技球の発射間隔を１００個／分とした場合において、遊技球の発射時間が１０時間に到達したことの想定値である）。次に、ステップ８７０２でＹｅｓの場合、ステップ８７０６で、主制御基板Ｍは、表示データ切替フラグ１に２を設定する（表示データ切替フラグ１

に２を再設定することも含む）。次に、ステップ８７０７で、主制御基板Ｍは、当該区間の最終ベース値を記憶する。次に、ステップ８７０８で、主制御基板Ｍは、カウンタクリアを実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。ここでクリアされるカウンタは、通常時賞球数カウンタ、通常時アウト個数カウンタ、総アウト個数カウンタである。他方、ステップ８７０２でＮｏの場合、次の処理（ステップ８８００の処理）に移行する。

【１０４４】

次に、図２０６は、第１９実施形態における、図２０２のステップ８５００‐２のサブルーチンに係る、演算準備処理のフローチャートである。まず、ステップ８５００‐２‐１で、主制御基板Ｍは、区間変更がないか否かを判定する。ステップ８５００‐２‐１でＹｅｓの場合、ステップ８５００‐２‐２で、主制御基板Ｍは、ベース計算用データ作成処理を実行し、次の処理（ステップ８８００の処理）へ移行する。尚、ステップ８５００‐２‐１でＮｏの場合、ステップ８５００‐２‐２の処理を実行せず、次の処理（ステップ８８００の処理）へ移行する。

【１０４５】

次に、図２０７は、第１９実施形態における、図２０６のステップ８５００‐２‐２のサブルーチンに係る、ベース計算用データ作成処理のフローチャートである。当該サブルーチンでは、ステップ８５００‐２‐２‐１で、主制御基板Ｍは、「通常アウト個数カウンタ値×１００」を行い、計算結果を計算結果Ａとして記憶する。ステップ８５００‐２‐２‐１の処理が終了すると、次の処理（ステップ８８００の処理）へ移行する。

【１０４６】

次に、図２０８は、第１９実施形態における、図２０２のステップ８８００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である演算処理のフローチャートである。まず、ステップ８８０２で、主制御基板Ｍは、区間変更がないか否かを判定する。ステップ８８０２でＹｅｓの場合、ステップ８８０４で、主制御基板Ｍは、ベース計算を実行する。ここで、ベース値は、「通常時賞球数カウンタ値÷計算結果Ａ」の式で算出される。なお、通常時アウト個数カウンタの値が０の場合には、異常状態として判断され、算出結果として所定の値（例えば、１２７）を記憶する。次に、ステップ８８０６で、主制御基板Ｍは、ステップ８８０４で算出したベース値（入球状態情報）を、現在のベース値（入球状態情報）として入球状態表示装置Ｊ１０に表示するための表示用に記憶し、次の処理（ステップ７０００の処理）に移行する。ここで記憶するベース値（入球状態情報）は、小数点第一位を四捨五入された値を記憶する。他方、ステップ８８０２でＮｏの場合も次の処理（ステップ７０００の処理）に移行する。

【１０４７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２０９は、第１９実施形態における、図１９５の第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である入球状態表示装置表示制御処理（ステップ７０００（第１９））に係るフローチャートである。まず、ステップ７６００（第１９）で、主制御基板Ｍは、後述する表示内容更新処理を実行する。次に、ステップ７６１０で、主制御基板Ｍは、点滅状態の更新を実行する。ここでは、後述するステップ７６３０にて、第１セグ情報が「点滅」に設定されている場合、第１セグ情報にかかる表示中に点灯と消灯を０．３秒毎に切り替える点滅表示の制御（周期０．６秒±１０％が好ましい）を実行し、後述するステップ７６４０にて、第２セグ情報が「点滅」に設定されている場合、第２セグ情報にかかる表示中に点灯と消灯を０．３秒毎に切り替える点滅表示の制御（周期０．６秒±１０％が好ましい）を実行し、後述するステップ７６４２にて、第３セグ情報が「点滅」に設定されている場合、第３セグ情報にかかる表示中に点灯と消灯を０．３秒毎に切り替える点滅表示の制御（周期０．６秒±１０％が好ましい）を実行し、後述するステップ７６４４にて、第４セグ情報が「点滅」に設定されている場合、第４セグ情報にかかる表示中に点灯と消灯を０．３秒毎に切り替える点滅表示の制御（周期０．６秒±１０％が好ましい）を実行する。ここで、同図下段の＜点滅状態の更新について＞を用いて表示切替方法について説明す

る。まず、点滅の際、点灯（０．３秒）と消灯（０．３秒）とが切り替わる毎に点滅回数カウンタに１を加算し、点滅回数カウンタの値が１５になる（詳細には、後述する通り１５における消灯期間が終了する際）と後述するセグ情報の表示切替処理による表示切替を行い、表示切替処理による表示切替（表示内容の変更）が終了すると点滅回数カウンタの値が０にリセットされるよう構成されている。このように構成することで、表示態様が点灯から開始する（点滅回数カウンタの値が０のときは点灯となるよう構成されている）と点滅回数カウンタの値が１５のタイミングで消灯（０．３秒）となるため、このタイミングで表示の切り替えを行うことで、違和感なく表示の切り替えを行うことができる。より詳細には、点滅回数カウンタの値が０にリセットされるタイミングで４．８秒となるよう構成されており、消灯から点灯に切り替わると同時に表示内容が切り替わるよう構成されている。なお、これに限られず、消灯から開始し、点滅回数カウンタの値が１４のタイミングで表示の切り替えを行うよう構成することで、消灯しているタイミングで切り替え可能となるようにしても何ら問題ない。ただし、セグ情報の切り替えは、５秒±１０％以内とするのが好ましい。また、点滅回数カウンタの値を加算する処理として例示したが、減算する処理にしても何ら問題なく、例えば、点滅回数カウンタの値が１５から減算して０になるとセグ情報の切替処理による表示切替が行われるよう構成することも可能である。フローチャートに戻り、次に、ステップ７６２０で、主制御基板Ｍは、セグ情報の表示切替処理を実行する。例えば、第１セグ情報、第２セグ情報、第３セグ情報、第４セグ情報の順に４．８秒毎（５秒±１０％以内）に切り替える（第４セグ情報の後は第１セグ情報に戻る）。尚、第１セグ情報～第４セグ情報は、識別セグと比率セグで構成されており、入球状態表示装置Ｊ１０の左２つの８セグメント表示器が識別セグ｛現在の区間のベース値を表示していることを示す「ｂＬ．」、以前の区間の最終ベース値を表示していることを示す「ｂ１．」（１回前の区間を示す）、「ｂ２．」（２回前の区間を示す）、「ｂ３．」（３回前の区間を示す）が表示される｝であり、右２つの８セグメント表示器が比率セグ（「－－」、ベース値、「００」、「９９．」のいずれかが表示される）である。ステップ７６２０の処理が終わると、次の処理（ステップ１９９２‐７）へ移行する。

【１０４８】

次に、図２１０は、第１９実施形態における、図２０９のステップ７６００のサブルーチンに係る、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域による制御である表示内容更新処理のフローチャートである。はじめに、第１セグ情報、第２セグ情報、第３セグ情報、第４セグ情報の機能について説明する。まず、第１セグ情報とは、現在の区間においてリアルタイムに更新されるベース値に関する情報であり、第２セグ情報とは、現在の区間の直前の区間（１回前の区間）における最終値（最終ベース値）に関する情報であり、第３セグ情報とは、現在の区間の２回前の区間における最終値（最終ベース値）に関する情報であり、第４セグ情報とは、現在の区間の３回前の区間における最終値（最終ベース値）に関する情報である。

【１０４９】

次に、表示内容更新処理のフローチャートについて説明する。まず、ステップ７６３０で、主制御基板Ｍは、第１セグ情報の設定（更新）を実行する。前提として、比率セグには、通常時アウト個数カウンタの値が０であれば「００」を、算出結果（算出したベース値）が１００以上であれば「９９．」を表示するよう構成されている。尚、第２セグ情報、第３セグ情報、第４セグ情報では、該当区間の通常時アウト個数カウンタの値が０で終了していれば「００」が表示され得、最終ベース値が１００以上であれば「９９．」が表示されることとなっており、算出結果をそのまま表示できない場合であっても適切に表示し、確認者（例えば、店員等）が表示内容を把握できるよう構成されている。第１セグ情報の表示内容は、区間Ａ（後述する表示データ切替フラグ２が０の場合）では、識別セグに「ｂＬ．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｂ（表示データ切替フラグ２が１の場合）では、識別セグに、通常時アウト個数カウンタ値が０～５９９９のときには「ｂＬ．」を点滅表示、通常時アウト個数カウンタ値が６０００以上のときには「ｂＬ．」を点灯表示、比率セグにステップ８８０６で記憶したベース値を表

示するよう設定される。区間Ｃ～区間Ｎ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに、通常時アウト個数カウンタ値が０～５９９９のときには「ｂＬ．」を点滅表示、通常時アウト個数カウンタ値が６０００以上のときには「ｂＬ．」を点灯表示、比率セグにステップ８８０６で記憶したベース値を表示するよう設定される。尚、前述した通り、区間Ｃ～区間Ｎは、区間Ｂ以降に総アウト個数カウンタの値が６００００個に達する毎に切り替えられる区間である。

【１０５０】

次に、ステップ７６４０で、主制御基板Ｍは、第２セグ情報の設定（更新）を実行する。第２セグ情報の表示内容は、区間Ａ（表示データ切替フラグ２が０の場合）では、識別セグに「ｂ１．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｂ（表示データ切替フラグ２が１の場合）では、識別セグに「ｂ１．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｃ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ１．」を点灯表示、比率セグに１回目計測（区間Ｂ）での最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。区間Ｄ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ１．」を点灯表示、比率セグに２回目計測（区間Ｃ）での最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。区間Ｅ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ１．」を点灯表示、比率セグに３回目計測（区間Ｄ）での最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。区間Ｎ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ１．」を点灯表示、比率セグに（Ｎ－１）回目計測｛区間（Ｎ－１）｝における最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。

【１０５１】

次に、ステップ７６４２で、主制御基板Ｍは、第３セグ情報の設定（更新）を実行する。第３セグ情報の表示内容は、区間Ａ（表示データ切替フラグ２が０の場合）では、識別セグに「ｂ２．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｂ（表示データ切替フラグ２が１の場合）では、識別セグに「ｂ２．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｃ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ２．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｄ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ２．」を点灯表示、比率セグに１回目計測（区間Ｂ）での最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。区間Ｅ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ２．」を点灯表示、比率セグに２回目計測（区間Ｃ）での最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。区間Ｎ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ２．」を点灯表示、比率セグに（Ｎ－２）回目計測｛区間（Ｎ－２）｝における最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。

【１０５２】

次に、ステップ７６４４で、主制御基板Ｍは、第４セグ情報の設定（更新）を実行する。第４セグ情報の表示内容は、区間Ａ（表示データ切替フラグ２が０の場合）では、識別セグに「ｂ３．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｂ（表示データ切替フラグ２が１の場合）では、識別セグに「ｂ３．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｃ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ３．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｄ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ３．」を点滅表示、比率セグに「－－」を表示するよう設定される。区間Ｅ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ３．」を点灯表示、比率セグに１回目計測（区間Ｂ）での最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。区間Ｎ（表示データ切替フラグ２が２の場合）では、識別セグに「ｂ３．」を点灯表示、比率セグに（Ｎ－３）回目計測｛区間（Ｎ－３）｝における最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。

【１０５３】

次に、ステップ７６５０で、主制御基板Ｍは、表示データ切替フラグ２の更新を実行する。表示データ切替フラグ２は、表示データ切替フラグ１に合わせて更新されるフラグで

あり、入球状態表示装置Ｊ１０にベース値を表示するための表示用のフラグである。

【１０５４】

なお、設定値毎の入球状態情報を入球状態表示装置Ｊ１０にて表示するよう構成してもよく、例えば、第１９実施形態において入球状態表示装置Ｊ１０にて「ｂＬ．」「ｂ１．」「ｂ２．」「ｂ３．」と表示するよう構成したが、「ｂ」の表示を「設定値」に変更することで、設定毎の入球状態情報（ベース値）を確認できるよう構成してもよい。具体的には、設定１であれば、入球状態表示装置Ｊ１０の左２つの８セグメント表示器に「１Ｌ．」「１１．」「１２．」「１３．」と表示され、設定２であれば、入球状態表示装置Ｊ１０の左２つの８セグメント表示器に「２Ｌ．」「２１．」「２２．」「２３．」と表示される。また、設定変更ボタンを操作すると、設定値における入球状態情報が切り替えられることで設定毎の入球状態情報を確認できるよう構成することも可能であり、さらに、所定時間毎（例えば、２秒毎）に設定毎の入球状態情報を確認できるよう構成することも可能である。特に、設定変更の対象が、特別図柄の当否確率のみの場合、設定値毎のベース値に差が生じないため、いずれの設定値においても常に同一のベース値になるが、設定変更の対象が、普通図柄の当否確率や小当たりの当選確率、等に及ぶ場合、設定値毎のベース値に差が生じるため、設定値毎の入球状態情報を個別に管理・表示することで、設定値に応じたベース値を確認することが可能となる。なお、特定の操作が行われた場合（例えば、以降に記載する設定確認方法）にのみ上述の表示を行うよう構成してもよい。具体的には、特定の操作が行われていない場合には、「ｂＬ．」「ｂ１．」「ｂ２．」「ｂ３．」と表示されるが、特定の操作が行われた場合には、「１Ｌ．」「１１．」「１２．」「１３．」「２Ｌ．」「２１．」「２２．」「２３．」等のように設定値が表示されるよう構成してもよい。また、設定値の表示は、入球状態表示装置Ｊ１０に表示するのではなく、設定値を表示するための設定値表示装置に表示するよう構成してもよい。設定値表示装置は、１桁の８セグメント表示器や２桁の８セグメント表示器で構成される。１桁の８セグメント表示器で構成される場合には、設定値は、「１」「２」「３」「４」「５」「６」のように表示され、第１ＲＡＭ領域又は第２ＲＡＭ領域に異常があった場合やその他の異常があった場合には「Ｅ」が表示されるよう構成される。また、２桁の８セグメント表示器で構成される場合には、設定値は、「０１」「０２」「０３」「０４」「０５」「０６」のように表示され、第１ＲＡＭ領域又は第２ＲＡＭ領域に異常があった場合には「Ｅ１」、その他の異常があった場合には「Ｅ２」のように表示される。なお、エラーの種類によって、エラーの種別を示す表示を変更してもよく、ＲＡＭ異常（第１ＲＡＭ領域又は第２ＲＡＭ領域の異常）である場合には「Ｅ」を用い、その他のエラーでは「Ｆ」を用いて表示しても良い。また、設定値表示され得る情報は、他のエラーを示す表示装置（例えば、エラー表示器ＫＨ３）とは異なるエラー情報が表示されるよう構成されることが好ましい。

【１０５５】

次に、図２１１は、第１９実施形態の変形例における、スタックエリアの最大使用ルートの例を示す図である。補足しておくが、本図におけるプログラムの構成は、前述した実施形態（第１実施形態～第１９実施形態）のプログラムの構成とは少なくとも一部が異なっており、本図は、このようにプログラムを構成しても良いものとする変形例として例示するものである。上段の図は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルートの例である。ここでは、「主遊技図柄の変動」に関する処理を実行する際に使用するスタックエリアが最大となるルートを示しており、「主遊技図柄の変動」に関する処理のように、機種によって変化することが少ない処理を最大使用ルートとして設計しておくことで、確保しなければならないスタックエリア（第１スタックエリア）の大きさを容易に判断することが可能となる。下段の図は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルートの例である。ここでは、「入球状態表示装置演算処理」に関する処理を実行する際に使用するスタックエリアが最大となるルートを示しており、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の際と同様に、機種によって変化することが少ない処理を最大使用ルートとして設計しておくことで、確保しなければならないスタックエリア（第２スタ

ックエリア）の大きさを容易に判断することが可能となる。また、型式申請の際に提出する書類に最大スタックエリア使用ルートを記載するときにおいて、異なる機種であっても記載するルートが同じであれば、毎回同じルートを記載すればよいため、書類の作成作業が簡易迅速になる。以下、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタック使用ルート、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルート、について具体的に説明する。

【１０５６】

まず、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルートについて説明する。第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルートとなるのは、簡易的に表すと、タイマ割り込み発生→主遊技図柄表示処理→コマンド送信設定処理、となる場合である。初めに、タイマ割り込みのサブルーチンを呼び出すＣＡＬＬ命令により、サブルーチンから復帰するアドレスとして２バイトのデータを記憶する。次に、主遊技図柄表示処理のサブルーチンを呼び出すＣＡＬＬ命令により、サブルーチンから復帰するアドレスとして２バイトのデータを記憶する。次に、主遊技図柄表示処理内の各処理を呼び出すＣＡＬＬ命令並びにＰＵＳＨ命令により合計１４バイトのデータを記憶する。具体的には、変動待機中の判定処理のサブルーチンを呼び出すＣＡＬＬ命令により、サブルーチンから復帰するアドレスとして２バイトのデータを記憶する。次に、変動開始の処理のサブルーチンを呼び出すＣＡＬＬ命令により、サブルーチンから復帰するアドレスとして２バイトのデータを記憶する。次に、変動時間の決定処理を呼び出すＣＡＬＬ命令により、サブルーチンから復帰するアドレスとして２バイトのデータを記憶する。次に、変動時間の決定処理にてＢＣレジスタの値を記憶するために、ＰＵＳＨ命令により２バイトのデータを記憶する。次に、コマンド送信データ設定処理のサブルーチンを呼び出すＣＡＬＬ命令により、復帰するアドレスとして２バイトのデータを記憶する。次に、コマンド送信データ設定処理にてＢＣレジスタの値を記憶するために、ＰＵＳＨ命令により２バイトのデータを記憶する。次に、コマンド送信設定処理のサブルーチンを呼び出すＣＡＬＬ命令により、復帰するアドレスとして２バイトのデータを記憶する。以上の処理を実行した際、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルートとなり、合計１８バイトを使用することとなる。つまり、当該ルート以外のルートにより処理を実行した際のスタックエリアの最大使用量は、当該ルートにより処理を実行した際のスタックエリア最大使用量よりも小さくなるよう構成されている。このように、主遊技図柄表示処理においては、レジスタの値を退避させる処理が多く、スタックエリアの使用量が多くなるよう構成されている。なお、これに限られず、入賞口への入賞の有無を監視する入賞監視処理を実行するルート、乱数を更新する乱数更新処理を実行するルート等が最大スタックエリア使用ルートであってもよく、また、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルートが複数あっても何ら問題なく、例えば、入賞口への入賞の有無を監視する入賞監視処理を実行するルート、乱数を更新する乱数更新処理を実行するルートも最大スタックエリア使用ルートとなるよう構成することも可能である。

【１０５７】

次に、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルートについて説明する。第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルートとなるのは、簡易的に表すと、（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理へ移行した際の）第１ＲＯＭ・ＲＡＭ制御で使用するレジスタの退避→入球状態表示装置演算処理→演算準備処理→ベース計算用データ作成処理、となる場合である。初めに、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理から第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理へ移行した際、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ制御で使用するレジスタを退避させるＰＵＳＨ命令により、１４バイトのデータを記憶する（コマンド：ＰＵＳＨ　ＡＬＬ　により、レジスタＱ、レジスタＩ、レジスタＡ、レジスタＦ、レジスタＢ、レジスタＣ、レジスタＤ、レジスタＥ、レジスタＨ、レジスタＬ、レジスタＩＸの上位、レジスタＩＸの下位、レジスタＩＹの上位、レジスタＩＹの下位のデータをそれぞれ１バイトで記憶する）。次に、入球状態表示装置演算処理のサブルーチンを呼び出すＣＡＬＬ命令により、復帰するアドレスとして２バイトのデータを記憶する。次に、演算準備処

理のサブルーチンを呼び出すＣＡＬＬ命令により、復帰するアドレスとして２バイトのデータを記憶する。次に、ベース計算用データ作成処理のサブルーチンを呼び出すＣＡＬＬ命令により、復帰するアドレスとして２バイトのデータを記憶する。以上の処理を実行した際、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルートとなり、合計２０バイトを使用することとなる。なお、これに限られず、ｂ１演算処理を実行するルート等が最大スタックエリア使用ルートであってもよく、また、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルートが複数あっても何ら問題なく、例えば、ｂ１演算処理を実行するルートも最大スタックエリア使用ルートとなるよう構成することも可能である。

【１０５８】

ここで、第１９実施形態の変形例における、最大スタックエリア使用量についてみてみると、以下の特徴点を備えていることが明確である。

（１）一の遊技機のプログラムにおける最大スタックエリア使用ルートは１つのみである。上述の通り、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用ルート（２０バイトを使用）が、当該遊技機のプログラムにおいて最大スタックエリア使用ルートとなっている。

（２）第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における処理プログラムにおける最大スタックエリア使用ルートは、「主遊技図柄表示処理（主遊技図柄の変動に関する処理）」に関する処理を実行する際であり、他の処理を実行する際よりもスタックエリア使用量が大きくなるよう構成されている。

また、以下の特徴点を備える構成とすることも可能である。

（１）第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用量（１８バイト）よりも、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における最大スタックエリア使用量（２０バイト）の方が大きくなるよう構成されている。なお、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における処理プログラム（第１制御領域）の容量（例えば、最大２７４９バイト）と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理における処理プログラム（第２制御領域）の容量（例えば、最大６１２バイト）とでは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理プログラムの容量の方が大きくなるよう構成されている。

【１０５９】

（第２０実施形態）

次に、第２０実施形態として、第５実施形態から変更した別実施形態を説明する。

【１０６０】

まず、図２１２を参照しながら、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。第５実施形態（図１１３）との相違点は、操作部装置５０の構成である。具体的には、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機の操作部装置５０には、持ち球数表示装置ＭＵ、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳが設けられている。以下、図２１３を用いて持ち球数表示装置ＭＵ、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳについて詳述する。

【１０６１】

次に、図２１３は、図２１２における操作部装置５０の詳細を示す図である。まず、持ち球数表示装置ＭＵについて説明する。持ち球数表示装置ＭＵには、持ち球数表示部５０１、精算数設定表示部５０２、情報表示部５０３、全精算ボタン５０４、一部精算ボタン５０５、精算単位数設定ボタン５０６が設けられ、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳには、精算済み表示部６０１、再遊技ボタン６０２、カード残高表示部６０３、貸出ボタン６０４、カード返却ボタン６０５、状態表示部６０６が設けられている。

【１０６２】

持ち球数表示部５０１は、例えば、６桁の７セグメントＬＥＤにより構成されており、遊技機側で記憶（保持）している持ち球数を「９９９，９９９」個まで表示可能となっている。精算数設定表示部５０２は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成されており、持ち球数の一部を精算する際の単位遊技球数を「９，９９９」個まで表示可能となっており、各桁に対応して配置された精算単位数設定ボタン５０６の上ボタン又は下ボタ

ンを操作することにより、単位精算数を桁ごとに設定することが可能である。情報表示部５０３は、英字表示可能なＬＥＤ等により構成されており（図示省略）、エラー等が発生した際にエラー情報の表示や後述する精算確認の表示が可能となっている。具体的には、賞球払出制御基板３０００と持ち球数表示部５０１との間における通信異常であれば「Ｅ１」、賞球払出制御基板３０００とＥＣＯユニットＥＵとの間における通信異常であれば「Ｅ２」のようにエラーに対応するコード情報が表示される。尚、持ち球数表示部５０１では、持ち球数以外の情報（例えばエラー情報等）が表示されることがないよう構成することが好適である。尚、上記桁数はあくまで一例であり、変更しても問題ない。

【１０６３】

全精算ボタン５０４は、メカスイッチ等により構成され、遊技機側で記憶（保持）している遊技球（持ち球）を精算する際に操作するためのボタンであり、操作面が持ち球数表示装置ＭＵの中で最も大きくなるように構成されている。なお、第２０実施形態においては、誤操作を防止するために、複数回の操作により全精算処理が行われるよう構成されているがこの点についての詳細は後述する。一部精算ボタン５０５は、メカスイッチ等により構成され、遊技機側で記憶（保持）している遊技球（持ち球）のうちの一部を精算する際に操作するためのボタンであり、前述した全精算ボタン５０４よりも操作面が小さくなるように構成されている。なお、第２０実施形態においては、全精算処理と同様に誤操作を防止するために、複数回の操作により一部精算の処理が行われるよう構成されているがこの点についての詳細は後述する。

【１０６４】

次に、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳについて説明する。精算済み表示部６０１は、例えば、持ち球数表示部５０１と同様に、６桁の７セグメントＬＥＤにより構成されており、ＥＣＯユニット側で管理されている遊技者の持ち球数を「９９９，９９９」個まで表示可能となっている。カード残高表示部６０３は、例えば、３桁の７セグメントＬＥＤにより構成されており、ＩＣカードに記録された残高（度数）を表示可能である。貸出ボタン６０４は、例えば、メカスイッチ等により構成され、ＩＣカードに記録された残高（度数）の範囲内で遊技球を貸し出す際に操作するためのボタンである。カード返却ボタン６０５は、例えば、メカスイッチ等により構成され、遊技者がＩＣカードを抜去する際に操作するボタンである。再遊技ボタン６０２は、例えば、メカスイッチ等により構成され、遊技者が操作すると精算済み表示部６０１に表示される精算済み遊技球を利用可能とするためのボタンである。なお、詳細は後述するが、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳに設けられた各種のボタン入力に応じた制御や表示制御等はＥＣＯユニット側の制御部により行われることとなる。

【１０６５】

次に、図２１４のブロック図を参照しながら第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。なお、第５実施形態と共通の構成については詳細な説明を省略する。（必要であれば、図１１４を参照）。

【１０６６】

図２１４に示すように、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機には、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭが搭載され、遊技球の発射制御や賞球付与・発射による遊技球の消費に対応する持ち球データの加減算制御を司る賞球払出制御基板３０００と、前述した持ち球数表示部５０１等の各種表示部並びに全精算ボタン５０４等の各種入力操作部が設けられた持ち球数表示装置ＭＵと、賞球払出制御基板３０００とＥＣＯユニットＥＵとの間で送受信される情報を中継するためのＥＣＯユニット接続端子板と、前述したカード残高表示部６０３等の各種表示部並びに貸出ボタン６０４等の各種入力操作部が設けられたＥＣＯユニット操作パネルＥＳとが設けられており、ＥＣＯユニット接続端子板を介してぱちんこ遊技機の外部に設置され、適宜制御機能が設けられているＥＣＯユニットＥＵと情報の通信が可能に構成されている。なお、本明細書中において、ＥＣＯユ

ニットＥＵをぱちんこ遊技機の一部として説明している場合もあるが、第２０実施形態においては、ぱちんこ遊技機と別の装置として説明する。

【１０６７】

＜賞球払出制御基板＞

賞球払出制御基板３０００は、第５実施形態と同様に、主制御基板Ａ及びＥＣＯユニットＥＵからの情報（主に遊技者の持ち球の加算対象となる情報）、発射検出センサ４３または後述する球送りセンサ（主に遊技者の持ち球の減算対象となる情報）等に基づいて遊技に係る持ち球の操作（加算・減算等）を制御すると共に、当該持ち球情報の表示や発射装置（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）の動作を制御し得るよう構成されている。（図３６、図１１４を参照）

【１０６８】

また、賞球払出制御基板３０００（本実施形態の賞球払出制御基板ＫＨに相当）は、本実施形態と同様に、賞球に係る情報を送受信するための送受信制御手段と、賞球払出し（第２０実施形態では、持ち球数の増減算）に係る処理を司る払出制御手段と、遊技球の発射に係る処理を司る発射制御手段と、賞球払出制御基板３０００側での電断時の処理を司る電断時・電断復帰時初期処理制御手段と、を有している。（必要であれば図３６を参照）

【１０６９】

ここで、送受信制御手段は、情報の受信を制御する受信制御手段と、情報の送信を制御する送信制御手段と、を有している。また、受信制御手段は、主制御基板Ａから受信した情報を一時記憶するためのメイン側受信情報一時記憶手段と、第５実施形態と同様にＥＣＯユニットＥＵから受信した情報を一時記憶するためのＥＣＯユニット側受信情報一時記憶手段と、を更に有している。

【１０７０】

次に、払出制御手段は、賞球に係る情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段を有しており、当該払出処理関連情報一時記憶手段は、主制御基板Ａから受信した各入賞口への入賞数を計数するための各入賞カウンタ（第１主遊技始動口入賞カウンタ、第２主遊技始動口入賞カウンタ、第１大入賞口入賞カウンタ、第２大入賞口入賞カウンタ、一般入賞口入賞カウンタ）と、遊技者の現在の持ち球数（遊技に供することのできる遊技媒体数）を計数するための持ち球数カウンタ（本実施形態の払出カウンタ３３１２に対応）と、現時点で遊技枠内に存在している遊技球（封入遊技球）数を計数するための封入遊技球数カウンタと、を更に有している。

【１０７１】

次に、発射制御手段は、遊技球の発射制御に係る情報を一時記憶するための発射制御関連情報一時記憶手段を有している。

【１０７２】

次に、電断時・電断復帰時初期処理制御手段は、電断時の情報を一時記憶（バックアップ）するための電断時情報一時記憶手段を有している。ここで、図示省略するが第２０実施形態においては、電断時情報一時記憶手段に電源を供給するためのバックアップ用電源が、賞球払出制御基板３０００に設けられている。このバックアップ用電源は、電源供給ユニットに接続されて給電されており、電断が生じたときに電源供給ユニットからの給電が遮断された場合でも、バックアップ用電源から電断時情報一時記憶手段に電源を供給することができ、電源断時に賞球払出制御基板内に記憶されている未払出数や持ち球数（例えば、持ち球数カウンタの値、封入遊技球数カウンタ等）や各種のフラグを電源断中も記憶保持することができ、遊技に重要な情報である各種の払い出し情報を保持することができる。なお、封入遊技球数カウンタの値は、電源復帰時にクリアするよう構成してもよい。いうまでもないが電断時情報一時記憶手段は、払出処理関連情報一時記憶手段と共通のＲＡＭにより構成し、或いは払出処理関連情報一時記憶手段そのものを一時記憶することにより構成することができる。

【１０７３】

＜ＥＣＯユニット＞
　次に、ＥＣＯユニットＥＵは、本実施形態のカードユニットＲに類し、ＥＣＯユニット接続端子板を介してＥＣＯユニット操作パネルＥＳと接続され、遊技者の個人状態情報（例えば、カード残高や所持している遊技媒体数情報）が記録されたＩＣカード（会員カード、一般カード）を挿入することで、当該ＩＣカードに記録された状態情報をＥＣＯユニット操作パネルＥＳ上にて表示可能であると共に、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳの入力操作部（貸出ボタン６０４、カード返却ボタン６０５）を操作することによりＩＣカードに記録されたカード残高や所持している遊技媒体数情報を用いた遊技球の貸出制御や遊技機から送信された各種情報に基づく制御処理等を行うことができるよう構成されている。
【１０７４】
＜ＥＣＯユニット接続端子板＞
　ＥＣＯユニット接続端子板は、詳細は後述するが、賞球払出制御基板３０００とＥＣＯユニットＥＵ、ＥＣＯユニットＥＵとＥＣＯユニット操作パネルＥＳ、とを接続するための基板であり、各種信号が当該ＥＣＯユニット接続端子板を介して送受信される。
【１０７５】
　尚、第２０実施形態では、図２１４の矢印表記の通り、ＥＣＯユニット接続端子板には、賞球払出制御基板３０００、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳ、ＥＣＯユニットＥＵからの信号が双方向に入力されるように図示されているが、ＥＣＯユニットＥＵがＥＣＯユニット操作パネルＥＳを制御するよう構成されているに過ぎず、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳに関する状態情報を賞球払出制御基板３０００が受信する構成とはなっていない。
【１０７６】
＜持ち球数表示装置＞
　次に、持ち球数表示装置ＭＵは、持ち球数を表示するための持ち球数表示部５０１と、後述する一部精算するために精算する遊技球数を表示する精算数設定表示部５０２と、エラー等が発生した際にエラー情報等を表示可能な情報表示部５０３と、遊技者が操作可能な入力操作部と、を有している。尚、持ち球数表示装置ＭＵの入力操作部には、獲得した全ての遊技球数を精算するための全精算ボタン５０４と、獲得した一部の遊技球数を精算するための一部精算ボタン５０３と、一部精算する遊技球数を設定するための精算単位数設定ボタン５０６と、を有している。
【１０７７】
＜ＥＣＯユニット操作パネル＞
　次に、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳは、精算済みの遊技球数を表示する精算済み表示部６０１と、ＥＣＯユニットＥＵに挿入されたＩＣカード（会員カード、一般カード）に記録された状態情報（例えば、カード残高）を表示するためのカード残高表示部６０３と、ＥＣＯユニットＥＵとＥＣＯユニット操作パネルＥＳとの間で通信異常が発生した場合にエラー表示が行われる状態表示部６０６と、ＥＣＯユニット操作パネルの入力操作部と、を有している。尚、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳにおける入力操作部は、精算済みの遊技球から再度遊技を行う場合に操作する再遊技ボタン６０２と、遊技球の貸し出しを行うための貸出ボタン６０４と、ＥＣＯユニットＥＵに挿入されたＩＣカード（会員カード、一般カード）を抜去するためのカード返却ボタン６０５と、を有している。
【１０７８】
　次に、図２１４を参照して、送受信される情報等（例えば、情報や信号）について説明する。まず、ぱちんこ遊技機（賞球払出制御基板３０００）とＥＣＯユニットＥＵとの間において送受信される情報等について説明する。尚、上述した通り、遊技機（賞球払出制御基板３０００）とＥＣＯユニットＥＵとの間では、ＥＣＯユニット接続端子板を介して情報等が送受信されるよう構成されている。
【１０７９】
　具体的には、ＥＣＯユニットＥＵからぱちんこ遊技機（ＥＣＯユニット接続端子板）に送信される信号（情報）としては、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳを動作させるための操作パネル駆動信号、遊技球を貸し出すための貸出要求信号、ＥＣＯユニットが遊技機から

の情報等を受信可能であること（準備完了状態であること）を示すユニットＲＤＹ信号、例えばＥＣＯユニット側のエラー状態等、ＥＣＯユニット側で管理している状態情報が送信される。一方、遊技機（ＥＣＯユニット接続端子板）からＥＣＯユニットＥＵに送信される信号（情報）としては、遊技機情報｛設定値情報、設定毎の役物比率情報、入球状態情報、外部出力情報（大当り信号、確変信号、図柄変動信号、入賞信号、賞球信号、貸出信号等）、持ち球数情報等｝、持ち球数表示装置の入力操作部の操作情報（精算情報）、ＥＣＯユニットＥＵから情報等を受信可能であること（準備完了状態であること）を示す遊技機ＲＤＹ信号、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳの入力操作部からの操作信号が送信される。なお、貸出要求信号、ユニットＲＤＹ信号は賞球払出制御基板３０００に入力され、遊技機情報、精算情報、遊技機ＲＤＹ信号は賞球払出制御基板３０００から出力される。

【１０８０】

次に、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳとＥＣＯユニットＥＵとの間においてＥＣＯユニット接続端子板を介して送受信される情報等について説明する。ＥＣＯユニット操作パネルＥＳからＥＣＯユニットＥＵへ、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳの入力操作部の貸出ボタン６０４が操作されたこと、及び、、カード返却ボタン６０５が操作されたことを示す操作信号が送信される。一方、ＥＣＯユニットＥＵからＥＣＯユニット操作パネルＥＳへは、精算済み表示部６０１、カード残高表示部６０３、状態表示部６０６等の表示部を駆動するための操作パネル駆動信号が出力され、ＥＣＯユニットＥＵに挿入されたＩＣカードに記録された各種情報（例えばカード残高情報）が、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳの対応する表示部（例えば、カード残高表示部６０３）に表示される。

【１０８１】

次に、賞球払出制御基板３０００と持ち球数表示装置ＭＵとの間において送受信される情報等について説明する。賞球払出制御基板３０００から持ち球数表示装置ＭＵへ、持ち球数情報（例えば、払出処理関連情報一時記憶手段に記憶されている持ち球数カウンタの情報）、持ち球数表示装置ＭＵの情報表示部５０３でエラー情報等を表示するための異常情報、が送信される。持ち球数表示装置ＭＵから賞球払出制御基板３０００へ、持ち球数表示装置ＭＵの入力操作部（全精算ボタン５０４、一部精算ボタン５０５、精算単位数設定ボタン５０６）の入力操作情報、が送信される。

【１０８２】

次に、図２１５～図２２３を参照して、賞球払出制御基板３０００側で実行される制御処理を説明する。第２０実施形態では、主たる処理はメインフローチャートの実行中に発生する定期的なタイマ割り込みにより起動（実行）される割り込み処理により実行されている。図２１５における（ｇ）は、第２０実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御基板３０００のメインフローチャートである。遊技機の電源が投入されると、賞球払出制御基板３０００は、ステップ３１００で、後述する電断復帰時初期処理を実行する。その後、ステップ３１００‐１で、ウォッチドッグタイマのリセットを実行し、ステップ３１００‐２で、電源断信号の入力ポートの値をロードし、ステップ３１００‐３で、入力ポートの値が電源断発生を示す値ではないか否かを判定する。ステップ３１００‐３でＹｅｓの場合、即ち電源断が発生していない場合、ステップ３１００‐１に戻ることにより、ステップ３１００－１～ステップ３１００－３のループ処理が構成され、後述するタイマ割り込み処理を待つこととなる。

【１０８３】

ステップ３１００‐３でＮｏの場合、即ち電源断が発生した場合、ステップ３６００で、電断時処理を実行する。尚、電源断が発生したか否かの判定処理をメインルーチンで行わなくてもよい。例えば、第５実施形態（図１１８）のように、賞球払出制御基板３０００のＮＭＩ割り込み処理によって電断時処理を実行するよう構成することも可能である。

【１０８４】

次に、電断時・電断復帰時初期処理制御手段に相当する電断復帰時初期処理について説明する。図２１６は、図２１５におけるステップ３１００のサブルーチンに係る、電断復

帰時初期処理のフローチャートである。まず、ステップ３１０２で、電断時情報一時記憶手段のフラグエリアを参照し、払出制御側電断フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ３１０２でＹｅｓの場合、ステップ３１０４で、電断時情報一時記憶手段のフラグエリア内にある払出制御側電断フラグをオフにする。次に、ステップ３１０６で、電断時にバックアップした情報に基づき、各入賞カウンタ（例えば、第１主遊技始動口入賞カウンタ、第２主遊技始動口入賞カウンタ、第１大入賞口入賞カウンタ、第２大入賞口入賞カウンタ、一般入賞口入賞カウンタ）のカウンタ値を復元し、ステップ３１０８で、電断時にバックアップした情報に基づき、持ち球数カウンタのカウンタ値を復元する。次に、ステップ３１１０で、封入遊技球数カウンタに初期値（例えば、１００であるが、封入遊技球タンク内の遊技球数を計数可能に構成されている場合には、当該計数結果を初期値としてもよい）を再セットし、ステップ３１１２で、電断時にバックアップした情報に基づき、その他の遊技に必要な情報（例えば、各種フラグ情報、受信コマンド、未送信コマンド、等）を復元する。次に、ステップ３１１４で、発射制御関連情報一時記憶手段のフラグエリア内にある遊技停止フラグ（封入遊技球数異常フラグ・不正賞球情報フラグ）をオフにし、ステップ３１１６に移行する。他方、ステップ３１０２でＮｏ、即ち、何らかの原因により払出制御側電断フラグがオフの状態となっていた場合、必要な記憶領域を初期化処理（ＲＡＭクリア処理）した後（図示略）、ステップ３１１６に移行する。尚、本例では図示していないが、封入遊技球数カウンタに初期値を再セットするより前に、浮遊球（遊技領域３０に存在する遊技球）が遊技枠側に戻るまでの待機時間（例えば１０秒）を設けてもよい。具体的には、待機処理を電断復帰時初期処理の先頭（ステップ３１０２の前）や初期値セット処理の直前に設けることが考えられる。

【１０８５】

次に、ステップ３１１６で、メイン側受信情報一時記憶手段を参照し、主制御基板Ａ側から基本賞球数情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ３１１６でＹｅｓの場合、ステップ３１１８で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段は、当該受信した基本賞球数情報コマンドに基づき、各入賞口の基本賞球数情報を払出処理関連情報一時記憶手段に一時記憶し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ３１１６でＮｏの場合、換言すれば、基本賞球数情報コマンドの受信に失敗した場合、ステップ３１２０で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段は、主制御基板Ａに対して、設定コマンドの送信を要求（当該設定コマンド送信要求によって、主制御基板Ａから基本賞球数情報コマンドの送信があった場合は、ステップ３５００の賞球関連情報送受信制御処理によって受信及び記憶を行う）し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。なお、主制御基板Ａから加算すべき持ち球数の個数を示す情報を送信することも可能であり、その場合には、ステップ３１０６やステップ３１１６、ステップ３１１８、ステップ３１２０の処理は不要となる。

【１０８６】

次に、図２１５における（ｈ）は、定期的なタイマ割り込みにより起動（実行）される賞球払出制御基板側割り込み処理のフローチャートである。なお、第２０実施形態の説明においても他の実施形態と同様に、実際には本割り込み処理の先頭で各種の入力手段からの入力状態を判定し、当該判定結果に基づいて各処理での入力状況を判定しているが、特に必要な場合を除き、便宜上、各処理において当該入力手段の検出結果を判断しているものとして説明する。

【１０８７】

賞球払出制御基板側割り込み処理では、まず、ステップ３１４０（第２０）で、ウォッチドッグタイマのクリア条件の１つであるクリアワード２をセット（クリアワード１とクリアワード２がセットされるとウォッチドッグタイマがクリアされる）する。次に、ステップ３１４１（第２０）で、ＥＣＯユニットＥＵからの信号の入力の有無を確認するための入力処理を実行する。入力処理では、入力ポートを５回連続で読み込んだ結果、５回の読み込みが全て一致したビットについて、信号の入力があったものと判断する。次に、ステップ３１４２（第２０）で、タイマ更新処理を実行する。次に、ステップ３１４３（第

２０）で、コマンド受信処理を実行する。コマンド受信処理では、主制御基板ＡやＥＣＯユニットＥＵからのコマンドの有無を判断し、コマンドがあった場合にはバッファに保存する。次に、ステップ３１４４（第２０）で、主制御基板ＡやＥＣＯユニットＥＵに送信するコマンドデータを作成するためのコマンド送信処理を実行する。

【１０８８】

次に、ステップ３１４５（第２０）で、賞球払出制御基板３０００と主制御基板Ａとの間における通信異常を監視するための主制御基板間通信異常監視処理を実行する。次に、ステップ３１４６（第２０）で、賞球払出制御基板３０００とＥＣＯユニットＥＵとの間における通信異常を監視するための主制御基板間通信異常監視処理を実行する。次に、ステップ３１５０（第２０）で、後述する精算処理を実行する。次に、ステップ３２００で、後述する封入遊技球数管理処理を実行する。次に、ステップ３３００で、後述する持ち球数管理処理を実行する。次に、ステップ３４００（第２０）で、後述する遊技球発射管理処理を実行する。次に、ステップ３５００（第２０）で、後述する賞球関連情報送受信制御処理（主制御基板Ａ、ＥＣＯユニットＥＵ、等との間で、賞球に係る情報を送受信する）を実行する。次に、ステップ３５１０（第２０）で、作成したコマンドデータを主制御基板ＡやＥＣＯユニットＥＵに送信するための出力処理を実行し、賞球払出制御基板側割り込み処理を終了する。

【１０８９】

尚、本例では、割り込み処理（賞球払出制御基板側割り込み処理）を用いて、精算処理や遊技球数管理等の処理（ステップ３１５０～ステップ３５００の処理）を行うよう構成したが、第５実施形態（図１１８）のように、賞球払出制御基板のループ処理において、精算処理や遊技球数管理等の処理（ステップ３１５０～ステップ３５００の処理）を行うよう構成することも可能である。

【１０９０】

次に、図２１７は、図２１５におけるステップ３１５０（第２０）のサブルーチンに係る、精算処理のフローチャートである。まず、ステップ３１６０（第２０）で、賞球払出制御基板３０００は、全精算処理を実行する。次に、ステップ３１７０（第２０）で、賞球払出制御基板３０００は、一部精算処理を実行する。ステップ３１７０（第２０）の処理が終了すると、次の処理（ステップ３２００）に移行する。

【１０９１】

尚、全精算ボタン５０４と一時精算ボタン５０５とが同時に押下された場合（１回のタイマ割り込み処理にて全精算ボタン５０４と一時精算ボタン５０５との押下を検出した場合）には、一部精算処理を優先するように構成されている。また、一方が押下された後に他方が押下された場合には先行する押下を有効として処理を行うように構成されている。

【１０９２】

また、１回のタイマ割り込み処理にて全精算ボタン５０４と一時精算ボタン５０５とが同時に押下された場合には、いずれの処理も行わないようにしてもよい。このように構成することで、例えば、持ち球がある状態で、操作部装置５０の持ち球数表示装置ＭＵを清掃する必要が生じた際、全精算ボタン５０４と一時精算ボタン５０５を同時に押下した状態を維持したまま拭き掃除等を行うことで、全精算ボタン５０４もしくは一時精算ボタン５０５のいずれか一方を不用意に押下する事態を避けることができる。このとき、１回のタイマ割り込み処理にて全精算ボタン５０４と一時精算ボタン５０５の押下を検出したことを条件としていずれの処理も行わないようにするのが望ましいが、同時押下の判断材料としてはこれに限らず、一方のボタンの押下検出から所定時間以内（例えば、５００ｍｓ）に他方のボタンの押下検出があった場合には同時押下と見做すようにしても良い。言うまでもなく、ＥＣＯユニット操作パネルＥＳにおける貸出ボタン６０４と返却ボタン６０５においても同様の構成を採用することは容易である。

【１０９３】

次に、図２１８は、図２１７におけるステップ３１６０（第２０）のサブルーチンに係る、全精算処理のフローチャートである。賞球払出制御基板３０００は、ステップ３１６

０‐１で、１回目の全精算ボタン５０４の操作があったか否かを判定する。ステップ３１６０‐１でＹｅｓの場合、ステップ３１６０‐２で、全精算の精算確認要求処理（例えば、精算確認表示として「全精算してよろしいでしょうか？」の表示を、副制御基板が制御する演出表示装置２５５０や情報表示部５０３等の表示装置を用いて行わせたり、音声ガイダンスを出力させる処理）を行う。次に、ステップ３１６０‐３で、１回目の操作から所定時間（例えば、３秒）経過していないか否かを判定する。ステップ３１６０‐３でＹｅｓの場合（つまり、３秒経過していない場合）、ステップ３１６０‐５で、２回目の全精算ボタン５０４の操作があったか否かを判定する。尚、ステップ３１６０‐３でＮｏの場合、ステップ３１６０‐４で、全精算の精算確認要求処理を終了する（例えば、「全精算してよろしいでしょうか？」の表示を消去、音声ガイダンスの出力を停止させる）。ステップ３１６０‐４で全精算の精算確認要求処理を終了する処理が行われると、再び１回目の全精算ボタンの操作があるか否かを判定すること（ステップ３１６０‐１の処理）となる。ステップ３１６０‐５でＹｅｓ、即ち最初に全精算スイッチを操作してから所定時間（例えば３秒）以内に２回目の全精算スイッチが操作された場合、ステップ３１６０‐６で、全ての持ち球数表示の減算をし、持ち球数表示部５０１に「０」を表示し、発射を停止させる（発射許可信号をオフ（禁止）にする）。次に、ステップ３１６０‐７で、精算数を記憶する（持ち球数カウンタ値を精算数として記憶する）し、ステップ３１６０‐８で、持ち球数カウンタ値をゼロクリアする。このように、全精算処理の開始を契機に持ち球数カウンタ値を精算数として別途記憶しておくよう構成することで、精算処理が完了する前に新たな賞球（持ち球数の加算）があった場合等に持ち球数カウンタ値に新たな賞球（加算）分を記憶することができる。

【１０９４】

次に、賞球払出制御基板３０００は、ステップ３１６０‐９で、全精算した精算情報（例えば、精算数）をＥＣＯユニットＥＵに送信する。次に、ステップ３１６０‐１０で、ＥＣＯユニットＥＵから完了信号（精算完了信号）を受信したか否かを判定する。ステップ３１６０‐１０でＹｅｓの場合、ステップ３１６０－１４で、ステップ３１６０－７の処理で記憶した精算数をクリアして、次の処理（ステップ３１７０（第２０）の一部精算処理）へ移行する。

【１０９５】

一方、ステップ３１６０‐１０でＮｏ、即ちＥＣＯユニットＥＵから完了信号が受信されない場合、ステップ３１６０‐１１で、例えば、精算情報をＥＣＯユニットＥＵに再送信する等の完了信号未受信時エラー処理を実行する。次に、ステップ３１６０‐１２で、完了信号未受信時エラー処理を所定回数（例えば、３回）実行したか否かを判定する。ステップ３１６０‐１２でＹｅｓの場合、通信エラー処理（例えば、遊技を停止させる等）を実行する。尚、ステップ３１６０‐１、ステップ３１６０‐５、ステップ３１６０‐１２でＮｏの場合とステップ３１６０‐４の処理が終了した後は、次の処理（ステップ３１７０（第２０）の一部精算処理）へ移行する。

【１０９６】

なお、図２１８において図示を省略しているが、前述したとおり、全精算ボタン５０４と一時精算ボタン５０５とが同時に押下された場合に一部精算処理を優先するため、図２１８のステップ３１６０－１とステップ３１６０－２の間で、ステップ３１６０－１の全精算ボタン５０４の操作が一部精算ボタン５０５の操作と同時であったか否かを判定し、同時であった場合には、１回目の全精算ボタン５０４の操作がなかったことと見做す処理（全精算ボタン５０４があったことを示す情報をクリアする処理）を行って全精算処理を終了するように構成されている。

【１０９７】

このように、第２０実施形態の全精算処理では、１回目の全精算ボタン５０４の操作により、精算確認表示（例えば、情報表示部５０３等を用いて「全精算してよろしいでしょうか？」を表示する処理）が行われ、２回目の全精算ボタン５０４の操作により、全精算を実行する。また、１回目の操作により表示された精算確認表示は所定時間（例えば、３

秒）経過すると消去され、消去された後に全精算ボタン５０４が操作された場合には、再度精算確認表示を行うこととなる。つまり、１回目の操作から所定時間（例えば、３秒）以内に２回目の操作が行われることで初めて全精算が実行されるよう構成されている。これにより、誤って全精算ボタン５０４を操作しても即座に全精算が行われ、遊技が停止するようなことがない。なお、全精算ボタン５０４の誤操作を防止する処理として全精算ボタン５０４が一定時間継続して操作された（例えば、３秒以上オンが継続した）ことを条件に全精算処理（ステップ３１６０－６以降の処理）を実行することも可能である。

【１０９８】

次に、図２１９は、図２１７におけるステップ３１７０（第２０）のサブルーチンに係る、一部精算処理のフローチャートである。賞球払出制御基板３０００は、ステップ３１７０‐１で、１回目の一部精算ボタン５０５の操作があったか否かを判定する。ステップ３１７０‐１でＹｅｓの場合、ステップ３１７０‐２で、一部精算の精算確認要求処理（例えば、精算確認表示として「一部精算してよろしいでしょうか？」の表示を副制御基板が制御する演出表示装置２５５０や情報表示部５０３等の表示装置を用いて行わせたり、音声ガイダンスを出力させる処理）を行う。次に、ステップ３１７０‐３で、１回目の操作から所定時間（例えば、３秒）経過していないか否かを判定する。ステップ３１７０‐３でＹｅｓの場合（つまり、３秒経過していない場合）、ステップ３１７０‐４で、２回目の一部精算ボタン５０５の操作があったか否かを判定する。尚、ステップ３１７０‐３でＮｏの場合、ステップ３１７０‐４で、一部精算の精算確認要求処理を終了する。ステップ３１７０‐４で一部精算の精算確認要求処理を終了する処理が行われると、再び１回目の一部精算ボタン５０５の操作があるか否かを判定すること（ステップ３１７０‐１の処理）となる。

【１０９９】

賞球払出制御基板３０００は、ステップ３１７０‐５でＹｅｓの場合、即ち最初に全精算ボタン５０４を操作してから所定時間（例えば３秒）以内に２回目の全精算ボタン５０４が操作された場合、ステップ３１７０‐６で、、遊技者が精算単位数設定ボタン５０６により設定した一部精算数の情報を読み出し、一部精算設定分の遊技球数が持ち球数以下であるか否かを判定する。ステップ３１７０‐６でＹｅｓ、即ち、持ち球数より一部精算設定の球数が多い場合、ステップ３１７０‐７で、賞球払出制御基板３０００は、一部精算を実行（一部精算設定分を持ち球数から減算）し、一方、ステップ３１７０‐９へ移行する。尚、ステップ３１７０‐６でＮｏの場合（つまり、一部精算設定分より持ち球数が少ない場合）、賞球払出制御基板３０００は、全持ち球の精算を実行（すべての持ち球数を減算、「０」を表示、発射を停止）し、ステップ３１７０‐９へ移行する。次に、ステップ３１７０‐９で、賞球払出制御基板３０００は、精算数（精算情報）を記憶する。次に、ステップ３１７０‐１０で、賞球払出制御基板３０００は、持ち球数カウンタ値を、一部精算の場合には設定分を減算し、全持ち球の精算の場合にはゼロクリアする。このように、精算数を記憶しておくよう構成することで、精算処理が完了する前に新たな賞球があった場合等に持ち球数カウンタ値に新たな賞球分を記憶することができる。

【１１００】

次に、賞球払出制御基板３０００は、ステップ３１７０‐１１で、一部精算した精算情報又は全持ち球の精算を実行した精算情報をＥＣＯユニットＥＵに送信する。次に、ステップ３１７０‐１２で、ＥＣＯユニットＥＵから完了信号（精算完了信号）を受信したか否かを判定する。ステップ３１７０‐１２でＹｅｓの場合、ステップ３１７０－１６で、ステップ３１７０－９の処理で記憶した精算数をクリアして、次の処理（ステップ３２００の封入遊技球数管理処理）へ移行する。

【１１０１】

一方、ステップ３１７０‐１２でＮｏ、即ち、ＥＣＯユニットＥＵから完了信号が受信されない場合、ステップ３１７０‐１３で、例えば、精算情報をＥＣＯユニットＥＵに再送信する等の完了信号未受信時エラー処理を実行する。次に、ステップ３１７０‐１４で、完了信号未受信時エラー処理を所定回数（例えば、３回）実行したか否かを判定する。

ステップ３１７０‐１４でＹｅｓの場合、ステップ３１７０‐１５で、賞球払出制御基板３０００は、通信エラー処理（例えば、遊技を停止させる等）を実行する。尚、ステップ３１７０‐１、ステップ３１７０‐５、ステップ３１７０‐１４でＮｏの場合とステップ３１６７‐４の処理が終了した後は、次の処理（ステップ３２００の封入遊技球数管理処理）へ移行する。

【１１０２】

尚、ステップ３１６０－１３又はステップ３１７０－１５の通信エラー処理等による遊技機の異常（例えば、遊技の進行が停止することとなる異常）時には精算情報を特定の記憶領域に保持し、通常のクリア処理では削除できないように構成しておくことが望ましい。また、当該異常が発生した場合、特殊なメンテナンス操作が行われない限り、精算数情報をＥＣＯユニットに再送信できないように構成することが望ましい。これにより、通信異常を用いた不正行為を抑止することが可能となる。

【１１０３】

このように、第２０実施形態の一部精算処理では、精算単位数設定ボタン５０６の操作により設定された一部精算数（精算数設定表示部５０２に表示される精算数）を精算するために、１回目の操作により、精算確認要求処理（例えば、情報表示部５０３等に「一部精算してよろしいでしょうか？」を表示する処理）が行われ、２回目の操作により、一部精算を実行する。尚、１回目の操作により表示された精算確認表示は所定時間（例えば、３秒）経過すると消去され、消去された後に一部精算ボタン５０４が操作された場合には、再度精算確認表示を行うこととなる。つまり、１回目の操作から所定時間（例えば、３秒）以内に２回目の操作が行われることで初めて一部精算が実行されるよう構成されている。これにより、持ち球数が少ないときに誤って一部精算ボタン５０５を操作して即座に精算が行われ、遊技が停止するようなことがない。また、遊技者が任意に一部精算数を設定でき、更に２回目の精算時の設定値を反映できるため、効率的な一部精算を実現することができる。

【１１０４】

尚、一部精算ボタン５０５の誤操作を防止する処理として一部精算ボタン５０５が一定時間連続して操作されたことを条件に一部精算処理（ステップ３１７０－６以降の処理）を実行することも可能である。また、１回目の一部精算ボタンが操作されてから所定時間（例えば３秒）の間（ステップ３１７０－２の処理の実行後、ステップ３１７０－５の判定処理を行うまでの間）は精算単位数設定ボタン５０６の入力を無効化して、一部精算数を変更できなくすることも望ましい。更に、遊技者が最初に精算単位数設定ボタン５０６を操作する前から、一部精算数にデフォルト値（例えば１００個）を設定しておくことも好適であり、これにより遊技者が一部精算数を設定しなくても一定量の一部精算が実行可能となる。

【１１０５】

ここで、一部精算数の設定方法に関する変形例を以下に記載する。

【１１０６】

（精算単位数が予め複数種類定められており、例えば、２５０、５００、７５０、１０００等のように定められている構成）

（１）精算単位が予め複数種類（例えば、２５０、５００、７５０、１０００等）定められており、それぞれの精算単位に対応する精算単位数設定ボタン５０６が操作された場合に、その単位に応じて精算数を設定可能とする構成としてもよい。具体的には、精算単位「２５０」に対応する精算単位数設定ボタン５０６が操作された場合には、精算数設定表示部５０２の表示に「２５０」を加算し、精算単位「５００」に対応する精算単位数設定ボタン５０６が操作された場合には、精算数設定表示部５０２の表示に「５００」を加算する等のように構成する。

（２）精算単位数が予め複数種類（例えば、２５０、５００、７５０、１０００等）定められている場合において、最小精算単位未満の持ち球数のときに最小精算単位が精算数として設定された場合には、全精算となるよう構成される。具体的には、持ち球数が「２４

９」のとき、最小精算単位である「２５０」が設定された場合には、「２４９」を精算するよう構成され、持ち球数が「２４００」のときには、「２２５０」までは一部精算の設定が可能である。

【１１０７】

（精算単位数が予め複数種類定められており、例えば、１００、２００、３００等のように定められている構成）

持ち球数が「９９」以下では全精算でのみ精算可能である。もしくは、「１００」以上を設定すると、持ち球数分を精算するように構成する。例えば、持ち球数が「１８５０」であれば、「１８００」までは一部精算の設定が可能である。

【１１０８】

（遊技店毎の景品交換数に対応する精算単位数が用意されている構成）

例えば、遊技店によって、飲み物／４０球、タバコ／１５０球で交換可能のように定めていた場合、これらに対応する精算単位数を、複数の精算単位数設定ボタン５０６に設定可能（例えば、ボタン１＝４０球、ボタン２＝１５０球等）とする。このように構成することにより、球数を設定しなくても一回の入力又は少ない操作回数によって所望する景品に対応した球数を一部精算できるため、円滑な景品交換が期待できる。尚、必ずしも景品と交換球数をセットで表示する必要はなく、交換個数だけが表示されていてもよい。

【１１０９】

尚、第２０実施形態において、全精算ボタン５０４又は一部精算ボタン５０５が操作されたことにより持ち球数表示部５０１に表示されている持ち球数を減算させる際の表示方法として、以下のような構成が適用可能である。

（１）持ち球数の表示を切り替える

例えば、持ち球数表示部５０１に「１，０００」と表示されており、２回目の全精算ボタン５０４の操作が行われた場合には、持ち球数表示部５０１の表示を「１，０００」から「０」へ切り替える。２回目の一部精算ボタンの操作が行われた場合には、精算単位数設定ボタン５０６により設定された一部精算数を減算した値を表示する。持ち球数表示部５０１に「１，０００」と表示されており、設定された一部精算数が「７５０」であった場合には、持ち球数表示部５０１の表示を「１，０００」から「２５０」へ切り替える。

（２）デクリメント表示を行う

例えば、持ち球数表示部５０１に「１，０００」と表示されており、２回目の全精算ボタン５０４の操作が行われた場合には、持ち球数表示部５０１の表示は、「１，０００」⇒「９９９」⇒「９９８」⇒・・・「０」となる。２回目の一部精算ボタンの操作が行われた場合には、精算単位数設定ボタン５０６により設定された一部精算数を減算した値までデクリメント表示を行う。持ち球数表示部５０１に「１，０００」と表示されており、設定された一部精算数が「７５０」であった場合には、持ち球数表示部５０１の表示は、「１，０００」⇒「９９９」⇒「９９８」⇒・・・「２５０」となる。

（３）持ち球数を所定時間点滅させてから表示を切り替える

例えば、持ち球数表示部５０１に「１，０００」と表示されており、２回目の全精算ボタン５０４の操作が行われた場合には、持ち球数表示部５０１の表示を「１，０００」で所定時間（例えば、３秒）点滅表示させた後、「０」へ切り替える。２回目の一部精算ボタンの操作が行われた場合には、持ち球数を点滅表示させた後、精算単位数設定ボタン５０６により設定された一部精算数を減算した値を表示する。持ち球数表示部５０１に「１，０００」と表示されており、設定された一部精算数が「７５０」であった場合には、持ち球数表示部５０１の表示を「１，０００」で所定時間（例えば、３秒）点滅表示させた後、「２５０」へ切り替える。

【１１１０】

このように、精算時の持ち球数表示の切り替え構成として様々な構成を適用可能であるが、精算ボタンが操作されてすぐに持ち球数表示を切り替えてしまうと（上記（１）や（２）の例）、遊技者は自身が保有していた持ち球数が何発であったのか確認できないまま精算されることになるため、持ち球数が把握可能である（３）のように構成することが好

適である。
【１１１１】
　尚、上記の持ち球数を減算させる際の表示方法の変形例として、以下のように構成することも可能である。
１．持ち球数を所定時間点灯させてから表示を切り替える
「（３）持ち球数を所定時間点滅させてから表示を切り替える」構成は、必ずしも点滅させる必要はなく、遊技者が持ち球数を把握可能であれば良く、例えば、３０００ｍｓの間だけ点灯させておくように構成してもよい。
２．「（３）持ち球数を所定時間点滅させてから表示を切り替える」構成又は上記「１．持ち球数を所定時間点灯させてから表示を切り替える」構成を、「（２）デクリメント表示を行う」構成にも適用可能である。つまり、持ち球数を所定時間（例えば、３０００ｍｓ）点滅・点灯させた後、デクリメント表示を行うよう構成することも可能である。
【１１１２】
　次に、払出制御手段３３００の制御処理の１つである封入遊技球数管理処理について説明する。図２２０は、図２１５におけるステップ３２００のサブルーチンに係る、封入遊技球数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ３２０２（第２０）で、球送りセンサ（球送り装置の動作により、遊技球が発射装置にセットされたことを検出するためのセンサ）からの検出信号があるか否かを判定する。ステップ３２０２でＹｅｓの場合、ステップ３２０４で、払出制御手段は、封入遊技球数カウンタのカウンタ値から１減算（デクリメント）し、ステップ３２０６に移行する。他方、ステップ３２０２でＮｏの場合、ステップ３２０４の処理を実行せずに、ステップ３２０６に移行する。
【１１１３】
　次に、ステップ３２０６で、賞球許可センサ類及びアウト球検出センサからの情報を参照し、排出球が検出されたか否かを判定する。ステップ３２０６でＹｅｓの場合、ステップ３２０８で、封入遊技球数カウンタのカウンタ値に１加算（インクリメント）し、ステップ３２１０に移行する。他方、ステップ３２０６でＮｏの場合、ステップ３２０８の処理を実行せずに、ステップ３２１０に移行する。
【１１１４】
　次に、ステップ３２１０で、封入遊技球数カウンタのカウンタ値が適正範囲内の値（例えば、５１～１００）であるか否かを判定する。ここで、封入遊技球数カウンタとは、遊技機枠側に存在している封入遊技球数を計数するカウンタであり、初期値として１００（本遊技機に封入されている遊技球数）がセットされている。本遊技機においては、遊技機外からの遊技球の供給、遊技機外への遊技球の排出がなされないため、遊技機内に存在する遊技球数を計数することで、不正や球詰まり等のエラーを検出することができるのである。
【１１１５】
　フローチャートの説明に戻ると、ステップ３２１０でＹｅｓの場合、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ３２１０でＮｏの場合、ステップ３２１２及びステップ３２１４で、遊技機内の遊技球数が異常であると判断し、発射制御関連情報一時記憶手段のフラグエリア内にある、封入遊技球数異常フラグをオンにする（発射が停止することとなる）と共に、例えば持ち球数表示装置ＭＵの情報表示部５０３を用いてエラー報知を実行し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。
【１１１６】
　次に、払出制御手段の制御処理の１つである持ち球数管理処について説明する。図２２１は、図２１５におけるステップ３３００のサブルーチンに係る、持ち球数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ３３０２（第２０）で、ＥＣＯユニット側受信情報一時記憶手段を参照し、ＥＣＯユニットＥＵからの貸出要求情報（貸出ボタン６０４の操作、再遊技ボタン６０２の操作等によって送信される持ち球の加算要求情報）を受信したか否かを判定する。ステップ３３０２（第２０）でＹｅｓの場合、ステップ３３０４（第２０）で、当該受信した貸出要求情報に基づき、持ち球数カウンタのカウンタ値を加算し

、ステップ３３０４‐１（第２０）で、当該加算したことを示す情報（加算完了信号）をＥＣＯユニットＥＵに送信する。その後、ステップ３３０４‐２（第２０）で、ＥＣＯユニットＥＵからアクノリッジ信号（加算完了信号を受信したことを示す信号）を受信したしたか否かを判定する。ステップ３３０４‐２（第２０）でＹｅｓの場合、当該貸出処理が正常に完了したこととなり、ステップ３３０６（第２０）に移行する。ステップ３３０４‐２（第２０）でＮｏの場合、つまり、ＥＣＯユニットＥＵからのアクノリッジ信号が一定時間受信できなかった場合には、ＥＣＯユニット側に異常が生じていると判断し、ステップ３３０４‐３（第２０）で、持ち球数表示装置ＭＵの情報表示部５０３を用いてエラー報知を実行し、ステップ３３０６（第２０）に移行する。他方、ステップ３３０２でＮｏの場合にも、ステップ３３０６（第２０）に移行する。

【１１１７】

次に、払出制御手段は、ステップ３３０６（第２０）で、球送りセンサからの検出信号があるか否かを判定する。ステップ３３０６（第２０）でＹｅｓの場合、ステップ３３０８で、持ち球数カウンタのカウンタ値から１減算（デクリメント）し、ステップ３３１０に移行する。他方、ステップ３３０６でＮｏの場合、ステップ３３０８の処理を実行せずに、ステップ３３１０に移行する。

【１１１８】

次に、払出制御手段は、ステップ３３１０で、メイン側受信情報一時記憶手段を参照し、主制御基板Ａ側から入賞情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ３３１０でＹｅｓの場合、ステップ３３１２で、当該受信した入賞情報コマンドに基づき、入賞口種別及び賞球数に係る情報を取得し、ステップ３３１４で、当該取得した入賞口種別及び賞球数が払出処理関連情報一時記憶手段に一時記憶された基本賞球数情報と一致するか否かを判定する。ステップ３３１４でＹｅｓの場合、ステップ３３１６で、当該判定結果が一致した入賞口の入賞カウンタのカウンタ値に１加算（インクリメント）し、ステップ３３３０に移行する。他方、ステップ３３１４でＮｏの場合、ステップ３３１８及びステップ３３２０で、払出制御手段は、当該入賞情報コマンドが不正なものであると判断し、発射制御関連情報一時記憶手段のフラグエリア内にある、不正入賞情報フラグをオンにする（発射が停止することとなる）と共に、例えば持ち球数表示装置ＭＵの情報表示部５０３を用いてエラー報知を実行し、ステップ３３３０に移行する。尚、ステップ３３１０でＮｏの場合、ステップ３３１２～３３２０の処理を実行せずに、ステップ３３３０に移行する。

【１１１９】

次に、払出制御手段は、ステップ３３３０で、賞球許可センサ類からの情報を確認し、いずれかの賞球許可センサにて入球を検出したか否かを判定する。ステップ３３３０でＹｅｓの場合、ステップ３３３２で、払出処理関連情報一時記憶手段を参照し、当該入球を検出した賞球許可センサに対応した入賞カウンタ値が１以上であるか否かを判定する。ステップ３３３２でＹｅｓの場合、ステップ３３３４で、当該対応する入賞カウンタのカウンタ値から１減算（デクリメント）する。次に、ステップ３３３６で、払出処理関連情報一時記憶手段に一時記憶された基本賞球数情報に基づき、当該入球を検出したセンサに対応する賞球数を、持ち球数カウンタのカウンタ値に加算する。次に、ステップ３３３８で、主制御基板Ａ側への賞球払出完了コマンドをセット（ステップ３５００の賞球関連情報送受信制御処理によって、主制御基板Ａ側に送信される）する。次に、ステップ３３４０で、入賞情報表示装置（第５実施形態の入賞情報表示装置６０に相当）上にて、当該賞球に係る入賞口種別及び賞球数を表示し、ステップ３３４２に移行する。尚、ステップ３３３０又はステップ３３３２でＮｏの場合にも、ステップ３３４２に移行する。

【１１２０】

次に、払出制御手段は、ステップ３３４２で、持ち球数カウンタのカウンタ値を参照し、持ち球数表示部５０１上にて、現在の持ち球数を表示し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【１１２１】

ここで、同図（入賞カウンタのイメージ図）は、主制御基板Ａ側から入賞情報コマンドを受信してから賞球が付与されるまでの処理イメージを示した図である（特に、第１主遊技始動口１１０への入球があった場合について例示している）。まず、主制御基板Ａ側から、第１主遊技始動口１１０への入球に係る入賞情報コマンドを受信すると、第１主遊技始動口入賞カウンタのカウンタ値に１が加算されるが、この段階では、賞球払出し（加算処理）は発生しない。次に、賞球払出制御基板３０００側の第１主遊技始動口賞球許可センサにて入球を検出することで、第１主遊技始動口入賞カウンタのカウンタ値から１減算し、第１主遊技始動口１１０の賞球数である「３」が、賞球として持ち球数カウンタのカウンタ値に加算されることとなる。

【１１２２】

また、同図（入賞情報表示例）は、第２０実施形態に係る遊技機における、入賞情報表示装置での表示態様の一例を示した図である。初期状態（入賞が検出されていない状態）においては、賞球数表示部（第５実施形態の賞球数表示部６０ａに相当）及び入賞口種別ランプ（第５実施形態の入賞口種別ランプ６０ｂに相当）での表示は行われず、賞球の付与が完了すると、入賞情報に応じて、賞球数及び入賞口種別が表示されることとなる。例えば、第１主遊技始動口１１０への入球に係る賞球が付与されると、第１主遊技始動口１１０への入賞に対応した入賞口種別ランプ（第５実施形態の入賞口種別ランプ６０ｂに相当。）が点灯し、賞球数表示部では、賞球数表示として「＋３」との表示がなされることとなる。尚、短い時間内に複数の入賞が検出された場合には、入賞を検出した順に、入賞口種別及び賞球数を、遊技者が表示内容を確認可能な時間（例えば、０．５秒間）表示し続けることが望ましい。また、本例はあくまで一例であり、表示手段・表示方法や賞球数など、これには限定されず、例えば、ランプの点灯態様の組合せや、サウンドによって入賞口種別や賞球数を遊技者に対して報知し得るよう構成してもよい。また、同時に複数の入賞情報を表示可能に構成することで、短い時間内に複数の入賞があった場合にも、より正確な表示をすることが可能となる。

【１１２３】

以上のように説明したが貸出ボタン６０４の操作、再遊技ボタン６０２の操作に対するＥＣＯユニットからの貸出要求信号（要求の内容）を、貸出ボタン６０４を操作した際の状況により変化させることも可能である。具体的には、ＩＣカードに精算済み遊技球のみが記録されている場合や、残高と精算済みの遊技球の双方が記録されている場合が想定され、この場合には、記録された残高を使用するのではなく、精算済み表示部６０１に表示されている精算済み遊技球を使用するよう構成してもよい。また、貸出ボタン６０４と再遊技ボタン６０２との夫々を独立した貸出処理の入力機能として処理するのではなく、再遊技ボタン６０２が一度操作されると、再遊技ボタン６０２が点灯し、このときに貸出ボタン６０４を操作すると精算済み遊技球から遊技可能となるよう構成し、再度再遊技ボタン６０２を操作する等により再遊技ボタン６０２が消灯している際に貸出ボタン６０４を操作するとＩＣカードに記録された残高を減算して、遊技球の貸し出しが行われるよう構成することも可能である。

【１１２４】

次に、発射制御手段の制御処理の１つである遊技球発射管理処理について説明する。図２２２は、図２１５におけるステップ３４００（第２０）のサブルーチンに係る、遊技球発射管理処理のフローチャートである。まず、ステップ３４０２で、発射制御手段は、発射制御関連情報一時記憶手段のフラグエリアを参照し、遊技停止フラグ｛封入遊技球数異常フラグ（遊技機内の遊技球数が多い又は少ないと判定した場合にオンとなるフラグ）・不正賞球情報フラグ（異常な賞球が発生したと判定した場合にオンとなるフラグ）・ＥＣＯユニットＥＵとの通信異常や未接続状態の場合にオンとなるフラグ｝がオフであるか否かを判定する。ステップ３４０２でＹｅｓ、即ち発射が禁止されていない場合、ステップ３４０４で、発射制御手段は、持ち球数カウンタを参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ３４０４でＹｅｓの場合、ステップ３４１０で、発射を許可する旨の信号（例えば「Ｈ」レベルの発射許可信号）を発射制御基板（図１１４の発射

制御基板４０に相当）に出力し、次の処理（ステップ３５００の処理）へ移行する。尚、ステップ３４０２、ステップ３４０４でＮｏの場合、ステップ３４１２で、発射を許可しない旨の信号（例えば「Ｌ」レベルの発射許可信号）を発射制御基板に出力し、或いは、発射を許可する信号を出力せず、次の処理（ステップ３５００の処理）へ移行する。

【１１２５】

次に、電断時・電断復帰時初期処理制御手段の制御処理の１つである電断時処理について説明する。図２２３は、図２１５におけるステップ３６００のサブルーチンに係る、電断時処理のフローチャートである。電断時・電断復帰時初期処理制御手段は、ステップ３６０２で、各入賞カウンタ（例えば、第１主遊技始動口入賞カウンタ、第２主遊技始動口入賞カウンタ、第１大入賞口入賞カウンタ、第２大入賞口入賞カウンタ、一般入賞口入賞カウンタ）のカウンタ値を、電断時情報一時記憶手段に一時記憶（バックアップ）する。次に、ステップ３６０４で、持ち球数カウンタのカウンタ値を、電断時情報一時記憶手段に一時記憶（バックアップ）する。次に、ステップ３６０６で、電断時情報一時記憶手段のフラグエリア内にある、払出制御側電断フラグをオンにする。次に、ステップ３６０８で、その他の遊技に必要な情報（例えば、各種フラグ情報、受信コマンド、未送信コマンド、等）を電断時情報一時記憶手段に一時記憶（バックアップ）し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰して電断待ちループに移行する。

【１１２６】

次に、図２２４を参照して、発射制御基板で実行される制御処理を説明する。発射制御基板は、、ステップ９１０２で、遊技球の発射に関する１サイクル（発射サイクル：例えば、５９９．９ｍｓ／１個）の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップ９１０２でＹｅｓの場合、ステップ９１０４で、発射許可信号がオン（許可）であるか否かを判定する。ステップ９１０４でＹｅｓの場合、ステップ９１０５で、球送り装置を駆動させる。次に、ステップ９１０６で、発射強度を決定し、ステップ９１０８で、遊技球発射ソレノイドを駆動させ、遊技球を発射する。ステップ９１０８で発射を終えると、次回の発射サイクルの開始タイミングまで新たに遊技球が発射されることがないよう構成されている。尚、ステップ９１０２、ステップ９１０４でＮｏの場合、次回の発射サイクルの開始タイミングを待つこととなる。

【１１２７】

尚、第２０実施形態では発射制御基板のＣＰＵによる制御処理を例示したがハードウエアによりこれらのタイミングを制御することも可能である。以下では、ハードウエアによる制御処理を行う場合を、図２２５を用いて第２０実施形態の変形例として具体的に説明する。

【１１２８】

第２０実施形態の変形例においては、発射制御基板は、発射ハンドル４４（発射ボリュームＨＵ１１０）のハンドルの回転状態や回転角度を検出するハンドル回転検出部ＢＵ２２０、発射ハンドル４４のタッチ状態を判定するタッチ判定部ＢＵ２１０、ハンドル回転検出部ＢＵ２２０やタッチ判定部ＢＵ２１０からの信号を一時的にラッチ（保持）するデータラッチ部ＢＵ２３０、発射周期を規定する発射周期タイマ部ＢＵ２６０、発射ソレノイドＢＵ１７６の発射強度を調整する発射強度調整部ＢＵ２５０、発射強度調整部ＢＵ２５０の強度を決定するための信号を生成する発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０等から構成されている。

【１１２９】

＜タッチ判定部ＢＵ２１０＞

タッチ判定部ＢＵ２１０は、ハンドルユニットに設けられたタッチセンサＨＵ１２０（例えばオムロン社製の「Ｗ２ＧＣ－０２」等のタッチセンサを用いることができる。オムロン社製のタッチスイッチでは、所謂静電容量検出方式とよばれ、人体がタッチ部（発射ハンドル）に接触することで変化する静電容量を判定する方法を利用している。）の検出信号に基づいて遊技者の手がタッチ部（発射ハンドル）に接触している接触状態であるか、又は遊技者の手がタッチ部（発射ハンドル）に接触していない非接触状態であるかを判

定する。具体的には、タッチ判定部ＢＵ２１０は、オペアンプ（演算増幅器）によるコンパレータ回路を有し、タッチセンサＨＵ１２０から出力された電圧と、基準電圧とを比較して、遊技者の手が発射ハンドルに接触しているか否かを検出することができる。

【１１３０】

なお、タッチセンサＢＵ２１０としては、静電容量の変化に基づいて遊技者の手がタッチ部に接触しているか否かを判定する方式のほか、電気抵抗の変化を電圧に変換し、コンパレータ回路等により基準電圧と比較することで遊技者の手が発射ハンドルに接触しているか否かを検出する方式も利用できる。

【１１３１】

タッチ状態信号は、遊技者の手が発射ハンドルに接触している接触状態であるか、又は遊技者の手が発射ハンドルに接触していない非接触状態であるかを示す。例えば、接触状態のときには、タッチ判定部ＢＵ２１０は、正の電圧のタッチ状態信号を出力し、非接触状態のときには、タッチ判定部ＢＵ２１０は、電圧ゼロのタッチ状態信号を出力する。タッチ状態信号は、後述するデータラッチ部ＢＵ２３０及び発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０に出力される。

【１１３２】

＜ハンドル回転検出部ＢＵ２２０＞

ハンドル回転検出部ＢＵ２２０は、発射ハンドルの発射ボリュームに電気的に接続されている。発射ボリュームは、発射ハンドルと連動するように構成されており、発射ハンドルの回転角度に応じて発射ボリュームの抵抗値が変化する。

【１１３３】

ハンドル回転検出部ＢＵ２２０は、遊技者によって発射ハンドルが基準の角度を超える回転操作がされたことを示す回転状態信号と、発射ハンドルの回転角度（発射ボリュームの抵抗値）に対応する回転角度信号とを出力する。例えば、ハンドル回転検出部ＢＵ２２０は、オペアンプによるコンパレータ回路を有し、発射ボリュームから出力された電圧と、基準電圧とを比較することで、発射ハンドルが、基準の角度を超える回転操作がなされたか否かを検出することができる。回転状態信号は、後述するデータラッチ部に出力される。回転角度信号は、後述する発射強度調整ボリューム電圧保持部に出力される。

【１１３４】

＜データラッチ部ＢＵ２３０＞

データラッチ部ＢＵ２３０は、タッチ判定部ＢＵ２１０及びハンドル回転検出部ＢＵ２２０に電気的に接続されており、発射開始の基準トリガとなる所定のタイミングにおいて回転状態信号とタッチ状態信号がデータラッチ部ＢＵ２３０にラッチされる。データラッチ部ＢＵ２３０は、所定のタイミングにおいてタッチ判定部２１０でラッチされた信号に基づいて発射開始信号を生成して出力する。発射開始信号は、後述する発射周期タイマ部に供給される。より具体的には、所定のタイミングにおいて、発射ハンドルの回転状態を示す回転状態信号とタッチ状態信号（発射ハンドルにタッチされていればハイ信号（Ｈ））とをラッチし、ラッチされていた両信号がともにハイ（Ｈ）信号（発射ハンドルが回転操作され、且つタッチされている）である場合に発射開始信号（ハイ信号（Ｈ））として出力する。

【１１３５】

＜発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０＞

発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０は、タッチセンサＨＵ１２０が接触状態であることを条件に所定のタイミングにおける発射ハンドルの回転角度を示す電圧値を保持するための回路である。発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０には、タイミング信号（不図示）、タッチ状態信号及び回転角度信号が供給される。発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０は、タッチ検出がなされていることを条件に、所定のタイミングにおける回転角度信号によって、発射ボリュームの抵抗値に対応する電圧値を得ることができる。

【１１３６】

発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０は、保持された電圧値（保持電圧値）を示す保持電圧信号を出力し、保持電圧値は、後述する発射強度調整部ＢＵ２５０に供給される。

【１１３７】

＜発射強度調整部ＢＵ２５０＞

発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０から出力された保持電圧信号は、発射強度調整部に入力される。発射強度調整部ＢＵ２５０は、発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０から出力された保持電圧信号に応じて発射ソレノイド駆動信号を生成する。発射強度調整部ＢＵ２５０は、コンパレータ回路やパワーＭＯＳＦＥＴ（金属－酸化物－半導体構造の電界効果トランジスタ）からなる。

【１１３８】

発射強度調整部ＢＵ２５０によって生成された発射ソレノイド駆動信号は、発射ソレノイドＢＵ１７６に供給され、発射ソレノイドＢＵ１７６は、発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０から出力された保持電圧値に応じた電力を蓄える。このようにすることで、所定のタイミングにおける発射ハンドルの回転角度（発射ボリューム）に応じた電力で発射ソレノイドＢＵ１７６を駆動して、遊技球を発射させることができる。

【１１３９】

＜発射周期タイマ部ＢＵ２６０＞

発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、１個の遊技球を発射する一巡（１周期）の期間を生成するものであり、基準以外のタイミングでタッチ判定部ＢＵ２１０から出力されたタッチ状態信号及びハンドル回転検出部ＢＵ２２０から出力された回転状態信号、発射制御基板に供給される発射許可（不許可）信号を無効にする（無視する）時間を設定するための回路である。無効の間にタッチ状態信号や回転状態信号、発射許可（不許可）信号が出力された場合であっても、発射ソレノイドＢＵ１７６に電力は供給されることはなく、遊技球を発射させることはできず、また、発射動作を停止させることもない。このように無効の時間（本例では約６００ミリ秒）を設けることで、短時間に入力情報が変化した場合でも適切に遊技球を発射させることができる。

【１１４０】

発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、主に、クロック用水晶発振器やカウンタ素子などからなり、予め定められた所定時間、例えば、約６００ｍｓなどの時間を計時することができる。発射周期タイマ部ＢＵ２６０には、遊技者の操作によりハンドルが回転操作されていることを条件にデータラッチ部ＢＵ２３０から所定タイミング毎（例えば６００ｍｓ毎）に発射開始信号が入力される。発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、発射開始信号が入力されたことを契機にして、計時を開始するとともに、有効信号の出力を中止する。有効信号の出力を中止することで無効状態となる。発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、計時を開始していから所定時間Ａに達したことを条件に、発射ソレノイドを駆動するための回転角度信号（発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０の保持電圧信号）が有効状態であることを示す有効信号を出力する。有効信号は、発射強度調整部ＢＵ２５０に供給され、発射強度調整部ＢＵ２５０は、有効信号によって動作が制御される。なお、図示を省略しているが、発射周期タイマ部からは、球送りソレノイドを駆動する信号も出力しており、発射ソレノイドを駆動する（有効信号を出力する）より前のタイミング（所定時間Ａよりも前のタイミング）で球送りソレノイドを駆動するように構成されている。

【１１４１】

このように、第２０実施形態の変形例においては、球送り装置の駆動から発射ソレノイドの駆動までを発射周期タイマ部の計時により管理しており、１周期の発射サイクルをハードウエアにより正確に管理することができる。また、発射周期タイマ部の起動タイミングに応じて発射ハンドルの回転状態（発射強度）をモニタリングする形態を採用することで、発射ソレノイドの強度制御が行われているタイミングでハンドルの強度が変化したり、一連の動作の途中で発射許可信号が変化（例えば、許可状態から不許可状態に変化）した場合でも適正な発射処理を行うことができる。

【１１４２】
　以上、説明したとおり、第２０実施形態及び第２０実施形態の変形例においては、遊技者の精算処理や遊技結果、貸出処理等、ランダムなタイミングで持ち球数が変化することとなる。そして、前述したとおり、第２０実施形態においては、第１～第４実施形態と異なり、持ち球数というデジタル上の遊技球数の有無による発射装置の制御が行われる。このような点から、以下では、所定条件下で持ち球数が変化した場合における発射装置の制御状況について代表的な例を図２２６のタイミングチャートを用いて説明する。
【１１４３】
　次に、図２２６は、遊技球の発射動作に関するタイミングチャートである。前述したとおり、第２０実施形態においては、発射装置の発射動作が発射サイクルにより管理されており、遊技球の発射に関する１のサイクル（発射サイクル：例えば、５９９．９ｍｓ／１個）内にて遊技球を１球発射可能に構成されている。また、発射サイクルの開始時点で発射許可信号がオン（許可）であれば、当該発射サイクルにて遊技球が発射され、発射サイクルの開始時点で発射許可信号がオフ（禁止）であれば、当該発射サイクルにて遊技球は発射されない。尚、発射サイクルは、電源投入時から常に一定間隔で計測されるよう構成されている。
【１１４４】
＜状態Ａ：持ち球が「０」となった場合の持ち球減算タイミング＞
　まず、状態Ａとして、持ち球が「０」となった場合の持ち球減算タイミングについて説明する。発射サイクルの開始タイミングで発射許可信号が許可であれば、発射装置の球送り装置及び発射装置を駆動させ、遊技球を１球発射させる。尚、持ち球の減算は、球送り駆動が行われた後、球送りセンサにて遊技球が検出されたタイミングであり、本例では、１回目の発射サイクルにて球送り駆動が行われ、持ち球カウンタのカウンタ値が１減算された結果、持ち球が無し（「０」）となっている。そして、持ち球が無しとなり、所定時間（例：ΔＴ１）の処理が行われた後、発射許可信号が禁止となっている。このように、発射許可信号が許可であれば遊技球の発射が行われるよう構成することで、残り１球のときに、まず持ち球を減算することで持ち球が「０」となってしまい、持ち球が「０」のため発射装置の駆動がされず、残っていた１球が発射されないという状況を回避することができる。また、持ち球が「０」となってからΔＴ１遅延して発射許可信号が変化するものの、許可信号の判定は次の発射サイクルの開始時点となるため、制御上やむを得ない遅延が生じた場合でも、この遅延に基づいて余計な発射が行われることを好適に防止できる。
【１１４５】
＜状態Ｂ：持ち球「０」→賞球加算の例＞
　次に、状態Ｂとして、持ち球が「０」となり、遊技球が入賞口へ入球し、賞球が行われる場合について説明する。本例では、まず、持ち球が有り且つ発射許可信号が許可の状態で１回目の発射サイクルの開始タイミングとなり、当該発射サイクルの球送り駆動により持ち球が無しとなり、発射許可信号が禁止となっている（発射許可信号が禁止となるのは持ち球が無しとなり、所定時間（例：ΔＴ１）の処理が行われた後）。その後、Ｎ回目の発射サイクルの途中に遊技球が入賞口へ入球し（例えば、既に発射していた遊技球が入賞口へ入球する）、賞球（例えば、３個）が行われることで、持ち球有り且つ発射許可信号が許可となっている（発射許可信号が許可となるのは持ち球が有りとなり、所定時間（例：ΔＴ２）の処理が行われた後）。発射サイクルの開始タイミングで発射許可信号が許可である場合に発射装置を駆動させて遊技球の発射を行うため、Ｎ回目の発射サイクル内では遊技球の発射は行われず、Ｎ＋１回目の発射サイクルで遊技球の発射が行われるよう構成されている。このように、発射サイクルを一定間隔で計測し、発射サイクルの開始タイミングにおいて発射装置の駆動させることを判定することで、発射サイクルの開始タイミングにズレが生じ、例えば、所定期間（例えば、１分間）に５９９．９ｍｓ／１個よりも速いタイミングで遊技球が発射されることを回避することができる。
【１１４６】
＜状態Ｃ：精算ボタンが操作された場合＞

次に、状態Ｃとして、精算ボタンが操作された場合（精算処理が行われた場合）について説明する。本例では、まず、持ち球が有り且つ発射許可信号が許可の状態で１回目の発射サイクルの開始タイミングとなり、当該発射サイクルにおける遊技球の発射が行われているが、未だ持ち球は有りのままである。従って、２回目の発射サイクルにおいても当然遊技球の発射が行われるのであるが、２回目の発射サイクルにおいて精算処理（ここでは、全精算処理）が行われている。詳細に説明すると、２回目の発射サイクル（精算処理が行われる発射サイクル）の開始タイミングでは、持ち球有り且つ発射許可信号が許可である。従って、発射装置の球送り駆動を行っているが、球送り駆動が終了した後に精算処理が行われている。精算処理が行われる（ここでは、全精算ボタンが操作される）と、持ち球が無しとなり、所定時間（例：ΔＴ３）の後、発射許可信号が禁止となっている。尚、２回目の発射サイクルの開始タイミングでは、発射許可信号が許可であったため、２回目の発射サイクルにおける発射装置の駆動は行われるため、２回目の発射サイクルにおいては遊技球が１球発射される。そして、３回目の発射サイクルの開始タイミングでは、持ち球無し且つ発射許可信号が禁止となっているため、遊技球の発射が行われていない。このように、精算処理が開始される（精算ボタンの操作がある）と、遊技者はその時点で遊技を終了する意思を示していると判断し、まず発射許可信号を禁止にし、その後に精算処理（持ち球の減算処理等）を行うことにより、遊技者の意思を即座に反映させた精算処理を行うことができ、さらに、既に球送り駆動が行われて発射装置にセットされている遊技球も発射可能であるため、セットされている遊技球が発射できないといった遊技者にとっての損失が生じ得ないようになっている。

【１１４７】

尚、精算処理の完了タイミングと略同時に発射サイクルが開始されてしまった場合には、精算処理により持ち球数が「０」となった後に球送りセンサが遊技球を検出することになるため、持ち球数が「‐１」となってしまう可能性がある。このような状況となることを回避するために、精算処理の完了タイミングを発射サイクルの開始タイミングから所定時間遅延させる処理を組み込むことで対処することができる。つまり、必ず、発射駆動のタイミングで精算処理を完了させ、持ち球数を「０」にするよう構成することで対処することができる。

【１１４８】

＜状態Ｄ：同一発射サイクル内で持ち球が「有り」→「無し」→「有り」となった場合＞

次に、状態Ｄとして、同一発射サイクル内で持ち球が「有り」→「無し」→「有り」となった場合について説明する。本例では、まず、持ち球が有り且つ発射許可信号が許可の状態で１回目の発射サイクルの開始タイミングとなり、当該発射サイクルの球送り駆動により持ち球が無しとなり、発射許可信号が禁止となっている（発射許可信号が禁止となるのは持ち球が無しとなり、所定時間（例：ΔＴ１）の処理が行われた後）。その後、同一の発射サイクル（１回目の発射サイクル）の途中に遊技球が入賞口へ入球し（例えば、既に発射していた遊技球が入賞口へ入球する）、賞球が行われることで、持ち球有り且つ発射許可信号が許可となっている（発射許可信号が許可となるのは持ち球が有りとなり、所定時間（例：ΔＴ２　ΔＴ１＜ΔＴ２）の処理が行われた後）。第２０実施形態においては、発射サイクルの開始タイミングで発射許可信号が許可である場合に発射装置を駆動させて遊技球の発射を行うため、２回目、３回目の発射サイクルでは遊技球の発射が行われている。このように、発射サイクルを一定間隔で計測し、発射サイクルの開始タイミングにおいて発射装置の駆動させることを判定することで、例えば、所定期間（例えば、１分間）に５９９．９ｍｓ／１個のように常に同じ単位時間で遊技球を発射することができ、また、僅かな時間だけ持ち球が無くなった場合（例えば、持ち球がなくなった後すぐに、浮遊球が所定の入賞口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）に入球することで持ち球が増加した場合）でも一定間隔で連続した発射を行うことが可能となる。

【１１４９】

≪発射制御基板から賞球払出制御基板に球送り駆動信号を出力する構成≫

次に、図２２７は、発射制御基板から賞球払出制御基板３０００に球送り駆動信号を出

力する構成における遊技球の発射動作に関するタイミングチャートである。第２０実施形態では、発射制御基板から賞球払出制御基板３０００に信号等を出力しない構成としたが、本例では、発射制御基板は、球送り駆動が開始されると球送り駆動信号を賞球払出制御基板３０００へ出力する構成である。

【１１５０】

＜状態Ｅ：持ち球が「０」となった場合の持ち球減算タイミング＞

次に、状態Ｅとして、発射制御基板から賞球払出制御基板３０００に球送り駆動信号を出力する構成において、持ち球が無し（「０」）となった場合の持ち球減算タイミングについて説明する。まず、持ち球が２球以上有り且つ発射許可信号が許可の場合に、１回目の発射サイクルにて球送り駆動が開始されており、発射制御基板から賞球払出制御基板３０００へ球送り駆動信号がオンで出力されている。その後、球送り駆動により、球送りセンサが遊技球を検出すると持ち球が減算され、持ち球が残り１球となっている。持ち球が１球有り且つ発射許可信号が許可の場合に、２回目の発射サイクルにて球送り駆動が開始され、賞球払出制御基板３０００は球送り駆動信号がオンであることを検出すると、発射許可信号を禁止としている。その後、球送り駆動により、球送りセンサが遊技球を検出すると持ち球が減算され、持ち球が無し（「０」）となっている。このように構成することで、最後の１球が発射される発射サイクルであることを発射サイクルの早いタイミングで判定可能である。

【１１５１】

＜状態Ｆ：持ち球「０」→賞球「１」→持ち球「０」→賞球「３」となった場合＞

次に、状態Ｆとして、発射制御基板から賞球払出制御基板３０００に球送り駆動信号を出力する構成において、持ち球が無し（「０」）→賞球「１」→賞球「３」となった場合の持ち球減算タイミングについて説明する。まず、持ち球が１球有り且つ発射許可信号が許可の場合に、１回目の発射サイクルにて球送り駆動が開始されており、発射制御基板から賞球払出制御基板３０００へ球送り駆動信号がオンで出力され、発射許可信号は禁止となっている。その後、球送り駆動により、球送りセンサが遊技球を検出すると持ち球が減算され、持ち球が無し（「０」）となった後、１回目の発射サイクル内で、既に発射済みの遊技球が入賞口に入球して賞球（ここでは１個）が行われることで、持ち球が残り１球となり、発射許可信号が許可となっている。次に、持ち球が１球有り且つ発射許可信号が許可の場合に、２回目の発射サイクルが開始され、２回目の発射サイクルにおける球送り駆動が開始されており、発射制御基板から賞球払出制御基板３０００へ球送り駆動信号がオンで出力され、発射許可信号は禁止となっている。その後、球送り駆動により、球送りセンサが遊技球を検出すると持ち球が減算され、持ち球が無し（「０」）となった後、２回目の発射サイクル内で、既に発射済みの遊技球が入賞口に入球して賞球（ここでは３個）が行われることで、持ち球が残り２球以上となり、発射許可信号が許可となっている。次に、持ち球が２球以上有り且つ発射許可信号が許可の場合に、３回目の発射サイクルが開始され、３回目の発射サイクルにおける球送り駆動が開始されており、発射制御基板から賞球払出制御基板３０００へ球送り駆動信号がオンで出力され、発射許可信号は許可のままとなっている。

【１１５２】

第２０実施形態においては、「ボタン」の用語を用いて説明したが、「ボタン」とは、装置としてのボタンに限られず、画像としてのボタン表示であってもよく、具体的には、各表示部がタッチパネルで構成されており、表示部に表示されたボタン画像を操作する（押下する）ことで、全精算、一部精算、精算単位数の設定等が可能となるよう構成してもよい。また、複数回の操作により精算（全部精算、一部精算）を実行するよう構成したが、これに限られず、長押し等により精算を実行するよう構成してもよい。このように、複数回の操作や長押し等の操作により精算を実行するよう構成することで、誤って全精算ボタン５０４や一部精算ボタン５０５を操作した場合であってもすぐに精算が実行されることなく、遊技者の意図を反映して精算を実行することが可能となる。

【１１５３】

（第２１実施形態）
本明細書に係る構成は封入式のぱちんこ遊技機（管理遊技機と称することがある）にも適用可能である。本明細書に係る封入式のぱちんこ遊技機の構成を第２１実施形態として以下に詳述する。
【１１５４】
尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、第２１実施形態におけるステップ２１０２と第２実施形態におけるステップ２１０２は、別の実施形態におけるステップ２１０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。
【１１５５】
まず、図２２８を参照しながら、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。前述したように第２１実施形態のぱちんこ遊技機は、封入式のぱちんこ遊技機であり、ぱちんこ遊技機とぱちんこ遊技機の外部に設置された貸出ユニットＫＵとに大別され（遊技場設備に対して、夫々を別体として着脱可能に構成され）、ぱちんこ遊技機においては遊技盤側と遊技枠側とに大別される（遊技枠側は遊技場設備に対して着脱可能に構成され、遊技盤側は遊技枠側に対して着脱可能に構成されている）。以下、まず主にぱちんこ遊技機に係る構成について順に説明する。なお、図２２８においては、図１との相違点についてのみ詳述することとする。なお、貸出ユニットＫＵを、ＥＣＯユニットと称することがある。
【１１５６】
まず、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機は、操作部装置５０を有している。詳細は後述することとなるが、操作部装置５０は、遊技球数表示器Ｗ１０、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ２、計数ボタンＷ４０等から構成されており、遊技球数表示器Ｗ１０は、持ち球数｛遊技に使用（遊技領域内に発射）することのできる遊技球数｝を表示する。また、サブ入力ボタンＳＢと十字キーＳＢ２は、遊技者の操作によって副制御基板Ｓ側による演出を操作するための装置である。なお、持ち球数を持ち球数カウンタのカウンタ値と称することがある。また、遊技球数表示器Ｗ１０は遊技者から視認可能な位置に設けられている。
【１１５７】
次に、図２２９を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第１主遊技始動口Ａ１０（第２主遊技始動口Ｂ１０）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Ｍと、遊技球数表示器Ｗ１０の表示制御や枠制御表示器Ｗ２０の表示制御や貸出ユニットＫＵとの通信に関する制御等持ち球数に関する制御を行う枠制御基板Ｗと、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置ＳＧ上での各種演出に係る表示制御等を行う副制御基板Ｓと、所定のエラー発生時に点灯してエラー発生を報知するエラーランプＳＳ３と、ベース値や持ち球数（持ち球数カウンタのカウンタ値）を表示可能な枠制御表示器Ｗ２０と、持ち球数に係るエラーの発生状況を表示（例えば、１桁の７セグで表示）するエラー表示器Ｗ３と、所定のエラーを解除するためのエラー解除スイッチＷ３ａと、ＲＡＭクリアを実行するための操作部材であるＲＡＭクリアボタンＲＣＢと、持ち球数をクリアするための操作部材である遊技球数クリアボタンＷ６０と、球抜き状態とするための球抜きボタンＷ７０と、遊技球（貯留球）を遊技領域Ｄ３０へ１球ずつ発射する発射装置Ｄ４２と、発射装置Ｄ４２の発射動作を制御する発射制御基板Ｄ４０と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニットＥと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチＥａ等が、前枠Ｄ１４裏面（遊技側と反対側）に設けられている。なお、発射制御基板Ｄ４０を設けずに、主制御基板Ｍにて発射装置Ｄ４２の発射動作を制御するよう構成してもよいし、枠制御基板Ｗにて発射装置Ｄ４２の発射動作を制御するよう構成してもよい。なお、詳細は後述することとなるが、第２１実施形態においては、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御

表示器Ｗ２０とにおいてエラーの発生状況を表示可能であるため、エラー表示器Ｗ３を有さないように構成してもよい。また、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢは、開閉可能であり透明なケース内に収納されており、誤って操作され難くなっている。

【１１５８】

前述したように、枠制御基板Ｗ上には、ベース値や持ち球数（持ち球数カウンタのカウンタ値）を表示可能な枠制御表示器Ｗ２０が設けられている。枠制御表示器Ｗ２０は６桁の７セグメントＬＥＤが横一列に整列されて構成されている。また、枠制御表示器Ｗ２０は枠制御基板Ｗの遊技機の裏側方向の面（背面と称することがある）に設けられており、遊技場の管理者が所持している鍵で扉ユニットＤ１８（扉Ｄ１８と称することがある）を解錠して扉ユニットＤ１８を開放しないと、扉ユニットＤ１８（遊技盤）の裏面に取り付けられた基板類を確認できないように構成されているので、遊技者は確認することができないよう構成されている。なお、枠制御表示器Ｗ２０の表示に関する詳細は後述することとする。

【１１５９】

なお、遊技機背面側の構成は、同図の構成には限定されず、エラー解除スイッチＷ３ａと遊技球数クリアボタンＷ６０と球抜きボタンＷ７０とを隣接して配置し、当該３つのボタンを開閉可能であり透明な１つのケース内に収納する（ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと同様）よう構成することや、当該３つのボタンのそれぞれをケース内に収納するよう構成してもよい。また、遊技場の管理者がボタンを間違わないように、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと、エラー解除スイッチＷ３ａ、遊技球数クリアボタンＷ６０、及び球抜きボタンＷ７０とを、枠制御基板Ｗ上にて離れて設置するよう構成してもよい。具体例としては、背面側から見てＲＡＭクリアボタンＲＣＢを枠制御基板Ｗの中央よりも左側に配置し、背面側から見てエラー解除スイッチＷ３ａ、遊技球数クリアボタンＷ６０、及び球抜きボタンＷ７０を枠制御基板Ｗの中央よりも右側に配置してもよい。

【１１６０】

次に、図２３０は、操作部装置５０の詳細を示す図である。まず、遊技球数表示器Ｗ１０は、６桁の７セグメントが横一列に整列されて構成されており、遊技機側で記憶（保持）している持ち球数を「９９９，９９９」個まで表示可能となっている。なお、持ち球数は持ち球数カウンタを用いて記憶するよう構成されている。また、遊技球数表示器Ｗ１０の表示に関する詳細は後述することとする。

【１１６１】

なお、第２１実施形態においては、遊技球数表示器Ｗ１０における表示可能な持ち球数の上限を「９９９，９９９」個としたが、このように構成した場合、当該上限を超過したことを判定するために、「９９９，９９９」個よりも１桁多い「１,０００,０００」個を記憶可能な領域を有する必要が生じることとなる。そのため、表示可能な持ち球数の上限値を「９９０,０００」個とするなど、持ち球数が当該上限値を超過した場合にも表示桁数が変わらない値に上限値を設定してもよい。このように構成することで、簡易的な処理にて、持ち球数が上限値を超過したか否かを判定することができる。

【１１６２】

また、第２１実施形態においては、枠制御表示器Ｗ２０においても、持ち球数を表示可能であるため、表示可能な持ち球数の上限値が「９９９，９９９」個となっているが、遊技球数表示器Ｗ１０と同様に、枠制御表示器Ｗ２０においても、表示可能な持ち球数の上限値を「９９０,０００」個とするなど、持ち球数が当該上限値を超過した場合にも表示桁数が変わらない値に上限値を設定してもよい。

【１１６３】

持ち球数が表示可能な上限値を超過した場合の作用として、以下の１または複数の構成を適用してもよい。

（１）主制御基板ＭのＲＡＭが更新されない

（２）枠制御基板ＷのＲＡＭが更新されない

（３）貸出装置ＫＵにおける遊技球の貸出が実行されない

（４）遊技球の発射が不可能となる
（５）入賞口に遊技球が入球しても、賞球が発生しない
（６）計数ボタンＷ４０を操作することで持ち球数の計数が実行される
（７）特別遊技が実行されない
【１１６４】
また、所定値（表示可能な持ち球数の上限値よりも小さい値であり、例えば、４０００００個）を超過した場合には、エラーの報知を実行する、または遊技者に対して持ち球数の計数を促す報知を実行するよう構成してもよく、具体例としては、持ち球数が４００００個を超過した場合には、主制御基板Ｍ側のランプ等でエラーの報知を実行してもよいし、主制御基板Ｍ側のランプ等で計数を促す旨の報知を実行してもよいし、副制御基板Ｓ側の演出表示装置ＳＧで「計数を実行してください」と表示してもよいし、副制御基板Ｓ側のスピーカからの音声により「計数を実行してください」と報知してもよい。このように構成することで、持ち球数が当該上限値を超過した場合に、入賞口に遊技球が入球しても賞球が発生しないよう構成した場合においても、当該上限値よりも小さい値である４０００００個で遊技者は計数を実行すべきであることを認識することができ、遊技者に対して賞球が発生しない不利益が発生しないようにすることができる。
【１１６５】
このように構成した場合には、持ち球数が所定値（本例では、４００００個）以下となったことを条件として、持ち球数が所定値を超過したことに係るエラーを解除する、または計数に係る報知を終了する（主制御基板Ｍ側のランプ等による報知を終了する、副制御基板Ｓ側の演出表示装置ＳＧにおける「計数を実行してください」との表示を非表示とする、副制御基板Ｓ側のスピーカからの音声による「計数を実行してください」との報知を終了する、等）よう構成してもよい。
【１１６６】
また、上記エラーの解除または計数に係る報知を終了する条件を、持ち球数が所定値よりも小さい値である特定値（例えば、３７０００個）とするよう構成してもよい。このように構成することにより、持ち球数が所定値（本例では、４００００個）を超過したり下回ったりを繰り返すことで、頻繁にエラーが発生したり解除されたり（報知が実行されたり終了したり）する煩わしさを解消することができる。
【１１６７】
次に、計数ボタンＷ４０は、持ち球数を貸出ユニットＫＵに出力するためのボタンである。なお、持ち球数を貸出ユニットＫＵに出力することを、持ち球数を計数する、持ち球数を精算すると称することがある。計数ボタンを操作した場合の詳細な作用については後述することとする。
【１１６８】
なお、計数ボタンの操作によって計数される遊技球数を表示する表示部を設けてもよく、例えば、計数ボタンが操作されると、４桁の７セグメントＬＥＤに計数される遊技球数を所定時間表示し得るよう構成してもよい。
【１１６９】
また、サブ入力ボタンＳＢと十字キーＳＢ２は、前述したものと同様であり、副制御基板Ｓに接続されており、サブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ２を操作することで、予告演出であるボタン演出が進行したり、メニュー画面における各項目を選択及び決定したり、音量・光量の調整を実行することができる。
【１１７０】
次に、図２３１のブロック図を参照しながら、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。前述したように、第２１実施形態に係るぱちんこ遊技機は、封入式のぱちんこ遊技機である。
【１１７１】
第２１実施形態においては、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍと、遊技球数表示器Ｗ１０の表示制御や枠制御表記器Ｗ２０の表示制御や貸出ユニットＫＵとの通信に関する制

御等持ち球数に関する制御を行う枠制御基板Ｗと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板Ｓと、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットＥと、を主体として構成されている。なお、本例においては、副制御基板Ｓは１つのＣＰＵにて前述したサブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳと同様の役割を担うように構成したが、これには限定されず、第１実施形態のように、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとが一つの基板上に配置されるよう構成してもよい。より具体的には、副制御基板Ｓが、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部ＳＭと、演出表示装置ＳＧ上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部ＳＳの２つの制御部を備えるよう構成してもよい。尚、主制御基板Ｍ、枠制御基板Ｗ、副制御基板Ｓには、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭ、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域（及びバックアップ用電源）が搭載されている。

【１１７２】

以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。まず、主制御基板Ｍは、図示略する入賞口センサ｛前述した第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓ｝、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第１大入賞口ソレノイドＣ１３、第２大入賞口ソレノイドＣ２３等）、情報表示ＬＥＤ（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器（図中の、第１主遊技周辺機器Ａ、第２主遊技周辺機器Ｂ、第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃ、補助遊技周辺機器Ｈ）と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Ｍは、枠制御基板Ｗと、副制御基板Ｓとも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球や遊技状態等に関する情報（コマンド）を枠制御基板Ｗに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Ｓにそれぞれ送信可能に構成されている。

【１１７３】

また、第２１実施形態では、図２３１の矢印表記の通り、なお、主制御基板Ｍと枠制御基板Ｗとは双方向通信が可能であり、枠制御基板Ｗから主制御基板Ｍには、主制御基板Ｍ側から受信した情報に係る応答情報等が送信されるよう構成されている。一方、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとは、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。

【１１７４】

また、枠制御基板Ｗは、接続端子板ＳＴＢを介して貸出ユニットＫＵと双方向通信が可能に構成されている。枠制御基板Ｗから貸出ユニットＫＵには、計数に関する情報（計数通知と称することがある）、遊技状態や賞球に関する情報等が送信され、貸出ユニットＫＵから枠制御基板Ｗには遊技球の貸出に関する情報（貸出通知と称することがある）等が送信されるよう構成されている。また、貸出ユニットＫＵはホールコンピュータＨＣと双方向通信が可能であり、例えば、貸出ユニットＫＵは、遊技状態や賞球などの遊技関連情報等をホールコンピュータＨＣに送信している（遊技関連情報は、主制御基板Ｍから枠制御基板Ｗに送信され、枠制御基板Ｗから貸出ユニットＫＵに送信される）。

【１１７５】

また、枠制御基板Ｗは、ＲＡＭクリアを実行するための操作部材であるＲＡＭクリアボタンＲＣＢと、遊技球（貯留球）を遊技領域Ｄ３０へ１球ずつ発射する発射装置Ｄ４２を

含むハンドル・発射装置Ｗ８０と、球抜き状態とするための球抜きボタンＷ７０と、持ち球数をクリアするための操作部材である遊技球数クリアボタンＷ６０と、扉Ｄ１８の開放を検知可能な扉開放センサＷ５０と、計数を実行するための計数ボタンＷ４０と、遊技領域に発射され、いずれかの入球口に入球した遊技球を、研磨して発射装置Ｄ４２まで揚上（搬送）可能な揚上・研磨装置Ｗ３０と、ベース値や持ち球数（持ち球数カウンタのカウンタ値）を表示可能な枠制御表示器Ｗ２０と、持ち球数等を表示可能な遊技球数表示器Ｗ１０と、貸出ユニットＫＵと通信をするための接続端子板ＳＴＢを有している。なお、不図示であるが、前枠Ｄ１４の開放を検知可能な枠開放センサも有している。また、扉開放センサと枠開放センサのいずれか一方のみを有するよう構成してもよい。また、不図示であるが、前述した持ち球数に係るエラーの発生状況を表示（例えば、１桁の７セグで表示）するエラー表示器Ｗ３や、所定のエラーを解除するためのエラー解除スイッチＷ３ａ等も枠制御基板Ｗに接続されている。なお、揚上・研磨装置Ｗ３０を循環機構や循環手段と称することがある。また、揚上・研磨装置Ｗ３０や遊技領域に発射された遊技球が発射装置Ｄ４２に再度セットされるまでの通路（経路）を含む遊技球が循環する構造全体を循環機構、循環手段と称してもよい。また、揚上・研磨装置Ｗ３０を有していない場合にも、遊技領域に発射された遊技球が発射装置Ｄ４２に再度セットされるまでの通路（経路）を含む遊技球が循環する構造全体を循環機構、循環手段と称してもよい。

【１１７６】

ここで、枠制御基板Ｗは、持ち球数を表示可能な表示器として、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とを有しており、遊技球数表示器Ｗ１０は遊技機前面から視認可能であり、換言すると、遊技者から視認可能である。また、枠制御表示器Ｗ２０は、遊技機背面から視認可能であり、換言すると、遊技者から視認不可能である。このように、持ち球数を表示可能な表示器を２つ有することで、例えば、遊技球数表示器Ｗ１０が故障した場合や正しい持ち球数が表示されなくなった場合にも、遊技場の管理者は枠制御表示器Ｗ２０を確認する（遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とを確認する）ことで、持ち球数を把握すること及び遊技球数表示器Ｗ１０の持ち球数の表示が正確であるか否かを認識することができる。

【１１７７】

ここで、発射装置Ｄ４２は、遊技者が発射ハンドルＤ４４を直接操作したことが検出（タッチ検出）された場合に発射ハンドルの操作量に基づいて発射強度（発射位置）を決定し、遊技領域Ｄ３０の任意の位置に向けて遊技球を１球ずつ発射できるように構成されており、連続して遊技球を発射する場合でも遊技球が１分間に１００個を超えて発射できないようにカウンタやタイマ等により一定間隔（例えば６００ｍｓ／１個）で遊技球が発射されるように構成されている。換言すると、確率変動遊技状態等の遊技状態や特別遊技の実行有無等の遊技の状態に関係することなく、常時一定間隔で且つ発射ハンドルの操作量に基づいた発射強度での遊技球の発射が行われる（発射速度が相違しない）ように構成されており、これにより、遊技の状態にかかわらず遊技者の発射技量が適切に反映されるようになっている。詳述すると、遊技者が右打ちを所望する場合には、一定間隔で右打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルＤ４４を操作することにより右打ちを実行可能であり、遊技者が左打ちを所望する場合には、一定左打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルＤ４４を操作することにより左打ちを実行可能となっており、特別遊技の実行中であるか否か等遊技の状態に拘わらず、常時発射ハンドルＤ４４の操作に基づく発射強度及び発射間隔にて遊技球を発射可能に構成されているのである。

【１１７８】

なお、発射ハンドルＤ４４には、発射停止スイッチ（不図示）が設けられており、遊技者が任意のタイミングで遊技球の発射を停止することができる（１球単位で発射できる）ように構成されている。具体的には、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作している（発射ハンドルＤ４４を直接操作したことが検出（タッチ検出）されている）場合においても、発射停止スイッチを操作することにより遊技球の発射を停止することが可能となっている。ここで、「直接操作」とは、遊技者の身体の一部を使用し、遊技機に接触して遊技を行

うことを意味する。また、本例においては射幸性の観点から、発射装置Ｄ４２の性能が所定期間に亘って、或いは外来ノイズ等で変化しないよう、また耐久性が担保されるように発射モータ、発射ハンドル（強度調整機能）、発射装置の制御回路が夫々設計されている。また、発射ハンドルＤ４４には、遊技者による発射位置の調整を阻害することがないように、発射ハンドルＤ４４が振動する機能等を搭載しないことが望ましい。

【１１７９】

また、遊技球の発射に係る装置総体である発射装置Ｄ４２における遊技球に運動エネルギーを与える部分は、１の発射モータにより構成されている。また、発射ハンドルＤ４４は、遊技者が直接操作していないときにその発射強度が０に戻るよう（ばね等により基準位置方向に付勢され発射ハンドルＤ４４から手を離すと基準位置に戻るよう）になっており、遊技者の強度調整技能が遊技結果に反映可能となっている。

【１１８０】

なお、本例において、使用する遊技球は、直径１１ｍｍ、質量が５．４ｇ以上５．７ｇ以下の玉が用いられる。

【１１８１】

次に、副制御基板Ｓは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置ＳＧと、スピーカＤ２４と、遊技効果ランプＤ２６と、その他演出用の駆動装置（不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等）と接続されている。また、所定の操作（長押しや押下）を実行することにより、所定の演出の実行等が実行可能となるサブ入力ボタンＳＢも副制御基板Ｓと接続されている（不図示であるが、前述した十字キーＳＢ２も副制御基板Ｓと接続されている）。また、サブ入力ボタン検出装置ＳＢｓが検出することにより、サブ入力ボタンＳＢが操作されたと判定し得る。また、十字キー検出装置ＳＢ２ｓが検出することにより、十字キーＳＢ２が操作されたと判定し得る。

【１１８２】

次に、図２３２は、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（ａ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ１００２で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットＥのリセットボタン（ＲＡＭクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にＲＡＭの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ１００２でＹｅｓの場合、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ内容を全てクリアする。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭをクリアしたことを示すＲＡＭクリア情報（コマンド）を副制御基板Ｓ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１５の処理に移行する。他方、ステップ１００２でＮｏの場合は、ステップ１００７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源断が行われたことを示す情報がＲＡＭに保存されていないか否かを判定する。ステップ１００７でＹｅｓの場合、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとＲＡＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該チェック結果に基づきＲＡＭの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がＲＡＭにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ１０１０でＹｅｓ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ１００４の処理（前述したＲＡＭクリア処理）に移行する。他方、ステップ１００７でＮｏ、即ちＲＡＭに正常に電源断したことを示す情報が保存されていた場合、又は、ステップ１０１０でＮｏ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ１０１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ１０１４で、取得した各種情報コマンドを副制御基板Ｓ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後

述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１４‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ソレノイドの復帰設定｛第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）及び後述する可動片（例えば、図１００の上遮蔽部材Ｃ２４、下遮蔽部材Ｃ２５等）の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、（電源断前に第２主遊技始動口／大入賞口／可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために）ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する｝を行い、ステップ１０１５の処理に移行する。ステップ１０１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源が投入されたことを示す情報をＲＡＭに保存し、ステップ１０１６の処理に移行する。次に、ステップ１０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、同図（ｂ）によって示される主制御基板Ｍ側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約４ｍｓ毎のハードウエア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をＴとする）を許可し｛その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（ｂ）が実行されることとなる｝、ステップ１０１８の処理に移行する。尚、ステップ１０１８の後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

【１１８３】

次に、図２３３は、主制御基板Ｍが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Ｔの到達時（例えば、約４ｍｓ毎のハードウエア割り込み）を契機として、ステップ１０００‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入力処理を実行する。次に、ステップ１０００‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の各種乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の初期値更新型乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の初期値乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のタイマ減算処理を実行する。次に、ステップ１０００‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の始動口２有効期間設定処理（第２主遊技始動口Ｂ１０の有効期間を設定する処理）を実行する。次に、ステップ１０００‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入賞監視処理を実行する。

【１１８４】

尚、各入賞口に遊技球が入賞した場合の賞球数は、第１主遊技始動口Ａ１０が４球、第２主遊技始動口Ｂ１０が１球、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０が１３球、左一般入賞口（一般入賞口とも称することがある）Ｐ１０が３球、右一般入賞口Ｐ２０が２球となっており、持ち球数カウンタ（持ち球数カウンタ３３１２と称することがある）のカウンタ値に加算されることとなる。尚、これらの賞球払出数は一例であり、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した場合と、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合との賞球払出数が異なるように構成してもよいし、第１大入賞口Ｃ１０に入球した場合と、第２大入賞口Ｃ２０に入球した場合との賞球払出数を異なるようにしてもよい。尚、左一般入賞口Ｐ１０に遊技球が入球した場合には、当否抽選等の抽選は実行されず、所定の賞球払出数（本例では、３球）が遊技者に付与される（持ち球数カウンタのカウンタ値に加算される）よう構成されている。また、右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入球した場合には、補助遊技側の乱数を取得すると共に、所定の賞球払出数（本例では、２球）が遊技者に付与される（持ち球数カウンタのカウンタ値に加算される）よう構成されている。但し、本例に係るぱちんこ遊技機に設けられている全ての入賞口の賞球個数は、１の入賞（入球）に対して１５個を超えず、且つ、遊技状態に関わらず一定（異常状況下やエラー発生中等により無効化されている場合を除く）となるように構成され、また、入賞以外で賞球払出が行われないように構成されており、様々な遊技状態を実現しつつ、直接的な遊技の結果が「発射した遊技球が所定の入賞口に入賞するか否か」に集約されるようになっている。なお、持ち

球数カウンタのカウンタ値に加算されることを、賞球の払い出し、賞球払出等と称することがある。

【１１８５】

次に、ステップ２０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入球検出処理を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ１６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１６０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、大入賞口有効期間設定処理を実行する。次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、異常検知処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球通過時間異常検出処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態表示処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ハンドル状態信号検査処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口監視処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＬＥＤ出力処理を実行する。次に、ステップ１９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の不正検知情報管理処理を実行する。次に、ステップ１９５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のエラー管理処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の発射制御信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ソレノイド出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板Ｍと枠制御基板Ｗとの通信に異常が発生しているか否かを監視する処理である枠制御基板間通信異常監視処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板Ｍと枠制御基板Ｗとの通信に関する処理である枠制御コマンド送受信処理を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行する。次に、ステップ３５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の外部信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球状態制御処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込みの発生を許可するよう設定し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【１１８６】

尚、入力処理とは、センサ等の入力装置から主制御基板Ｍに入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理であり、本例においては、遊技盤面に取り付けられているスイッチ（例えば、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞検出装置等）、アウト口Ｄ３６への入球を検出するアウト球カウントスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、開放信号（例えば、前枠Ｄ１４、扉Ｄ１８等）、磁気検知信号１（磁気検出センサ１による検出信号）、電波検知信号、衝撃検知信号、タッチ状態信号及び磁気検知信号２（磁気検出センサ２による検出信号）の入力を監視する処理である。尚、本例においては、ＲＡＭクリアスイッチ等の特殊な入力については、当該入力処理とは別の処理により入力判定等が行われている。

【１１８７】

尚、各種乱数更新処理とは、出玉への影響が極めて低い抽選に用いられる乱数を比較的単純に更新（例えば、定数を加算）する処理であり、本例においては、普通図柄変動パタ

ーン乱数（例えば、補助遊技図柄変動態様乱数）及び変動パターン乱数（例えば、変動態様抽選乱数）を更新する処理である。

【１１８８】

尚、初期値更新型乱数更新処理とは、出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる乱数を更新する処理（前述した、各種乱数更新処理とは異なる処理）であり、本例においては、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、後述の特別図柄当りソフト乱数等を更新するための処理である。

【１１８９】

尚、初期値乱数更新処理とは、前述した出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる初期値更新型乱数更新処理で更新される乱数の初期値決定用の乱数を更新する処理であり、本例における、更新する乱数の一例としては、普通図柄当り初期値乱数、普通図柄図柄初期値乱数、特別図柄図柄初期値乱数及び特別図柄当りソフト初期値乱数等が例示できる。尚、普通図柄当り初期値乱数及び普通図柄図柄初期値乱数は、補助遊技内容決定乱数を複数有するよう構成した場合に初期値乱数更新処理にて更新される乱数となっている。

【１１９０】

また、タイマ減算処理とは、２バイトタイマ（例えば、第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃ、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂ、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ、開放時間タイマ等）の更新を行う処理である。

【１１９１】

また、始動口２有効期間設定処理とは、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の作動状態により、普通電動役物が作動することにより入賞容易となる入賞口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）の有効期間を設定する処理である。

【１１９２】

また、入賞監視処理とは、スイッチの通過カウンタの更新、外部端子板へ出力するセキュリティの出力要求の作成及び演出制御基板に送信するコマンドの送信要求を行う処理である。

【１１９３】

また、大入賞口有効期間設定処理とは、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）の有効期間判定の結果を保存する処理である。尚、後述する第３実施形態のように、大入賞口内に特定領域Ｃ２２を有するよう構成した場合には、大入賞口有効期間設定処理によって特定領域Ｃ２２の有効期間判定の結果を保存するよう構成してもよい。なお、始動口２有効期間設定処理と大入賞口有効期間設定処理とを含む一の処理である有効期間設定処理として、始動口２有効期間設定処理と大入賞口有効期間設定処理とを実行するように構成しても良い。

【１１９４】

また、異常検知処理とは、磁気の監視、断線・短絡の監視・電源の監視、電波の監視、ガラス枠セット・遊技盤Ｄ３５の枠の開閉状態の監視及び衝撃の監視等を行う処理である。

【１１９５】

また、入球通過時間異常検出処理とは、各種入球口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）に遊技球が入球する際の入球通過時間異常の検出を行うため、各スイッチレベルの連続オン時間（入球センサの連続オン時間）の監視を行う処理である。

【１１９６】

また、遊技状態表示処理とは、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に表示される現在の補助遊技保留球数）及び特別図柄表示装置の作動保留球数（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０又は第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０に表示される現在の主遊技保留球数）の表示要求を行う処理である。

【１１９７】

また、ハンドル状態信号検査処理とは、発射ハンドル（例えば、発射ハンドルＤ４４）のタッチ状態の監視を行う処理である。

【１１９８】

また、アウト口監視処理とは、セキュリティの出力要求の作成を行うため、アウト口（例えば、アウト口Ｄ３６）の監視を行う処理である。

【１１９９】

また、ＬＥＤ出力処理とは、特別図柄表示装置における表示（例えば、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０における第１主遊技図柄の表示、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０における第２主遊技図柄の表示、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０における第１主遊技側の作動保留球数の表示、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０における第２主遊技側の作動保留球数の表示）、普通図柄表示装置における表示（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０における補助図柄の表示、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０における補助遊技側の作動保留球数の表示）、エラー状態の表示、遊技状態の表示、打ち分けの表示（例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する）及び特別電動役物が連続して作動する回数の表示（大当りにおけるラウンド数の表示）を行うため、表示の初期化、表示データの出力等の主制御基板Ｍ側にて制御するＬＥＤ出力の制御を順次行う処理である。

【１２００】

また、発射制御信号出力処理とは、遊技球の発射の禁止又は許可の信号を出力する処理であり、詳細については後述する。

【１２０１】

また、試験信号出力処理とは、遊技機外部の試験装置に出力する信号を作成し、対応した出力ポートに出力する処理である。

【１２０２】

また、ソレノイド出力処理とは、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）ソレノイド及び大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）ソレノイドの出力データの出力を行う処理である。

【１２０３】

また、入球状態制御処理では、枠制御表示器Ｗ２０に表示するためのベース値の演算、当該演算結果の記憶、演算結果の表示制御等を実行する。このとき、前述した設定変更手段を設けた場合においては、設定値ごとに通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶し、枠制御表示器Ｗ２０にて表示するよう構成することも可能である。より具体的には、電源投入時に、現在の設定に対応する遊技機の性能（例えば、大当り当選確率や各入賞口の賞球数）を読み出し、さらに、現在の設定に対応する記憶領域（例えば、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶する記憶領域）をセットする。そして、それぞれの記憶領域に記憶された値をもとに入状状態情報の生成及び表示を行う。このように構成することで、設定毎の入球状態情報（例えば、ベース値）を適切に生成及び表示することが可能となる。また、枠制御表示器Ｗ２０に表示する入球状態情報について、専用の入球状態表示切替ボタンを操作することにより、又は、設定変更ボタンを操作することにより表示内容が切り替わるよう構成する（例えば、現在の設定が１の場合、入球状態表示切替ボタンが１回操作されると、設定２の入球状態情報が表示され、さらにもう１回操作されると、設定３の入球状態情報が表示される）ことで、設定毎の最新情報を確認可能としてもよい。ここで、設定変更ボタンを用いる場合、設定変更ボタンを操作することで設定が変更されてしまうことがないように、上述した設定キーを用いる構成（例えば、電源オン且つ設定キースイッチを左に回している状態で、設定変更ボタンを操作することで、表示内容が切り替わる構成）が好ましい。尚、入球状態表示切替ボタンや設定変更ボタンにより、入球状態情報の表示を切り替えた場合、所定時間経過すると現在の設定の表示に戻すよう構成してもよい。また、現在の設定の値に関わらず、入球状態表示切替ボタンを操作すると、枠制御表示器Ｗ２０の表示態様が点滅状態（入球状態の表示態様）となり、現在の設定に関わらず設定１の入球状態情報か

ら入球状態表示切替ボタンを押下するごとに、設定２の入球状態表示、設定３の入球状態表示、というように順番に切り替わるように構成してもよく、このように構成することで、現在の設定値を把握していない状況でも、確実に設定１から順番に入球状態情報を参照できるように構成できる。

【１２０４】

次に、図２３４は、主制御基板Ｍが行うＮＭＩ割り込み処理（電断時）の流れを示したメインフローチャートである。まず、ＮＭＩ割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リセットＩＣからの電断信号がＣＰＵのＮＭＩ端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（ｃ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、ＮＭＩ割り込み時）において、ステップ１０１９‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込み中ではないか否かを判定する。ステップ１０１９‐１でＹｅｓの場合、ステップ１０１９‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源投入されたことを示す情報がＲＡＭに保存されていないか否かを判定する。他方、ステップ１０１９‐１でＮｏの場合、再度ステップ１０１９‐１の処理を行う。ステップ１０１９‐２でＹｅｓの場合、ステップ１０１９‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、異常な電源断であることを示す情報をＲＡＭに保存し、次のステップ１０２２に移行する。他方、ステップ１０１９‐２でＮｏの場合、ステップ１０１９‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常な電源断であることを示す情報をＲＡＭに保存し、ステップ１０２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ１０２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。尚、電断信号がＣＰＵのＮＭＩ端子に入力されることで電断処理（図２３４）を実行する例を説明したが、これに限らず、電断信号を特定の入力ポートに入力するように設定し、主制御基板側メイン処理（図２３２）やタイマ割り込み時処理（図２３３）にて特定の入力ポートを監視することで電断を判断して電断処理を行うようにしてもよい。なお、電断を電源断と称することがあり、電断処理を電源断処理や電源断時処理と称することがある。

【１２０５】

次に、図２３５は、図２３３におけるステップ２０００のサブルーチンに係る、入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２１５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する補助遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する主遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２３５０で、入球判定手段は、後述する第１（第２）大入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する一般入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する排出球検出処理を実行する。次に、ステップ２６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述するアウト口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する賞球決定処理を実行し、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。

【１２０６】

次に、図２３６は、図２３５におけるステップ２１００のサブルーチンに係る、補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２１０２でＹｅｓの場合、ステップ２１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓが入力を検知すると補助遊技始動口Ｈ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２１０４でＹｅｓの場合、ステップ２１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグをオンにし、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。

【１２０７】
　他方、ステップ２１０２でＮｏの場合、ステップ２１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２１１０でＹｅｓの場合、ステップ２１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグをオフにし、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。尚、ステップ２１０４又はステップ２１１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。
【１２０８】
　次に、図２３７は、図２３５におけるステップ２２００のサブルーチンに係る、主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓが入力を検知すると第１主遊技始動口Ａ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２２０４でＹｅｓの場合、ステップ２２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタ値に１を加算（インクリメント）する。次に、ステップ２２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ２２１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、始動口入球数カウンタのカウンタ値に１を加算（インクリメント）し、ステップ２２１６に移行する。
【１２０９】
　他方、ステップ２２０２でＮｏの場合、ステップ２２１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタからの入力が入球検出時間（当該時間以上、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２２１２でＹｅｓの場合、ステップ２２１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２２１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２２１６に移行する。尚、ステップ２２０４、ステップ２２１２でＮｏの場合にも、ステップ２２１６に移行する。
【１２１０】
　次に、ステップ２２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口確認センサが遊技球を検出したか否かを判定する。ステップ２２１６でＹｅｓの場合、ステップ２２１８で主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口確認カウンタ値に１を加算（インクリメント）し、ステップ２２２２に移行する。尚、ステップ２２１６でＮｏの場合にも、ステップ２２２２に移行する。
【１２１１】
　次に、ステップ２２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２２２２でＹｅｓの場合、ステップ２２２４で、第２主遊技始動口入球判定手段は、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓが入力を検知すると第２主遊技始動口Ｂ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２２２４でＹｅｓの場合、ステップ２２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２２２５でＹｅｓの場合、ステップ２２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２２２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタ値に１を加算（インクリメント）する。次に、ステップ２２３０で、主

制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグをオンにし、ステップ２２４０に移行する。

【１２１２】

他方、ステップ２２２５でＮｏの場合（第２主遊技始動口Ｂ１０への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ２２３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０に不正な入球があったと判定し、第２主遊技始動口不正入球コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、ステップ２２４０に移行する。尚、ステップ２２２４でＮｏの場合にも、ステップ２２４０に移行する。

【１２１３】

他方、ステップ２２２２でＮｏの場合、ステップ２２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２２３２でＹｅｓの場合、ステップ２２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２２３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２２４０に移行する。尚、ステップ２２３２でＮｏの場合にも、ステップ２２４０に移行する。

【１２１４】

次に、ステップ２２４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ（第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ）が不正検出時間（通常の入球として検出される時間を超えた時間であり、不正が行われていると判定する時間）以上ＯＮとなっているか否かを判定する。ステップ２２４０でＹｅｓの場合、ステップ２２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）主遊技始動口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ２２４０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。

【１２１５】

次に、図２３８は、図２３５におけるステップ２３００のサブルーチンに係る、第１（第２）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２３０２でＹｅｓの場合、ステップ２３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が入球検出時間（当該時間以上、入球検出装置が入力を検知すると、当該入球口に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２３０４でＹｅｓの場合、ステップ２３０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２３０５でＹｅｓの場合、ステップ２３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ２３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタ値に１を加算（インクリメント）する。次に、ステップ２３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ２３２０に移行する。

【１２１６】

他方、ステップ２３０５でＮｏの場合（大入賞口への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ２３１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、大入賞口に不正な入球があったと判定し、第１（第２）大入賞口不正入球コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、ステップ２３２０に移行する。尚、ステップ２３０４でＮｏの場合にも、ステップ２３２０に移行する。

【１２１７】

他方、ステップ２３０２でＮｏの場合、ステップ２３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が入球検出時間｛当該時間以上、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口

入賞検出装置Ｃ２１ｓ）が入力を検知していない場合、遊技球が第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）を通過完了したとみなす時間｝以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２３１２でＹｅｓの場合、ステップ２３１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２３１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２３２０に移行する。

【１２１８】

次に、ステップ２３２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が不正検出時間｛当該時間以上、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）が入力を検知した場合、第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）への不正な入球が検知されたとみなす時間｝以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２３２０でＹｅｓの場合、ステップ２３２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。他方、ステップ２３２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【１２１９】

次に、図２３９は、図２３５におけるステップ２４００のサブルーチンに係る、一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。尚、一般入賞口（左一般入賞口Ｐ１０と右一般入賞口Ｐ２０とを総称して一般入賞口と称することがある）は、遊技球が入球することで、賞球を払い出すが、遊技の進行には影響しない（遊技の進行に影響する抽選を実行しない）入球口であり、遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓ（第２１実施形態においては、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓと右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓとの２つの一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓを有している）を備えている。なお、右一般入賞口Ｐ２０については、補助遊技始動口として機能させても良く、その場合は、ステップ２１００の補助遊技始動口入球検出処理を実行するように構成されている。

【１２２０】

まず、ステップ２４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２４０２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間（当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知すると一般入賞口に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２４０４でＹｅｓの場合、ステップ２４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ２４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタ値に１を加算（インクリメント）する。次に、ステップ２４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ２４２０に移行する。他方、ステップ２４０２でＮｏの場合、ステップ２４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間（当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知しなかった場合、遊技球が一般入賞口入球検出装置を通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２４１２でＹｅｓの場合、ステップ２４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２４２０に移行する。尚、ステップ２４０４、ステップ２４１２でＮｏの場合にも、ステップ２４２０に移行する。

【１２２１】

次に、ステップ２４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が不正検出時間｛当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知した場合、一般入賞口への不正な入球が検知されたとみなす時間｝以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２４２０でＹｅｓの場合、ステップ２４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ

は、一般入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。尚、ステップ２４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。

【１２２２】

次に、図２４０は、図２３５におけるステップ２５００のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、ステップ２５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサＣ９０ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、総排出確認センサＣ９０ｓが入力を検知すると総排出確認センサＣ９０ｓに入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２５０４でＹｅｓの場合、ステップ２５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ２５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認数カウンタに１を加算（インクリメント）し、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。

【１２２３】

他方、ステップ２５０２でＮｏの場合、ステップ２５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサＣ９０ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、総排出確認センサＣ９０ｓが入力を検知しなかった場合、遊技球が総排出確認センサＣ９０ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２５１０でＹｅｓの場合、ステップ２５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認長時間検出フラグをオフにし、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。尚、ステップ２５０４又はステップ２５１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。

【１２２４】

次に、ステップ２５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサＣ９０ｓからの入力が不正検出時間以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２５２０でＹｅｓの場合、ステップ２５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。他方、ステップ２５２０でＮｏの場合にも次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【１２２５】

次に、図２４１は、図２３５におけるステップ２６００のサブルーチンに係る、アウト口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、ステップ２６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入力を検知するとアウト口Ｃ８０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２６０４でＹｅｓの場合、ステップ２６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグをオンにし、ステップ２６２０の処理に移行する。

【１２２６】

他方、ステップ２６０２でＮｏの場合、ステップ２６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入力を検知していない場合、遊技球がアウト口入球検出装置Ｃ８０ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２６１０でＹｅｓの場合、ステップ２６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２６１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２６２０に移行する。他方、ステップ２６０４又はステップ２６１０でＮｏの場合にも、ステップ２６２０に移行する。

【１２２７】

次に、ステップ２６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８

０ｓからの入力が不正検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入力を検知している場合に、アウト口Ｃ８０への不正な入球が行われているとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２６２０でＹｅｓの場合、ステップ２６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。他方、ステップ２６２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。

【１２２８】

次に、図２４２は、図２３５におけるステップ２７００のサブルーチンに係る、賞球数決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７０２でＹｅｓの場合、ステップ２７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、第１主遊技始動口Ａ１０に係る賞球払出数（本例では、３）を加算する。次に、ステップ２７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７１２に移行する。他方、ステップ２７０２でＮｏの場合もステップ２７１２に移行する。

【１２２９】

次に、ステップ２７１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７１２でＹｅｓの場合、ステップ２７１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、第２主遊技始動口Ｂ１０に係る賞球払出数（本例では、３）を加算する。次に、ステップ２７１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７２２に移行する。他方、ステップ２７１２でＮｏの場合もステップ２７２２に移行する。

【１２３０】

次に、ステップ２７２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７２２でＹｅｓの場合、ステップ２７２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ２７２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）に係る賞球払出数（本例では、１３）を加算する。次に、ステップ２７２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７３２に移行する。他方、ステップ２７２２でＮｏの場合もステップ２７３２に移行する。

【１２３１】

次に、ステップ２７３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７３２でＹｅｓの場合、ステップ２７３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ２７３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、一般入賞口に係る賞球払出数（本例では、１０）を加算する。次に、ステップ２７３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。他方、ステップ２７３２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。

【１２３２】

なお、ステップ２７０８、ステップ２７１８、ステップ２７２８、及びステップ２７３８で一時記憶された未払出賞球情報は、主制御基板Ｍから枠制御基板Ｗに送信され、賞球数が持ち球数カウンタに加算されることとなる。

【１２３３】

次に、図２４３は、図２３３におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過

）したか否かを判定する。ステップ１１０２でＹｅｓの場合、ステップ１１０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口Ｈ１０に入球した旨に関するコマンドである補助遊技始動口入球コマンドを副制御基板Ｓへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によって副制御基板Ｓ側に送信される）し、ステップ１１１０の処理に移行する。他方、ステップ１１０２でＮｏの場合、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、右一般入賞口Ｐ２０に入球したか否かを判定する。ステップ１１０４でＹｅｓの場合、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、右一般入賞口Ｐ２０に入球した旨に関するコマンドである右一般入賞口入球コマンドを副制御基板Ｓへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によって副制御基板Ｓ側に送信される）し、ステップ１１１０の処理に移行する。尚、ステップ１１０６でＮｏの場合には、ステップ１１０３に移行してから、ステップ１１１０の処理に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、保留球が上限（例えば、４個）でないか否かを判定する。ステップ１１１０でＹｅｓの場合、ステップ１１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ１１１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、何個目の保留であるかという情報と共に、主制御基板ＭのＲＡＭ領域にセットする形で保留球を１加算し、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。尚、ステップ１１０４及びステップ１１１０でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。ここで、第２１実施形態においては、補助遊技始動口Ｈ１０又は右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合に補助遊技側の乱数を取得し得るよう構成されている。また、補助遊技始動口Ｈ１０はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口Ｈ１０に入球（補助遊技始動口Ｈ１０を通過）した遊技球は、遊技盤面を引き続き流下することとなり補助遊技始動口Ｈ１０よりも下流の入球口（右一般入賞口Ｐ２０等）に入球し得る一方、右一般入賞口Ｐ２０に入球した遊技球は、遊技盤面の奥に流下していき、以降他の入球口には入球しないよう構成されている。尚、詳細は後述することとなるが、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球（補助遊技始動口Ｈ１０を遊技球が通過）しても賞球の払出はないが、右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入球した場合には賞球の払出が発生するよう構成されている。

【１２３４】

次に、図２４４は、図２３３におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０２でＹｅｓの場合、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０４でＹｅｓの場合、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ１２０６でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ｈを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄当選乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板ＭのＣＰＵＭＣのＲＡＭ領域に一時記憶する。

【１２３５】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「Ｄ０、Ｄ１、Ｄ２」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「Ｄ１、Ｄ２」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→２．０秒間開放、閉鎖）である（最

長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４．０秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「Ｄ０」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「Ｄ１」となり易いよう構成されている。

【１２３６】

次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には１秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には１０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で主制御基板ＭのＣＰＵＭＣのＲＡＭ領域に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【１２３７】

次に、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２２４でＹｅｓの場合、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で確定表示する。そして、ステップ１２２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、Ｄ１・Ｄ２）であるか否かを判定する。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「Ｄ１」の場合には、１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「Ｄ２」の場合には、０．２秒間開放、０．８秒間閉鎖、５秒間開放となる開放態様、）を決定し、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し、ステップ１２４２に移行する。尚、ステップ１２０２でＮｏの場合にも、ステップ１２４２に移行する。尚、第２１実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（Ｄ２）である場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【１２３８】

次に、ステップ１２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２４２でＹｅｓの場合、ステップ１２４４及びステップ１２４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【１２３９】

尚、ステップ１２０４でＮｏの場合にはステップ１２２４に移行し、ステップ１２０６、ステップ１２２４、ステップ１２３０及びステップ１２４２でＮｏの場合には次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【１２４０】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ１２２６での停止図柄表示後、すぐに

次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、５００ｍｓ程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。また、補助遊技内容決定乱数は複数あってもよく、補助遊技の当否を決定するための補助遊技図柄当選乱数、補助遊技図柄の停止図柄を決定するための補助遊技図柄停止図柄乱数、補助遊技図柄の変動時間を決定するための補助遊技図柄変動態様乱数等を備えていてもよい。

【１２４１】

尚、不図示であるが、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの１回の開放動作（１回の補助遊技当り図柄の停止に基づく開放動作）において、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が所定数（例えば、１０球）入球した場合にも、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放動作を終了するよう構成されている、即ち、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）の場合に補助遊技停止図柄「Ｄ２」に基づく第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（最長開放）が実行された場合には、「０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４秒間開放→閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間中に前記所定数（例えば、１０球）の遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）の場合に補助遊技停止図柄「Ｄ２」に基づく第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（最長開放）が実行された場合には、「０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→２．０秒間開放→閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間中に前記所定数（例えば、１０球）の遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「Ｄ２」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は４．２秒であり、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「Ｄ２」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は２．２秒であり、いずれの遊技状態においても、一回の最大開放時間が通じて６秒を超えないよう構成されていると共に、作動中の最大入賞数が概ね１０個を超えないように遊技状態毎（時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるか）に予め定められている。

【１２４２】

また、本例では、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の作動契機となっている普通図柄（補助遊技図柄）が当り態様で確定表示されると、ただちに（例えば、遊技機における最短の図柄変動時間より短い５００ｍｓ以内）作動するように構成されており、普通電動役物がどの契機に基づいて作動しているのかが明確に対応づけられるようになっている。尚、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の閉鎖動作中（開放→閉鎖となる動作の途中）に多数の遊技球が入賞することを抑止するために、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が短時間で未作動中の状態に戻るように駆動源（ソレノイド）が選定されており、必要以上に遊技球が入賞してしまって出玉設計と大きく異なることがないようになっている。

【１２４３】

次に、図２４５は、図２３３におけるステップ１３００のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０の第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓから第１主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３０２でＹｅｓの場合、ステップ１３０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した旨に関するコマンドである第１主遊技始動口入球コマンドを副制御基板Ｓへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によって副制御基板Ｓ側に送信される）し、ステップ１３０４の処理に移行する。

次に、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技（特に第１主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）内であるか否かを判定する。ステップ１３０４でＹｅｓの場合、ステップ１３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第１主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、これら３つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ１３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数を主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、副制御基板Ｓへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によって副制御基板Ｓ側に送信される）する。

【１２４４】

尚、当否抽選乱数は、１つの乱数により構成されるものでもよいし、２つ以上の乱数により生成される乱数でもよい。２つ以上の乱数により生成される乱数として、ＣＰＵのクロックや外部クロックに基づいて更新されるＣＰＵ内蔵乱数とタイマ割り込み処理により更新される特別図柄（主遊技図柄）当りソフト乱数とを備え、双方を演算（例えば加算）した結果を用いる等していてもよい。

【１２４５】

次に、ステップ１３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０への入球を有効とする有効期間が設けられている場合は、この有効期間中に第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓから第２主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３１２でＹｅｓの場合、ステップ１３１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技（特に第２主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）内であるか否かを判定する。ステップ１３１４でＹｅｓの場合、ステップ１３１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技内容決定乱数を取得する。なお、第２１実施形態では、第２主遊技内容決定乱数として、第１主遊技側と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、第１主遊技側の各乱数の取得範囲と第２主遊技側の各乱数の取得範囲（例えば第１主遊技用の当否抽選乱数と第２主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ１３１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数をＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、副制御基板Ｓへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によって副制御基板Ｓ側に送信される）し、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１３０２及びステップ１３０４でＮｏの場合にはステップ１３１２に移行し、ステップ１３１２及びステップ１３１４でＮｏの場合には次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【１２４６】

次に、図２４６は、図２３３におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域を参照し、第２主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ１４０１でＹｅｓの場合、ステップ１４００（１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第１主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理｛ステップ１４００（１）、（２）の処理｝に移行する。他方、ステップ１４０１でＮｏの場合、ステップ１４００（２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第２主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理｛ステップ１４００（１）、（２）の処理｝に移行する。

【１２４７】

このように、第２１実施形態においては、第２主遊技図柄の保留球が存在する場合には

、第１主遊技図柄の保留球の存在に係らず（たとえ入賞順序が第１主遊技図柄の保留の方が先でも）、第２主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない（入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい）。

【１２４８】

次に、図２４７は、図２４６におけるステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄側とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ１４０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【１２４９】

ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、主制御基板ＭのＲＡＭ領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ１４１０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する主遊技テーブル１を参照し、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。なお、単にＲＡＭ領域と称する場合には、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るＲＡＭ領域（第１ＲＡＭ領域）を示している。

【１２５０】

ここで、図２４８（主遊技テーブル１）は、第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、第２１実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

【１２５１】

次に、ステップ１４１０－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄決定用抽選テーブル（第２主遊技図柄決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをＲＡＭ領域に一時記憶する。なお、主遊技図柄に関する停止図柄を決定する乱数としては、図柄抽選乱数が好ましい。

【１２５２】

ここで、図２４８（主遊技テーブル２）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブル（第２主遊技図柄決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、第２１実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「４Ａ・５Ａ・７Ａ」及び「４Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、４Ａ、４Ｂ、５Ａ、５Ｂが８Ｒ、７Ａ、７Ｂが１０Ｒとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない｛例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい｝。

【１２５３】

次に、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）を参照し

、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。

【１２５４】

ここで、図２４８に示す主遊技テーブル３は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本図に示されるように、第２１実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態である場合）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第１主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい｛第２主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第１主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第２主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第１主遊技側の始動口と第２主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する｝。

【１２５５】

次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、副制御基板Ｓ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によって副制御基板Ｓ側に送信される）する。次に、ステップ１４１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃにセットする。次に、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上で、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１４１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２０に移行する。

【１２５６】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４１９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１９でＹｅｓの場合にはステップ１４２０に移行し、ステップ１４１９でＮｏの場合には次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。

【１２５７】

次に、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、副制御基板Ｓ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によって副制御基板Ｓ側に送信される）する。次に、ステップ１４２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグをオフにする。

【１２５８】

次に、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域

を参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ１５００に移行する。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１５００に移行する。

【１２５９】

次に、ステップ１５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。尚、ステップ１４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。

【１２６０】

次に、図２４９は、図２４７におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグがオフであるか判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１５１０でＹｅｓの場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５１４でＹｅｓの場合、ステップ１５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。尚、ステップ１５０６、ステップ１５１０又はステップ１５１４でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。このように、本例においては、残り時短回数（特別遊技終了後からの図柄変動終了回数によって時間短縮遊技状態が終了することとなる残りの図柄変動回数）を副制御基板Ｓに送信するよう構成されている。

【１２６１】

次に、図２５０は、図２３３におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ１６０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、１）をセットする。次に、ステップ１６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、副制御基板Ｓ側に送信される）し、ステップ１６１２に移行する。

【１２６２】

他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１６１２に移行する。尚、ステップ１６１０でＮｏの場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。

【１２６３】

次に、ステップ１６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１６１４で、セットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開放と閉鎖を複数回行うパターン）をセットする。次に、ステップ１６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ１６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ１

６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）を駆動して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を開放し、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば３０秒）をセットしてスタートし、ステップ１６２２に移行する。他方、ステップ１６１２でＮｏの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ１６１４～１６２０の処理を行うことなく、ステップ１６２２に移行する。

【１２６４】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、副制御基板Ｓ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、副制御基板Ｓ側に送信される）する。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に所定個数（例えば、１０球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ１６２４でＹｅｓの場合には、ステップ１６２８に移行する。他方、ステップ１６２４でＮｏの場合、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口の開放に係る所定時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１６２６でＹｅｓの場合にも、ステップ１６２８に移行する。尚、ステップ１６２６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。

【１２６５】

次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口Ｃ２０の第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）の駆動を停止して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を閉鎖する。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ１６３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に１を加算する。次に、ステップ１６３４で、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、副制御基板Ｓ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、副制御基板Ｓ側に送信される）する。そして、ステップ１６５０で、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ１６３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【１２６６】

尚、本例では、１の単位遊技（１回のラウンドの実行）においてプログラム上として設定された遊技球の最大入賞数は、１０個として設定されており、当該最大入賞数に達した場合には、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を直ちに閉鎖するように制御し、最大入賞数を超える遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ（大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する）等の不測の事態によって最大入賞数を超えた場合でも、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該最大入賞数を超えた入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

【１２６７】

より具体的には、大当りにおける第１ラウンドで第１大入賞口Ｃ１０が開放する場合、第１ラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０に所定個数（例えば、１０球）の入賞があった場合に第１ラウンドが終了することとなるが、第１ラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０に９球の遊技球が入球した状況にて、第１大入賞口Ｃ１０への１０球目の入球と１１球目の入球とが略同時に発生することによって、第１ラウンドが終了することとなる所定個数

（例えば、１０球）を超過した遊技球が第１大入賞口Ｃ１０に入球した場合でも、入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構（ソレノイドや駆動伝達機構）や開閉部（扉等）は、過剰入賞（最大入賞数を超える入賞）を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【１２６８】

また、１の単位遊技（１回のラウンドの実行）においてプログラム上として設定された最大開放時間は、１の単位遊技を通じて３０秒以下となるように設定されており、最大開放時間経過前に大入賞口への遊技球の入賞数が最大入賞数に達した場合には、大入賞口を直ちに閉鎖するように制御し、最大開放時間経過後には、遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ（大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する）等の不測の事態によって最大開放時間経過後に入賞した場合でも、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

【１２６９】

より具体的には、大当りにおける１回のラウンドを実行する際の大入賞口の開放態様として、大当りの種類や単位遊技の回数（実行ラウンド数）に応じて「１５秒開放→２秒閉鎖→１４．５秒開放→閉鎖」、「２９．５秒開放→閉鎖」等、複数の作動パターンのいずれかが設定されるようになっているが、いずれの作動パターンであっても大入賞口が開放している時間の合計が３０秒以下となるよう構成され、１回のラウンドにおいて大入賞口の最大開放時間（２９．５秒）が経過して、大入賞口の閉鎖処理中に遊技球が入球した場合であっても、有効期間（大入賞口の閉鎖処理終了後から１０００ｍｓ程度）内であれば入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構（ソレノイドや駆動伝達機構）や開閉部（扉等）は、最大開放時間の経過後の入賞を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【１２７０】

次に、図２５１は、図２５０におけるステップ１６５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当り図柄（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、「５Ａ・７Ａ・５Ｂ・７Ｂ」）であるか否かを判定する。ステップ１６５２でＹｅｓの場合、ステップ１６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ１６５６に移行する。他方、ステップ１６５２でＮｏの場合（本例では、特別遊技終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄である非確変大当り図柄が停止図柄の場合であり、本例では、「４Ａ・４Ｂ」の場合）にも、ステップ１６５６に移行する。次に、ステップ１６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（本例では、１００）をセットする。次に、ステップ１６５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。

【１２７１】

また、本例においては、大当りの終了に基づいて電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態であり、時間短縮遊技状態、補助遊技時間短縮遊技状態とも称することがある）に新たに移行し、当該状態は、特別図柄の確率変動中（確率変動遊技状態である場合）を除き、予め定め

られた所定回（例えば、１００回）の主遊技図柄の変動が行われるまで（所定回目の主遊技図柄の変動が終了するまで）の間に限られている。更に、他の入賞口への入賞と合わせて獲得される遊技球数が、発射された遊技球数と略同じ（出玉率が１を超えない）か、それ以下となるように電サポ遊技状態中の出玉設計（各入賞口の配置や普通電動役物の作動内容、補助遊技図柄の当り確率等が設計）されており、電サポ遊技状態の出玉性能が、大当り遊技の出玉性能よりも高くならないようになっている。このように構成することで、主遊技図柄に関する遊技と補助遊技図柄に関する遊技とが遊技上の主従関係となり、遊技が必要以上に複雑化しない。

【１２７２】

次に、図２５２は、図２３３におけるステップ１５５０のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。なお、ステップ１５５４では、時短Ａ～Ｃの作動に応じてオンになっている補助遊技時短Ａフラグ、補助遊技時短Ｂフラグ、補助遊技時短Ｃフラグをオフにするように構成されている。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５５０－１の処理）に移行する。尚、ステップ１５５２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１５５０－１の処理）に移行する。

【１２７３】

次に、図２５３は、図２３３におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、不正検知情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する（例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続でＯＮとなっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である、尚、以下、同図における処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である）。ステップ１９０２でＹｅｓの場合、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波が検出されたと判定し、不正電波検出フラグをオンにし、ステップ１９１２に移行する。他方、ステップ１９０２でＮｏの場合、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９０６でＹｅｓの場合、ステップ１９０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波の検出が終了したと判定し、不正電波検出フラグをオフにし、ステップ１９１２に移行する。尚、ステップ１９０６でＮｏの場合にも、ステップ１９１２に移行する。

【１２７４】

次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９１２でＹｅｓの場合、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気が検出されたと判定し、不正磁気検出フラグをオンにし、ステップ１９２２に移行する。他方、ステップ１９１２でＮｏの場合、ステップ１９１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９１６でＹｅｓの場合、ステップ１９１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気の検出が終了したと判定し、不正磁気検出フラグをオフにし、ステップ１９２２に移行する。尚、ステップ１９１６でＮｏの場合にも、ステップ１９２２に移行する。

【１２７５】

次に、ステップ１９２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉開放センサを参照し、扉

開放センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９２２でＹｅｓの場合、ステップ１９２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉ユニットＤ１８が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオンにし、ステップ１９３２に移行する。他方、ステップ１９２２でＮｏの場合、ステップ１９２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９２６でＹｅｓの場合、ステップ１９２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉ユニットＤ１８が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオフにし、ステップ１９３２に移行する。尚、ステップ１９２６でＮｏの場合にも、ステップ１９３２に移行する。

【１２７６】

次に、ステップ１９３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９３２でＹｅｓの場合、ステップ１９３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技機枠Ｄが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオンにし、ステップ１９３４に移行する。他方、ステップ１９３２でＮｏの場合、ステップ１９３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９３６でＹｅｓの場合、ステップ１９３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技機枠Ｄが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１９５０の処理）に移行する。尚、ステップ１９３６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９５０の処理）に移行する。

【１２７７】

次に、図２５４は、図２３３におけるステップ１９５０のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１９５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する。ステップ１９５２でＹｅｓの場合、ステップ１９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）を送信する（ステップ１９９０の制御コマンド送信処理によって副制御基板Ｓ側に送信される）。次に、ステップ１９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する。ステップ１９５６でＹｅｓの場合、ステップ１９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）を送信（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によって副制御基板Ｓ側に送信される）し、次の処理（ステップ１５５０－７の処理）に移行する。尚、ステップ１９５２又はステップ１９５６でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１５５０－７の処理）に移行する。

【１２７８】

＜＜枠制御基板Ｗに関する処理＞＞

次に、図２５５は、枠制御基板Ｗが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、ステップ５１００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、後述する電断復帰時初期処理を実行する。次に、ステップ３０９９－１で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、割り込みを禁止にする。次に、ステップ３１００－１で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ウォッチドッグタイマのクリアワード１をセットする。次に、ステップ３１００－２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、電源断信号の入力ポートの値をロードする。次に、ステップ３１００‐３で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、入力ポートの値が電源断発生を示す値ではないか否かを判定する。ステップ３１００‐３でＹｅｓの場合、即ち電源断が発生していない場合、ステップ３１００－４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、割り込みを許可し、ステップ３０９９‐１に戻ることにより、ステップ３０９９－１～ステップ３１００－４のループ処理が構成され、後述するタイマ割り込み処理（枠制御基板側割り込み処理）を待つこととなる。

【１２７９】

他方、ステップ３１００‐３でＮｏの場合、即ち電源断が発生した場合、ステップ３６

００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、電断時処理を実行する。尚、電源断が発生したか否かの判定処理をメインルーチンで行わなくてもよい。例えば、第５実施形態（図１１８）のように、枠制御基板ＷのＮＭＩ割り込み処理によって電断時処理を実行するよう構成することも可能である。

【１２８０】

次に、図２５６は、図２５５のステップ５１００のサブルーチンに係る電断復帰時初期処理のフローチャートである。まず、ステップ５１０２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、入力ポートの状態を確認して電源投入されたか否かを判定する。ステップ５１０２でＮｏの場合には、ステップ５１０２でＹｅｓと判定されるまでステップ５１０２の処理を繰り返す。

【１２８１】

次に、ステップ５１０６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＣＰＵの初期設定を実行する。なお、ステップ５１０６の処理には、スタックポインタの初期値をセットする処理も含まれている。次に、ステップ５１０８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと遊技球数クリアボタンＷ６０と球抜きボタンＷ７０とのスイッチ状態を確認する。次に、ステップ５１１０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、チェックサムを算出し、電断復帰データを生成する。次に、ステップ５１１２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、電源断情報フラグ（前回の電源断が正常に実行されたか否かを確認するためのフラグ）の値に基づき、電源断が正常に行われたか否かを判定する。

【１２８２】

ステップ５１１２でＹｅｓの場合、ステップ５１１４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ステップ５１１０で生成した電源復帰データは正常であるか否かを判定する。ステップ５１１４でＹｅｓの場合、ステップ５１１６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、遊技球数クリアボタンＷ６０の操作がないか否か（オフであるか否か）を判定する。ステップ５１１６でＹｅｓの場合、ステップ５１１８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、持ち球数カウンタのカウンタ値を復元し、ステップ５１２１に移行する。

【１２８３】

他方、ステップ５１１６でＮｏの場合、換言すると、遊技球数クリアボタンがオンである場合、ステップ５１１９で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、持ち球数カウンタのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ５１２０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、主制御基板Ｍ側への持ち球数クリアコマンド（持ち球数カウンタのカウンタ値をクリアした旨のコマンド）をセットし、ステップ５１２１に移行する。なお、持ち球数カウンタのカウンタ値をクリアすることを、遊技球数をクリア、遊技球数クリア処理を実行等と称することがある。

【１２８４】

なお、本例においては、遊技球数表示器Ｗ１０及び枠制御表示器Ｗ２０にて、持ち球数カウンタのカウンタ値を遊技者の持ち球数として表示し得るよう構成されている。なお、持ち球数カウンタのカウンタ値を持ち球数データと称することがあり、この場合にも持ち球数データは数値データであることを補足しておく。また、持ち球数カウンタのカウンタ値を持ち球数と称することがある。また、遊技球数表示器Ｗ１０を第１表示部と称することがあり、枠制御表示器Ｗ２０を第２表示部と称することがある。

【１２８５】

このように、第２１実施形態においては、遊技球数クリアボタンＷ６０をオンにした状態（操作した状態）で遊技機の電源を投入すると、遊技球数クリア処理が実行されるよう構成されている。なお、前述したように、遊技球数クリアボタンＷ６０は、遊技機背面側に設けられているため、遊技者からは操作できないよう構成されている。遊技球数クリアボタンＷ６０を有し、遊技球数クリア処理を実行可能に構成することで、例えば、持ち球数が０でない状態で遊技場の営業が終了した場合（遊技者が１球分のみ残していった場合等）においても、翌日の営業開始前に遊技球数クリア処理を実行することにより、持ち球数が残ったまま営業が開始してしまう事態を防止することができる。

【１２８６】
　次に、ステップ５１２１で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢの操作がないか否か（オフであるか否か）を判定する。ステップ５１２１でＹｅｓの場合、ステップ５１２２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、電源復帰時の初期処理（不要なデータをクリアする処理等）を実行し、ステップ５１５２に移行する。他方、ステップ５１２１でＮｏの場合には、ステップ５１２６に移行する。
【１２８７】
　また、ステップ５１１２、またはステップ５１１４でＮｏの場合（電断が正常に行われなかった場合、または電断復帰データが異常であった場合）には、ステップ５１２３に移行する。次に、ステップ５１２３で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、持ち球数カウンタのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ５１２４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、前述のステップ５１２０と同様に、主制御基板Ｍ側への持ち球数クリアコマンド（持ち球数カウンタのカウンタ値をクリアした旨のコマンド）をセットし、ステップ５１２６に移行する。
【１２８８】
　次に、ステップ５１２６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ５１２８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の第２ＲＡＭクリア処理を呼び出し、ステップ５１３０に移行する。
【１２８９】
　ここで、枠制御基板Ｗは、前述した主制御基板Ｍと同様に、遊技進行に関する処理にて使用される第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域と遊技進行に関する処理にて使用されない第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域とを有している。なお、第２１実施形態においては、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づくことを言及していない場合（図中の点線で囲まれている処理以外である場合）には、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づいて実行する処理であることを補足しておく。
【１２９０】
　なお、第１ＲＡＭ領域を第１記憶領域と称することがあり、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を第１記憶領域と称することがある。また、第２ＲＡＭ領域を第２記憶領域と称することがあり、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を第２記憶領域と称することがある。
【１２９１】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　次に、ステップ５１３０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ５１３２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにスタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ５１３４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第２スタックエリアに退避する。次に、ステップ５１３６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭクリア処理を実行する。第２ＲＡＭクリア処理とは、第２ＲＡＭ領域に係るＲＡＭクリア処理である。次に、ステップ５１３８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアに退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５１４０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域から復帰する。次に、ステップ５１４２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ５１４４に移行する。
【１２９２】
　次に、ステップ５１４４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、退避したＡＦレジスタを復帰する。次に、ステップ５１４６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第１ＲＡＭクリア処理を実行する。第１ＲＡＭクリア処理とは、第１ＲＡＭ領域に係るＲＡＭクリア処理である。詳細は後述することとなるが、第１ＲＡＭクリア処理では、持ち球数カウンタのカウ

ンタ値はクリアされないよう構成されている。また、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢが操作された状態で電源投入されると、主制御基板Ｍ側においても主制御基板ＭのＲＡＭをクリアするＲＡＭクリア処理が実行される（主制御基板Ｍ側の第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域との所定範囲がクリアされる）よう構成されている。なお、主制御基板Ｍと枠制御基板ＷとのＲＡＭクリア処理を総称して、ＲＡＭクリア処理、第１クリア処理と称してもよいし、主制御基板ＭのＲＡＭクリア処理のみを、ＲＡＭクリア処理、第１クリア処理と称してもよいし、枠制御基板ＷのＲＡＭクリア処理のみを、ＲＡＭクリア処理、第１クリア処理と称してもよい。

【１２９３】

なお、第２１実施形態においては、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢを枠制御基板Ｗに実装したが、これには限定されず、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢを主制御基板Ｍの背面側に実装するよう構成してもよい。このように構成した場合にも、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢを操作した状態で遊技機の電源を投入すると、主制御基板Ｍ側において、主制御基板ＭのＲＡＭをクリアするＲＡＭクリア処理が実行され（主制御基板Ｍ側の第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域との所定範囲がクリアされ）、枠制御基板Ｗ側においても、枠制御基板ＭのＲＡＭをクリアするＲＡＭクリア処理が実行される（枠制御基板Ｍ側の第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域との特定範囲がクリアされる）よう構成することが好適である。

【１２９４】

次に、ステップ５１４８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、主制御基板Ｍ側へのＲＡＭクリアコマンド（枠制御基板Ｗ側でＲＡＭクリア処理を実行した旨のコマンド）をセットし、ステップ５１５２に移行する。このように、第２１実施形態においては、枠制御基板Ｗ側でＲＡＭクリア処理（第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理）を実行した場合には、ＲＡＭクリア処理を実行した旨のコマンドであるＲＡＭクリアコマンドを送信するよう構成されている。なお、不図示であるが、主制御基板Ｍは、枠制御基板Ｗ側からのＲＡＭクリアコマンドを受信した場合、副制御基板Ｓ側にＲＡＭクリアが実行されたことに関するコマンドを送信することとなる。また、副制御基板Ｓは、主制御基板Ｍ側からのＲＡＭクリアが実行されたことに関するコマンドを受信した場合には、ＲＡＭクリアに関する所定の報知（例えば、演出表示装置ＳＧにて報知）を実行するよう構成されている。このように構成することで、ＲＡＭクリアが実行されたことを、適切に報知することができる。

【１２９５】

次に、ステップ５１５２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、電源投入時のＲＡＭ初期値を設定する。次に、ステップ５１５４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、球抜きボタンＷ７０の操作があるか否か（オンであるか否か）を判定する。ステップ５１５４でＹｅｓの場合、ステップ５１５６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、球抜き状態フラグをオンにする。当該球抜き状態フラグがオンとなることで、後述する球抜き状態に移行することとなる。なお、電源オフ→オンとなることにより、球抜き状態フラグはオフとなる。換言すると、球抜き状態は電源をオフにしないと終了しないよう構成されている。次に、ステップ５１５８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、主制御基板Ｍ側への球抜き状態コマンド（球抜き状態に移行した旨のコマンド）をセットし、ステップ５１６０に移行する。他方、ステップ５１５４でＮｏの場合には、ステップ５１６０に移行する。次に、ステップ５１６０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、タイマ割り込みを開始し、次の処理（ステップ３０９９－１の処理）に移行する。なお、球抜き状態を所定の状態と称することがある。

【１２９６】

このように、第２１実施形態においては、球抜きボタンＷ７０をオンにした状態（操作した状態）で遊技機の電源を投入すると、球抜き状態に移行するよう構成されている。球抜き状態に移行すると、ぱちんこ遊技機内の遊技球を遊技機外に取り出すことができる（例えば、入球口に入球した後に通過する流路の一部が開放される）ように構成されており、球抜き状態では、遊技球の発射は可能であるが、遊技の進行は停止する（入賞口への入賞が無効となる、図柄変動が実行されない、大当りが実行されない、等）よう構成されて

いる。なお、入賞口への入賞が無効とは、入賞口に遊技球が入球した場合に、当該遊技球の入球を検知しないことであってもよいし、当該遊技球の入球は検知するが入賞に基づく賞球が発生しないことであってもよい。

【１２９７】

また、第２１実施形態における、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと遊技球数クリアボタンＷ６０と球抜きボタンＷ７０とに関する構成として、以下の構成を有するようにしてもよい。なお、以下の構成の１または複数を組み合わせて有するよう構成してもよい。

【１２９８】

＜構成１＞

ＲＡＭクリアボタンＲＣＢを操作したまま電源投入すると（遊技機に電源が供給されると）、枠制御基板Ｗ側にてＲＡＭクリア処理（第１クリア処理と称することがある）が実行される。

【１２９９】

＜構成２＞

遊技球数クリアボタンＷ６０を操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にて遊技球数クリア処理（第２クリア処理と称することがある）が実行される。

【１３００】

＜構成３＞

球抜きボタンＷ７０を操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にて球抜き状態に移行する。

【１３０１】

＜構成４＞

枠制御基板Ｗ側のＲＡＭクリア処理では、遊技球数（持ち球数カウンタのカウンタ値）はクリアされない。

【１３０２】

＜構成５＞

新たに電源が投入されると、遊技球数クリアボタンＷ６０が操作されているか否かを検出した後に、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢが操作されているか否かを検出し、その後、球抜きボタンＷ７０が操作されているか否かを検出する。このように構成することで、相対的に重要である上位アドレスに記憶されている持ち球数に関するデータをクリアするか否かを先に決定することができ、重要度の高い処理から実行することで、重大な問題が発生し難いよう構成することができる。

【１３０３】

＜構成６＞

ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと遊技球数クリアボタンＷ６０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にて遊技球数クリア処理が実行され、その後、ＲＡＭクリア処理が実行される。このように構成することで、１回の電源投入によって、遊技球数クリア処理とＲＡＭクリア処理とを実行することができるとともに、重要度の高い処理から実行することで、重大な問題の発生を防止することができる。

【１３０４】

＜構成７＞

ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと球抜きボタンＷ７０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にてＲＡＭクリア処理が実行され、その後、球抜き状態に移行する。このように構成することで、１回の電源投入によって、ＲＡＭクリア処理と球抜き処理とを実行することができるとともに、重要度の高い処理から実行することで、重大な問題の発生を防止することができる。

【１３０５】

＜構成８＞

遊技球数クリアボタンＷ６０と球抜きボタンＷ７０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にて遊技球数クリア処理が実行され、その後、球抜き状態に移行する。こ

のように構成することで、１回の電源投入によって、遊技球数クリア処理と球抜き処理とを実行することができるとともに、重要度の高い処理から実行することで、重大な問題の発生を防止することができる。

【１３０６】

＜構成９＞

ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと遊技球数クリアボタンＷ６０と球抜きボタンＷ７０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にて遊技球数クリア処理が実行され、その後、ＲＡＭクリア処理が実行され、その後、球抜き状態に移行する。このように構成することで、１回の電源投入によって、遊技球数クリア処理とＲＡＭクリア処理と球抜き処理とを実行することができる。

【１３０７】

＜構成１０＞

枠制御基板Ｗ側における、遊技球数クリア処理よりもＲＡＭクリア処理の方が、クリアする領域が大きい。

【１３０８】

＜構成１１＞

枠制御基板ＷにおけるＲＡＭクリア処理と遊技球数クリア処理とは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭクリア処理よりも先に実行される。

【１３０９】

また、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと遊技球数クリアボタンＷ６０と球抜きボタンＷ７０とに関する本明細書に適用可能な変更例として、以下の構成を有するよう構成してもよい。なお、以下の構成の１または複数を本明細書のいずれの構成に適用してもよい。

【１３１０】

＜構成１２＞

ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと遊技球数クリアボタンＷ６０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にて遊技球数クリア処理が実行されるが、ＲＡＭクリア処理が実行されない。

【１３１１】

＜構成１３＞

ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと遊技球数クリアボタンＷ６０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にてＲＡＭクリア処理が実行されるが、遊技球数クリア処理が実行されない。

【１３１２】

＜構成１４＞

ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと球抜きボタンＷ７０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にて球抜き状態に移行するが、ＲＡＭクリア処理が実行されない。

【１３１３】

＜構成１５＞

ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと球抜きボタンＷ７０とを操作したまま電源投入すると、ＲＡＭクリア処理が実行されるが、球抜き状態に移行しない。

【１３１４】

＜構成１６＞

遊技球数クリアボタンＷ６０と球抜きボタンＷ７０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にて球抜き状態に移行するが、遊技球数クリア処理が実行されない。

【１３１５】

＜構成１７＞

遊技球数クリアボタンＷ６０と球抜きボタンＷ７０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にて遊技球数クリア処理が実行されるが、球抜き状態に移行しない。

【１３１６】

＜構成１８＞

ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと遊技球数クリアボタンＷ６０と球抜きボタンＷ７０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にてＲＡＭクリア処理が実行されるが、遊技球数クリア処理が実行されず、球抜き状態に移行しない。

【１３１７】

＜構成１９＞

ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと遊技球数クリアボタンＷ６０と球抜きボタンＷ７０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にて遊技球数クリア処理が実行されるが、ＲＡＭクリア処理が実行されず、球抜き状態に移行しない。

【１３１８】

＜構成２０＞

ＲＡＭクリアボタンＲＣＢと遊技球数クリアボタンＷ６０と球抜きボタンＷ７０とを操作したまま電源投入すると、枠制御基板Ｗ側にて球抜き状態に移行するが、ＲＡＭクリア処理が実行されず、遊技球数クリア処理が実行されない。

【１３１９】

なお、遊技球数クリアボタンＷ６０を第２の操作手段と称してもよい。

【１３２０】

次に、図２５７は、枠制御基板Ｗ側の枠制御基板側割り込み処理である。まず、ステップ５００２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ウォッチドッグタイマのクリアワード２をセットする。次に、ステップ５００４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、センサ等の入力装置から枠制御基板Ｗに入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理である入力処理を実行する。次に、ステップ５００８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ５０１０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の第２タイマ更新処理を呼び出し、ステップ５０１２に移行する。

【１３２１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５０１２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ５０１４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにスタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ５０１６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第２スタックエリアに退避する。次に、ステップ５０１８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２タイマ更新処理を実行する。第２タイマ更新処理とは、１分間で獲得した遊技球数を導出するためのタイマ更新処理である。次に、ステップ５０２０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアに退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５０２２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域から復帰する。次に、ステップ５０２４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ５０２５に移行する。

【１３２２】

次に、ステップ５０２５で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、退避したＡＦレジスタを復帰する。次に、ステップ５０２６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、主制御基板Ｍ側からのコマンド受信処理を実行する。次に、ステップ５０２７で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、主制御基板Ｍ側からのコマンドは正常に受信できたか否かを判定する。ステップ５０２７でＹｅｓの場合、ステップ５０２８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、主制御基板Ｍ側への応答コマンドの送信処理を実行し、ステップ５０３４に移行する。

【１３２３】

他方、ステップ５０２７でＮｏの場合、ステップ５０３０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、主制御基板Ｍ側からのコマンド受信に関する時間監視を実行し、ステップ５０３４

に移行する。

【１３２４】

次に、ステップ５０３４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、貸出ユニットＫＵとの通信異常を監視する処理を実行する。次に、ステップ５２００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、貸出制御処理を実行する。貸出制御処理においては、貸出ユニットから受信した貸出通知に対する応答に関する処理等、遊技球の貸出に関する処理が実行される。なお、球抜きフラグがオンである、換言すると、球抜き状態である場合には、ステップ５２００の処理は実行するが、貸出ユニットＫＵが有する貸出ボタンを操作しても遊技球の貸出は実行されないよう構成されている。

【１３２５】

次に、ステップ５３００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、遊技機情報通知制御処理を実行する。遊技機情報通知とは、遊技状態や遊技結果などの遊技に関する情報や、エラーに関する情報を含む情報であり、貸出ユニットＫＵに送信される。

【１３２６】

次に、ステップ５４００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、後述する計数通知制御処理を実行する。なお、詳細は後述するが、球抜きフラグがオンである、換言すると、球抜き状態である場合には、ステップ５４００の処理は実行するが、計数ボタンＷ４０を操作しても遊技球の計数は実行されないよう構成されている。

【１３２７】

なお、球数フラグがオンであり球抜き状態である場合においては、ステップ５４００の計数通知制御処理を実行しないよう構成してもよいし、ステップ５２００の貸出制御処理を実行しないよう構成してもよい。

【１３２８】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ５０３８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、球抜き状態フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ５０３８でＹｅｓの場合、ステップ３２００で封入遊技球数管理処理を実行し、ステップ３４００で遊技球発射管理処理を実行し、ステップ５０３９に移行する。他方、ステップ５０３８でＮｏの場合、換言すると、球抜きフラグがオンの場合、ステップ３２００及びステップ３４００の処理を実行せずにステップ５０３９に移行する。

【１３２９】

次に、ステップ５０３９で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、揚上・研磨装置Ｗ３０の駆動等を実行するためのモータ制御処理を実行する。次に、ステップ５０４０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ５０４２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の第２エラー監視処理を呼び出し、ステップ５０４４に移行する。

【１３３０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５０４４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ５０４６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにスタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ５０４８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第２スタックエリアに退避する。次に、ステップ５０５２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２エラー監視処理を実行する。第２エラー監視処理とは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域に係るエラー検知とエラーコードのセットをする処理である。次に、ステップ５０５４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアに退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５０５６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域から復帰する。次に、ステップ５０５８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基

づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ５０６０に移行する。

【１３３１】

次に、ステップ５０６０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、退避したＡＦレジスタを復帰する。次に、ステップ５５００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、後述する出力処理を実行する。次に、ステップ５０６６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ５０６８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の第２制御処理を呼び出し、ステップ５０７０に移行する。

【１３３２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５０７０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ５０７２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにスタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ５０７４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第２スタックエリアに退避する。次に、ステップ５０７６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２制御処理を実行する。次に、ステップ５０７８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアに退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５０８０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域から復帰する。次に、ステップ５０８２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ５０８４に移行する。

【１３３３】

なお、第２１実施形態においては、試験信号の出力処理を図２３３のステップ１５５０－８で主制御基板Ｍ側の処理として実行し、入球状態情報に関する処理を図２３３のステップ１５５０－１０で主制御基板Ｍ側の処理として実行するよう構成したが、これには限定されず、試験信号の出力処理を図２５７の第２制御処理で枠制御基板Ｗ側の処理として実行するよう構成してもよいし、入球状態情報に関する処理を図２５７の第２制御処理で実行するよう構成してもよい。換言すると、試験信号を出力する処理は、主制御基板Ｍ側の割り込み処理にて実行してもよいし、枠制御基板Ｗ側の割り込み処理にて実行してもよいし、入球状態情報に関する処理は、主制御基板Ｍ側の割り込み処理にて実行してもよいし、枠制御基板Ｗ側の割り込み処理にて実行してもよい。

【１３３４】

なお、前述した入球状態情報に関する処理（入球状態情報に係る演算及び表示制御処理）として、以下の処理を記載しているが、それぞれの処理を同一の処理として置き換えても（同一の名称として扱っても）問題ない。一例としては、図１２６におけるステップ１５５０－１０の主制御基板Ｍ側の入球状態制御処理を、主制御基板Ｍ側の第２制御処理（図２５７のステップ５０７６であり、同図においては枠制御基板Ｗ側の処理となっている）と置き換えてもよい。

（１）図７におけるステップ１５５０－１０の入球状態制御処理

（２）図１０１におけるステップ１５５０－１０の入球状態制御処理

（３）図１２６におけるステップ１５５０－１０の入球状態制御処理

（４）図１２７におけるステップ７０００の入球状態表示装置表示制御処理及びステップ１０１９の入球状態表示装置演算処理

（５）図１６５におけるステップ１５５０－１０の入球状態制御処理

（６）図１９５におけるステップ７０００の入球状態表示装置表示制御処理及びステップ８０００の入球状態表示装置演算処理

（７）図２３３におけるステップ１５５０－１０の入球状態制御処理

（８）図２５７におけるステップ５０７６の第２制御処理

【１３３５】

また、前述した試験信号の出力に関する処理として、以下の処理を記載しているが、それぞれの処理を同一の処理として置き換えても（同一の名称として扱っても）問題ない。一例としては、図１０１におけるステップ１５５０－８の主制御基板Ｍ側の試験信号出力処理を、主制御基板Ｍ側の第２制御処理（図２５７のステップ５０７６であり、同図においては枠制御基板Ｗ側の処理となっている）と置き換えてもよい。
（１）図７におけるステップ１５５０－８の試験信号出力処理
（２）図８６におけるステップ１５５０－８の試験信号出力処理
（３）図１０１におけるステップ１５５０－８の試験信号出力処理
（４）図１６５におけるステップ１５５０－８の試験信号出力処理
（５）図１９５におけるステップ１９９２－３の試験信号出力処理
（６）図２３３におけるステップ１５５０－８の試験信号出力処理
（７）図２５７におけるステップ５０７６の第２制御処理
【１３３６】
また、入球状態情報に関する一部の処理を主制御基板Ｍ側で実行し、入球状態情報に関する一部の処理を枠制御基板Ｗ側で実行するよう構成してもよく、例えば、入球状態情報に関する一部の処理を主制御基板Ｍ側の処理として図２３３におけるステップ１５５０－１０の入球状態制御処理にて実行し、入球状態情報に関する一部の処理を枠制御基板Ｗ側の処理として図２５７におけるステップ５０７６の第２制御処理にて実行するよう構成してもよい。
【１３３７】
また、試験信号の出力に関する一部の処理を主制御基板Ｍ側で実行し、試験信号の出力に関する一部の処理を枠制御基板Ｗ側で実行するよう構成してもよく、例えば、試験信号の出力に関する一部の処理を主制御基板Ｍ側の処理として図２３３におけるステップ１５５０－８の試験信号出力処理にて実行し、試験信号の出力に関する一部の処理を枠制御基板Ｗ側の処理として図２５７におけるステップ５０７６の第２制御処理にて実行するよう構成してもよい。
【１３３８】
次に、ステップ５０８４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、退避したＡＦレジスタを復帰し、割り込み処理を終了する。
【１３３９】
次に、図２５８は、図２５７のステップ５４００のサブルーチンに係る計数通知制御処理のフローチャートである。まず、ステップ５４０１で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、球抜き状態フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ５４０１でＮｏの場合、換言すると、球抜き状態である場合には、ステップ５４０１～５４３８の処理を実行せずに、次の処理（ステップ５０３８の処理）に移行する。
【１３４０】
ステップ５４０１でＹｅｓの場合、ステップ５４０２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数ボタン操作フラグ（計数ボタンＷ４０がオンとなっているときにオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ５４０２でＹｅｓの場合、ステップ５４０４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数ボタンＷ４０がオフ→オンとなったか否か、換言すると、新たに操作されたか否かを判定する。ステップ５４０４でＹｅｓの場合、ステップ５４０６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数ボタン操作タイマ（計数ボタンＷ４０がオンになっている時間を計測するタイマであり、インクリメントタイマ）をスタートする。次に、ステップ５４０８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数ボタン操作フラグをオンにし、ステップ５４１０に移行する。なお、ステップ５４０２でＮｏの場合には、ステップ５４１０に移行し、ステップ５４０４でＮｏの場合には、ステップ５４３２に移行する。
【１３４１】
次に、ステップ５４１０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数ボタン操作タイマのタイマ値が所定値（本例では、５００ｍｓ）未満であるか否かを判定する。ステップ５４１

０でＹｅｓの場合、ステップ５４１２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数ボタンＷ４０がオン→オフになったか否か、換言すると、計数ボタンＷ４０の操作が終了したか否かを判定する。ステップ５４１２でＹｅｓの場合、ステップ５４１４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数カウンタ（所定時間内において計数される遊技球数の累積値を計測するためのカウンタ）のカウンタ値に短押し値（相対的に短い時間計数ボタンＷ４０が操作された場合に対応する値であり、本例では、１）を加算し、ステップ５４２８に移行する。なお、不図示であるが、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である場合、または、計数可能な持ち球数が０である場合には、ステップ５４１４の処理では計数カウンタに加算されないよう構成されている。

【１３４２】

また、ステップ５４１０でＮｏの場合、ステップ５４１６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数ボタン操作タイマのタイマ値が所定値であるか否か（所定値に到達したか否か）を判定する（計数ボタン操作タイマのタイマ値が最初に所定値以上となった場合にＹｅｓとなる）。ステップ５４１６でＹｅｓの場合、ステップ５４２０に移行する。他方、ステップ５４１６でＮｏの場合、ステップ５４１８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数ボタン操作タイマのタイマ値が「所定値＋Ｎ×特定値」であるか否か（到達したか否か）を判定する。なお、本例では、特定値は３００ｍｓであり、Ｎは自然数となっている。ステップ５４１８でＹｅｓの場合、ステップ５４２０に移行する。

【１３４３】

次に、ステップ５４２０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、「持ち球数カウンタ値－計数カウンタ値≧長押し値」であるか否かを判定する。なお、本例では、長押し値は相対的に長い時間計数ボタンＷ４０が操作された場合に対応する値であり、本例では、２５０ｍｓである。ステップ５４２０でＹｅｓの場合、ステップ５４２２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数カウンタのカウンタ値に長押し値を加算し、ステップ５４２６に移行する。他方、ステップ５４２０でＮｏの場合、ステップ５４２４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数カウンタのカウンタ値に「持ち球数カウンタのカウンタ値－計数カウンタのカウンタ値」を加算し、ステップ５４２６に移行する。なお、ステップ５４１８でＮｏの場合にも、ステップ５４２６に移行する。

【１３４４】

次に、ステップ５４２６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数ボタンＷ４０がオン→オフになったか否か、換言すると、計数ボタンＷ４０の操作が終了したか否かを判定する。ステップ５４２６でＹｅｓの場合、ステップ５４２８に移行する。

【１３４５】

次に、ステップ５４２８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数ボタン操作タイマを停止してリセットする。次に、ステップ５４３０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数ボタン操作フラグをオフにし、ステップ５４３２に移行する。なお、ステップ５４１２、またはステップ５４２６でＮｏの場合にも、ステップ５４３２に移行する。

【１３４６】

次に、ステップ５４３２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数通知セットタイミングとなったか否かを判定する。計数通知セットタイミングは、例えば、電源投入後（遊技機の起動完了後）から３００ｍｓのタイミングであり、遊技機から貸出ユニットに３００ｍｓ毎に計数通知が送信されることとなる。ステップ５４３２でＹｅｓの場合、ステップ５４３４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数カウンタのカウンタ値を含む計数通知をセットする。次に、ステップ５４３６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数カウンタのカウンタ値を持ち球数カウンタのカウンタ値から減算する。次に、ステップ５４３８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、計数カウンタをゼロクリアし、次の処理（ステップ５０３８の処理）に移行する。なお、ステップ５４３２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ５０３８の処理）に移行する。

【１３４７】

このように、第２１実施形態においては、計数ボタンＷ４０を操作することで計数が実

行され得るよう構成されており、計数ボタンＷ４０に関する構成としては、以下のように構成されている。

【１３４８】

＜構成１＞

計数ボタンＷ４０が、所定値（５００ｍｓ）未満の時間オンとなった後にオフとなると、計数ボタンＷ４０が単押しされたと判定し、計数カウンタに短押し値（本例では、１）が加算される。

【１３４９】

＜構成２＞

計数ボタンＷ４０が所定値（５００ｍｓ）以上の時間オンとなっている場合（計数ボタンＷ４０が長押しされている場合）においては、所定値に到達したタイミングで計数カウンタに長押し値（本例では、２５０）が加算され、その後、計数ボタンＷ４０のオンが継続している間は、特定値（本例では、３００ｍｓ）経過する毎に計数カウンタに長押し値（本例では、２５０）が加算される。なお、所定値を第１時間と称することがある。

【１３５０】

＜構成３＞

計数ボタンＷ４０が短押しされた場合には、「持ち球数カウンタのカウンタ値－計数カウンタのカウンタ値」、換言すると、計数可能な持ち球数が０である場合には、計数カウンタへの加算処理は実行されない（計数は実行されない）。

【１３５１】

＜構成４＞

計数ボタンＷ４０が長押しされた場合には、「持ち球数カウンタのカウンタ値－計数カウンタのカウンタ値」、換言すると、計数可能な持ち球数が長押し値（２５０）未満である場合には、計数カウンタに加算可能な持ち球数（持ち球数カウンタのカウンタ値－計数カウンタのカウンタ値）が加算される。

【１３５２】

＜構成５＞

計数通知セットタイミング（例えば、電源投入後から３００ｍｓ毎のタイミング）にて、累積した加算した計数カウンタのカウンタ値に対応する計数通知がセットされ、その後、持ち球数カウンタのカウンタ値から計数カウンタのカウンタ値が減算される（計数される）。なお、計数通知セットタイミングを所定時間と称することがある。

【１３５３】

なお、ステップ５４２６の処理でＹｅｓ、換言すると、計数ボタンＷ４０がオフとなった後は、計数通知セットタイミングとなるまでは、計数カウンタへの加算処理（例えば、ステップ５４１４の処理）が実行されないよう構成してもよい。

【１３５４】

また、計数ボタンＷ４０に関する構成として、計数ボタンＷ４０が最大に押し込まれた状態から手を離してから（非操作状態となってから）オフとなるまでの時間をＴとした場合において、「計数通知セットタイミングの間隔÷Ｔ＜長押し値」となるよう構成してもよい。このように構成することで、高速で短押しが実行された場合にも計数が実行され過ぎて枠制御基板Ｗに負荷がかかってしまわないように構成することができる。

【１３５５】

次に、図２５９は、図２５７のステップ５５００のサブルーチンに係る、出力処理のフローチャートである。まず、ステップ５５０２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、電源投入後から所定時間内（本例では、４．８秒）であるか否かを判定する。なお、ステップ５５０２の処理は、電源投入以降の所定のタイミングからの径か時間が所定時間内であるか否かを判定するよう構成してもよい。

【１３５６】

ステップ５５０２でＹｅｓの場合、ステップ５５０４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、遊技球数表示カウンタ（遊技球数表示器Ｗ１０の表示切替のためのカウンタ）に電源投

入時に対応した値（本例では、２）をセットする。次に、ステップ５５０６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、枠制御表示カウンタ（枠制御表示器Ｗ２０の表示切替のためのカウンタ）に電源投入時に対応した値（本例では、６）をセットし、ステップ５５５４に移行する。なお、遊技球数表示カウンタを第１のカウンタと称することがあり、枠制御表示カウンタを第２のカウンタと称することがある。

【１３５７】

また、ステップ５５０２でＮｏの場合、ステップ５５１８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、表示切替タイマ（遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０の表示切替タイミングに関するタイマ）のタイマ値は切替値（本例では、４．８秒）の倍数であるか否かを判定する。ステップ５５１８でＹｅｓの場合、ステップ５５２０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ５５２２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のエラー表示番号処理を呼び出し、ステップ５５２４に移行する。

【１３５８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５５２４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ５５２６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにスタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ５５２８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第２スタックエリアに退避する。次に、ステップ５５３０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、エラー表示番号設定処理を実行する。次に、ステップ５５３２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアに退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５５３４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域から復帰する。次に、ステップ５５３６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ５５３８に移行する。

【１３５９】

次に、ステップ５５３８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、退避したＡＦレジスタを復帰する。

【１３６０】

次に、ステップ５５４２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、エラー表示番号はエラーを示す番号であるか否かを判定する。ステップ５５４２でＹｅｓの場合、ステップ５５４４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、遊技球数表示カウンタをエラーの値を含めて更新する（「０→１→０→１・・・」のように更新される）。次に、ステップ５５４６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、枠制御表示カウンタをエラーの値を含めて更新（「０→１→２→３→４→５→０→１→・・・」のように更新される）し、ステップ５５５４に移行する。

【１３６１】

他方、ステップ５５４２でＮｏの場合には、ステップ５５４８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、遊技球数表示カウンタをエラーの値を含めずに更新（「０→０→０→０・・・」のように更新される）する。次に、ステップ５５５２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、枠制御表示カウンタをエラーの値を含めずに更新（「０→１→２→３→４→０→１→・・・」のように更新される）し、ステップ５５５４に移行する。

【１３６２】

ここで同図右上部は、遊技球数表示カウンタ値と表示内容の対応を示した表と、枠制御表示カウンタ値と表示内容の対応を示した表である。図示するように、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は０～２の３種類の値を採り得るよう構成されており、持ち球数と、エラー情報と、電源投入時用の表示との３種類の表示内容がカウンタ値に対応して表示されるよう構成されている。エラー表示番号がエラーを示す番号である場合には、エラーに対

応する１を含めてカウンタ値を更新し、エラー表示番号がエラーを示す番号でない場合には、エラーに対応する１を含めずにカウンタ値を更新（本例では、０のみ）することとなる。また、電源投入時用の表示内容に対応したカウンタ値である２は、電源投入時用の表示内容の表示が終了した以降は採り得るカウンタ値に含まれないよう構成されている。

【１３６３】

また、枠制御表示カウンタのカウンタ値は０～６の７種類の値を採り得るよう構成されており、現在の区間のベース値と、１つ前の区間のベース値と、２つ前の区間のベース値と、３つ前の区間のベース値と、持ち球数と、エラー情報と、電源投入時用の表示との７種類の表示内容がカウンタ値に対応して表示されるよう構成されている。エラー表示番号がエラーを示す番号である場合には、エラーに対応する５を含めてカウンタ値を更新し、エラー表示番号がエラーを示す番号でない場合には、エラーに対応する５を含めずにカウンタ値を更新することとなる。また、電源投入時用の表示内容に対応したカウンタ値である６は、電源投入時用の表示内容の表示が終了した以降は採り得るカウンタ値に含まれないよう構成されている。

【１３６４】

なお、図示するように、遊技球数表示器Ｗ１０に表示し得る表示内容の種類数よりも、枠制御表示器Ｗ２０に表示し得る表示内容の種類数の方が（電源投入時用のカウンタ値を含めた場合も含めなかった場合も）多くなっている。

【１３６５】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ５５５４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、遊技球数表示器Ｗ１０に対する、遊技球数表示カウンタ値に対応した表示内容の表示処理を実行する。なお、遊技球数表示カウンタ値１に対応したエラー情報の表示処理は、第２ＲＡＭ領域を参照し、他の表示については第１ＲＡＭ領域を参照する。次に、ステップ５５５６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、枠制御表示器Ｗ２０に対する、枠制御表示カウンタ値に対応した表示内容の表示処理を実行する。なお、枠制御表示カウンタ値０～３に対応したベース値の表示処理と、枠制御表示カウンタ値５に対応したエラー情報の表示処理は、第２ＲＡＭ領域を参照し、他の表示については第１ＲＡＭ領域を参照する。

【１３６６】

次に、ステップ５５５８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、その他の出力処理を実行し、次の処理（ステップ５０６６の処理）に移行する。

【１３６７】

ここで、遊技球数表示器Ｗ１０の表示処理と枠制御表示器Ｗ２０の表示処理に関する構成は、以下のいずれの構成を採用してもよい。

【１３６８】

＜構成１＞

（１）遊技球数表示器Ｗ１０におけるエラー情報の表示処理は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域を参照して実行する。

（２）遊技球数表示器Ｗ１０における持ち球数の表示処理は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域を参照して実行する。

（３）枠制御表示器Ｗ２０におけるベース値及びエラー情報の表示処理は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域を参照して実行する。

（４）枠制御表示器Ｗ２０における持ち球数の表示処理は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域を参照して実行する。

【１３６９】

＜構成２＞

（１）遊技球数表示器Ｗ１０におけるエラー情報の表示処理は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域を参照して実行する。

（２）遊技球数表示器Ｗ１０における持ち球数の表示処理は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域を参照して実行する。

（３）枠制御表示器Ｗ２０におけるベース値及びエラー情報の表示処理は、第２ＲＯＭ・

ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域を参照して実行する。
（４）枠制御表示器Ｗ２０における持ち球数の表示処理は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域を参照して実行する。
【１３７０】
＜構成３＞
（１）遊技球数表示器Ｗ１０におけるエラー情報の表示処理は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域を参照して実行する。
（２）遊技球数表示器Ｗ１０における持ち球数の表示処理は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域を参照して実行する。
（３）枠制御表示器Ｗ２０におけるベース値及びエラー情報の表示処理は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域を参照して実行する。
（４）枠制御表示器Ｗ２０における持ち球数の表示処理は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域を参照して実行する。
【１３７１】
＜構成４＞
（１）遊技球数表示器Ｗ１０におけるエラー情報の表示処理は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域を参照して実行する。
（２）遊技球数表示器Ｗ１０における持ち球数の表示処理は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域を参照して実行する。
（３）枠制御表示器Ｗ２０におけるベース値及びエラー情報の表示処理は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域を参照して実行する。
（４）枠制御表示器Ｗ２０における持ち球数の表示処理は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域を参照して実行する。
【１３７２】
　次に、図２６０は、枠制御基板Ｗの第１ＲＡＭ領域（スタックエリアを含む）に関するメモリマップである。同図に示す領域には、上位アドレスから、以下のデータが記憶されている。
（１）「チェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時にＲＡＭに記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値（例えば「０」）を算出させる為の情報を格納するための領域
（２）「電源断情報フラグ」：前回の電源断が正常に実行されたか否かを確認するためのフラグ
（３）「持ち球数カウンタ」：持ち球数カウンタに関するデータ
（４）「球抜きデータ」：球抜き状態フラグ等の球抜き状態に関するデータ
（５）「エラー制御データ」：エラーに関するデータ
（６）「主制御通信制御データ」：主制御基板との通信に関するデータ
（７）「遊技機情報通知制御データ」：遊技機情報通知に関するデータ
（８）「遊技機設置情報制御データ」：遊技機設置情報に関するデータ
（９）「ホールコン・不正監視情報制御データ」：ホールコンピュータＨＣに送信するためのデータやエラーに関するデータであるホールコン・不正監視情報に関するデータ
（１０）「計数通知制御データ」：計数通知に関するデータ
（１１）「貸出通知制御データ」：貸出通知に関するデータ
（１２）「モータ制御データ」：モータの制御に関するデータ
（１３）「発射制御データ」：発射許可や発射に関するタイマ等のデータ
（１４）「遊技球数表示器制御データ」：遊技球数表示器への表示に関するデータ
（１５）「スタックポインター時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域
（１６）「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域

（１７）「退避データ１～退避データ８」：ＣＡＬＬ命令、ＰＵＳＨ命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるＲＡＭ、の順に領域が使用されている
このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは退避データ８のアドレスとなっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合には、退避データ８のアドレスよりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレスには遊技の進行に影響がないデータ（影響が少ないデータ）を格納するよう構成することが好適である。具体例としては、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ１～退避データ８」から少なくとも１アドレス空けたアドレスに、「持ち球数カウンタ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。なお、上記のデータの順序やアドレスは変更してもよいし、図示したデータとデータとの間には、図示していないデータを有していてもよい。

【１３７３】

また、第２１実施形態においては、第１ＲＡＭクリアが実行された場合には、（５）～（１７）の領域がクリアされる、換言すると、（５）から下位のアドレスがクリアされるよう構成されている。また、（１）～（４）の領域は第１ＲＡＭクリアが実行されてもクリアされないよう構成されている。このように構成することにより、第１ＲＡＭクリアを実行する場合には、（５）～（１７）という連続した領域をクリアすればよく、簡易的な処理にて第１ＲＡＭクリアを実行することができる。

【１３７４】

また、前述した、遊技球数クリア処理が実行された場合には、（３）の「持ち球数カウンタ」がクリアされることとなる。

【１３７５】

このように構成されていることから、遊技球数クリア処理の実行によってクリアされる領域よりも、第１ＲＡＭクリアの実行によってクリアされる領域の方が大きいよう構成されている。また、遊技球数クリア処理の実行によってクリアされる（３）の「持ち球数カウンタ」は、第１ＲＡＭクリアの実行によってクリアされる領域の最上位のアドレスよりも上位アドレスに格納されている。

【１３７６】

なお、図２６０における（３）「持ち球数カウンタ」において、持ち球数のデータ（持ち球数カウンタのデータ）と、表示用持ち球数データとを記憶し得るよう構成してもよい。表示用持ち球数データとは、遊技球数表示器Ｗ１０及び／または枠制御表示器Ｗ２０に持ち球数を表示するためのデータである。

【１３７７】

また、上述したように、本例においては、図２６０における（１）～（４）のデータは、上位アドレスから、「（１）→（２）→（３）→（４）」の順序で設定されている。当該順序はＲＡＭクリアされてしまった場合のリスクが高い順となっており、このように配置することで、遊技機に何らかの不具合が発生し、第１ＲＡＭクリアの開始アドレスとして、本来よりも上位のアドレスが指定されてしまった場合においても、リスクが高いデータがクリアされない可能性を高くすることができる。

【１３７８】

例えば、遊技機に何らかの不具合が発生し、第１ＲＡＭクリアの開始アドレスとして、（４）球抜きデータのアドレスが指定されてしまった場合には、球抜きデータがクリアされてしまうが、球抜きデータがクリアされたとしても、球抜き状態に移行するか否かに関わるのみであるため不具合による影響が小さい。他方、持ち球数カウンタがクリアされてしまうと遊技者が不利益を被るため、球抜きデータよりも持ち球数カウンタの方が上位ア

ドレスに設定されている。また、チェックサムデータと電源断情報フラグは、遊技機として正常に動作できるかどうかを判断する最も重要なデータのため、（１）チェックサムデータと（２）電源断情報フラグは最上位アドレスに設定されている。

【１３７９】

なお、（１）チェックサムデータと（２）電源断情報フラグとはいずれも重要度の高いデータであるため、（１）チェックサムデータと（２）電源断情報フラグとの順序を逆にしてもよい。また、これには限定されず、遊技者に対する不利益を発生させないことを最重要とする場合には、上位アドレスから、「（３）持ち球数カウンタ→（１）チェックサムデータ→（２）電源断情報フラグ→（４）球抜きデータ」の順序としてもよいし、上位アドレスから、「（３）持ち球数カウンタ→（２）電源断情報フラグ→（１）チェックサムデータ→（４）球抜きデータ」の順序としてもよい。

【１３８０】

次に、図２６１は、枠制御基板Ｗの第２ＲＡＭ領域（スタックエリアを含む）に関するメモリマップである。同図に示す領域には、上位アドレスから、以下のデータが記憶されている。

（１）「エラー制御データ」：エラーに関するデータ

（２）「枠制御表示器制御データ」：枠制御表示器Ｗ２０への表示に関するデータ

（３）「遊技機性能情報制御データ」：遊技機性能情報に関するデータ

（４）「ベース値制御データ」：ベース値に関するデータ

（５）「スタックポインター時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域

（６）「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための領域

（７）「退避データ１～退避データ４」：ＣＡＬＬ命令、ＰＵＳＨ命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるＲＡＭ、の順に領域が使用されている

【１３８１】

なお、第２１実施形態においては、第１ＲＡＭ領域に係る退避データは、退避データ１～退避データ８であるのに対し、第２ＲＡＭ領域に係る退避データは、退避データ１～退避データ４であり、第１ＲＡＭ領域の方が第２ＲＡＭ領域よりも退避データの領域が大きいよう構成されている。このように構成することで、遊技の進行に重要な第１ＲＡＭ領域の退避データの領域を相対的に大きくすることができ、遊技の進行に重要なデータが上書きされてしまう事態を発生し難くすることができる。

【１３８２】

また、前述したように、（２）の枠制御表示器Ｗ２０への表示に関するデータにはエラー情報に関するデータとベース値に関するデータとが含まれており、持ち球数に関するデータは含まれていないが、これには限定されず、持ち球数に関するデータを（２）の領域に格納するよう構成してもよい。このように構成した場合においては、遊技球数表示器Ｗ１０に表示するための持ち球数に関するデータは第１ＲＡＭ領域に格納するよう構成してもよいし、（２）の「枠制御表示器制御データ」を参照するよう構成してもよい。

【１３８３】

また、図２６１における（１）～（４）のデータは、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にもクリアされないように構成してもよい。

【１３８４】

＜遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０との点灯制御＞

次に、図２６２は、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０との表示制御に関する図である。遊技球数表示器Ｗ１０は、デジット１Ｗ１１、デジット２Ｗ１２、デジット３Ｗ１３、デジット４Ｗ１４、デジット５Ｗ１５、デジット６Ｗ１６の、６桁のデジットで構成されている。また、枠制御表示器Ｗ２０は、デジット１Ｗ２１、デジット２Ｗ２２、デジット３Ｗ２３、デジット４Ｗ２４、デジット５Ｗ２５、デジット６Ｗ２６の、６桁の

デジットで構成されている。

【１３８５】

図示するように、ＢＩＴ０にデジット１に対応したデジット１出力データ、ＢＩＴ１にデジット２に対応したデジット２出力データ、ＢＩＴ２にデジット３に対応したデジット３出力データ、ＢＩＴ３にデジット４に対応したデジット４出力データ、ＢＩＴ４にデジット５に対応したデジット５出力データ、ＢＩＴ５にデジット６に対応したデジット６出力データ、ＢＩＴ６及びＢＩＴ７は未使用のようにデータが記憶されるデジットカウンタを有しており、ダイナミック点灯制御を採用しているため、「デジット１→デジット２→デジット３→デジット４→デジット５→デジット６→デジット１→・・・」のようにオンとなるデジットが切り替わるように構成されている。

【１３８６】

なお、デジットカウンタにおけるデジット１は、遊技球数表示器Ｗ１０のデジット１Ｗ１１と枠制御表示器Ｗ２０のデジット１Ｗ２１とに対応しており、デジットカウンタにおけるデジット２は、遊技球数表示器Ｗ１０のデジット２Ｗ１２と枠制御表示器Ｗ２０のデジット２Ｗ２２とに対応しており、デジットカウンタにおけるデジット３は、遊技球数表示器Ｗ１０のデジット３Ｗ１３と枠制御表示器Ｗ２０のデジット３Ｗ２３とに対応しており、デジットカウンタにおけるデジット４は、遊技球数表示器Ｗ１０のデジット４Ｗ１４と枠制御表示器Ｗ２０のデジット４Ｗ２４とに対応しており、デジットカウンタにおけるデジット５は、遊技球数表示器Ｗ１０のデジット５Ｗ１５と枠制御表示器Ｗ２０のデジット５Ｗ２５とに対応しており、デジットカウンタにおけるデジット６は、遊技球数表示器Ｗ１０のデジット６Ｗ１６と枠制御表示器Ｗ２０のデジット６Ｗ２６とに対応している。

【１３８７】

また、図示するように、遊技球数表示器Ｗ１０に対応したセグメント出力ポート１と、枠制御表示器Ｗ２０に対応したセグメント出力ポート２とを有しているため、例えば、デジットカウンタのデジット１に対応するＢＩＴ０がオンとなった場合（デジット１出力データが１となった場合）には、遊技球数表示器Ｗ１０のデジット１Ｗ１１と枠制御表示器Ｗ２０のデジット１Ｗ２１とが点灯することとなる。このように、第２１実施形態においては、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とは同一のデジットカウンタを参照して点灯制御を実行しており、換言すると、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０との各デジットの点灯の切り替えタイミングが同一のタイミングとなっている。

【１３８８】

なお、図２６３～２６８においては、枠制御表示器Ｗ２０にてベース値に関する表示を実行するよう構成しているが、当該ベース値に関する表示は、第１９実施形態（特に、図２０９、２１０）にて前述した、入球状態表示装置Ｊ１０におけるベース値に関する情報の表示を枠制御表示器Ｗ２０にて表示するよう構成したものであり、第１９実施形態におけるベース値に関する構成のいずれもが適用可能である。具体例としては、第１９実施形態における、点滅回数カウンタに関する構成や、点滅表示の際の点灯時間と消灯時間に関する構成や、「ｂＬ．」、「ｂ１．」、「ｂ２．」、「ｂ３．」等の識別セグや比率セグに関する表示内容や表示態様等の構成（または、表示に関するルール）や、エラー表示に関する構成などを、後述する図２６３～２６８の枠制御表示器Ｗ２０に適用してもよい。より具体的には、後述するベース値の表示に係る４．８秒（例えば、図２６３の（ｂ）から（ｃ）に切り替わるまでの４．８秒）にて、第１９実施形態の０．３秒毎に更新される点滅カウンタを用いて当該カウンタ値が１６回切り替わったタイミングで枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を切り替えてもよい。

【１３８９】

また、点滅表示カウンタに関する変更例として、ベース値に関する点滅表示カウンタは０．３秒毎に更新される（ベース値の表示が０．３秒毎に点滅する）よう構成し、点滅表示カウンタとは異なるカウンタである表示内容切替カウンタを用いて５．０秒毎に表示内容を切り替える（５．０秒毎に、「ｂＬ．」→「ｂ１．」→「ｂ２．」→「ｂ３．」のように枠制御表示器Ｗ２０の表示内容が切り替わる）ように構成してもよい。なお、このよ

うに、点滅表示カウンタと表示内容切替カウンタとを用いる構成は、第１９実施形態の入球状態表示装置Ｊ１０にも適用可能である。

【１３９０】

＜遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０の表示に関する構成１（所定のエラーが発生していない場合）＞

次に、図２６３は、第２１実施形態における遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０との表示に関するイメージ図である。

【１３９１】

＜所定のエラーが発生していない場合の遊技球数表示器Ｗ１０の表示＞

同図上段は、所定のエラー（例えば、発射球数とアウト球数（ファール球を含む）とが相違しているエラー）が発生していない場合の遊技球数表示器Ｗ１０の表示を図示している。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「２」であり、電源投入時用の表示として、遊技球数表示器Ｗ１０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。なお、同図においては、所定のエラーが発生していない場合としているが、すべてのエラーが発生していない場合としてもよい。また、同図における（ａ）～（ｇ）のタイミングについては、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とで同一のタイミング（遊技球数表示器Ｗ１０における（ａ）のタイミングと枠制御表示器Ｗ２０における（ａ）のタイミングは同一のタイミングであり、遊技球数表示器Ｗ１０における（ｂ）のタイミングと枠制御表示器Ｗ２０における（ｂ）のタイミングは同一のタイミング）となっている。

【１３９２】

その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。このように、持ち球数を表示する場合には、すべての桁のＤＰが非点灯であり、同図のように持ち球数が４桁である場合にも、持ち球数の表示で使用しない桁には「０」が表示されることとなる。なお、持ち球数が３桁である場合には、左から１番目、２番目、３番目の３つの桁に「０」が表示されることとなる。なお、これには限定されず、持ち球数を表示する場合において、使用しないデジット（桁）を非表示とするよう構成してもよい。なお、前述したように、第２１実施形態においては、表示切替タイマの切替値が４．８秒となっている。なお、持ち球数の「００４８２０」はあくまで一例であり、持ち球数が変更されれば持ち球数の表示も変更されることとなる（他の図においても同様である）。

【１３９３】

その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、表示内容の切り替えタイミングではあるが、所定のエラーが発生しておらず、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は０のみを採り得るようになっているため、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。図中（ｄ）～（ｇ）においても同様に、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示されることとなる。

【１３９４】

＜所定のエラーが発生していない場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示＞

次に、同図下段は、所定のエラーが発生していない場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示を図示している。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「６」であり、電源投入時用の表示として、枠制御表示器Ｗ２０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。

【１３９５】

その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、枠制御表示カウンタの

カウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、現在の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した現在の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。また、区間とは、前述したように、総アウト個数カウンタの値が６００００個に達する毎に切り替えられる区間である。なお、ベース値の「３５」はあくまで一例であり、ベース値が変更されればベース値の表示も変更されることとなる（他の図や他の識別セグに対応した表示においても同様である）。

【１３９６】

その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は１つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「１」であり、１つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ１．３４」と表示される。このように、１つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した１つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１３９７】

その後、図中（ｃ）から４．８秒が経過すると、図中（ｄ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は２つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「２」であり、２つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ２．３８」と表示される。このように、２つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した２つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１３９８】

その後、図中（ｄ）から４．８秒が経過すると、図中（ｅ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は３つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「３」であり、３つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ３．３９」と表示される。このように、３つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した３つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１３９９】

その後、図中（ｅ）から４．８秒が経過すると、図中（ｆ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「４」であり、持ち球数として枠制御表示器Ｗ２０には「００４８２０」と表示される。このように、持ち球数を表示する場合には、すべての桁のＤＰが非点灯であり、同図のように持ち球数が４桁である場合にも、持ち球数の表示で使用しない桁には「０」が表示されることとなる。なお、持ち球数が３桁である場合には、左から１番目、２番目、３番目の３つの桁に「０」が表示されることとなる。また、同図（ｆ）のタイミングにおいては、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とは同一の内容が同一の期間表示されることとなる。

【１４００】

その後、図中（ｆ）から４．８秒が経過すると、図中（ｇ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、図中（

ｆ）の後は、図中（ｂ）から図中（ｆ）が繰り返されることとなる。

【１４０１】

このように、第２１実施形態においては、電源投入時ではなく所定のエラーが発生していない状況において、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲は０のみであり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲が０～４であり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲の方が広くなっている。換言すると、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数よりも、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数の方が多くなっている。なお、電源投入時を含んだ場合にも、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲は０及び２であり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲が０～４及び６であり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲の方が広くなっている。換言すると、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数よりも、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数の方が多くなっている。

【１４０２】

＜遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０の表示に関する構成１（所定のエラーが発生している場合）＞

次に、図２６４は、第２１実施形態における遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０との表示に関するイメージ図である。

【１４０３】

＜所定のエラーが発生している場合の遊技球数表示器Ｗ１０の表示＞

同図上段は、所定のエラーが発生している場合の遊技球数表示器Ｗ１０の表示を図示している。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「２」であり、電源投入時用の表示として、遊技球数表示器Ｗ１０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。また、同図における（ａ）～（ｈ）のタイミングについては、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とで同一のタイミング（遊技球数表示器Ｗ１０における（ａ）のタイミングと枠制御表示器Ｗ２０における（ａ）のタイミングは同一のタイミングであり、遊技球数表示器Ｗ１０における（ｂ）のタイミングと枠制御表示器Ｗ２０における（ｂ）のタイミングは同一のタイミング）となっている。

【１４０４】

その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。

【１４０５】

その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値はエラー情報の表示内容に対応した「１」であり、エラー情報として遊技球数表示器Ｗ１０には「Ｈ１１」と表示される。なお、「Ｈ１１」は所定のエラーに対応した表示であり、発生しているエラーの種類が異なる場合には、「Ｈ０９」など、遊技球数表示器Ｗ１０の表示内容も異なる。また、右から４番目、５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から４番目、５番目、６番目のデジットに「０」を表示するよう構成してもよい。このように、所定のエラーが発生している場合、換言すると、エラー表示番号がエラーを示す番号である場合には、遊技球数表示カウンタのカウンタ値はエラー情報の表示内容に対応した「１」を含めて更新されるよう構成されている。なお、エラー情報の表示態様はあくまで一例であり、右から１番目、２番目の２桁で表示してもよいし、アルファベットのみとしてもよいし、ＤＰの点灯有無を変更してもよい。

【１４０６】

その後、図中（ｃ）から４．８秒が経過すると、図中（ｄ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。

【１４０７】

その後、図中（ｄ）から４．８秒が経過すると、図中（ｅ）で、遊技球数表示カウンタ

のカウンタ値はエラー情報の表示内容に対応した「１」であり、エラー情報として遊技球数表示器Ｗ１０には「Ｈ１１」と表示される。

【１４０８】

その後、図中（ｅ）から４．８秒が経過すると、図中（ｆ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。

【１４０９】

その後、図中（ｆ）から４．８秒が経過すると、図中（ｇ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値はエラー情報の表示内容に対応した「１」であり、エラー情報として遊技球数表示器Ｗ１０には「Ｈ１１」と表示される。このように、図中（ｃ）の後は、図中（ｂ）から図中（ｃ）が繰り返されることとなる。

【１４１０】

なお、図２６３にて図示したように、所定のエラーが発生しておらず、図２６３にて図示したように遊技球数表示器Ｗ１０の表示を実行している状況で、所定のエラーが発生した場合には、以降における遊技球数表示カウンタの更新をエラー情報に対応した値を含めて更新されるよう構成されている。当該構成は、図２６３～２６８のすべての構成に適用可能である。

【１４１１】

＜所定のエラーが発生している場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示＞

次に、同図下段は、所定のエラーが発生している場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示を図示している。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「６」であり、電源投入時用の表示として、枠制御表示器Ｗ２０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。

【１４１２】

その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、現在の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した現在の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４１３】

その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は１つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「１」であり、１つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ１．３４」と表示される。このように、１つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した１つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４１４】

その後、図中（ｃ）から４．８秒が経過すると、図中（ｄ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は２つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「２」であり、２つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ２．３８」と表示される。このように、２つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した２つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成し

てもよい。

【１４１５】

その後、図中（ｄ）から４．８秒が経過すると、図中（ｅ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は３つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「３」であり、３つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ３．３９」と表示される。このように、３つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した３つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４１６】

その後、図中（ｅ）から４．８秒が経過すると、図中（ｆ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「４」であり、持ち球数として枠制御表示器Ｗ２０には「００４８２０」と表示される。このように、持ち球数を表示する場合には、すべての桁のＤＰが非点灯であり、同図のように持ち球数が４桁である場合にも、持ち球数の表示で使用しない桁には「０」が表示されることとなる。なお、持ち球数が３桁である場合には、左から１番目、２番目、３番目の３つの桁に「０」が表示されることとなる。また、同図（ｆ）のタイミングにおいては、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とは同一の内容が同一の期間表示されることとなる。

【１４１７】

その後、図中（ｆ）から４．８秒が経過すると、図中（ｇ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値はエラー情報の表示内容に対応した「１」であり、エラー情報として枠制御表示器Ｗ２０には「Ｈ１１」と表示される。

【１４１８】

その後、図中（ｇ）から４．８秒が経過すると、図中（ｈ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、図中（ｂ）の後は、図中（ｂ）から図中（ｇ）が繰り返されることとなる。

【１４１９】

このように、第２１実施形態においては、電源投入時ではなく所定のエラーが発生している状況において、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲は０～１であり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲が０～５であり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲の方が広くなっている。換言すると、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数よりも、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数の方が多くなっている。なお、電源投入時を含んだ場合にも、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲は０～２のみであり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲が０～６であり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲の方が広くなっている。換言すると、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数よりも、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数の方が多くなっている。

【１４２０】

また、第２１実施形態においては、遊技球数表示器Ｗ１０に表示可能な表示内容の種類数よりも、枠制御表示器Ｗ２０に表示可能な表示内容の種類数の方が多くなっている。また、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る値の範囲（所定のエラーが発生している場合と所定のエラーが発生していない場合のすべてで採り得る値の範囲）は０～２の３種類の値となっており、遊技球数表示器Ｗ１０に表示可能な表示内容の種類数と同一となっている。また、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る値の範囲（所定のエラーが発生している場合と所定のエラーが発生していない場合のすべてで採り得る値の範囲）は０～６の７種類の値となっており、枠制御表示器Ｗ２０に表示可能な表示内容の種類数と同一となっている。

【１４２１】

なお、所定のエラーは、遊技の進行が停止するエラーとしてもよいし、遊技の進行は可能であるがエラー報知が実行されるエラーとしてもよい。また、所定のエラーは１種類のエラーのみには限定されず、複数種類のエラーを総称して所定のエラーと称してもよい。これについては、後述する第２１実施形態の変更例における所定のエラーにも適用可能である。

【１４２２】

＜遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０の表示に関する構成２（所定のエラーが発生していない場合）＞

次に、図２６５は、第２１実施形態に適用可能な遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０との表示の変更例１に関するイメージ図である。なお、同図に示す構成（第２１実施形態からの変更例１と称することがある）と、本明細書における封入式のぱちんこ遊技機に関する構成とは、適宜組み合わせることができるよう構成されている。

【１４２３】

＜所定のエラーが発生していない場合の遊技球数表示器Ｗ１０の表示＞

同図上段は、所定のエラー（例えば、発射球数とアウト球数（ファール球を含む）とが相違しているエラー）が発生していない場合の遊技球数表示器Ｗ１０の表示を図示している。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「６」であり、電源投入時用の表示として、遊技球数表示器Ｗ１０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。なお、同図においては、所定のエラーが発生していない場合としているが、すべてのエラーが発生していない場合としてもよい。また、同図における（ａ）～（ｇ）のタイミングについては、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とで同一のタイミング（遊技球数表示器Ｗ１０における（ａ）のタイミングと枠制御表示器Ｗ２０における（ａ）のタイミングは同一のタイミングであり、遊技球数表示器Ｗ１０における（ｂ）のタイミングと枠制御表示器Ｗ２０における（ｂ）のタイミングは同一のタイミング）となっている。

【１４２４】

その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。このように、持ち球数を表示する場合には、すべての桁のＤＰが非点灯であり、同図のように持ち球数が４桁である場合にも、持ち球数の表示で使用しない桁には「０」が表示されることとなる。なお、持ち球数が３桁である場合には、左から１番目、２番目、３番目の３つの桁に「０」が表示されることとなる。なお、第２１実施形態からの変更例１においても、表示切替タイマの切替値が４．８秒となっている。

【１４２５】

その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「１」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。このように、第２１実施形態からの変更例１においては、所定のエラーが発生していない場合における遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る値（電源投入時を除く）が０～４となっており、遊技球数表示カウンタのカウンタ値に対応する表示内容は、カウンタ値が０～４のいずれにおいても持ち球数となっている。このように構成されていることから、所定のエラーが発生していない状況における遊技球数表示器Ｗ１０の表示遷移は、第２１実施形態と同一となっている。すなわち、図中（ｄ）～（ｇ）においても、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。

【１４２６】

＜所定のエラーが発生していない場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示＞

次に、同図下段は、所定のエラーが発生していない場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示を図示している。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、枠制御表示カ

ウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「６」であり、電源投入時用の表示として、枠制御表示器Ｗ２０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。

【１４２７】

その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、現在の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した現在の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。また、区間とは、前述したように、総アウト個数カウンタの値が６００００個に達する毎に切り替えられる区間である。

【１４２８】

その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は１つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「１」であり、１つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ１．３４」と表示される。このように、１つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した１つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４２９】

その後、図中（ｃ）から４．８秒が経過すると、図中（ｄ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は２つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「２」であり、２つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ２．３８」と表示される。このように、２つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した２つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４３０】

その後、図中（ｄ）から４．８秒が経過すると、図中（ｅ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は３つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「３」であり、３つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ３．３９」と表示される。このように、３つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した３つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４３１】

その後、図中（ｅ）から４．８秒が経過すると、図中（ｆ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「４」であり、持ち球数として枠制御表示器Ｗ２０には「００４８２０」と表示される。このように、持ち球数を表示する場合には、すべての桁のＤＰが非点灯であり、同図のように持ち球数が４桁である場合にも、持ち球数の表示で使用しない桁には「０」が表示されることとなる。なお、持ち球数が３桁である場合には、左から１番目、２番目、３番目の３つの桁に「０」が表示されることとなる。また、同図（ｆ）のタイミングにおいては、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とは同一の内容が同一の期間表示されることとなる。

【１４３２】

その後、図中（ｆ）から４．８秒が経過すると、図中（ｇ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、図中（ｆ）の後は、図中（ｂ）から図中（ｆ）が繰り返されることとなる。

【１４３３】

このように、第２１実施形態からの変更例１においては、電源投入時ではなく所定のエラーが発生していない状況において、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲と、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲とが０～４で同一となっている。換言すると、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数と、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数とが５種類で同一となっている。なお、電源投入時を含んだ場合にも、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲と、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲とが０～４及び６で同一となっている。換言すると、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数と、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数とが６種類で同一となっている。

【１４３４】

＜遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０の表示に関する構成１（所定のエラーが発生している場合）＞

次に、図２６６は、第２１実施形態における遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０との表示に関するイメージ図である。

【１４３５】

＜所定のエラーが発生している場合の遊技球数表示器Ｗ１０の表示＞

同図上段は、所定のエラーが発生している場合の遊技球数表示器Ｗ１０の表示を図示している。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「６」であり、電源投入時用の表示として、遊技球数表示器Ｗ１０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。また、同図における（ａ）～（ｈ）のタイミングについては、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とで同一のタイミング（遊技球数表示器Ｗ１０における（ａ）のタイミングと枠制御表示器Ｗ２０における（ａ）のタイミングは同一のタイミングであり、遊技球数表示器Ｗ１０における（ｂ）のタイミングと枠制御表示器Ｗ２０における（ｂ）のタイミングは同一のタイミング）となっている。

【１４３６】

その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。

【１４３７】

その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「１」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。

【１４３８】

その後、図中（ｃ）から４．８秒が経過すると、図中（ｄ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「２」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。

【１４３９】

その後、図中（ｄ）から４．８秒が経過すると、図中（ｅ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「３」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。

【１４４０】

その後、図中（ｅ）から４．８秒が経過すると、図中（ｆ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「４」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。

【１４４１】
　その後、図中（ｆ）から４．８秒が経過すると、図中（ｇ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値はエラー情報の表示内容に対応した「５」であり、エラー情報として遊技球数表示器Ｗ１０には「Ｈ１１」と表示される。
【１４４２】
　その後、図中（ｇ）から４．８秒が経過すると、図中（ｈ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として遊技球数表示器Ｗ１０には「００４８２０」と表示される。このように、図中（ｇ）の後は、図中（ｂ）から図中（ｇ）が繰り返されることとなる。
【１４４３】
　なお、図２６３にて図示したように、所定のエラーが発生しておらず、図２６３にて図示したように遊技球数表示器Ｗ１０の表示を実行している状況で、所定のエラーが発生した場合には、以降における遊技球数表示カウンタの更新をエラー情報に対応した値を含めて更新されるよう構成されている。当該構成は、図２６３～２６８のすべての構成に適用可能である。
【１４４４】
＜所定のエラーが発生している場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示＞
　次に、同図下段は、所定のエラーが発生している場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示を図示している。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「６」であり、電源投入時用の表示として、枠制御表示器Ｗ２０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。
【１４４５】
　その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、現在の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した現在の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。
【１４４６】
　その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は１つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「１」であり、１つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ１．３４」と表示される。このように、１つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した１つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。
【１４４７】
　その後、図中（ｃ）から４．８秒が経過すると、図中（ｄ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は２つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「２」であり、２つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ２．３８」と表示される。このように、２つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した２つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。
【１４４８】

その後、図中（ｄ）から４．８秒が経過すると、図中（ｅ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は３つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「３」であり、３つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ３．３９」と表示される。このように、３つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した３つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４４９】

その後、図中（ｅ）から４．８秒が経過すると、図中（ｆ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「４」であり、持ち球数として枠制御表示器Ｗ２０には「００４８２０」と表示される。このように、持ち球数を表示する場合には、すべての桁のＤＰが非点灯であり、同図のように持ち球数が４桁である場合にも、持ち球数の表示で使用しない桁には「０」が表示されることとなる。なお、持ち球数が３桁である場合には、左から１番目、２番目、３番目の３つの桁に「０」が表示されることとなる。また、同図（ｆ）のタイミングにおいては、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とは同一の内容が同一の期間表示されることとなる。

【１４５０】

その後、図中（ｆ）から４．８秒が経過すると、図中（ｇ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値はエラー情報の表示内容に対応した「５」であり、エラー情報として枠制御表示器Ｗ２０には「Ｈ１１」と表示される。

【１４５１】

その後、図中（ｇ）から４．８秒が経過すると、図中（ｈ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、図中（ｂ）の後は、図中（ｂ）から図中（ｇ）が繰り返されることとなる。

【１４５２】

このように構成することで、第２１実施形態からの変更例１においては、枠制御表示器Ｗ２０におけるエラー情報及び持ち球数の表示タイミング（表示期間）を、遊技球数表示器Ｗ１０と同一とすることができる。

【１４５３】

このように、第２１実施形態からの変更例１においては、電源投入時ではなく所定のエラーが発生している状況において、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲と、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲とが０～５で同一となっている。換言すると、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数と、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数とが６種類で同一となっている。なお、電源投入時を含んだ場合にも、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲と、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲とが０～６で同一となっている。換言すると、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数と、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数とが７種類で同一となっている。

【１４５４】

また、第２１実施形態からの変更例１においても、遊技球数表示器Ｗ１０に表示可能な表示内容の種類数よりも、枠制御表示器Ｗ２０に表示可能な表示内容の種類数の方が多くなっている。また、遊技球数表示カウンタのカウンタ値と枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る値の範囲（所定のエラーが発生している場合と所定のエラーが発生していない場合のすべてで採り得る値の範囲）は０～６の７種類の値となっており、枠制御表示器Ｗ２０に表示可能な表示内容の種類数と同一となっている。

【１４５５】

なお、第２１実施形態からの変更例１においては、遊技球数表示器Ｗ１０への表示制御には遊技球数表示カウンタを用い、枠制御表示カウンタＷ２０の表示制御には枠制御表示

カウンタを用いたが、これには限定されず、１のカウンタを共用するよう構成してもよい。具体例としては、カウンタ値の採り得る範囲が０～６であり、カウンタ値の種類数が７種類の共用表示カウンタを設け、当該カウンタ値に基づいて、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とのそれぞれがカウンタ値に対応した表示内容を表示するよう構成してもよい（同じカウンタ値であっても、表示器によって表示内容が相違し得る）。また、このように構成した場合には、共用表示カウンタの採り得るカウンタ値の種類数が７種類であり、枠制御表示器Ｗ２０に表示可能な表示内容の種類数も７種類で同一となる。

【１４５６】

＜枠制御表示器Ｗ２０の表示に関する構成３（所定のエラーが発生していない場合）＞

次に、図２６７は、第２１実施形態に適用可能な枠制御表示器Ｗ２０との表示の変更例２に関するイメージ図である。同図においては所定のエラーが発生していない場合を図示している。なお、同図に示す構成（第２１実施形態からの変更例２と称することがある）と、本明細書における封入式のぱちんこ遊技機に関する構成とは、適宜組み合わせることができるよう構成されている。なお、遊技球数表示器Ｗ１０の表示に関する構成は、図２６３で詳述した第２１実施形態の構成となっている。

【１４５７】

まず、第２１実施形態からの変更例２においては、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンである状況とオフである状況とで、枠制御表示器Ｗ２０の表示内容が相違し得るよう構成されており、以下に詳述する。

【１４５８】

＜所定のエラーが発生していない場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示（ＲＡＭクリアボタンオフ時）＞

まず、同図上段は、所定のエラーが発生しておらず、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオフとなっている場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示を図示している。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「４」であり、電源投入時用の表示として、枠制御表示器Ｗ２０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。また、同図における（ａ）～（ｆ）のタイミングについては、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢオフ時とＲＡＭクリアボタンＲＣＢオン時とで同一のタイミング（ＲＡＭクリアボタンＲＣＢオフ時における（ａ）のタイミングとＲＡＭクリアボタンＲＣＢオン時における（ａ）のタイミングは同一のタイミングであり、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢオフ時における（ｂ）のタイミングとＲＡＭクリアボタンＲＣＢオン時における（ｂ）のタイミングは同一のタイミング）となっている。

【１４５９】

その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、現在の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した現在の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４６０】

その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は１つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「１」であり、１つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ１．３４」と表示される。このように、１つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した１つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成し

てもよい。

【１４６１】

その後、図中（ｃ）から４．８秒が経過すると、図中（ｄ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は２つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「２」であり、２つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ２．３８」と表示される。このように、２つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した２つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４６２】

その後、図中（ｄ）から４．８秒が経過すると、図中（ｅ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は３つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「３」であり、３つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ３．３９」と表示される。このように、３つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した３つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４６３】

その後、図中（ｅ）から４．８秒が経過すると、図中（ｆ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオフの状況が継続した場合には、枠制御表示器Ｗ２０の表示内容として、図中（ｅ）の後は、図中（ｂ）から図中（ｅ）が繰り返されることとなる。

【１４６４】

＜所定のエラーが発生していない場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示（ＲＡＭクリアボタンオン時）＞

次に、同図下段は、所定のエラーが発生しておらず、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンとなっている場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示を図示している。なお、第２１実施形態からの変更例２においては、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンとなっている場合には、遊技球数表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を決定するよう構成されている。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「２」であり、電源投入時用の表示として、枠制御表示器Ｗ２０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。

【１４６５】

その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として枠制御表示器Ｗ２０には「００４８２０」と表示される。このように、持ち球数を表示する場合には、すべての桁のＤＰが非点灯であり、同図のように持ち球数が４桁である場合にも、持ち球数の表示で使用しない桁には「０」が表示されることとなる。なお、持ち球数が３桁である場合には、左から１番目、２番目、３番目の３つの桁に「０」が表示されることとなる。なお、前述したように、第２１実施形態においては、表示切替タイマの切替値が４．８秒となっている。

【１４６６】

その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、表示内容の切り替えタイミングではあるが、所定のエラーが発生しておらず、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は０のみを採り得るようになっているため、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として枠制御表示器Ｗ２０には「００

４８２０」と表示される。図中（ｄ）～（ｆ）においても同様に、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として枠制御表示器Ｗ２０には「００４８２０」と表示されることとなる。

【１４６７】

このように、第２１実施形態からの変更例２においては、所定のエラーが発生していない状況において、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢのオフ時には枠制御表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を決定し、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢのオン時には遊技球数表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を決定するよう構成されている。

【１４６８】

また、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンとなっている期間（押下している期間）のみ同図下段の表示内容となり、ＲＡＭクリアボタンがオフとなっている期間（押下していない期間）では同図上段の表示内容となる。すなわち、枠制御表示器Ｗ２０には、同図における上段の表示内容と下段の表示内容とのいずれかのみが表示されることとなる。具体例としては、所定のエラーが発生しておらず、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンであり、同図下段（ｂ）の持ち球数が枠制御表示器Ｗ２０に表示されてから２秒後のタイミングで、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオフとなると、同図上段（ｂ）の現在のベース値の表示に枠制御表示器Ｗ２０の表示内容が切り替わり、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオフのままさらに２．８秒が経過すると、同図上段（ｃ）の１つ前のベース値の表示に枠制御表示器Ｗ２０の表示内容が切り替わる。このように、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンとなっている状況でも枠制御表示カウンタの更新が実行されており、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオフとなっている状況でも遊技球数表示カウンタの更新が実行されている。

【１４６９】

このように、第２１実施形態からの変更例２においては、電源投入時ではなく所定のエラーが発生していない状況において、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲は０のみであり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲が０～３であり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲の方が広くなっている。換言すると、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数よりも、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数の方が多くなっている。なお、電源投入時を含んだ場合にも、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲は０及び２であり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲が０～４であり、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る範囲の方が広くなっている。換言すると、遊技球数表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数よりも、枠制御表示カウンタのカウンタ値の採り得る種類数の方が多くなっている。

【１４７０】

また、第２１実施形態からの変更例２においては、所定のエラーが発生していない状況においては、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は２種類の値を採り得るよう構成されており、遊技球数表示器Ｗ１０に表示され得る表示内容は２種類となっており、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンである状況における枠制御表示器Ｗ２０に表示され得る表示内容は２種類となっており、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンである状況における枠制御表示器Ｗ２０に表示され得る表示内容は５種類となっており、枠制御表示カウンタのカウンタ値は５種類の値を採り得るよう構成されている。

【１４７１】

また、前述したように、第２１実施形態からの変更例２においては、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンとなっている場合には、遊技球数表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を決定するよう構成されており、すなわち、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンとなっている状況においては、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０は同一の遊技球数表示カウンタを参照し、同一の表示内容を表示するよう構成されている。

【１４７２】

また、第２１実施形態からの変更例２においては、枠制御表示器Ｗ２０の表示制御に用いるカウンタとして、第１枠制御表示カウンタと第２枠制御表示カウンタとを有するよう

構成し、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオフとなっている場合には第１枠制御表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０への表示内容を決定し、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンとなっている場合には第２枠制御表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０への表示内容を決定するよう構成してもよい。換言すると、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンとなっている場合にも、遊技球数表示カウンタを参照しないように構成してもよい。

【１４７３】

＜枠制御表示器Ｗ２０の表示に関する構成３（所定のエラーが発生している場合）＞

次に、図２６８は、第２１実施形態に適用可能な枠制御表示器Ｗ２０との表示の変更例２に関するイメージ図である。同図においては所定のエラーが発生している場合を図示している。

【１４７４】

＜所定のエラーが発生している場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示（ＲＡＭクリアボタンオフ時）＞

まず、同図上段は、所定のエラーが発生しており、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオフとなっている場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示を図示している。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「４」であり、電源投入時用の表示として、枠制御表示器Ｗ２０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。また、同図における（ａ）～（ｆ）のタイミングについては、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢオフ時とＲＡＭクリアボタンＲＣＢオン時とで同一のタイミング（ＲＡＭクリアボタンＲＣＢオフ時における（ａ）のタイミングとＲＡＭクリアボタンＲＣＢオン時における（ａ）のタイミングは同一のタイミングであり、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢオフ時における（ｂ）のタイミングとＲＡＭクリアボタンＲＣＢオン時における（ｂ）のタイミングは同一のタイミング）となっている。

【１４７５】

その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、現在の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した現在の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４７６】

その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は１つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「１」であり、１つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ１．３４」と表示される。このように、１つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した１つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４７７】

その後、図中（ｃ）から４．８秒が経過すると、図中（ｄ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は２つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「２」であり、２つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ２．３８」と表示される。このように、２つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した２つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成し

てもよい。

【１４７８】

その後、図中（ｄ）から４．８秒が経過すると、図中（ｅ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は３つ前の区間のベース値の表示内容に対応した「３」であり、３つ前の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂ３．３９」と表示される。このように、３つ前の区間のベース値を表示する場合には、右から１番目、２番目のデジットにはベース値を表示し、右から３番目、４番目のデジットには前述した識別セグに対応した３つ前の区間のベース値を表示していることを示す情報が表示され、右から５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から５番目、６番目のデジットに０を表示するよう構成してもよい。

【１４７９】

その後、図中（ｅ）から４．８秒が経過すると、図中（ｆ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は現在の区間のベース値の表示内容に対応した「０」であり、現在の区間のベース値として枠制御表示器Ｗ２０には「ｂＬ．３５」と表示される。このように、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオフの状況が継続した場合には、枠制御表示器Ｗ２０の表示内容として、図中（ｅ）の後は、図中（ｂ）から図中（ｅ）が繰り返されることとなる。

【１４８０】

このように、第２１実施形態からの変更例２においては、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオフである状況においては、枠制御表示器Ｗ２０にエラー情報を表示しないため、所定のエラーが発生していても所定のエラーが発生していなくても表示内容は同一となっている。

【１４８１】

＜所定のエラーが発生している場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示（ＲＡＭクリアボタンオン時）＞

次に、同図下段は、所定のエラーが発生しており、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンとなっている場合の枠制御表示器Ｗ２０の表示を図示している。なお、第２１実施形態からの変更例２においては、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンとなっている場合には、遊技球数表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を決定するよう構成されている。まず、遊技機に新たに電源が投入されると、図中（ａ）で、枠制御表示カウンタのカウンタ値は電源投入時用の表示内容に対応した「２」であり、電源投入時用の表示として、枠制御表示器Ｗ２０のすべてのデジット（桁）における７セグメントとＤＰ（デシマルポイント）とが点灯する。

【１４８２】

その後、図中（ａ）から４．８秒が経過すると、図中（ｂ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として枠制御表示器Ｗ２０には「００４８２０」と表示される。このように、持ち球数を表示する場合には、すべての桁のＤＰが非点灯であり、同図のように持ち球数が４桁である場合にも、持ち球数の表示で使用しない桁には「０」が表示されることとなる。なお、持ち球数が３桁である場合には、左から１番目、２番目、３番目の３つの桁に「０」が表示されることとなる。なお、前述したように、第２１実施形態においては、表示切替タイマの切替値が４．８秒となっている。

【１４８３】

その後、図中（ｂ）から４．８秒が経過すると、図中（ｃ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値はエラー情報の表示内容に対応した「１」であり、エラー情報として枠制御表示器Ｗ２０には「Ｈ１１」と表示される。なお、発生しているエラーの種類が異なる場合には、「Ｈ０９」など、遊技球数表示器Ｗ１０の表示内容も異なる。また、右から４番目、５番目、６番目のデジットは非表示となる。なお、右から４番目、５番目、６番目のデジットに「０」を表示するよう構成してもよい。このように、所定のエラーが発生している場合、換言すると、エラー表示番号がエラーを示す番号である場合には、遊技球数表示カウンタのカウンタ値はエラー情報の表示内容に対応した「１」を含めて更新されるよ

う構成されている。

【１４８４】

その後、図中（ｃ）から４．８秒が経過すると、図中（ｄ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として枠制御表示器Ｗ２０には「００４８２０」と表示される。

【１４８５】

その後、図中（ｄ）から４．８秒が経過すると、図中（ｅ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値はエラー情報の表示内容に対応した「１」であり、エラー情報として枠制御表示器Ｗ２０には「Ｈ１１」と表示される。

【１４８６】

その後、図中（ｅ）から４．８秒が経過すると、図中（ｆ）で、遊技球数表示カウンタのカウンタ値は持ち球数の表示内容に対応した「０」であり、持ち球数として枠制御表示器Ｗ２０には「００４８２０」と表示される。このように、図中（ａ）の後は、図中（ｂ）から図中（ｃ）が繰り返されることとなる。

【１４８７】

なお、第２１実施形態からの変更例２においては、電源投入時（同図における（ａ）の期間）においても、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンであるかオフであるかによって異なるカウンタを参照するよう構成したが、これには限定されず、電源投入時においては、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンであるかオフであるかに拘らず、枠制御表示カウンタを参照するよう構成してもよい。

【１４８８】

また、第２１実施形態からの変更例２においては、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオンとなっている期間にて、遊技球数表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を決定したが、これには限定されず、例えば、枠制御表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を決定している状況にて、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢが新たにオンとなると、遊技球数表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を決定するように切り替わり、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオフとなっても、遊技球数表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を決定する状況が維持され、その後、再度ＲＡＭクリアボタンＲＣＢが新たにオンとなると、枠制御表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を決定するように切り替わり、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢがオフとなっても、枠制御表示カウンタを参照して枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を決定する状況が維持されるように構成してもよい。すなわち、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢを押下する毎に、参照するカウンタが切り替わるように構成してもよい。

【１４８９】

また、第２１実施形態からの変更例２においては、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢのオンオフによって、枠制御表示器Ｗ２０の表示内容が切り替わるよう構成したが、表示内容を切り替える際に操作する操作手段は、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢのみには限定されず、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢ以外の操作手段であってもよいし、枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を切り替えるための専用の操作手段を設けてもよい。なお、ＲＡＭクリアボタンＲＣＢまたは枠制御表示器Ｗ２０の表示内容を切り替えるための専用の操作手段を所定の操作手段と称することがある。

【１４９０】

＜出力処理に関する変更例＞

次に、本明細書の構成に適用可能な出力処理に関する変更例を第２１実施形態からの変更例３として、以下に詳述する。

【１４９１】

はじめに、図２６９は、図２５７のステップ５５００のサブルーチンに係る、出力処理のフローチャートである。同図の処理は、図２５９のステップ５５０２～ステップ５５５２と同様の内容であるため、説明は割愛する。

【１４９２】

次に、図２７０は、図２５７のステップ５５００のサブルーチンに係る、出力処理のフローチャートである。図２６９のステップ５５０６の後、ステップ５５１８でＮｏの場合、ステップ５５４６の後、またはステップ５５５２の後、ステップ５５６０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、遊技球数表示カウンタのカウンタ値はエラー情報に対応した値であるか否かを判定する。

【１４９３】

ステップ５５６０でＹｅｓの場合、ステップ５５６２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ５５６４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のエラー情報の表示処理を呼び出し、ステップ５５６６に移行する。

【１４９４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５５６６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ５５６８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにスタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ５５７０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第２スタックエリアに退避する。次に、ステップ５５７２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、エラー情報の表示処理（遊技球数表示器Ｗ１０に係る表示処理）を実行する。次に、ステップ５５７４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアに退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５５７６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域から復帰する。次に、ステップ５５７８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ５５８０に移行する。

【１４９５】

次に、ステップ５５８０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、退避したＡＦレジスタを復帰し、ステップ５５８２に移行する。

【１４９６】

他方、ステップ５５６０でＮｏの場合、ステップ５５８１で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、遊技球数表示カウンタのカウンタ値に対応した表示内容の表示処理（遊技球数表示器Ｗ１０に係る表示処理）を実行し、ステップ５５８２に移行する。

【１４９７】

次に、ステップ５５８２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、枠制御表示カウンタのカウンタ値はエラー情報またはベース値に対応した値であるか否かを判定する。

【１４９８】

ステップ５５８２でＹｅｓの場合、ステップ５５８３で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ５５８４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のエラー情報またはベース値の表示処理を呼び出し、ステップ５５８５に移行する。

【１４９９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５５８５で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ５５８６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアにスタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ５５８８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、全レジスタを第２スタックエリアに退避する。次に、ステップ５５８９で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、エラー情報またはベース値の表示

処理（枠制御表示器Ｗ２０に係る表示処理）を実行する。次に、ステップ５５９０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２スタックエリアに退避した全レジスタを復帰する。次に、ステップ５５９１で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域から復帰する。次に、ステップ５５９２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ５５９３に移行する。

【１５００】

次に、ステップ５５９３で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、退避したＡＦレジスタを復帰し、ステップ５５９５に移行する。

【１５０１】

他方、ステップ５５８２でＮｏの場合、ステップ５５９４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、枠制御表示カウンタのカウンタ値に対応した表示内容の表示処理（枠制御表示器Ｗ２０に係る表示処理）を実行し、ステップ５５９５に移行する。

【１５０２】

次に、ステップ５５９５で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、その他の出力処理を実行し、次の処理（ステップ５０６６の処理）に移行する。

【１５０３】

このように、第２１実施形態からの変更例３においては、遊技球数表示器Ｗ１０の表示については、エラー情報を表示する場合（所定のエラーが発生しており、遊技球数表示カウンタのカウンタ値が１である場合）には、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域を参照して実行し、エラー情報以外を表示する場合には、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域を参照して実行するよう構成されている。

【１５０４】

また、第２１実施形態からの変更例３においては、枠制御表示器Ｗ２０の表示については、エラー情報またはベース値を表示する場合（所定のエラーが発生しており、枠制御表示カウンタのカウンタ値が５である場合、または、枠制御表示カウンタのカウンタ値が０～３である場合）には、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域を参照して実行し、エラー情報とベース値以外を表示する場合には、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域を参照して実行するよう構成されている。

【１５０５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理に関する変更例＞

次に、本明細書の構成に適用可能な第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理に関する変更例を第２１実施形態からの変更例４として、以下に詳述する。

【１５０６】

はじめに、図２７１は、図２５５のステップ５１００のサブルーチンに係る電断復帰時初期処理のフローチャートである。第２１実施形態との相違点は、ステップ５１２７～ステップ５１４６であり、ステップ５１２７～ステップ５１４６について主に説明することとする。

【１５０７】

ステップ５１２１でＮｏの場合、またはステップ５１２４の後、ステップ５１２７で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、レジスタバンクをレジスタ０からレジスタ１に切り替える。次に、ステップ５１２８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の第２ＲＡＭクリア処理を呼び出し、ステップ５１３６に移行する。

【１５０８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ５１３６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第２ＲＡＭクリアを実行する。次に、ステップ５１３９で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、レジスタバンクをレジスタ１からレジスタ０に切り替える。次に、

ステップ５１４２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づき、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ５１４６に移行する。

【１５０９】

次に、ステップ５１４６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第１ＲＡＭクリアを実行する。

【１５１０】

なお、第２１実施形態からの変更例４においては、ステップ５１０６の処理で、第１ＲＡＭ領域（第１スタックエリア）と第２ＲＡＭ領域（第２スタックエリア）とのスタックポインタの初期値をセットする処理を実行している。

【１５１１】

このように、第２１実施形態からの変更例４においては、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を実行している状況から、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を呼び出す場合において、レジスタバンクの切り替えを実行することにより、第２１実施形態にて実行していた、ＡＦレジスタを退避する処理、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域に退避する処理、第２スタックエリアにスタックポインタの初期値をセットする処理、全レジスタを第２スタックエリアに退避する処理、全レジスタを第２スタックエリアから復帰する処理、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域から復帰する処理、及びＡＦレジスタを復帰する処理を実行しないよう構成することができ、より簡便な処理にて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を呼び出して実行することができる。

【１５１２】

また、第２１実施形態のように、全レジスタを第２スタックエリアに退避する処理を実行した場合には、図２１１における「第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における最大スタック使用ルート」に図示するように、１４バイトものデータが第２スタックエリアに積みあがることとなる。このため、全レジスタを第２スタックエリアに退避する処理を実行する場合には、第２スタックエリアを大きく確保しておく必要が生じてしまう（図２１１においては２０バイト）。そこで、第２１実施形態からの変更例４のように、レジスタバンクの切り替えを実行することにより、より簡便な処理にて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を呼び出して実行することができるだけでなく、第２スタックエリアのデータを小さくすることができる。

【１５１３】

なお、同図の構成はあくまで一例であり、本明細書における第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を呼び出すすべての構成に適用することができる。

【１５１４】

＜ランプに関する構成＞

本明細書に適用可能な主制御基板Ｍ側で制御するランプに関する構成として、以下の構成を適用してもよい。以下の構成は、本明細書のいずれの構成に適用してもよい。

【１５１５】

なお、本明細書に係る遊技機は、主遊技図柄の当否抽選結果が大当りとなる確率が相対的に低確率である非確率変動遊技状態と、主遊技図柄の当否抽選結果が大当りとなる確率が相対的に高確率である確率変動遊技状態とを有しており、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄなどの電動役物（電チューと称することがある）の当選確率、開放時間、補助遊技図柄の変動時間が相対的に有利となる補助遊技時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオンの状態）と、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄなどの電動役物（電チューと称することがある）の当選確率、開放時間、補助遊技図柄の変動時間が相対的に有利でない補助遊技非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフの状態）とを有しており、主遊技図柄の変動時間が相対的に短時間である主遊技時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグオンの状態）と、主遊技図柄の変動時間が相対的に長時間である主遊技非時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグオフの状態）とを有している。

【１５１６】

なお、補助遊技時間短縮遊技状態且つ主遊技時間短縮遊技状態を時間短縮遊技状態と称することがあり、補助遊技非時間短縮遊技状態且つ主遊技非時間短縮遊技状態を非時間短縮遊技状態と称することがある。

【１５１７】

＜構成１＞

主制御基板Ｍ側で制御するランプＡを有しており、電源投入時において、確率変動遊技状態と補助遊技時間短縮遊技状態と主遊技時間短縮遊技状態とのいずれかの状態であった場合には、ランプＡを点灯させる。確率変動遊技状態と補助遊技時間短縮遊技状態と主遊技時間短縮遊技状態とのいずれの状態でもなくなった場合にランプＡを非点灯とする。

【１５１８】

＜構成２＞

主制御基板Ｍ側で制御するランプＡとランプＢを有しており、電源投入時において、確率変動遊技状態であった場合にはランプＡを点灯する。その後、確率変動遊技状態でなくなった場合にはランプＡを非点灯とする。また、電源投入時において、補助遊技時間短縮遊技状態及び／または主遊技時間短縮遊技状態であった場合にはランプＢを点灯する。その後、補助遊技時間短縮遊技状態と主遊技時間短縮遊技状態とのいずれの状態でもなくなった場合にはランプＢを非点灯とする。

【１５１９】

＜構成３＞

主制御基板Ｍ側で制御するランプＡとランプＢとランプＣとを有しており、電源投入時において、確率変動遊技状態であった場合にはランプＡを点灯する。その後、確率変動遊技状態でなくなった場合にはランプＡを非点灯とする。また、電源投入時において、補助遊技時間短縮遊技状態であった場合にはランプＢを点灯する。その後、補助遊技時間短縮遊技状態でなくなった場合にはランプＢを非点灯とする。また、電源投入時において、主遊技時間短縮遊技状態であった場合にはランプＣを点灯する。その後、主遊技時間短縮遊技状態でなくなった場合にはランプＣを非点灯とする。

【１５２０】

なお、上記構成１～３におけるランプＡ、ランプＢ、ランプＣは、遊技者から視認可能な位置に設けるよう構成することが好適である。また、本明細書にて前述したランプと、ランプＡ、ランプＢ、ランプＣの１または複数とを兼用するよう構成してもよい。例えば、主遊技図柄表示部（第１主遊技図柄表示部、第２主遊技図柄表示部）のランプの数を増加させて、当該増加させたランプをランプＡ、ランプＢ、ランプＣの１または複数として使用するよう構成してもよい。

【１５２１】

このように構成することで、遊技者は、遊技開始時においても、現在の遊技状態を正確に把握することができる。

【１５２２】

＜封入式のぱちんこ遊技機に適用可能な構成＞

また、第２１実施形態などの封入式のぱちんこ遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、以下の１または複数の構成は組み合わせてもよいし、本明細書のすべての構成に適用可能である。

【１５２３】

＜構成１＞

遊技球数表示器Ｗ１０の１つのデジットの大きさは、主遊技図柄表示装置の１つのランプよりも大きい。

【１５２４】

＜構成２＞

遊技球数表示器Ｗ１０にはエラー情報が表示されないが、枠制御表示器Ｗ２０にはエラー情報が表示される。

【１５２５】

＜構成３＞
　枠制御表示器Ｗ２０にはエラー情報が表示されないが、遊技球数表示器Ｗ１０にはエラー情報が表示される。
【１５２６】
＜構成４＞
　所定のエラーが発生した場合、遊技球数表示器Ｗ１０には持ち球数が表示されており、枠制御表示器Ｗ２０にはエラー情報が表示されているタイミングを有する。
【１５２７】
＜構成５＞
　遊技球数表示器Ｗ１０と発射ハンドルＤ４４との距離よりも、遊技球数表示器Ｗ１０と計数ボタンＷ４０の距離の方が近い。
【１５２８】
＜構成６＞
　遊技球数表示器Ｗ１０とサブ入力ボタンＳＢの距離よりも、遊技球数表示器Ｗ１０と計数ボタンＷ４０の距離の方が近い。
【１５２９】
＜構成７＞
　計数ボタンＷ４０の操作をすることで計数が実行可能であることを報知するランプを有している。
【１５３０】
＜構成８＞
　遊技球数クリアボタンＷ６０の操作によって持ち球数がクリア（持ち球数カウンタがクリア）された場合には、遊技球数表示器Ｗ１０及び／または枠制御表示器Ｗ２０にて専用の表示（他の表示内容と区別可能な表示）を所定時間実行する。
【１５３１】
＜構成９＞
　遊技機が貸出ユニットＫＵと接続されていない（接続されていることを検知できない）、または貸出ユニットＫＵの電源が投入されていない（貸出ユニットＫＵの電源が投入されていることを検知できない）場合においては、遊技球の発射ができない、計数が実行されない、遊技の進行がされない（主遊技図柄が変動しない、入賞口への入賞が無効、等）ように構成してもよい。なお、遊技機が貸出ユニットＫＵと接続されている又は貸出ユニットＫＵの電源が投入されていると判断されてエラーが解消された場合には、遊技機の電源が投入されたままエラーが解消し、遊技球の発射が可能となり、計数が実行可能となり、遊技が進行可能となる。なお、入賞口への入賞が無効とは、入賞口に遊技球が入球した場合に、当該遊技球の入球を検知しないことであってもよいし、当該遊技球の入球は検知するが入賞に基づく賞球が発生しないことであってもよい。
【１５３２】
＜構成１０＞
　発射装置から発射された遊技球が遊技領域に到達せずに、発射レールを発射装置に向かって戻る場合（当該戻る遊技球を、戻り球、ファール球と称することがある）には、戻り球を検出するための入球口を設けてもよい。当該入球口に遊技球が入球した場合には、入球した分が持ち球数カウンタに加算されることとなり、このように構成することで、遊技者が意図しない不利益を被ることがないように構成することができる。
【１５３３】
＜構成１１＞
　発射された遊技球として持ち球数カウンタから減算するために、発射された遊技球を検出するセンサを設ける位置は、戻り球とならないことが確定的となる位置とすることが好適である。例えば、ファール返しを通過した直後などの遊技領域内であり且つ発射されたすべての遊技球が通過する位置とする。
【１５３４】

＜構成１２＞
　鉄で構成された遊技球が混入してしまう事態を防止するため、遊技球の流路内に磁石を設け、鉄球を検知可能に構成してもよい。
【１５３５】
＜構成１３＞
　扉Ｄ１８及び／または前枠Ｄ１４が開放している状況においては、遊技球の発射ができないように構成してもよい。このように構成することで、遊技機内の遊技球を紛失することを防止することができる。
【１５３６】
＜設定値に関する構成＞
　第２１実施形態及びその変更例においては、本明細書に係る設定値に関する構成を適用してもよい。一例としては、以下のように構成してもよい。なお、以下の１又は複数の構成を組み合わせてもよい。
【１５３７】
＜構成１＞
　設定キースイッチ及びＲＡＭクリアボタンがオンの状態で新たに電源を投入すると、設定変更モードに移行する。設定変更モードでは複数の設定値から１の設定値を設定（決定）することができる。
【１５３８】
＜構成２＞
　設定１の状況で電源断が発生し、その後、設定キースイッチ及びＲＡＭクリアボタンがオンの状態で新たに電源を投入して設定変更モードとなった場合に、再度設定値として設定１を設定することが可能である。なお、同一の設定値を設定することを、設定を打ち直す、設定の打ち直しを実行する、等と称することがある。また、設定値を１つのみ有するよう構成してもよく、このように構成した場合にも、設定変更モードに移行可能であり、設定変更モードにて設定値を設定する（打ち直す）ことが可能である。
【１５３９】
＜構成３＞
　設定キースイッチがオンでありＲＡＭクリアボタンがオフである状態で新たに電源を投入すると、設定確認モードに移行する。
【１５４０】
＜構成４＞
　設定変更が実行されると（設定変更モードで設定値が設定されると）、持ち球数（持ち球数カウンタ）がクリアされる。
【１５４１】
＜構成５＞
　設定キースイッチとＲＡＭクリアボタンと球抜きボタンがオンの状態で新たに電源を投入すると、設定変更モードに移行し、球抜き状態には移行しない。
【１５４２】
＜構成６＞
　設定キースイッチと球抜きボタンがオンであり、ＲＡＭクリアスイッチがオフの状態で新たに電源を投入すると、設定確認モードに移行し、球抜き状態には移行しない。
【１５４３】
＜構成７＞
　設定キースイッチとＲＡＭクリアボタンと球抜きボタンがオンの状態で新たに電源を投入すると、球抜き状態には移行し、設定変更モードには移行しない。
【１５４４】
＜構成８＞
　設定キースイッチと球抜きボタンがオンであり、ＲＡＭクリアスイッチがオフの状態で新たに電源を投入すると、球抜き状態に移行し、設定確認モードに移行しない。

【１５４５】
＜構成９＞
　設定キースイッチとＲＡＭクリアボタンと球抜きボタンがオンの状態で新たに電源を投入すると、設定変更モードに移行し、設定変更モードが終了した後に球抜き状態に移行する。
【１５４６】
＜構成１０＞
　設定キースイッチと球抜きボタンがオンであり、ＲＡＭクリアスイッチがオフの状態で新たに電源を投入すると、設定確認モードに移行し、設定確認モードが終了した後に球抜き状態に移行する。
【１５４７】
（第２２実施形態）
　次に、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能な、エラーに関する構成を第２２実施形態として以下に詳述する。第２２実施形態に係るぱちんこ遊技機は、封入式ではないぱちんこ遊技機であり、賞球が遊技機外に払い出され得るぱちんこ遊技機となっている。以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。
【１５４８】
　なお、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、第２２実施形態におけるステップ２１０２と第２実施形態におけるステップ２１０２は、別の実施形態におけるステップ２１０２であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。
【１５４９】
　なお、第２２実施形態に係るぱちんこ遊技機の主制御基板Ｍは、遊技進行に関する処理にて使用される第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域と遊技進行に関する処理にて使用されない第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域とを有している。また、第２２実施形態においては、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づくことを言及していない場合（図中の点線で囲まれている処理以外である場合）には、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づいて実行する処理であることを補足しておく。また、図２７２～２７８の処理は、主制御基板Ｍの処理であり、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域とは、主制御基板Ｍが有している第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を示している。
【１５５０】
　また、第１ＲＡＭ領域を第１記憶領域と称することがあり、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を第１記憶領域と称することがある。また、第２ＲＡＭ領域を第２記憶領域と称することがあり、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を第２記憶領域と称することがある。また、主制御基板Ｍの第１ＲＡＭ領域を第１主制御記憶領域と称することがあり、主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を第１主制御記憶領域と称することがあり、主制御基板Ｍの第２ＲＡＭ領域を第２主制御記憶領域と称することがあり、主制御基板Ｍの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を第２主制御記憶領域と称することがある。また、枠制御基板Ｗの第１ＲＡＭ領域を第１枠制御記憶領域と称することがあり、枠制御基板Ｗの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を第１枠制御記憶領域と称することがあり、枠制御基板Ｗの第２ＲＡＭ領域を第２枠制御記憶領域と称することがあり、枠制御基板Ｗの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を第２枠制御記憶領域と称することがある。
【１５５１】
　はじめに、図２７２は、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（ａ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ１０２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＡＭ領域または第２ＲＡＭ領域に異常（ＲＡＭ異常）があるか否かを判定する。ステップ１０２３でＹｅｓの場合、ステップ１０２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ１０２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭ

Ｃは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の第２ＲＡＭ領域の初期化処理を呼び出し、ステップ１０２８に移行する。

【１５５２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１０２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＡＭ領域の初期化処理を実行する。次に、ステップ１０３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０３２に移行する。

【１５５３】

次に、ステップ１０３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを復帰し、ステップ１００４に移行する。

【１５５４】

他方、ステップ１０２３でＮｏの場合、換言すると、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域に異常がなかった場合、ステップ１００７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭクリアボタン（初期化操作手段と称することがある）が操作されたか否かを判定する。ステップ１００７でＹｅｓの場合には、ステップ１００４に移行する。次に、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＡＭ領域の初期化処理を実行する。なお、第１ＲＡＭ領域の初期化処理は、第１ＲＡＭ領域における所定の領域を初期化するよう構成されている（第１ＲＡＭ領域のすべての領域をクリアしてもよい）。

【１５５５】

なお、ＲＡＭ領域のデータをクリアする順序は、「第２ＲＡＭ領域のデータ→第１ＲＡＭ領域のデータ」となっている。なお、第１ＲＡＭ領域の更新は第１ＲＯＭ・ＲＡＭ制御（第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理）によってのみ行われ、第２ＲＡＭ領域の更新は第２ＲＯＭ・ＲＡＭ制御（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理）によってのみ行われるよう構成されているため、第１ＲＡＭ領域のクリアは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で行われ、第２ＲＡＭ領域のクリアは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で行われる。

【１５５６】

次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭをクリアしたことを示すＲＡＭクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１５の処理に移行する。

【１５５７】

また、ステップ１００７でＮｏの場合、ステップ１０１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ１０１４で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１４‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ソレノイドの復帰設定｛第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）及び後述する可動片（例えば、図１００の上遮蔽部材Ｃ２４、下遮蔽部材Ｃ２５等）の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、（電源断前に第２主遊技始動口／大入賞口／可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために）ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する｝を行い、ステップ１０１５の処理に移行する。

【１５５８】

次に、ステップ１０１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源が投入されたことを示す情報をＲＡＭに保存する。次に、ステップ１０３２－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ１０３２－２で、主制御基板ＭのＣ

ＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の領域外異常初期化処理を呼び出し、ステップ１０１５－１に移行する。

【１５５９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１０１５－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、領域外異常初期化処理を実行する。なお、領域外異常初期化処理においては、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のエラー判定に関する所定のデータに初期値をセットする処理や、スタックポインタの初期値のセット、エラーに関するテーブルのアドレスをセットする処理などが実行される。次に、ステップ１０３２－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０３２－４に移行する。

【１５６０】

次に、ステップ１０３２－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを復帰する。次に、ステップ１０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、同図（ｂ）によって示される主制御基板Ｍ側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約４ｍｓ毎のハードウエア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をＴとする）を許可し｛その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（ｂ）が実行されることとなる｝、ステップ１０１８の処理に移行する。なお、ステップ１０１８後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

【１５６１】

ここで、第２２実施形態における初期化に関する構成は以下のようになっている。

（１）ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源投入され、第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域に異常がない場合（ステップ１０２３でＮｏの後のステップ１００７でＹｅｓの場合）には、第１ＲＡＭ領域の所定の領域を初期化する一方、第２ＲＡＭ領域は初期化しない

（２）電源断が発生し、その後通常の電源投入を実行し、第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域に異常がない場合（ステップ１０２３でＮｏの後のステップ１００７でＮｏの場合）には、第１ＲＡＭ領域を初期化せず、第２ＲＡＭ領域を初期化しない

（３）ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源投入され、第１ＲＡＭ領域及び／または第２ＲＡＭ領域に異常がある場合（ステップ１０２３でＹｅｓの場合）には、第１ＲＡＭ領域の所定の領域を初期化し、第２ＲＡＭ領域を初期化する

（４）電源断が発生し、その後通常の電源投入を実行し、第１ＲＡＭ領域及び／または第２ＲＡＭ領域に異常がある場合（ステップ１０２３でＹｅｓの場合）には、第１ＲＡＭ領域の所定の領域を初期化し、第２ＲＡＭ領域を初期化する

（５）上記（１）～（４）のいずれの場合においても、電源投入後のメインループ処理におけるタイマ割り込みを許可する処理（ステップ１０１６の処理であり、タイマ割り込みを起動する処理と称することがある）の直前の処理にて、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のエラー判定に関する所定のデータに初期値をセットする処理が実行される

【１５６２】

なお、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のエラー判定に関する所定のデータに初期値をセットする処理の実行タイミングは、上述したタイミングには限定されず、上記（１）～（４）のいずれの場合にも実行される処理となるタイミングに変更しても問題ない。なお、通常の電源投入とは、ＲＡＭクリアボタンや設定キースイッチの入力がない状態で電源投入することである。

【１５６３】

また、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のエラー判定に関する所定のデータに初期値をセットする処理を、第１ＲＡＭ領域及び／または第２ＲＡＭ領域に異常がない場合（ステップ１０２３でＮｏとなる場合）にのみ実行されるよう構成してもよく、より具体的には、上記（１）及び（２）の場合には実行されるが、上記（３）及び（４）の場合には実行されないよう構成してもよい（一例としては、ステップ１０２３でＮｏとなりステップ１００７が

実行される前など）。

【１５６４】

なお、ステップ１０１５－１の領域外異常初期化処理の実行タイミングは、同図の構成には限定されず、ステップ１００６及びステップ１０１４－１の処理以降のいずれかのタイミングに変更しても問題ない。

【１５６５】

次に、図２７３は、主制御基板Ｍが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Ｔの到達時（例えば、約４ｍｓ毎のハードウエア割り込み）を契機として、ステップ１０００‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入力処理を実行する。次に、ステップ１０００‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各種乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、初期値更新型乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、初期値乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０５０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定制御処理を実行する。次に、ステップ１０５０－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技停止監視処理を実行する。

【１５６６】

なお、入力処理とは、センサ等の入力装置から主制御基板Ｍに入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理であり、本例においては、遊技盤面に取り付けられているスイッチ（例えば、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞検出装置等）、アウト口Ｄ３６への入球を検出するアウト球カウントスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、開放信号（例えば、前枠Ｄ１４、扉Ｄ１８等）、磁気検知信号１（磁気検出センサ１による検出信号）、電波検知信号、衝撃検知信号、タッチ状態信号及び磁気検知信号２（磁気検出センサ２による検出信号）の入力を監視する処理である。なお、本例においては、ＲＡＭクリアスイッチ等の特殊な入力については、当該入力処理とは別の処理により入力判定等が行われている。

【１５６７】

なお、各種乱数更新処理とは、出玉への影響が極めて低い抽選に用いられる乱数を比較的単純に更新（例えば、定数を加算）する処理であり、本例においては、普通図柄変動パターン乱数（例えば、補助遊技図柄変動態様乱数）及び変動パターン乱数（例えば、変動態様抽選乱数）を更新する処理である。

【１５６８】

なお、初期値更新型乱数更新処理とは、出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる乱数を更新する処理（前述した、各種乱数更新処理とは異なる処理）であり、本例においては、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、特別図柄当りソフト乱数等を更新するための処理である。

【１５６９】

なお、初期値乱数更新処理とは、前述した出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる初期値更新型乱数更新処理で更新される乱数の初期値決定用の乱数を更新する処理であり、本例における、更新する乱数の一例としては、普通図柄当り初期値乱数、普通図柄図柄初期値乱数、特別図柄図柄初期値乱数及び特別図柄当りソフト初期値乱数等が例示できる。なお、普通図柄当り初期値乱数及び普通図柄図柄初期値乱数は、補助遊技内容決定乱数を複数有するよう構成した場合に初期値乱数更新処理にて更新される乱数となっている。

【１５７０】

なお、設定制御処理とは、設定確認モード中（設定表示中、設定確認中と称することが

ある）または、設定変更モード中（設定変更中、設定値設定モード中、設定値設定中と称することがある）であるかの検査をする処理や、設定確認モードまたは設定変更モードが終了したかの検査をする処理や、設定確認モードまたは設定変更モードが終了した場合に遊技停止を解除して副制御基板Ｓにコマンドを送信する処理などを実行する処理である。

【１５７１】

なお、遊技停止監視処理は、遊技停止中か否かを判定する処理であり、エラー状態の磁気センサ異常、電波センサ異常、ＲＡＭ異常、設定切替異常、設定値異常や、設定変更モード中、設定確認モード中などの遊技停止の条件を確認する処理などを実行する。

【１５７２】

次に、ステップ１０５０－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技停止要求がないか否かを判定する。ステップ１０５０－３でＮｏの場合には、遊技停止（遊技の進行の停止）として、ステップ１０５０－４～ステップ１０５１－１の処理を実行せずに、ステップ１０５１－２に移行する。なお、遊技停止中は遊技球の発射を実行できないように構成してもよいし、遊技球の発射は実行できる（主遊技図柄は変動しない）ように構成してもよい。また、遊技停止となるエラーとして、断線短絡電源異常、通信線異常を含めてもよい。

【１５７３】

他方、ステップ１０５０－３でＹｅｓの場合、ステップ１０５０－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ減算処理を実行する。次に、ステップ１０５０－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ１０５０－６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の領域外有効期間設定処理を呼び出し、ステップ１０５０－７に移行する。

【１５７４】

また、タイマ減算処理とは、２バイトタイマ（例えば、第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃ、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂ、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ、開放時間タイマ等）の更新を行う処理である。

【１５７５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１０５０－７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、領域外有効期間設定処理を実行する。次に、ステップ１０５０－８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０５０－９に移行する。

【１５７６】

次に、ステップ１０５０－９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを復帰する。次に、ステップ１０００－７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞監視処理を実行する。

【１５７７】

ここで、入賞監視処理とは、スイッチの通過カウンタの更新、外部端子板へ出力するセキュリティの出力要求の作成及び演出制御基板に送信するコマンドの送信要求を行う処理である。

【１５７８】

次に、ステップ２０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球検出処理を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ１６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技作動条件判定処理を実行する。

【１５７９】

次に、ステップ１０５１－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、大入賞口内制御処理を

実行し、ステップ１０５１－２に移行する。

【１５８０】

ここで、大入賞口内制御処理は、大入賞口に関するソレノイドの制御処理や、大入賞口に係る排出球異常の状況の変化を確認する処理を含んでいる。大入賞口に係る排出球異常の状況の変化を確認する処理において、大入賞口に係る排出球異常の状況が変化している（前回の処理と今回の処理とで変化している）場合には、排出球異常判定フラグ（第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理として制御される、エラーの状況の変化に関するフラグ）をオンにし、大入賞口に係る排出球異常の状況が変化していない（前回の処理と今回の処理とで変化していない）場合には、排出球異常判定フラグをオフにするよう構成されている。また、排出球異常判定フラグは第１ＲＡＭ領域に記憶される。

【１５８１】

次に、ステップ１０５１－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球制御処理を実行する。

【１５８２】

ここで、賞球制御処理は、賞球払出制御基板ＫＨとの通信を実行するための処理であり、賞球払出制御基板ＫＨからのデータ受信の監視、賞球払出制御基板ＫＨへ送信するコマンドの作成、賞球払出制御基板ＫＨへのコマンド送信及び賞球払出制御基板ＫＨからの受信データの検査等の処理を実行する。また、賞球制御処理は、通信異常（通信線異常と称することがある）の状況の変化を確認する処理を含んでいる。通信異常の状況の変化を確認する処理において、通信異常の状況が変化している場合には、通信異常判定フラグ（第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理として制御される、エラーの状況の変化に関するフラグ）をオンにし、通信異常の状況が変化していない場合には、通信異常判定フラグをオフにするよう構成されている。また、通信異常判定フラグは第１ＲＡＭ領域に記憶される。

【１５８３】

次に、ステップ１０５１－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、センサ検出判定処理を実行する。

【１５８４】

ここで、センサ検出判定処理は、発射ハンドルＤ４４のタッチセンサの連続オンの検出を実行するための処理であり、スイッチレベルのオン時間の計測を実行し、判定時間に達したと判断した場合にセンサ検出データの更新を実行する。センサ検出データの変化があった場合には、副制御基板Ｓにコマンドを送信する。すなわち、発射ハンドルＤ４４が一定時間触れられているとハンドルオン状態を副制御基板Ｓに送信し、発射ハンドルＤ４４が一定時間離されているとハンドルオン状態を副制御基板Ｓに送信する。

【１５８５】

次に、ステップ１０５１－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ１０５１－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の領域外遊技機異常制御処理を呼び出し、ステップ４７００に移行する。

【１５８６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する領域外遊技機異常制御処理を実行する。次に、ステップ１０５１－６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０５１－７に移行する。なお、ステップ４７００の領域外遊技機異常制御処理を第１処理と称することがある。

【１５８７】

次に、ステップ１０５１－７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを復帰する。次に、ステップ１０５１－８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーコマンド要求設定処理を実行する。

【１５８８】

ここで、エラーコマンド要求設定処理は、ステップ４７００の領域外遊技機異常制御処理を実行した後に遊技機のエラーの状況が変化していた場合に、エラーが発生した旨のコ

マンドまたはエラーが解除された旨のコマンドを副制御基板Ｓ側に送信する処理である。また、球詰まりエラーが検出された場合には外部信号を出力する設定を実行する。なお、遊技機のエラーの状況が変化しているか否かは、第２ＲＡＭ領域のエラーフラグの状態を参照して判定するよう構成されている。なお、後述するエラーコマンド要求フラグと球詰まり検出コマンド要求フラグとを総称して、エラーフラグと称している。

【１５８９】

次に、ステップ１５５０－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態表示処理を実行する。次に、ステップ１５５０－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、発射制御信号出力処理を実行する。次に、ステップ１９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正検知情報管理処理を実行する。次に、ステップ１９５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー管理処理を実行する。

【１５９０】

ここで、遊技状態表示処理とは、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に表示される現在の補助遊技保留球数）及び特別図柄表示装置の作動保留球数（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０又は第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０に表示される現在の主遊技保留球数）の表示要求を行う処理である。

【１５９１】

また、発射制御信号出力処理とは、遊技球の発射の禁止又は許可の信号を出力する処理である。

【１５９２】

次に、ステップ１５５０－９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ソレノイド出力処理を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行する。次に、ステップ１５５０‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＬＥＤ出力処理を実行する。

【１５９３】

また、ソレノイド出力処理とは、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）ソレノイド及び大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）ソレノイドの出力データの出力を行う処理である。

【１５９４】

また、ＬＥＤ出力処理とは、特別図柄表示装置における表示（例えば、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０における第１主遊技図柄の表示、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０における第２主遊技図柄の表示、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０における第１主遊技側の作動保留球数の表示、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０における第２主遊技側の作動保留球数の表示）、普通図柄表示装置における表示（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０における補助図柄の表示、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０における補助遊技側の作動保留球数の表示）、エラー状態の表示、遊技状態の表示、打ち分けの表示（例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する）及び特別電動役物が連続して作動する回数の表示（大当りにおけるラウンド数の表示）を行うため、表示の初期化、表示データの出力等の主制御基板Ｍ側にて制御するＬＥＤ出力の制御を順次行う処理である。

【１５９５】

次に、ステップ１０５１－９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ１０５２－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の領域外御処理を呼び出し、ステップ１０５２－３に移行する。

【１５９６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１０５２－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する領域外制御処理を実行する。次に、ステップ１０５２－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０５２－５に移行する。なお、ステッ

プ１０５２－３の領域外制御処理を第２処理と称することがある。

【１５９７】

ここで、領域外制御処理とは、入球状態表示装置Ｊ１０に係る処理、試験信号に係る処理（遊技機外部の試験装置に出力する信号を作成し、対応した出力ポートに出力する処理）等を実行する処理である。

【１５９８】

次に、ステップ１０５２－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを復帰する。次に、ステップ１５５０‐１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込みの発生を許可するよう設定し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【１５９９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２７４は、図２７３におけるステップ４７００のサブルーチンに係る、領域外遊技機異常制御処理のフローチャートである。同図における処理はすべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。

【１６００】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

まず、ステップ４７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ４７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、スタックポインタの初期値をセットする。次に、ステップ４７０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、全レジスタを第２ＲＡＭ領域に退避する。次に、ステップ４７５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する領域外異常検知処理を実行する。次に、ステップ４９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する領域外球詰まり検出判定処理を実行する。次に、ステップ４７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＡＭ領域から全レジスタを復帰する。次に、ステップ４７１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、スタックポインタを第２ＲＡＭ領域から復帰して、次の処理（ステップ１０５１－６の処理）に移行する。

【１６０１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２７５は、図２７４におけるステップ４７５０のサブルーチンに係る、領域外異常検知処理のフローチャートである。同図における処理はすべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。

【１６０２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

まず、ステップ４７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、受信信号データとして、受信信号レベルの値をロードする。なお、詳細は後述することとなるが、受信信号データとは、各種操作部材の状況やエラーに関する信号の受信状況に関するデータである。

【１６０３】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４７５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー状態のアドレスをセットする。次に、ステップ４７５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーデータ１としてエラー状態の内容をロードする。詳細は後述することとなるが、エラーデータ１は、複数のエラーの発生状況に関するデータであり、本処理によって、エラーデータ１の内容は前回の割り込み処理の実行時におけるエラーの発生状況に対応した内容となっている。

【１６０４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４７５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４７５２に係る受信信号データとステップ４７５６に係るエラーデータ１との排他的論理和（ｘｏｒ）をとる。次に、ステップ４７６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、検査データとして、ステップ４７５８の排他的論理和（ｘｏｒ）の結果をセットする。詳細は後述することとなるが、検査データは、前回の割り込み処理と今回の割り込み処理とで変化した各種エラーの

発生状況に関するデータである。

【１６０５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４７６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ビットデータとして磁気センサ異常ビットデータ（００００１０００Ｂ）をセットする。次に、ステップ４８５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する領域外エラータイマ監視処理を実行する。次に、ステップ４７６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ビットデータとして、断線短絡電源異常ビットデータ（００００００１０Ｂ）をセットする。次に、ステップ４８５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する領域外エラータイマ監視処理を実行する。

【１６０６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４７６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、レベルデータとして、検査データをセットする。次に、ステップ４７６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、レベルデータと電波センサ異常ビットデータ（０００１００００Ｂ）との論理積（ａｎｄ）を取る。次に、ステップ４７７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４７６８の論理積（ａｎｄ）の結果とエラーデータ１（ステップ４７６４の後のステップ４８５０の処理を実行した後に作成されたエラーデータ１であり、新しいエラーデータ１－２と称することがある）の論理和（ｏｒ）をとる。次に、ステップ４７７２で、エラーデータ設定値（新しいエラーデータ１－３と称することがある）として、ステップ４７７０の論理和（ｏｒ）の結果をセットする。

【１６０７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４７７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開放監視タイマのアドレスをセットする。次に、ステップ４７７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、検査データをセットする。次に、ステップ４７７８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４７７６でセットした検査データと、扉開放ビットデータ（００００００１００Ｂ）とを論理積（ａｎｄ）した結果が０でないか否かを判定する。

【１６０８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

ステップ４７７８でＹｅｓの場合は、ステップ４７８０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開放監視タイマの内容を１減算した結果は０であるか否かを判定する。ステップ４７８０でＹｅｓの場合、ステップ４７８２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４７７８の論理積（ａｎｄ）の結果と、ステップ４７７２のエラーデータ設定値との排他的論理和（ｘｏｒ）をとる。次に、ステップ４７８３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーデータ設定値に、ステップ４７８２の排他的論理和（ｘｏｒ）の結果をセットし、ステップ４７８４に移行する。なお、ステップ４７７８でＮｏの場合にもステップ４７８４に移行する。

【１６０９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４７８４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開放エラー監視時間（本例では、１００）＋１の値を開放監視タイマに一時記憶し、ステップ４７８５に移行する。なお、ステップ４７８０でＮｏの場合にも、ステップ４７８５に移行する。

【１６１０】

このように、第２２実施形態においては、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理として各種エラーの状況の変化を確認する処理を複数回実行するよう構成されているが、当該処理の実行順序としては、エラータイマによる時間監視（ステップ４８５０の領域外エラータイマ監視処理）を要するエラーである磁気センサ異常と断線短絡電源異常とのエラーの状況の変化を確認する処理（後述するステップ４８７０の処理）を実行した後に、エラータイマによる時間監視が不要なエラーである電波センサ異常と扉枠開放エラー（扉枠開放と称することがある）の状況の変化を確認する処理（ステップ４７７２の処理とステップ４７８

３の処理）を実行するよう構成されている。

【１６１１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４７８５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４７８３のエラーデータ設定値（新しいエラーデータ１－４と称することがある）をセットする。次に、ステップ４７８６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーデータ設定値と通信線排出球異常マスクデータ（０００１１１１０Ｂ）の論理積（ａｎｄ）をとる（本処理の詳細については後述する）。次に、ステップ４７８７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１０５１－２で作成した通信異常判定フラグのアドレスをセットする。

【１６１２】

ここで、賞球払出制御基板との通信異常を検出している場合には通信異常判定フラグはオンとなり、通信異常判定フラグのオンに対応したデータは「０１Ｈ」となっている。また、賞球払出制御基板との通信異常を検出していない場合には通信異常判定フラグはオフとなり、通信異常判定フラグのオフに対応したデータは「００Ｈ」となっている。

【１６１３】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４７８８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４７８６の論理積（ａｎｄ）の結果と通信異常判定フラグの内容（通信異常判定フラグに対応したデータ）との論理和（ｏｒ）をとる。次に、ステップ４７８９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１０５１－１で作成した排出球異常判定フラグのアドレスをセットする。

【１６１４】

ここで、排出球異常を検出している場合には排出球異常判定フラグはオンとなり、排出球異常判定フラグのオンに対応したデータは「４０Ｈ」となっている。また、排出球異常を検出していない場合には排出球異常判定フラグはオフとなり、排出球異常判定フラグのオフに対応したデータは「００Ｈ」となっている。

【１６１５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４７９０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４７８８の論理和（ｏｒ）の結果と排出球異常判定フラグの内容（排出球異常判定フラグに対応したデータ）の論理和（ｏｒ）をとる。次に、ステップ４７９１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、要求データとして、コマンド非要求データ（０）をセットする。次に、ステップ４７９２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー状態のアドレスをセットする。次に、ステップ４７９３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４７９０の論理和（ｏｒ）の結果とステップ４７９２のエラー状態（新しいエラーデータ１－５と称することがある）とが同一ではないか否かを判定する。ステップ４７９３でＹｅｓの場合、エラーの状況に変化があったと判定し、要求データにコマンド要求データ（１）をセットする。次に、ステップ４７９６で、ステップ４７９０の論理和（ｏｒ）の結果をエラー状態に一時記憶し、ステップ４７９８に移行する。なお、ステップ４７９３でＮｏの場合にもステップ４７９８に移行する。

【１６１６】

ここで、ステップ４７９６で一時記憶されたエラー状態のデータは、次回のタイマ割り込み処理の実行時において、ステップ４７５６の処理でエラーデータ１（前回のエラーデータ）として用いられることとなる。

【１６１７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４７９８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、要求データ（ステップ４７９１またはステップ４７９４でセットされた要求データ）をエラーコマンド要求フラグ（エラーフラグであり、ステップ１０５１－８のエラーコマンド要求設定処理にて当該エラーフラグに基づいた処理が実行される）に一時記憶し、次の処理（ステップ４９００の処理）に移行する。なお、エラーコマンド要求フラグをエラー状況関連データ、エラー変化

データ、第３エラー変化データと称することがある。また、エラーフラグをエラー状況関連データ、エラー変化データ、第３エラー変化データと称することがある。また、ステップ１０５１－８のエラーコマンド要求設定処理を、エラー状況関連データに基づいた所定の処理、エラー変化データに基づいた所定の処理と称することがある。

【１６１８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図２７６は、図２７５におけるステップ４８５０のサブルーチンに係る、領域外エラータイマ監視処理のフローチャートである。同図における処理はすべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。

【１６１９】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

まず、ステップ４８５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマアドレスを１加算する。次に、ステップ４８５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー判定値としてエラーデータをセットする。なお、本処理がステップ４７６２の後に実行されるステップ４８５０の処理である場合には、ステップ４７５６のエラーデータ１（前回のエラーデータと称することがある）がエラーデータとしてセットされ、本処理がステップ４７６４の後に実行されるステップ４８５０の処理である場合には、ステップ４７６２の後に実行されるステップ４８７０のエラーデータ（新しいエラーデータ１－２と称することがある）がエラーデータとしてセットされる。

【１６２０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４８５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４８５４のエラー判定値とビットデータ（磁気センサ異常ビットデータまたは断線短絡電源異常ビットデータ）の論理積（ａｎｄ）をとる。次に、ステップ４８５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４８５６の論理積（ａｎｄ）の結果が０であるか否か判定する。ステップ４８４８でＮｏの場合には、次の処理（ステップ４７６４またはステップ４７６６の処理）に移行する。ステップ４８５８でＹｅｓの場合、ステップ４８６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー判定値に検査データをセットする。次に、ステップ４８６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４８６０のエラー判定値とビットデータ（磁気センサ異常ビットデータまたは断線短絡電源異常ビットデータ）の論理積（ａｎｄ）をとる。次に、ステップ４８６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ４８６２の論理積（ａｎｄ）の結果が０でないか否かを判定する。

【１６２１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

ステップ４８６４でＹｅｓの場合、ステップ４８６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマアドレスの内容を１減算した結果が０であるか否かを判定する。ステップ４８６６でＹｅｓの場合、ステップ４８６８で、ステップ４８６２の論理積（ａｎｄ）の結果とエラーデータの論理和（ｏｒ）をとる。なお、本処理がステップ４７６２の後に実行されるステップ４８５０の処理である場合には、ステップ４７５６のエラーデータ１（前回のエラーデータと称することがある）がエラーデータであり、本処理がステップ４７６４の後に実行されるステップ４８５０の処理である場合には、ステップ４７６２の後に実行されるステップ４８７０のエラーデータ（新しいエラーデータ１－２と称することがある）がエラーデータである。

【１６２２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ４８７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーデータに論理和（ｏｒ）の結果をセット（当該エラーデータを、新しいエラーデータ１－１または新しいエラーデータ１－２と称することがある）し、次の処理（ステップ４７６４またはステップ４７６６の処理）に移行する。

【１６２３】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　また、ステップ４８６４でＮｏの場合、ステップ４８７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー監視時間１（１００）＋１をタイマアドレスに一時記憶し、次の処理（ステップ４７６４またはステップ４７６６の処理）に移行する。本処理は、エラー監視時間を再設定する処理である。
【１６２４】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　次に、図２７７は、図２７４におけるステップ４９００のサブルーチンに係る、領域外球詰まり検出判定処理のフローチャートである。同図における処理はすべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。
【１６２５】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　まず、ステップ４９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、要求データとして、コマンド非要求データ（０）をセットする。次に、ステップ４９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、球詰まり検出コマンドバッファのアドレスをセットする。次に、ステップ４９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、前回データとして球詰まり検出コマンドバッファの内容をロードする。次に、ステップ４９０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、前回データと今回データが同一でないか否かを判定する。ステップ４９０８でＹｅｓの場合、換言すると、球詰まりエラーに係る状況が変化している場合には、ステップ４９１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、要求データにコマンド要求データ（１）をセットする。次に、ステップ４９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、今回データを球詰まり検出コマンドバッファに一時記憶し、ステップ４９１４に移行する。なお、ステップ４９０８でＮｏの場合にも、ステップ４９１４に移行する。
【１６２６】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　次に、ステップ４９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、要求データ（ステップ４９０２またはステップ４９１０でセットされた要求データ）を球詰まり検出コマンド要求フラグ（エラーフラグであり、ステップ１０５１－８のエラーコマンド要求設定処理にて当該エラーフラグに基づいた処理が実行される）に一時記憶し、次の処理（ステップ４７０８の処理）に移行する。
【１６２７】
＜＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域でのエラーに関する処理＞＞
　次に、図２７８は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域でのエラーに関する処理の流れを説明する図である。同図においては、図２７３のタイマ割り込み時処理におけるステップ４７００～ステップ１０５１－８の処理の一例を詳述する。なお、データの内容は「００００００００Ｂ」のように２進数で示しており、図示するように、最も右のデータがＢＩＴ０であり、最も左のデータがＢＩＴ７となっている。
【１６２８】
＜Ｎｏ．１：検査データの作成＞
　Ａレジスタの受信信号データ「００００１１１１Ｂ」（ステップ４７５２の受信信号データ参照）と、Ｂレジスタの前回のエラーデータ１「０１０００１００Ｂ」との排他的論理和（ｘｏｒ）をとった結果である「０１００１０１１Ｂ」を検査データとして、Ｃレジスタにセットする（ステップ４７５８、ステップ４７６０参照）。
【１６２９】
　なお、同図右上部に図示するように、受信信号データは、
ＢＩＴ０：ＲＡＭクリアスイッチ
ＢＩＴ１：断線短絡電源異常検知信号
ＢＩＴ２：開放信号
ＢＩＴ３：磁気検知信号
ＢＩＴ４：電波検知信号

ＢＩＴ５：タッチ状態信号
ＢＩＴ６：設定キースイッチ
ＢＩＴ７：アウト球カウントスイッチ
のように対応しており、該当するＢＩＴのデータが１である場合には検出していることに対応し、該当するＢＩＴのデータが０である場合には検出していないことに対応している。また、ＢＩＴ０のＲＡＭクリアスイッチ、ＢＩＴ５のタッチ状態信号、ＢＩＴ６の設定キースイッチ、ＢＩＴ７のアウト球カウントスイッチの検出状況は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域でのエラーに関する処理としては使用しないデータであるが、主制御基板Ｍにて使用するデータ容量を削減するために、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域でのエラーに関する処理としては使用しないＢＩＴを、ＲＡＭクリアスイッチ、タッチ状態信号、設定キースイッチ、アウト球カウントスイッチの検出状況のために使用するよう構成している。

【１６３０】

なお、受信信号データに係る信号は、前述したステップ１０００－１の入力処理にて判定される信号であり、「ＢＩＴ０：ＲＡＭクリアスイッチ」はＲＡＭクリアボタンの入力に係る信号であり、「ＢＩＴ１：断線短絡電源異常検知信号」は断線短絡電源異常に係る検知信号であり、「ＢＩＴ２：開放信号」は、前枠Ｄ１４（扉Ｄ１８としてもよい）の開放に係る信号であり、「ＢＩＴ３：磁気検知信号」は磁気検出センサ１（磁気検出センサ２としてもよい）による検出信号であり、「ＢＩＴ４：電波検知信号」は電波センサ（不正電波センサと称することがある）による検出信号であり、「ＢＩＴ５：タッチ状態信号」は発射ハンドルＤ４４のタッチに係る信号であり、「ＢＩＴ６：設定キースイッチ」は設定キースイッチの入力に係る信号であり、「ＢＩＴ７：アウト球カウントスイッチ」はアウト球カウントスイッチの入力に係る信号である。

【１６３１】

なお、同図の例においては、受信信号データは、ＲＡＭクリアスイッチの操作と、断線短絡電源異常検知信号と開放信号と磁気検知信号とを検出しており、電波検知信号とタッチ状態信号と設定キースイッチの操作とアウト球カウントスイッチの操作とを検出していない内容となっている。

【１６３２】

また、同図右上部に図示するように、エラーデータ１（同図における新しいエラーデータ１－１～新しいエラーデータ１－５においても同様）は、
ＢＩＴ０：通信線異常
ＢＩＴ１：断線短絡電源異常
ＢＩＴ２：扉枠開放
ＢＩＴ３：磁気センサ異常
ＢＩＴ４：電波センサ異常
ＢＩＴ５：未使用
ＢＩＴ６：排出球異常
ＢＩＴ７：未使用
のように対応しており、該当するＢＩＴのデータが１である場合にはエラーが発生していることに対応し、該当するＢＩＴのデータが０である場合にはエラーが発生していないことに対応している。なお、未使用は使用していないＢＩＴである。

【１６３３】

同図の例においては、エラーデータ１は、扉枠開放と、排出球異常とが発生しており、通信線異常と、断線短絡電源異常と、磁気センサ異常と、電波センサ異常とが発生していない内容となっている。

【１６３４】

＜Ｎｏ．２：磁気センサ異常の変化を確認＞

Ｃレジスタの検査データ「０１００１０１１Ｂ」をＡレジスタにセット（ステップ４７６０参照）し、Ｄレジスタの磁気センサ異常ビットデータ「００００１０００Ｂ」との論理積（ａｎｄ）をとってＡレジスタにセットする（ステップ４７６２、ステップ４８６２

参照）。その後、当該論理積（ａｎｄ）をとった「００００１０００Ｂ」とＢレジスタの前回のエラーデータ１「０１０００１００Ｂ」との論理和（ｏｒ）をとってＢレジスタにセットする（ステップ４８６８参照）。Ｂレジスタには新しいエラーデータ１－１として「０１００１１００Ｂ」がセットされる（ステップ４８７０参照）。

【１６３５】

＜Ｎｏ．３：断線短絡電源異常の変化を確認＞

Ａレジスタの検査データ「０１００１０１１Ｂ」と、Ｄレジスタの断線短絡電源異常ビットデータ「００００００１０Ｂ」との論理積（ａｎｄ）をとってＡレジスタにセットする（ステップ４７６４、ステップ４８６２参照）。その後、当該論理積（ａｎｄ）をとった「００００００１０Ｂ」とＢレジスタの新しいエラーデータ１－１「０１００１１００Ｂ」との論理和（ｏｒ）をとってＢレジスタにセットする（ステップ４８６８参照）。Ｂレジスタには新しいエラーデータ１－２として「０１００１１１０Ｂ」がセットされる（ステップ４８７０参照）。

【１６３６】

＜Ｎｏ．４：電波センサ異常の変化を確認＞

Ａレジスタの検査データ（レベルデータ）「０１００１０１１Ｂ」（ステップ４７６６参照）と、電波センサ異常ビットデータ「０００１００００Ｂ」との論理積（ａｎｄ）をとってＡレジスタにセットする（ステップ４７６８参照）。その後、当該論理積（ａｎｄ）をとった「００００００００Ｂ」とＢレジスタの新しいエラーデータ１－２「０１００１１１０Ｂ」との論理和（ｏｒ）をとってＢレジスタにセットする（ステップ４７７０参照）。Ｂレジスタには新しいエラーデータ１－３（エラーデータ設定値と称することがある）として「０１００１１１０Ｂ」がセットされる（ステップ４７７２参照）。

【１６３７】

＜Ｎｏ．５：扉枠開放の変化を確認＞

Ａレジスタの検査データ（レベルデータ）「０１００１０１１Ｂ」（ステップ４７７６参照）と、扉開放ビットデータ「００００００１００Ｂ」との論理積（ａｎｄ）をとってＡレジスタにセットする（ステップ４７７８参照）。その後、当該論理積（ａｎｄ）をとった「００００００００Ｂ」とＢレジスタの新しいエラーデータ１－３「０１００１１１０Ｂ」との排他的論理和（ｘｏｒ）をとってＢレジスタにセットする（ステップ４７８２参照）。Ｂレジスタには新しいエラーデータ１－４（エラーデータ設定値と称することがある）として「０１００１１１０Ｂ」がセットされる（ステップ４７８３参照）。

【１６３８】

＜Ｎｏ．６：第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域で作成したデータとの合成＞

Ｂレジスタの新しいエラーデータ１－４「０１００１１１０Ｂ」をＡレジスタにセット（ステップ４７８５参照）し、通信線排出球異常マスクデータ「０００１１１１０Ｂ」との論理積（ａｎｄ）をとってＡレジスタにセットする。このように、通信線排出球異常マスクデータとの論理積（ａｎｄ）をとることにより、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域でのエラーに関する処理としては使用しないデータである、ＢＩＴ０のＲＡＭクリアスイッチ、ＢＩＴ５のタッチ状態信号、ＢＩＴ６の設定キースイッチ、ＢＩＴ７のアウト球カウントスイッチの検出状況のデータを０にしている。

【１６３９】

また、前述したように、ＢＩＴ０のＲＡＭクリアスイッチ、ＢＩＴ５のタッチ状態信号、ＢＩＴ６の設定キースイッチ、ＢＩＴ７のアウト球カウントスイッチの検出状況は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域でのエラーに関する処理としては使用しないデータであるが、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域でのエラーに関する処理としては使用しないＢＩＴを、ＲＡＭクリアスイッチ、タッチ状態信号、設定キースイッチ、アウト球カウントスイッチの検出状況のために使用するよう構成し、Ｂレジスタの新しいエラーデータ１－４「０１００１１１０Ｂ」と通信線排出球異常マスクデータ「０００１１１１０Ｂ」との論理積（ａｎｄ）をとるように構成することにより、入力ポートを無駄なく割り当てることができる。

【１６４０】

なお、本例においては、通信線排出球異常マスクデータとの論理積（ａｎｄ）をとる処理をステップ４７８６で実行しているが、これには限定されず、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域で作成したデータ（本例では、通信異常判定フラグに対応するＨＬレジスタのデータ、排出球異常判定フラグに対応するＨＬレジスタのデータ）との論和を取る処理よりも前のタイミングにおいて実行していれば、領域外異常検知処理におけるいずれのタイミングで実行してもよい。

【１６４１】

その後、Ａレジスタの論理積（ａｎｄ）の結果「００００１１１０Ｂ」と、領域内で作成した通信異常判定フラグに対応するＨＬレジスタのデータ「００００００００１Ｂ」（本例では、通信異常を検出している旨のデータ）との論理和（ｏｒ）をとってＡレジスタにセットする（ステップ４７８７、ステップ４７８８参照）。

【１６４２】

その後、Ａレジスタの論理和（ｏｒ）の結果「００００１１１１Ｂ」と、領域内で作成した排出球異常判定フラグに対応するＨＬレジスタのデータ「０１０００００００Ｂ」（本例では、排出球異常を検出している旨のデータ）との論理和（ｏｒ）をとってＡレジスタにセットする（ステップ４７８９、ステップ４７９０参照）。Ａレジスタには新しいエラーデータ１－５として「０１００１１１１Ｂ」がセットされる。

【１６４３】

ここで、同図右下部に図示するように、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（領域内と称することがある）で作成した通信異常判定フラグに対応するデータは、異常検出がない場合には「００Ｈ」であり、賞球払出制御基板との通信異常を検出している場合には「０１Ｈ」となっている。また、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（領域内と称することがある）で作成した排出球異常判定フラグに対応するデータは、異常検出がない場合には「００Ｈ」であり、排出球異常を検出している場合には「４０Ｈ」となっている。なお、１６進数を２進数とすることでセットするデータの内容となる。一例としては、排出球異常を検出している場合の排出球異常判定フラグに対応するデータは、１６進数の「４０Ｈ」から２進数の「０１０００００００Ｂ」となる。このように、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域では、通信異常判定フラグと排出球異常判定フラグを作成及び記憶し、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域においては通信異常判定フラグに対応したデータと排出球異常判定フラグに対応したデータを作成及び記憶するよう構成されている。また、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を領域外と称することがある。

【１６４４】

＜Ｎｏ．７：今回のエラーデータと前回のエラーデータとの比較＞

前回のエラーデータ１「０１０００１００Ｂ」と、Ａレジスタの新しいエラーデータ１－５「０１００１１１１Ｂ」とをコンペアする（ステップ４７９３参照）。

【１６４５】

＜Ｎｏ．８：エラーコマンド要求フラグの作成＞

Ｎｏ．７でコンペアした結果が「０」であれば（論理和（ｏｒ）の結果である新しいエラーデータ１－５とエラー状態の内容である前回のエラーデータ１とが同一であれば）、エラーコマンド要求フラグに「０」（同図右下部に示す「００Ｈ」）を一時記憶する。また、Ｎｏ．７でコンペアした結果が「０」でなければ（論理和（ｏｒ）の結果である新しいエラーデータ１－５とエラー状態の内容である前回のエラーデータ１とが同一でなければ）、エラーコマンド要求フラグに「１」（同図右下部に示す「０１Ｈ」）を一時記憶する（ステップ４７９８参照）。

【１６４６】

＜Ｎｏ．９：球詰まり検出コマンド要求フラグの作成＞

球詰まりに関する今回データと前回データ（球詰まり検出コマンドバッファの内容）とをコンペアした結果が「０」であれば、球詰まり検出コマンド要求フラグに「０」（同図右下部に示す「００Ｈ」）を一時記憶する。球詰まりに関する今回データと前回データ（球詰まり検出コマンドバッファの内容）とをコンペアした結果が「１」であれば、球詰まり検出コマンド要求フラグに「１」（同図右下部に示す「０１Ｈ」）を一時記憶する。

【１６４７】
＜Ｎｏ．１０：球詰まり検出コマンド要求フラグの作成＞
　ステップ１０５１－８のエラーコマンド要求設定処理以降の処理にて、エラーコマンド要求フラグと球詰まり検出コマンド要求フラグとに基づいた処理（副制御基板Ｓへのコマンド送信など）を実行することとなる。
【１６４８】
　このように、第２２実施形態においては、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理として、前回からの変化点に関するデータである検査データを使用して、エラーデータ１を更新してゆき、前回のエラーデータと今回のエラーデータとの変化点を作成するように構成されている。また、当該作成した変化点を参照してエラーコマンド要求フラグを作成する。また、球詰まりエラーに関しても同様に、前回のエラーデータと今回のエラーデータとの変化点を作成し、当該作成した変化点を参照して球詰まり検出コマンド要求フラグを作成する。その後、エラーコマンド要求設定処理以降の処理にて、エラーコマンド要求フラグと球詰まり検出コマンド要求フラグとに基づいた処理を実行することとなり、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを実行して、エラーに関する処理を実行するよう構成することで、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域においてエラーに関する処理に使用するデータ容量を削減することができるとともに、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理とを適切に切り分けることができる。なお、球詰まり検出コマンド要求フラグをエラー状況関連データ、エラー変化データ、第３エラー変化データと称することがある。
【１６４９】
＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　次に、図２７９は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理に係るイメージ図である。同図においては、第２２実施形態における主制御基板Ｍのタイマ割り込み処理でのエラーに関する処理について図示している。なお、処理の実行順序としては、処理Ａ→処理Ｂ→処理Ｃの順に実行するよう構成されている。また、不図示であるが、処理Ａと処理Ｂの間や、処理Ｂと処理Ｃの間においては、他の処理が実行されるよう構成されている。
【１６５０】
　第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理としては、第１ＲＡＭ領域のデータを更新及び参照することが可能であり、第２ＲＡＭ領域のデータを参照することが可能（更新は不可）である。また、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理としては、第２ＲＡＭ領域のデータを更新及び参照することが可能であり、第１ＲＡＭ領域のデータを参照することが可能（更新は不可）である。
【１６５１】
＜処理Ａ＞
　第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のプログラムは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域を更新及び参照して通信異常、排出球異常の状況の変化を示す通信異常判定フラグと排出球異常判定フラグを作成し、第１ＲＡＭ領域に記憶する。
【１６５２】
＜処理Ｂ＞
　第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のプログラムは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域（通信異常判定フラグと排出球異常判定フラグ）を参照し、第２ＲＡＭ領域を更新及び参照してエラーコマンド要求フラグを作成し、第２ＲＡＭ領域を更新及び参照して球詰まり検出コマンド要求フラグを作成し、第２ＲＡＭ領域に記憶する。
【１６５３】
＜処理Ｃ＞
　第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のプログラムは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域（エラーコマンド要求フラグと球詰まり検出コマンド要求フラグ）を参照し、第１ＲＡＭ領域を更新及び参照してエラーコマンド要求フラグと球詰まり検出コマ

ンド要求フラグに基づいた処理（ステップ１０５１－６のエラーコマンド要求設定処理など）を実行する。

【１６５４】

＜＜第２２実施形態の特徴構成＞＞

上述した第２２実施形態における特徴構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、他の実施形態の構成と組み合わせても問題なく、以下に詳述する一部のみを採用して、他の実施形態と組み合わせてもよい。

【１６５５】

＜特徴構成１＞

（１）第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、所定のエラー（断線短絡電源異常、磁気センサ異常、電波センサ異常、扉枠開放）の状況の変化を確認する。

（２）エラーの状況の変化が確認された場合、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の特定アドレスのデータ（エラーコマンド要求フラグ、球詰まり検出コマンド要求フラグ）を更新（変更）する。

（３）第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理では、前記特定アドレスのデータによって実行する処理の内容が相違し得る所定の処理（例えば、ステップ１９９９の制御コマンド送信処理であり、主制御手段から副制御手段へのコマンドの送信に関する処理と称することがある）を実行する。

（４）第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理では、前記特定アドレスのデータによって実行する処理の内容が相違し得る処理を実行しない（または、前記所定の処理を実行しない）。

（５）第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、前記所定のエラーの状況の変化を確認する処理は、エラータイマによる監視が必要なエラー（断線短絡電源異常、磁気センサ異常）の状況の変化を確認する処理を実行した後に、エラータイマによる監視が必要でないエラー（電波センサ異常、扉枠開放）の状況の変化を確認する処理を実行する。

なお、上記（３）及び（４）においては、ステップ４７００の処理の実行後のみに適用してもよい。

【１６５６】

このように構成することで、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のデータ容量を削減することができる。

【１６５７】

＜特徴構成２＞

（１）第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、特定のエラー（通信異常、排出球異常）の状況の変化を示す、第１エラー変化データ（通信異常判定フラグ、排出球異常判定フラグ）を作成する。

（２）第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、所定のエラー（断線短絡電源異常、磁気センサ異常、電波センサ異常、扉枠開放）の状況の変化を示す、第２エラー変化データ（ステップ４７８３の排他的論理和（ｘｏｒ）の結果）を作成する。

（３）第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１エラー変化データと第２エラー変化データとに基づく第３エラー変化データ（エラーコマンド要求フラグ、球詰まり検出コマンド要求フラグ）を作成する。

（４）第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として第３エラー変化データによって実行する処理の内容が相違し得る所定の処理（例えば、ステップ１９９９の制御コマンド送信処理）を実行する。

（５）タイマ割り込み時処理では、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、一部のエラーの状況の変化を示すエラー変化データを作成した後に、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、一部のエラーの状況の変化を示すエラー変化データを作成する。

【１６５８】

このように構成することで、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のデータ容量を削減することができる。

【１６５９】
＜特徴構成３＞
（１）第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第１ＲＡＭ領域に記憶されたデータ（通信異常判定フラグに対応するデータ、排出球異常判定フラグに対応するデータ）と第２ＲＡＭ領域に記憶されたデータ（ステップ４７８３の排他的論理和（ｘｏｒ）の結果）とに基づいて、エラーに関するフラグ（エラーコマンド要求フラグ、球詰まり検出コマンド要求フラグであり、エラーフラグと称することがある）を作成し、第２ＲＡＭ領域に記憶する。
（２）第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、第２ＲＡＭ領域に記憶された前記エラーに関するフラグを参照し、前記エラーに関するフラグの内容によって実行する処理の内容が相違し得る所定の処理（例えば、ステップ１９９９の制御コマンド送信処理）を実行する。
【１６６０】
　このように構成することで、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のデータ容量を削減することができる。
【１６６１】
＜特徴構成４＞
（１）タイマ割り込み時処理として、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である第１処理（ステップ４７００の領域外遊技機異常制御処理）と、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である第２処理（ステップ１０５２－３の領域外制御処理）とを実行する。
（２）前記第１処理では所定のエラー（断線短絡電源異常、磁気センサ異常、電波センサ異常、扉枠開放）の判定を実行する。
（３）前記第２処理では遊技の進行に関わらない特定の処理（入球状態表示装置に係る処理、試験信号に係る処理など）を実行する。
（４）第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、特定のエラー（通信異常、排出球異常）の状況の変化を示す、第１エラー変化データ（通信異常判定フラグに対応するデータ、排出球異常判定フラグに対応するデータ）を作成する処理を実行し、その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、所定のエラー（断線短絡電源異常、磁気センサ異常、電波センサ異常、扉枠開放）の状況の変化を示す、第２エラー変化データ（ステップ４７８３の排他的論理和（ｘｏｒ）の結果）を作成する処理である前記第１処理を実行し、その後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、前記第１処理の結果に基づいた所定の処理（例えば、ステップ１９９９の制御コマンド送信処理）を実行し、その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、前記第２処理を実行する。
【１６６２】
　このように構成することで、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のプログラムを使用しながらも、１回のタイマ割り込み時処理において、エラーの検知と副制御基板Ｓへのコマンド送信とを実行することができる。また、副制御基板Ｓへのコマンド送信に影響しない第２ＲＯＭＡ・ＲＡＭ領域の第２処理（入球状態表示装置に係る処理、試験信号に係る処理など）を、副制御基板Ｓへのコマンド送信後に実行するよう構成することで、送信が必要な情報をできるだけ早いタイミングで送信することができる。
【１６６３】
＜特徴構成５＞
（１）第２２実施形態にて詳述した、通信異常、排出球異常、断線短絡電源異常、磁気センサ異常、電波センサ異常、扉枠開放などのエラーは、電源断により解除されるエラーである。
（２）上記エラーのいずれかが発生している状況で電源断が発生し、電源復帰した後において上記エラーに関するフラグを維持したままになっていると、再度上記エラーが発生していると判定されて上記エラーに対応するエラー報知が実行されてしまう。また、図２７２にて図示したように、第２ＲＡＭ領域については異常がある場合（ステップ１０２３でＹｅｓとなる場合）のみ初期化されるため、第２ＲＡＭ領域のエラーに関するフラグを初

期化することができない。
（３）そこで、ＲＡＭクリアボタンの操作有無などの電源投入時の状態遷移に伴って分岐された処理が合流（図２７２のステップ１０１５）した後のタイミングにて、第２ＲＡＭ領域のエラーに関するフラグに初期値をセットする（初期化する）処理（図２７２のステップ１０１５－１の領域外異常初期化処理）を実行するよう構成されている。
【１６６４】
このように構成することで、電源投入後においてエラーが解除されているにも関わらず、再度エラー報知が実行されてしまう事態を防止することができるとともに、ＲＡＭクリアが実行される場合にもＲＡＭクリアが実行されない場合にも同一の処理にて、第２ＲＡＭ領域のエラーに関するフラグに初期値をセットする処理を実行することができ、使用するデータ容量を削減することができる。
【１６６５】
また、ＲＡＭクリアボタンの操作有無などの電源投入時の状態遷移に伴って分岐する前のタイミング（例えば、図２７２のステップ１０２３の前のタイミング）にて、第２ＲＡＭ領域のエラーに関するフラグに初期値をセットする（初期化する）処理を実行するよう構成してもよい。
【１６６６】
なお、第２ＲＡＭ領域のエラーに関するフラグに初期値をセットする処理は、ＲＡＭクリアボタンの操作有無などの電源投入時の状態遷移に伴って分岐された処理が合流（図２７２のステップ１０１５）した後のタイミングが好適であるが、当該分岐された処理のそれぞれで実行するよう構成してもよく、このように構成することで、どのような場合にも確実に第２ＲＡＭ領域のエラーに関するフラグに初期値をセットすることができ、遊技機の設計を簡便にすることができる。
【１６６７】
また、第２２実施形態においては、前述した複数のエラーに関する処理をすべてタイマ割り込み時処理にて実行するよう構成したが、これには限定されず、すべてメインループ処理（図２７２にて図示したタイマ割り込み時処理でない処理）にて実行するよう構成してもよいし、一部をタイマ割り込み時処理にて実行し、一部をメインループ処理にて実行するよう構成してもよい。なお、タイマ割り込み時処理を特定処理と称することがあり、メインループ処理を特定処理と称することがある。
【１６６８】
なお、第２２実施形態の構成は、封入式のぱちんこ遊技機にも適用可能であるし、回胴式遊技機にも適用可能である。すなわち、第２１実施形態にて詳述した封入式のぱちんこ遊技機の構成と第２２実施形態の構成とを適宜組み合わせ可能であることを補足しておく。
【１６６９】
＜＜第２２実施形態の変更例＞＞
第２２実施形態では、封入式ではないぱちんこ遊技機の構成について詳述したが、第２２実施形態の構成は封入式の遊技機にも適用可能である。そのような構成を以下に詳述する。
【１６７０】
第２２実施形態の変更例では、主制御基板Ｍ側の構成は第２２実施形態の主制御基板Ｍ側の構成となっており、枠制御基板Ｗ側の構成は第２１実施形態の枠制御基板Ｗ側の構成となっている。なお、第２２実施形態の変更例は封入式の遊技機であるため、第２２実施形態の主制御基板Ｍ側の構成に、枠制御基板Ｗとの通信に係る処理などが追加されることとなる。具体的には、第２１実施形態における図２３３のステップ１５５０－１２の枠制御基板間通信異常監視処理やステップ１５５０－１３の枠制御コマンド送受信処理などが追加される。
【１６７１】
このように構成した場合、主制御基板Ｍは、遊技進行に関する処理にて使用される第１

ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ、第１主制御記憶領域と称することがある）と遊技進行に関する処理にて使用されない第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（主制御基板Ｍの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ、第２主制御記憶領域と称することがある）とを有している。また、枠制御基板Ｗは、遊技進行に関する処理にて使用される第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（枠制御基板Ｗの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ、第１枠制御記憶領域と称することがある）と遊技進行に関する処理にて使用されない第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（枠制御基板Ｗの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ、第２枠制御記憶領域と称することがある）とを有している。

【１６７２】

＜遊技停止となるエラーに関する処理＞

第２２実施形態の変更例においては、主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭにおける処理と、主制御基板Ｍの第２ＲＯＭ・ＲＡＭにおける処理と、枠制御基板Ｗの第１ＲＯＭ・ＲＡＭにおける処理と、枠制御基板Ｗの第２ＲＯＭ・ＲＡＭにおける処理とのそれぞれで、エラーに関する処理を実行するよう構成されているが、遊技停止となるエラーに関する処理は、主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭにおける処理でしか実行されないように構成されている。

【１６７３】

より具体的には、主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭにおける処理は、図２７３のステップ１０５０－２等が該当し、主制御基板Ｍの第２ＲＯＭ・ＲＡＭにおける処理は、図２７３のステップ４７００等が該当し、枠制御基板Ｗの第１ＲＯＭ・ＲＡＭにおける処理は、図２５７のステップ５０３４、図２５９のステップ５５４４、ステップ５５４６等が該当し、枠制御基板Ｗの第２ＲＯＭ・ＲＡＭにおける処理は、図２５７のステップ５０５２図２５９のステップ５５３０等が該当し、遊技停止となるエラーに関する処理は、図２７３のステップ１０５０－２等が該当する。

【１６７４】

＜入賞球数に関するエラー＞

本明細書に係る封入式の遊技機に適用可能な入賞球数に関するエラーの構成として、以下の構成１～構成４の１または複数を採用してもよい。

【１６７５】

（構成１）

所定の期間において、主制御基板Ｍが検出した入賞球数から枠制御基板Ｗが検出した入賞球数を減算した値が１００球以上となった場合には、入賞球数に関するエラーが発生していると判定する一方、枠制御基板Ｗが検出した入賞球数から主制御基板Ｍが検出した入賞球数を減算した値が１００球以上となった場合には、入賞球数に関するエラーが発生していると判定しない。

【１６７６】

上記構成１のように構成することによって、遊技機に対する不正行為が行われた場合にエラーが発生していると判定可能に構成しつつ、エラー判定に要するデータ容量を削減することができる。

【１６７７】

（構成２）

所定の期間において、枠制御基板Ｗが検出した入賞球数から主制御基板Ｍが検出した入賞球数を減算した値が１００球以上となった場合には、入賞球数に関するエラーが発生していると判定する一方、主制御基板Ｍが検出した入賞球数から枠制御基板Ｗが検出した入賞球数を減算した値が１００球以上となった場合には、入賞球数に関するエラーが発生していると判定しない。

【１６７８】

上記構成２のように構成することによって、遊技機に対する不正行為が行われた場合にエラーが発生していると判定可能に構成しつつ、エラー判定に要するデータ容量を削減することができる。

【１６７９】

（構成３）
所定の期間において、発射された遊技球数からいずれかの入球口に入球した遊技球の総数（総排出確認センサＣ９０ｓが検出した遊技球数とも称することがある）を減算した値が１００球以上となった場合には、入賞球数に関するエラーが発生していると判定する一方、いずれかの入球口に入球した遊技球の総数から発射された遊技球数を減算した値が１００球以上となった場合には、入賞球数に関するエラーが発生していると判定しない。
【１６８０】
上記構成３のように構成することによって、遊技機に対する不正行為が行われた場合にエラーが発生していると判定可能に構成しつつ、エラー判定に要するデータ容量を削減することができる。
【１６８１】
（構成４）
所定の期間において、いずれかの入球口に入球した遊技球の総数から発射された遊技球数を減算した値が１００球以上となった場合には、入賞球数に関するエラーが発生していると判定する一方、発射された遊技球数からいずれかの入球口に入球した遊技球の総数（総排出確認センサＣ９０ｓが検出した遊技球数とも称することがある）を減算した値が１００球以上となった場合には、入賞球数に関するエラーが発生していると判定しない。
【１６８２】
上記構成４のように構成することによって、遊技機に対する不正行為が行われた場合にエラーが発生していると判定可能に構成しつつ、エラー判定に要するデータ容量を削減することができる。
【１６８３】
また、上記構成１または構成２における「入賞球数」は以下のいずれかの構成を適用してもよい。
（１）第１主遊技始動口Ａ１０等の、入賞することにより賞球が発生する複数の入球口への入球数の合計
（２）入賞することにより賞球が発生する所定の入球口への入球数
【１６８４】
また、上記構成３または構成４における「いずれかの入球口に入球した遊技球の総数」は、（１）すべての入球口に入球した遊技球が通過することとなる位置に総排出確認センサＣ９０ｓを設け、総排出確認センサＣ９０ｓが検出した遊技球数としてもよいし、（２）入賞することにより賞球が発生する入球口に入球した遊技球が通過することとなる位置に入賞確認センサを設け、入賞しても賞球が発生しない入球口に入球した遊技球が通過することとなる位置に非入賞確認センサを設け、入賞確認センサが検出した遊技球数と非入賞確認センサが検出した遊技球数との和としてもよい。
【１６８５】
なお、上述した入賞球数に関するエラーは、電源をオフからオンとすることによって解除されるよう構成してもよいし、ＲＡＭクリアボタンの操作に基づくＲＡＭの初期化を実行することによって解除されるよう構成してもよい。
【１６８６】
＜持ち球数の上限に関する構成１＞
本明細書に係る封入式の遊技機に適用可能な持ち球数の上限に関する構成について、以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、遊技球数表示器Ｗ１０のみに適用してもよいし、枠制御表示器Ｗ２０のみに適用してもよいし、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０との双方に適用してもよいし、ある構成を遊技球数表示器Ｗ１０に適用し、他の構成を枠制御表示器Ｗ２０に適用してもよい。
【１６８７】
また、以下に詳述する表示可能な持ち球数の上限は、第２１実施形態にて詳述した構成と同様に９９０００００個とし、持ち球数は遊技球数表示器Ｗ１０及び／または枠制御表示器Ｗ２０に表示された情報であり、持ち球数情報は所定のＲＡＭに記憶された持ち球数に

対応する情報（当該情報を単に持ち球数と称することがある）となっている。また、以下に詳述する構成１～構成６と、第２０実施形態と第２１実施形態にて詳述した構成とを組み合わせてもよいことを補足しておく。

【１６８８】

また、以下に詳述する構成１～構成６においては、持ち球数情報を記憶するＲＡＭ領域に９９９９９９まで記憶可能に構成された遊技機に適用してもよいし、持ち球数情報を記憶するＲＡＭ領域に９９００００まで記憶可能に構成された遊技機に適用してもよい。

【１６８９】

（構成１）

（１）持ち球数が９８９９９５個である状況にて、賞球数が１０個である所定の入賞口に遊技球が入球する。

（２）持ち球数情報である９８９９９５に１０を加算し、当該加算結果が９９００００を超えているかを判断する。

（３）当該加算結果が９９００００を超えているため、持ち球数情報に上限値である９９００００をセットする。

【１６９０】

（構成２）

（１）持ち球数が９８９９９５個である状況にて、賞球数が１０個である所定の入賞口に遊技球が入球する。

（２）持ち球数情報である９８９９９５に１０を加算し、当該加算結果が９９０，０００を超えているかを判断する。

（３）当該加算結果が９９００００を超えているため、持ち球数情報に加算前の９８９，９９５をセットする。

【１６９１】

（構成３）

（１）持ち球数が９８９９９５個である状況にて、賞球数が１０個である所定の入賞口に遊技球が入球する。

（２）現在の持ち球数と上限値との差分を示す所定のデクリメントカウンタのカウンタ値を、賞球数が超えているかを判断する。

（３）カウンタ値が５であるのに対し、賞球数が１０であるため、カウンタ値を５減算し（カウンタ値の分だけ減算し）、持ち球数は上限値である９９００００となる。

【１６９２】

（構成４）

（１）持ち球数が９８９９９５個である状況にて、賞球数が１０個である所定の入賞口に遊技球が入球する。

（２）現在の持ち球数と上限値との差分を示す所定のデクリメントカウンタのカウンタ値を、賞球数が超えているかを判断する。

（３）カウンタ値が５であるのに対し、賞球数が１０であるため、カウンタ値を減算せず（賞球数の分を減算できないため）、持ち球数は９８９９９５のままとなる。

【１６９３】

（構成５）

（１）持ち球数が９８９９９５個である状況にて、賞球数が１０個である所定の入賞口に遊技球が入球する。

（２）現在の持ち球数と上限値との差分を、賞球数が超えているかを判断する。

（３）現在の持ち球数と上限値との差分が５であるのに対し、賞球数が１０であるため、カウンタ値を５減算し（カウンタ値の分だけ減算し）、持ち球数情報に上限値である９９００００をセットする。

【１６９４】

（構成６）

（１）持ち球数が９８９９９５個である状況にて、賞球数が１０個である所定の入賞口

に遊技球が入球する。
（２）現在の持ち球数と上限値との差分を、賞球数が超えているかを判断する。
（３）現在の持ち球数と上限値との差分が５であるのに対し、賞球数が１０であるため、持ち球数情報に加算前の９８９９９５をセットする。
【１６９５】
なお、上記構成１～構成６については、持ち球数が９８９９９５個である状況にて賞球が発生した場合の構成を例示したが、これには限定されず、持ち球数が９８９９９５個である状況にて、貸出ユニットＫＵの貸出ボタンが操作されて１００個の遊技球の貸出が実行される場合においても、上記構成１～構成６の構成を適用可能である。
【１６９６】
また、持ち球数が所定値（表示可能な持ち球数の上限値よりも小さい値であり、例えば、４００００個）に到達した場合には、エラーが発生したと判定（エラーが発生していると判定している状態をエラー状態と称することがある）し、エラーの報知を実行する、または遊技者に対して持ち球数の計数を促す報知を実行するよう構成してもよく、具体例としては、持ち球数が４００００個に到達した場合には、主制御基板Ｍ側のランプ等でエラーの報知を実行してもよいし、主制御基板Ｍ側のランプ等で計数を促す旨の報知を実行してもよいし、副制御基板Ｓ側の演出表示装置ＳＧで「計数を実行してください」と表示してもよいし、副制御基板Ｓ側のスピーカからの音声により「計数を実行してください」と報知してもよい。このように構成することで、持ち球数が当該上限値を超過した場合に、入賞口に遊技球が入球しても賞球が発生しないよう構成した場合においても、当該上限値よりも小さい値である４００００個で遊技者は計数を実行すべきであることを認識することができ、遊技者に対して賞球が発生しない不利益が発生しないようにすることができる。なお、持ち球数が所定値を超過したことに係るエラーを、持ち球数超過エラー、所定のエラーと称することがある。なお、持ち球数カウンタは、インクリメントカウンタとしてもよいし、デクリメントカウンタとしてもよい。
【１６９７】
＜持ち球数超過エラーに関する構成１＞
本明細書に係る封入式の遊技機に適用可能な持ち球数超過エラーに関する構成について、以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、遊技球数表示器Ｗ１０のみに適用してもよいし、枠制御表示器Ｗ２０のみに適用してもよいし、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０との双方に適用してもよいし、ある構成を遊技球数表示器Ｗ１０に適用し、他の構成を枠制御表示器Ｗ２０に適用してもよい。
【１６９８】
本明細書に係る封入式の遊技機に適用可能な持ち球数超過エラーに関する構成として、持ち球数超過エラーである場合（持ち球数超過エラーが発生している場合）には、遊技球の発射が可能であり、遊技球の発射に基づいて持ち球数が減算され、賞球の発生に基づいて持ち球数が加算されるように構成してもよい。
【１６９９】
また、持ち球数超過エラーが発生している場合には、持ち球数が、所定値である４０００００個よりも小さい値である特定値（例えば、３７０００個）未満となった場合に、持ち球数超過エラーが解除されるように構成してもよい。このように構成することにより、持ち球数が所定値（本例では、４００００個）を超過したり下回ったりを繰り返すことで、頻繁にエラーが発生したり解除されたり（報知が実行されたり終了したり）する煩わしさを解消することができる。
【１７００】
なお、このように構成した場合には、持ち球数超過エラーが発生していない状況で、持ち球数が、特定値である３７０００個を上回ったり（例えば、持ち球数が３６９９５個である状況で１０個の賞球が発生した場合）下回ったり（例えば、持ち球数が３７０００個である状況で遊技球が発射された場合）しても、持ち球数超過エラーに関する処理は実行されず、持ち球数超過エラーが発生している状況で、持ち球数が、特定値である３７００

０個を下回った場合（例えば、持ち球数が３７０００個である状況で遊技球が発射された場合）には持ち球数超過エラーに関する処理は実行される（持ち球数超過エラーが解除される）。

【１７０１】

また、持ち球数超過エラーに係るエラーの報知を実行する場合において、主制御基板Ｍ側（例えば、ランプ等で報知する）と副制御基板Ｓ側（例えば、スピーカからの音声により報知する）とでエラー報知を実行するよう構成してもよく、このように構成した場合においては、以下のように構成してもよい。

（１）主制御基板Ｍ側のエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から解除まで実行され、副制御基板Ｓ側のエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から所定時間が経過するまで実行される。

（２）主制御基板Ｍ側のエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から解除まで実行され、副制御基板Ｓ側のエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から所定時間が経過するまたはエラーが解除されるまで実行される。

（３）主制御基板Ｍ側のエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から所定時間が経過するまで実行され、副制御基板Ｓ側のエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から解除まで実行される。

（４）主制御基板Ｍ側のエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から所定時間が経過するまたはエラーが解除されるまで実行され、副制御基板Ｓ側のエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から解除まで実行される。

【１７０２】

また、持ち球数超過エラー発生時における副制御基板Ｓ側のエラー報知は、報知手段Ａ（例えば、スピーカ）と報知手段Ｂ（例えば、演出表示装置ＳＧ）とで実行するよう構成してもよく、このように構成した場合においては、以下のように構成してもよい。

（１）報知手段Ａによるエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から解除まで実行され、報知手段Ｂによるエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から所定時間が経過するまで実行される。

（２）報知手段Ａによるエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から解除まで実行され、報知手段Ｂによるエラー報知は、持ち球数超過エラーの発生から所定時間が経過するまたはエラーが解除されるまで実行される。

（３）報知手段Ａによるエラー報知も報知手段Ｂによるエラー報知も、持ち球数超過エラーの発生から解除まで実行される。

（４）報知手段Ａによるエラー報知も報知手段Ｂによるエラー報知も、持ち球数超過エラーの発生から所定時間が経過するまで実行される。

（５）報知手段Ａによるエラー報知も報知手段Ｂによるエラー報知も、持ち球数超過エラーの発生から所定時間が経過するまたはエラーが解除されるまで実行される。

【１７０３】

なお、本明細書に係る封入式の遊技機においては、持ち球数が特定値である３７０００個を下回って、持ち球数超過エラーが解除される一例として以下の状況を有している。

（１）持ち球数が３７０００個である状況で遊技球が発射されて持ち球数が３６９９９個となった場合。

（２）持ち球数が３７０００個である状況で、計数ボタンＷ４０が短押しされて１個計数され（計数が実行され）、持ち球数が３６９９９個となった場合（図２５８のステップ５４１４参照）。

（３）持ち球数が３７０００個である状況で、計数ボタンＷ４０が長押しされて２５０個計数され、持ち球数が３６７５０個となった場合（図２５８のステップ５４２２参照）。

（４）持ち球数が３７０００個である状況で、計数ボタンＷ４０が押下された場合（計数ボタンＷ４０がオフとならなくても持ち球数超過エラーが解除される）

また、１回操作されることにより持ち球数のすべてが計数される全計数ボタンを設けてもよく、このように構成した場合には、全計数ボタンの操作を受け付けたことで持ち球数超

過エラーが解除され得るよう構成してもよい。
【１７０４】
上述したように、持ち球数が特定値（例えば、３７０００個）未満となった場合に、持ち球数超過エラーが解除されるように構成することで、持ち球数が所定値（例えば、４００００個）を超過したり下回ったりを繰り返すことで、頻繁にエラーが発生したり解除されたり（報知が実行されたり終了したり）する煩わしさを解消することができる。
【１７０５】
また、持ち球数超過エラーの発生条件（持ち球数超過エラーであると判定する条件）としては、持ち球数が所定値である４００００個に到達した場合のみには限定されず、以下の条件としてもよい。
（１）持ち球数が所定値以上である状況にて、新たにいずれかの入賞口への入球が発生した場合。
（２）持ち球数が所定値以上である状況にて、新たに所定の入賞口への入球が発生した場合（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０への入球では持ち球数超過エラーが発生するが、一般入賞口への入球では持ち球数超過エラーが発生しない）。
（３）持ち球数が所定値以上である状況にて、新たに主遊技図柄の変動が開始された場合。
（４）持ち球数が所定値以上である状況にて、貸出ユニットＫＵの貸出ボタンが操作され、遊技機が貸出ユニットＫＵから遊技球の貸出に関する情報（貸出通知と称することがある）を受信した場合。
【１７０６】
持ち球数が０個である状況にて、貸出ユニットＫＵの貸出ボタンが操作され、遊技機が貸出ユニットＫＵから遊技球の貸出に関する情報（貸出通知と称することがある）を受信し、持ち球数が前記所定値である４００００個に到達した場合（または、４００００個を超過している場合）においては、以下のように構成してもよい。
（１）遊技球が発射可能になってすぐに発射された遊技球が、いずれかの入賞口の入球センサに検知されるよりも前のタイミングで、持ち球数超過エラーに関する報知（主制御基板Ｍ側及び／または副制御基板Ｓ側）が実行される。
（２）遊技球が発射可能になってすぐに発射された遊技球が、所定の入賞口の入球センサに検知されるよりも前のタイミングで、持ち球数超過エラーに関する報知（主制御基板Ｍ側及び／または副制御基板Ｓ側）が実行される。
（３）遊技球が発射可能になってすぐに発射された遊技球が、いずれかの入賞口の入球センサに検知され、賞球に関する処理が実行されるよりも前のタイミングで、持ち球数超過エラーに関する報知（主制御基板Ｍ側及び／または副制御基板Ｓ側）が実行される。
（４）遊技球が発射可能になってすぐに発射された遊技球が、所定の入賞口の入球センサに検知され、賞球に関する処理が実行されるよりも前のタイミングで、持ち球数超過エラーに関する報知（主制御基板Ｍ側及び／または副制御基板Ｓ側）が実行される。
【１７０７】
また、持ち球数が前記所定値である４００００個に到達しており、持ち球数超過エラーに関する報知が実行されている状況にて、電源断が発生し、その後電源復帰した場合においても、上記（１）～（４）の１または複数の構成を適用可能である。
【１７０８】
このように構成することによって、持ち球数超過エラーを迅速に報知することができ、遊技者の不要な遊技球の発射を抑制することができる。
【１７０９】
＜持ち球数超過エラーに関する構成２＞
本明細書に係る封入式の遊技機に適用可能な持ち球数超過エラーに関する構成について、以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成１～構成８は、遊技球数表示器Ｗ１０のみに適用してもよいし、枠制御表示器Ｗ２０のみに適用してもよいし、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０との双方に適用してもよいし、ある構成を遊技球数表示器Ｗ１０

に適用し、他の構成を枠制御表示器Ｗ２０に適用してもよい。

【１７１０】

なお、本明細書に係る封入式の遊技機においては、入賞口への遊技球の検知に関する処理と賞球（賞球の払い出し）に関する処理とは主制御基板Ｍ側にて実行し、持ち球数情報から発射された遊技球の数を減算する処理と持ち球数情報から計数された遊技球の数を減算する処理とは枠制御基板Ｗ側にて実行するよう構成されている。

【１７１１】

（構成１）

持ち球数が３９９９０個である状況にて、所定の入賞口の入球センサに遊技球が検知され、１０個の賞球が発生し、当該賞球の発生と見た目上略同時に１個の遊技球が発射された場合においては、持ち球数が３９９９９個となり、持ち球数超過エラーが発生しない（持ち球数超過エラーに関する報知を実行しない）。

【１７１２】

具体例としては、１０個の賞球と１個の遊技球の発射が略同時に発生した（見た目上）場合において、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の発射に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよいし、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の発射に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよい。なお、上記（４）は、枠制御基板Ｗから主制御基板Ｍに持ち球数に関する情報を送信した後に、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに持ち球数に関する情報を送信するよう構成してもよいし、枠制御基板Ｗから副制御基板Ｓに持ち球数に関する情報を送信するよう構成してもよい。

【１７１３】

構成１のように構成することにより、持ち球数に基づいてエラーに関する報知を実行することができる。

【１７１４】

（構成２）

持ち球数が３９９９０個である状況にて、所定の入賞口の入球センサに遊技球が検知され、１０個の賞球が発生し、当該賞球の発生と見た目上略同時に１個の遊技球が発射された場合においては、持ち球数が３９９９９個となり、持ち球数超過エラーが発生する（持ち球数超過エラーに関する報知を実行する）。

【１７１５】

具体例としては、１０個の賞球と１個の遊技球の発射が略同時に発生した（見た目上）場合において、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の発射に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよい。

【１７１６】

また、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の発射に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、のような順序で処理が実行されるよう構成し、持ち球数が４００００個に到達した場合には、その旨の情報を記憶（例えば、所定のフラグをオン）しておき、上記（４

）の処理にて当該記憶しておいたその旨の情報を参照するよう構成してもよい。

【１７１７】

構成２のように構成することにより、持ち球数が前記所定値である４００００個となっていない場合にも、実行された処理に基づいて適切にエラーに関する報知を実行することができる。

【１７１８】

（構成３）

持ち球数が３９９９０個である状況にて、所定の入賞口の入球センサに遊技球が検知され、１０個の賞球が発生し、１個の遊技球が発射された場合において、枠制御基板Ｗ側における持ち球数情報に賞球数を加算する処理の実行タイミングと、枠制御基板Ｗにおける持ち球数情報から発射された遊技球の数を減算する処理の実行タイミングとが略同時に実行された場合においては、持ち球数が３９９９９個となり、持ち球数超過エラーが発生しない（持ち球数超過エラーに関する報知を実行しない）。

【１７１９】

具体例としては、入賞口への遊技球の入球の検知と１個の遊技球の発射が略同時に発生した（見た目上）場合において、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の発射に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよいし、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の発射に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよい。なお、上記（４）は、枠制御基板Ｗから主制御基板Ｍに持ち球数に関する情報を送信した後に、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに持ち球数に関する情報を送信するよう構成してもよいし、枠制御基板Ｗから副制御基板Ｓに持ち球数に関する情報を送信するよう構成してもよい。

【１７２０】

構成３のように構成することにより、持ち球数に基づいてエラーに関する報知を実行することができる。

【１７２１】

（構成４）

持ち球数が３９９９０個である状況にて、所定の入賞口の入球センサに遊技球が検知され、１０個の賞球が発生し、１個の遊技球が発射された場合において、枠制御基板Ｗ側における持ち球数情報に賞球数を加算する処理の実行タイミングと、枠制御基板Ｗにおける持ち球数情報から発射された遊技球の数を減算する処理の実行タイミングとが略同時に実行された場合においては、持ち球数が３９９９９個となり、持ち球数超過エラーが発生する（持ち球数超過エラーに関する報知を実行する）。

【１７２２】

具体例としては、１０個の賞球と１個の遊技球の発射が略同時に発生した（見た目上）場合において、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の発射に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよい。

【１７２３】

また、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の発射に基づいた持ち球数の減

算処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、のような順序で処理が実行されるよう構成し、持ち球数が４００００個に到達した場合には、その旨の情報を記憶（例えば、所定のフラグをオン）しておき、上記（４）の処理にて当該記憶しておいたその旨の情報を参照するよう構成してもよい。

【１７２４】

構成４のように構成することにより、持ち球数が前記所定値である４００００個となっていない場合にも、実行された処理に基づいて適切にエラーに関する報知を実行することができる。

【１７２５】

（構成５）

持ち球数が３９９９０個である状況にて、所定の入賞口の入球センサに遊技球が検知され、１０個の賞球が発生し、当該賞球の発生と見た目上略同時に１個の遊技球が計数された場合においては、持ち球数が３９９９９個となり、持ち球数超過エラーが発生しない（持ち球数超過エラーに関する報知を実行しない）。

【１７２６】

具体例としては、１０個の賞球と１個の遊技球の計数が略同時に発生した（見た目上）場合において、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の計数に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよいし、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の計数に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよい。なお、上記（４）は、枠制御基板Ｗから主制御基板Ｍに持ち球数に関する情報を送信した後に、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに持ち球数に関する情報を送信するよう構成してもよいし、枠制御基板Ｗから副制御基板Ｓに持ち球数に関する情報を送信するよう構成してもよい。

【１７２７】

構成５のように構成することにより、持ち球数に基づいてエラーに関する報知を実行することができる。

【１７２８】

（構成６）

持ち球数が３９９９０個である状況にて、所定の入賞口の入球センサに遊技球が検知され、１０個の賞球が発生し、当該賞球の発生と見た目上略同時に１個の遊技球が計数された場合においては、持ち球数が３９９９９個となり、持ち球数超過エラーが発生する（持ち球数超過エラーに関する報知を実行する）。

【１７２９】

具体例としては、１０個の賞球と１個の遊技球の計数が略同時に発生した（見た目上）場合において、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の計数に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよい。

【１７３０】

また、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の計数に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を

送信する、のような順序で処理が実行されるよう構成し、持ち球数が４００００個に到達した場合には、その旨の情報を記憶（例えば、所定のフラグをオン）しておき、上記（４）の処理にて当該記憶しておいたその旨の情報を参照するよう構成してもよい。

【１７３１】

構成６のように構成することにより、持ち球数が前記所定値である４００００個となっていない場合にも、実行された処理に基づいて適切にエラーに関する報知を実行することができる。

【１７３２】

（構成７）

持ち球数が３９９９０個である状況にて、所定の入賞口の入球センサに遊技球が検知され、１０個の賞球が発生し、１個の遊技球が計数された場合において、枠制御基板Ｗ側における持ち球数情報に賞球数を加算する処理の実行タイミングと、枠制御基板Ｗにおける持ち球数情報から計数された遊技球の数を減算する処理の実行タイミングとが略同時に実行された場合においては、持ち球数が３９９９９個となり、持ち球数超過エラーが発生しない（持ち球数超過エラーに関する報知を実行しない）。

【１７３３】

具体例としては、１０個の賞球と１個の遊技球の計数が略同時に発生した（見た目上）場合において、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の計数に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよいし、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の計数に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよい。なお、上記（４）は、枠制御基板Ｗから主制御基板Ｍに持ち球数に関する情報を送信した後に、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓに持ち球数に関する情報を送信するよう構成してもよいし、枠制御基板Ｗから副制御基板Ｓに持ち球数に関する情報を送信するよう構成してもよい。

【１７３４】

構成７のように構成することにより、持ち球数に基づいてエラーに関する報知を実行することができる。

【１７３５】

（構成８）

持ち球数が３９９９０個である状況にて、所定の入賞口の入球センサに遊技球が検知され、１０個の賞球が発生し、１個の遊技球が計数された場合において、枠制御基板Ｗ側における持ち球数情報に賞球数を加算する処理の実行タイミングと、枠制御基板Ｗにおける持ち球数情報から計数された遊技球の数を減算する処理の実行タイミングとが略同時に実行された場合においては、持ち球数が３９９９９個となり、持ち球数超過エラーが発生する（持ち球数超過エラーに関する報知を実行する）。

【１７３６】

具体例としては、１０個の賞球と１個の遊技球の計数が略同時に発生した（見た目上）場合において、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の計数に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、のような順序で処理が実行されるよう構成してもよい。

【１７３７】

また、（１）主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側へ賞球に関する情報を送信、（２）枠

制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側から受信した賞球に関する情報に基づき、持ち球数の加算に関する処理を実行する、（３）枠制御基板Ｗは、遊技球の計数に基づいた持ち球数の減算処理を実行する、（４）主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側へ持ち球数に関する情報を送信する、のような順序で処理が実行されるよう構成し、持ち球数が４００００個に到達した場合には、その旨の情報を記憶（例えば、所定のフラグをオン）しておき、上記（４）の処理にて当該記憶しておいたその旨の情報を参照するよう構成してもよい。

【１７３８】

構成８のように構成することにより、持ち球数が前記所定値である４００００個となっていない場合にも、実行された処理に基づいて適切にエラーに関する報知を実行することができる。

【１７３９】

＜＜持ち球数超過エラーに関する構成３＞＞

本明細書に係る封入式の遊技機に適用可能な持ち球数超過エラーに関する構成について、以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成１～１２は、遊技球数表示器Ｗ１０のみに適用してもよいし、枠制御表示器Ｗ２０のみに適用してもよいし、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０との双方に適用してもよいし、ある構成を遊技球数表示器Ｗ１０に適用し、他の構成を枠制御表示器Ｗ２０に適用してもよい。

【１７４０】

なお、図２８０～２８３における「賞球が発生」とは、持ち球数に賞球に基づく遊技球数が加算されることを示しており、すなわち、「賞球が発生」と図示しているタイミングは、持ち球数に賞球に基づく遊技球数を加算するタイミングとなっている。

【１７４１】

また、図２８０～２８３における「賞球が発生」を「貸出が実行される」としても、本明細書に係る封入式の遊技機に適用可能である。

【１７４２】

また、以下に詳述する構成の１または複数を組み合わせて採用しても問題ないことを補足しておく。

【１７４３】

＜＜計数ボタンの長押しに関する図１（持ち球数超過エラーが発生していない）＞＞

まず、図２８０は、持ち球数超過エラーが発生していない状況で、計数ボタンＷ４０が長押し（５００ｍｓ以上オンとなる操作であり、本例では７００ｍｓ）された場合の作用の一例を図示したものである。

【１７４４】

（構成１）

持ち球数超過エラーが発生しておらず、持ち球数が３９９９５個である状況にて、図中（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（２）のタイミングにて、１０個の賞球が発生（例えば、大入賞口に遊技球が入球した場合であり、図２８０～２８３においては同様）し、持ち球数が４０００５個となる。その後、図中（３）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから５００ｍｓ（図２５８のステップ５４１６参照）が経過したことに基づいた２５０個の計数が実行され、持ち球数が３９７５５個となる。その後、図中（５）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから７００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。なお、２５０個の計数が実行される計数ボタンＷ４０のオン時間である５００ｍｓを第１時間と称することがあり、当該２５０個を第１の値と称することがある。

【１７４５】

上記構成１のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）図中（２）の賞球により持ち球数が前記所定値である４００００個に到達したことに基づいて、持ち球数超過エラーが発生する（持ち球数超過エラーに関する報知が実行される）。

（２）図中（２）の賞球により持ち球数が前記所定値である４００００個に到達したが、計数ボタンＷ４０がオンのままとなっているため、持ち球数超過エラーが発生しない（持ち球数超過エラーに関する報知が実行されない）。

【１７４６】

（構成２）

持ち球数超過エラーが発生しておらず、持ち球数が３９９９５個である状況にて、図中（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（３）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから５００ｍｓ（図２５８のステップ５４１６参照）が経過したことに基づいた２５０個の計数が実行され、持ち球数が３９７４５個となる。その後、図中（４）のタイミングにて、１０個の賞球が発生し、持ち球数が３９７５５個となる。その後、図中（５）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから７００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。

【１７４７】

上記構成２のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）図中（４）の賞球が発生しても持ち球数が前記所定値である４００００個に到達しないため、持ち球数超過エラーが発生しない（持ち球数超過エラーに関する報知が実行されない）。

（２）図中（４）の賞球が発生しても持ち球数が前記所定値である４００００個に到達しないが、計数ボタンＷ４０がオンのままとなっており、計数ボタンＷ４０の操作に基づく計数が実行されなかった場合に持ち球数が前記所定値である４００００個に到達していた場合には、図中（４）の賞球を契機として持ち球数超過エラーが発生する（持ち球数超過エラーに関する報知が実行される）。

【１７４８】

（構成３）

持ち球数超過エラーが発生しておらず、持ち球数が３９９９５個である状況にて、図中（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（３）のタイミングにて、１０個の賞球の発生と、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから５００ｍｓ（図２５８のステップ５４１６参照）が経過したことに基づいた２５０個の計数とが略同時に実行され、持ち球数が３９７５５個となる。その後、図中（５）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから７００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。

【１７４９】

上記構成３のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）図中（３）の賞球及び計数が実行された後の持ち球数は前記所定値である４０００００個に到達していないが、図中（３）の計数ボタンＷ４０の操作に基づく計数が実行されなかった場合に持ち球数が前記所定値である４００００個に到達していた場合には、図中（３）の賞球を契機として持ち球数超過エラーが発生する（持ち球数超過エラーに関する報知が実行される）。

（２）図中（３）の賞球及び計数が実行された後の持ち球数が前記所定値である４０００００個に到達していないため、持ち球数超過エラーが発生しない（持ち球数超過エラーに関する報知が実行されない）。

【１７５０】

＜＜計数ボタンの短押しに関する図１（持ち球数超過エラーが発生していない）＞＞

次に、図２８１は、持ち球数超過エラーが発生していない状況で、計数ボタンＷ４０が短押し（５００ｍｓ未満オンとなる操作であり、本例では３００ｍｓ）された場合の作用の一例を図示したものである。

【１７５１】

（構成４）

持ち球数超過エラーが発生しておらず、持ち球数が３９９９０個である状況にて、図中

（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（２）のタイミングにて、１０個の賞球が発生し、持ち球数が４００００個となる。その後、図中（３）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。その後、図中（４）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０の短押しに基づいた１個の計数が実行され、持ち球数が３９９９９個となる。

【１７５２】

上記構成４のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）図中（２）の賞球により持ち球数が前記所定値である４００００個に到達したことに基づいて、持ち球数超過エラーが発生する（持ち球数超過エラーに関する報知が実行される）。

（２）図中（２）の賞球により持ち球数が前記所定値である４００００個に到達したが、計数ボタンＷ４０がオンのままとなっており、その後持ち球数が４００００個未満となったため、持ち球数超過エラーが発生しない（持ち球数超過エラーに関する報知が実行されない）。

【１７５３】

（構成５）

持ち球数超過エラーが発生しておらず、持ち球数が３９９９０個である状況にて、図中（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（３）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。その後、図中（４）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０の短押しに基づいた１個の計数が実行され、持ち球数が３９９８９個となる。その後、図中（５）のタイミングにて、１０個の賞球が発生し、持ち球数が３９９９９個となる。

【１７５４】

上記構成５のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）図中（５）の賞球が発生しても持ち球数が前記所定値である４００００個に到達しないため、持ち球数超過エラーが発生しない（持ち球数超過エラーに関する報知が実行されない）。

【１７５５】

（構成６）

持ち球数超過エラーが発生しておらず、持ち球数が３９９９０個である状況にて、図中（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（３）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。その後、図中（４）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０の短押しに基づいた１個の計数の実行と、１０個の賞球の発生とが略同時に実行され、持ち球数が３９９９９個となる。

【１７５６】

上記構成６のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）図中（４）の賞球及び計数が実行された後の持ち球数は前記所定値である４０００００個に到達していないが、図中（４）の計数ボタンＷ４０の操作に基づく計数が実行されなかった場合に持ち球数が前記所定値である４００００個に到達していた場合には、図中（４）の賞球を契機として持ち球数超過エラーが発生する（持ち球数超過エラーに関する報知が実行される）。

（２）図中（４）の賞球及び計数が実行された後の持ち球数が前記所定値である４０００００個に到達していないため、持ち球数超過エラーが発生しない（持ち球数超過エラーに関する報知が実行されない）。

【１７５７】

＜＜計数ボタンの長押しに関する図２（持ち球数超過エラーが発生している）＞＞

次に、図２８２は、持ち球数超過エラーが発生している状況で、計数ボタンＷ４０が長

押し（５００ｍｓ以上オンとなる操作であり、本例では７００ｍｓ）された場合の作用の一例を図示したものである。

【１７５８】

（構成７）

持ち球数超過エラーが発生しており、持ち球数が３７２４５個である状況にて、図中（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（２）のタイミングにて、１０個の賞球が発生し、持ち球数が３７２５５個となる。その後、図中（３）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから５００ｍｓ（図２５８のステップ５４１６参照）が経過したことに基づいた２５０個の計数が実行され、持ち球数が３７００５個となる。その後、図中（５）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから７００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。

【１７５９】

上記構成７のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）図中（３）の計数が実行されても持ち球数が前記特定値である３７０００個未満とならないため、持ち球数超過エラーが解除されない（持ち球数超過エラーに関する報知が終了されない）。

【１７６０】

（構成８）

持ち球数超過エラーが発生しており、持ち球数が３７２４５個である状況にて、図中（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（３）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから５００ｍｓ（図２５８のステップ５４１６参照）が経過したことに基づいた２５０個の計数が実行され、持ち球数が３６９９５個となる。その後、図中（４）のタイミングにて、１０個の賞球が発生し、持ち球数が３７００５個となる。その後、図中（５）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから７００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。

【１７６１】

上記構成８のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）図中（３）の計数が実行されて持ち球数が前記特定値である３７０００個未満となったため、持ち球数超過エラーが解除される（持ち球数超過エラーに関する報知が終了される）。

（２）図中（３）の計数が実行されて持ち球数が前記特定値である３７０００個未満となったが、その後計数ボタンＷ４０がオンのまま、図中（４）の賞球により持ち球数が前記特定値である３７０００個以上となった場合には、持ち球数超過エラーが解除されない（持ち球数超過エラーに関する報知が終了されない）。

【１７６２】

（構成９）

持ち球数超過エラーが発生しており、持ち球数が３７２４５個である状況にて、図中（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（３）のタイミングにて、１０個の賞球の発生と、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから５００ｍｓ（図２５８のステップ５４１６参照）が経過したことに基づいた２５０個の計数とが略同時に実行され、持ち球数が３７００５個となる。その後、図中（５）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから７００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。

【１７６３】

上記構成９のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）図中（３）の賞球及び計数が実行された後の持ち球数は前記特定値である３７００５個以上であるため、持ち球数超過エラーが解除されない（持ち球数超過エラーに関する報知が終了されない）。

（２）図中（３）の賞球及び計数が実行された後の持ち球数は前記特定値である３７００５個以上であるが、図中（３）の賞球がなかった場合に持ち球数が前記特定値未満となっていた場合には、図中（３）の計数の実行を契機として持ち球数超過エラーが解除される（持ち球数超過エラーに関する報知が終了される）。

【１７６４】

＜＜計数ボタンの短押しに関する図２（持ち球数超過エラーが発生している）＞＞

次に、図２８３は、持ち球数超過エラーが発生している状況で、計数ボタンＷ４０が短押し（５００ｍｓ未満オンとなる操作であり、本例では３００ｍｓ）された場合の作用の一例を図示したものである。

【１７６５】

（構成１０）

持ち球数超過エラーが発生しており、持ち球数が３７０００個である状況にて、図中（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（２）のタイミングにて、１０個の賞球が発生し、持ち球数が３７０１０個となる。その後、図中（３）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。その後、図中（４）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０の短押しに基づいた１個の計数が実行され、持ち球数が３７００９個となる。

【１７６６】

上記構成１０のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）図中（４）の計数が実行されても持ち球数が前記特定値である３７０００個未満とならないため、持ち球数超過エラーが解除されない（持ち球数超過エラーに関する報知が終了されない）。

【１７６７】

（構成１１）

持ち球数超過エラーが発生しており、持ち球数が３７０００個である状況にて、図中（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（３）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。その後、図中（４）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０の短押しに基づいた１個の計数が実行され、持ち球数が３６９９９個となる。その後、図中（５）のタイミングにて、１０個の賞球が発生し、持ち球数が３７００９個となる。

【１７６８】

上記構成１１のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）図中（４）の計数が実行されて持ち球数が前記特定値である３７０００個未満となったため、持ち球数超過エラーが解除される（持ち球数超過エラーに関する報知が終了される）。

（２）図中（４）の計数が実行されて持ち球数が前記特定値である３７０００個未満となったが、その後所定時間以内に、図中（５）の賞球により持ち球数が前記特定値である３７０００個以上となった場合には、持ち球数超過エラーが解除されない（持ち球数超過エラーに関する報知が終了されない）。

【１７６９】

（構成１２）

持ち球数超過エラーが発生しており、持ち球数が３７０００個である状況にて、図中（１）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなる。その後、図中（３）のタイミング（計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓが経過したタイミング）で、計数ボタンＷ４０がオンからオフとなる。その後、図中（４）のタイミングにて、計数ボタンＷ４０の短押しに基づいた１個の計数の実行と、１０個の賞球の発生とが略同時に実行され、持ち球数が３７００９個となる。

【１７７０】

上記構成１２のように構成した場合には、以下のように構成してもよい。
（１）図中（４）の賞球及び計数が実行された後の持ち球数は前記特定値である３７０００個以上となっているが、図中（４）の賞球がなかった場合に持ち球数が前記特定値である３７０００個未満となっていた場合には、図中（４）の計数の実行を契機として持ち球数超過エラーが解除される（持ち球数超過エラーに関する報知が終了される）。
（２）図中（４）の賞球及び計数が実行された後の持ち球数が前記特定値である３７０００個未満となっていないため、持ち球数超過エラーが解除されない（持ち球数超過エラーに関する報知が終了されない）。
【１７７１】
また、上記構成１～１２において、計数ボタンＷ４０がオンになっている場合の持ち球数超過エラーに関する報知の処理については、以下のように構成してもよい。
（１）持ち球数超過エラーに関する報知が実行されておらず、計数ボタンＷ４０がオンになっている状況で持ち球数が前記所定値に到達した場合には、その後計数ボタンＷ４０がオフとなったタイミングで、持ち球数が前記所定値以上である場合には持ち球数超過エラーに関する報知を実行し、持ち球数が前記所定値未満である場合には持ち球数超過エラーに関する報知を実行しない。
（２）持ち球数超過エラーに関する報知が実行されておらず、計数ボタンＷ４０がオンになっている状況で持ち球数が前記所定値に到達した場合には、その後計数ボタンＷ４０がオフとなったタイミングで、持ち球数が前記所定値以上である場合には持ち球数超過エラーに関する報知を実行し、持ち球数が前記所定値未満である場合にも持ち球数超過エラーに関する報知を実行する。
（３）持ち球数超過エラーに関する報知が実行されており、計数ボタンＷ４０がオンになっている状況で持ち球数が前記特定値未満となった場合には、その後計数ボタンＷ４０がオフとなったタイミングで、持ち球数が前記特定値未満である場合には持ち球数超過エラーに関する報知を終了し、持ち球数が前記特定値以上である場合には持ち球数超過エラーに関する報知を終了しない。
（４）持ち球数超過エラーに関する報知が実行されており、計数ボタンＷ４０がオンになっている状況で持ち球数が前記特定値未満となった場合には、その後計数ボタンＷ４０がオフとなったタイミングで、持ち球数が前記特定値未満である場合には持ち球数超過エラーに関する報知を終了し、持ち球数が前記特定値以上である場合にも持ち球数超過エラーに関する報知を終了する。
（５）計数ボタンＷ４０がオンになっている状況では、常に持ち球数超過エラーに関する報知を実行しない（その後、計数ボタンＷ４０がオフとなったタイミングで持ち球数超過エラーに関する報知を実行するか否かを判定してもよい）。
なお、上記（１）～（５）は、上記構成１～１２と組み合わせてもよいし、上記（１）～（５）の２以上の構成を採用することも可能であることを補足しておく。
【１７７２】
＜＜持ち球数超過エラーに関する構成の組み合わせの一例＞＞
次に、図２８０乃至２８３にて例示した構成を複数組み合わせた構成の一例を以下に詳述する。
【１７７３】
（組み合わせ１）
持ち球数が前記所定値である４００００個に到達すると持ち球数超過エラーが発生する（持ち球数超過エラーに関する報知が実行される）構成に、構成１の（２）を組み合わせた場合には、以下の構成を創出することができる。
【１７７４】
持ち球数超過エラーが発生しておらず、持ち球数が３９９９５個である状況にて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなった場合において、
（１）計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから１００ｍｓ後にオフとなり、その後、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓ後に１０個の賞球が発生した

場合、持ち球数が前記所定値である４００００個に到達したため（４０００４個となる）、持ち球数超過エラーが発生する。
（２）計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓ後に１０個の賞球が発生し、その後、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから４００ｍｓ後に計数ボタンＷ４０がオフとなった場合、持ち球数が前記所定値である４００００個に到達したため（４０００４個となる）、持ち球数超過エラーが発生する。
（３）計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓ後に１０個の賞球が発生し、その後、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから５００ｍｓ後に計数ボタンＷ４０の長押しを契機とした２５０個の計数が実行された場合、持ち球数が前記所定値である４００００個に到達したが、計数ボタンＷ４０がオンのままとなっているため、持ち球数超過エラーが発生しない（計数の実行後の持ち球数は３９７６０個となっている）。
【１７７５】
このように、計数ボタンＷ４０がオフとなるタイミングによって、持ち球数超過エラーの発生の有無が相違するよう構成されており、計数ボタンＷ４０の操作状況に対応した適切なエラー報知態様を実現することができる。
【１７７６】
（組み合わせ２）
持ち球数が前記特定値である３７０００個未満となると持ち球数超過エラーが解除される（持ち球数超過エラーに関する報知が終了される）構成に、構成１１の（１）と構成１０の（１）とを組み合わせた場合には、以下の構成を創出することができる。
【１７７７】
持ち球数超過エラーが発生しており、持ち球数が３７０００個である状況にて、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなった場合において、
（１）計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから１００ｍｓ後にオフとなり、その後、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓ後に１０個の賞球が発生した場合、持ち球数が前記特定値である３７０００個未満となったため、持ち球数超過エラーが解除される（賞球の発生後の持ち球数は３７００９個となっている）。
（２）計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓ後に１０個の賞球が発生し、その後、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから４００ｍｓ後に計数ボタンＷ４０がオフとなった場合、持ち球数が前記特定値である３７０００個未満となっていないため、持ち球数超過エラーが解除されない（計数の実行後の持ち球数は３７００９個となっている）。
（３）計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから３００ｍｓ後に１０個の賞球が発生し、その後、計数ボタンＷ４０がオフからオンとなってから５００ｍｓ後に計数ボタンＷ４０の長押しを契機とした２５０個の計数が実行された場合、持ち球数が前記特定値である３７０００個未満となったため、持ち球数超過エラーが解除される（計数の実行後の持ち球数は３６７６０個となっている）。
【１７７８】
このように、計数ボタンＷ４０がオフとなるタイミングによって、持ち球数超過エラーの解除の有無が相違するよう構成されており、計数ボタンＷ４０の操作状況に対応した適切なエラー報知態様を実現することができる。
【１７７９】
（まとめ）
尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。
【１７８０】
本態様（１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、

遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
持ち球数を表示可能な第１表示部と第２表示部と
を備え、
データを記憶可能な第１記憶領域と、第１記憶領域とは異なる第２記憶領域と、を有し、
第１記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
第１表示部に持ち球数を表示する場合には、第１記憶領域に記憶されたプログラムによって第１記憶領域に記憶された持ち球数データを参照するように構成され、
第２表示部に持ち球数を表示する場合には、第２記憶領域に記憶されたプログラムによって第１記憶領域に記憶された持ち球数データを参照するように構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１７８１】
本態様（２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
持ち球数を表示可能な第１表示部と第２表示部と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
第１表示部には、少なくとも持ち球数データを含む複数種類の表示内容を所定時間毎に切り替えて表示可能であり、
第２表示部には、少なくとも持ち球数データを含む複数種類の表示内容を前記所定時間毎に切り替えて表示可能であり、
第１表示部に表示可能な表示内容の種類数よりも、第２表示部に表示可能な表示内容の種類数の方が多いよう構成されており、
第１表示部の表示内容の切り替えタイミングと第２表示部の表示内容の切り替えタイミングとは同一のタイミングであり、
第１表示部の表示内容は第１のカウンタの値に基づいて決定するよう構成されており、
第２表示部の表示内容は第２のカウンタの値に基づいて決定するよう構成されており、
第１のカウンタが採り得る値の種類数は第１表示部に表示可能な表示内容の種類数と同一であり、
第２のカウンタが採り得る値の種類数は第２表示部に表示可能な表示内容の種類数と同一である
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１７８２】
本態様（３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、

遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
持ち球数を表示可能な第１表示部と第２表示部と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
第１表示部には、少なくとも持ち球数データを含む複数種類の表示内容を所定時間毎に切り替えて表示可能であり、
第２表示部には、少なくとも持ち球数データを含む複数種類の表示内容を前記所定時間毎に切り替えて表示可能であり、
第１表示部に表示可能な表示内容の種類数よりも、第２表示部に表示可能な表示内容の種類数の方が多いよう構成されており、
第１表示部の表示内容の切り替えタイミングと第２表示部の表示内容の切り替えタイミングとは同一のタイミングであり、
第１表示部の表示内容は第１のカウンタの値に基づいて決定するよう構成されており、
第２表示部の表示内容は第１のカウンタの値に基づいて決定するよう構成されており、
第１のカウンタが採り得る値の種類数は第２表示部に表示可能な表示内容の種類数と同一である
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１７８３】

本態様（４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
持ち球数を表示可能な第１表示部と第２表示部と、
所定の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
第１表示部には、少なくとも第１情報と第２情報とを含む複数種類の表示内容を所定時間毎に切り替えて表示可能であり、
前記所定の操作手段が操作されていない場合、第２表示部には、少なくとも第３情報を含む複数種類の表示内容を前記所定時間毎に切り替えて表示可能であり、
前記所定の操作手段が操作されている場合、第２表示部には、少なくとも第１情報と第２情報とを含む複数種類の表示内容を前記所定時間毎に切り替えて表示可能である
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１７８４】

本態様（５）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、

遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
持ち球数を表示可能な第１表示部と第２表示部と
を備え、
枠制御手段は、ＲＯＭと、ＲＡＭと、ＣＰＵとを備えており、
前記ＲＯＭには、前記ＣＰＵに対する命令を司るプログラムと、プログラムに従い読みだされるデータとが記憶され、
前記ＲＯＭは、
プログラムが記憶されている第一制御領域と、
データが記憶されている第一データ領域と、
プログラムが記憶されている第二制御領域と、
データが記憶されている第二データ領域と
を有し、
前記ＲＡＭは、
前記第一制御領域に記憶されているプログラムによる処理結果データを記憶する第一情報格納領域と、
前記第二制御領域に記憶されているプログラムによる処理結果データを記憶する第二情報格納領域と
を有し、
所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
第１表示部には、少なくとも所定情報を含む複数種類の表示内容を所定時間毎に切り替えて表示可能であり、
第２表示部には、少なくとも特定情報を含む複数種類の表示内容を前記所定時間毎に切り替えて表示可能であり、
第１表示部に表示可能な表示内容の種類数よりも、第２表示部に表示可能な表示内容の種類数の方が多いよう構成されており、
第１表示部に前記所定情報を表示する場合には、前記第一情報格納領域を参照するよう構成されており、
第２表示部に前記特定情報を表示する場合には、前記第二情報格納領域を参照するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１７８５】
本態様（６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
枠制御手段によって制御される表示部と、
所定の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と

を有し、
前記所定の記憶領域を参照して、持ち球数データを表示部に表示可能であり、
所定時間毎に遊技機情報を遊技機外部に出力可能となるよう構成されており、
前記所定時間内において、前記所定の操作手段が新たにオンとなってから第１時間が経過する前にオフとなった回数である累積操作回数を記憶し得るよう構成されており、
遊技機情報を遊技機外部に出力してから前記所定時間が経過した場合、前記累積操作回数に対応した値を持ち球数データから減算し得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１７８６】
本態様（７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
枠制御手段によって制御される表示部と、
第１の操作手段と、
第２の操作手段と
を備え、
枠制御手段は、情報を記憶可能な枠制御記憶領域を備えており、
枠制御記憶領域の所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
枠制御記憶領域は、遊技情報が記憶される特定の記憶領域を有しており、
第１の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第１クリア処理を実行し得るよう構成されており、
第２の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第２クリア処理を実行し得るよう構成されており、
第１クリア処理が実行された場合、前記特定の記憶領域はクリアされ、前記所定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、
第２クリア処理が実行された場合、前記所定の記憶領域はクリアされ、前記特定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、
第１の操作手段と第２の操作手段とが操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第１クリア処理と第２クリア処理とのいずれの処理も実行されるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１７８７】
本態様（８）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
枠制御手段によって制御される表示部と、
第１の操作手段と、
第２の操作手段と
を備え、
枠制御手段は、情報を記憶可能な枠制御記憶領域を備えており、
枠制御記憶領域の所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと

、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
枠制御記憶領域は、遊技情報が記憶される特定の記憶領域を有しており、
第１の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第１クリア処理を実行し得るよう構成されており、
第２の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第２クリア処理を実行し得るよう構成されており、
第１クリア処理が実行された場合、前記特定の記憶領域はクリアされ、前記所定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、
第２クリア処理が実行された場合、前記所定の記憶領域はクリアされ、前記特定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、
新たに電源が供給された場合において、第２の操作手段の操作を検出するタイミングよりも第１の操作手段の操作を検出するタイミングの方が後のタイミングとなるよう構成されており、
第２クリア処理でクリアされる領域よりも第１クリア処理でクリアされる領域の方が大きくなるように構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１７８８】
本態様（９）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
枠制御手段によって制御される表示部と、
第１の操作手段と、
第２の操作手段と
を備え、
枠制御手段は、情報を記憶可能な枠制御記憶領域を備えており、
枠制御記憶領域の所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
枠制御記憶領域は、遊技情報が記憶される特定の記憶領域を有しており、
第１の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第１クリア処理を実行し得るよう構成されており、
第２の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第２クリア処理を実行し得るよう構成されており、
第１クリア処理が実行された場合、前記特定の記憶領域はクリアされ、前記所定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、
第２クリア処理が実行された場合、前記所定の記憶領域はクリアされ、前記特定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、
第１の操作手段と第２の操作手段とが操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第２クリア処理を実行した後に第１クリア処理が実行されるよう構成されており、

前記所定の記憶領域は、前記特定の記憶領域よりも上位のアドレスに位置している
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１７８９】
本態様（１０）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
演出表示を制御する副制御手段と、
枠制御手段によって制御される表示部と、
所定の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
前記所定の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、所定のクリア処理を実行し得るよう構成されており、
前記所定のクリア処理が実行された場合には、前記所定の記憶領域がクリアされるよう構成されており、
前記所定のクリア処理が実行された場合には、枠制御手段は主制御手段に所定のコマンドを送信し、その後、当該所定のコマンドを受信した主制御手段は副制御手段に特定のコマンドを送信するよう構成されており、
副制御手段は、前記特定のコマンドを受信した場合、所定の報知を実行し得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【１７９０】
本態様（１１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
枠制御手段によって制御される表示部と、
第１の操作手段と、
第２の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
第２の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、所定のクリア処理を実行し得るよう構成されており、
前記所定のクリア処理が実行された場合には、前記所定の記憶領域がクリアされるよう構成されており、
第１の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、所定の状態となり、

前記所定の状態においては、遊技球の発射が可能であり、入賞口への入球があっても当該入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算しないよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１７９１】

本態様（１２）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、

遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

持ち球数を制御する枠制御手段と、

枠制御手段によって制御される表示部と、

第１の操作手段と、

第２の操作手段と

を備え、

所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、

遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、

遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と

を有し、

第２の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、所定のクリア処理を実行し得るよう構成されており、

前記所定のクリア処理が実行された場合には、前記所定の記憶領域がクリアされるよう構成されており、

第１の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、所定の状態となり、

前記所定の状態においては、遊技球の発射が可能であり、入賞口への入球があっても当該入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算しないよう構成されており、

第１の操作手段と第２の操作手段とが操作された状態で新たに電源が供給された場合には、前記所定のクリア処理が実行された後に前記所定の状態となるよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【１７９２】

本態様（Ａ１）に係る遊技機は、

繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、

データを記憶可能な第１記憶領域と、第１記憶領域とは異なる第２記憶領域と、を有し、

特定処理においては、第２記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、前回の特定処理から所定のエラーの状況が変化したか否かに関するデータであるエラー状況関連データを作成して記憶するよう構成されており、

第１記憶領域に記憶されたプログラムによる処理では、記憶されているエラー状況関連データに基づいた所定処理を実行し得る一方、第２記憶領域に記憶されたプログラムによる処理では、記憶されているエラー状況関連データに基づいた所定処理を実行しないよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

【１７９３】

本態様（Ａ２）に係る遊技機は、

繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、

データを記憶可能な第１記憶領域と、第１記憶領域とは異なる第２記憶領域と、を有し、

特定処理においては、第１記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、前回の

特定処理から所定のエラーの状況が変化したか否かに関するデータである第１エラー変化データを作成して記憶するよう構成されており、
　特定処理においては、第２記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、前回の特定処理から特定のエラーの状況が変化したか否かに関するデータである第２エラー変化データを作成して記憶するよう構成されており、
　特定処理においては、第２記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、第１エラー変化データと第２エラー変化データとに基づく第３エラー変化データを作成して記憶するよう構成されており、
　第１記憶領域に記憶されたプログラムによる処理では、記憶されている第３エラー変化データに基づいた所定処理を実行し得る一方、第２記憶領域に記憶されたプログラムによる処理では、記憶されている第３エラー変化データに基づいた所定処理を実行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１７９４】
　本態様（Ａ３）に係る遊技機は、
　繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、
　データを記憶可能な第１記憶領域と、第１記憶領域とは異なる第２記憶領域と、を有し、
　特定処理においては、第２記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、第１記憶領域に記憶された第１データに基づいて前回の特定処理から所定のエラーの状況が変化したか否かに関するデータであるエラー変化データを作成し、第２記憶領域に記憶するよう構成されており、
　第１記憶領域に記憶されたプログラムによる処理では、第２記憶領域に記憶されているエラー変化データに基づいた所定処理を実行し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１７９５】
　本態様（Ａ４）に係る遊技機は、
　遊技の進行を制御する主制御手段と、
　演出を制御する副制御手段と
を備え、
　繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、
　データを記憶可能な第１記憶領域と、第１記憶領域とは異なる第２記憶領域と、を有し、
　特定処理においては、第２記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、前回の特定処理から所定のエラーの状況が変化したか否かに関するデータであるエラー変化データを作成して記憶する第１処理と、遊技の進行に関わらない処理である第２処理と、を実行し得るよう構成されており、
　特定処理においては、第１処理を実行し、その後主制御手段から副制御手段へのコマンドの送信に関する処理を実行し、その後第２処理を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１７９６】
　本態様（Ａ５）に係る遊技機は、
　データを記憶可能な第１記憶領域と、第１記憶領域とは異なる第２記憶領域と、を有し、
　初期化操作手段の操作に基づき記憶手段の遊技情報を初期化可能な初期化手段と
を備え、
　電源投入後に、初期化手段による初期化が実行される場合には、第１記憶領域の所定の領域が初期化され、第２記憶領域が初期化されないよう構成されており、
　電源投入後に、初期化手段による初期化が実行されない場合には、第１記憶領域の所定の領域が初期化されず、第２記憶領域が初期化されないよう構成されており、

電源投入後に、所定の状態となった場合には、初期化手段による初期化が実行されるか否かに拘らず、第１記憶領域の所定の領域が初期化され、第２記憶領域が初期化されるよう構成されており、
電源投入後は、初期化手段による初期化が実行されるか否かに拘らず、第２記憶領域のエラー判定に係る所定のデータに初期値がセットされ得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１７９７】
本態様（Ａ６）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と
を備え、
主制御手段は、データを記憶可能な第１主制御記憶領域と、第１主制御記憶領域とは異なる第２主制御記憶領域と、を有し、
枠制御手段は、データを記憶可能な第１枠制御記憶領域と、第１枠制御記憶領域とは異なる第２枠制御記憶領域と、を有し、
第１主制御記憶領域に記憶されたプログラムによる処理と、第２主制御記憶領域に記憶されたプログラムによる処理と、第１枠制御記憶領域に記憶されたプログラムによる処理と、第２枠制御記憶領域に記憶されたプログラムによる処理と、のいずれにおいても、エラーに関する処理が実行され得るよう構成されており、
第１主制御記憶領域に記憶されたプログラムによる処理では遊技の進行が停止となるエラーに関する処理が実行され得る一方、第２主制御記憶領域に記憶されたプログラムによる処理と、第１枠制御記憶領域に記憶されたプログラムによる処理と、第２枠制御記憶領域に記憶されたプログラムによる処理とでは遊技の進行が停止となるエラーに関する処理が実行されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１７９８】
本態様（Ａ７）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
第１制御手段と、
第２制御手段と
を備え、
第１制御手段は、複数の入賞口に入球した遊技球数に関するデータである第１制御入球数データを有しており、
第２制御手段は、複数の入賞口に入球した遊技球数に関するデータである第２制御入球数データを有しており、
第１制御入球数データから第２制御入球数データを減算した結果が所定数以上である状況では所定のエラーが発生していると判定される一方、第２制御入球数データから第１制御入球数データを減算した結果が所定数以上である状況では所定のエラーが発生していると判定されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１７９９】
本態様（Ａ８）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な

減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
持ち球数データは上限値を有しており、
賞球数を持ち球数データに加算すると前記上限値を超過する場合においては、当該超過した分の賞球数は持ち球数データとして記憶されないよう構成されており、
持ち球数データが、前記上限値よりも少ない値である所定値に到達した場合には、所定のエラー報知が実行されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８００】
本態様（Ａ９）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
持ち球数データは上限値を有しており、
持ち球数データが、前記上限値よりも少ない値である所定値に到達した場合には、所定のエラー報知が実行されるよう構成されており、
前記所定のエラー報知が実行されており、持ち球数データが前記所定値よりも少ない値である特定値以上の値となっている状況において、遊技球が発射されて持ち球数データが前記特定値未満となった場合には、前記所定のエラー報知の実行が終了されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８０１】
本態様（Ａ１０）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
所定の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
持ち球数データは上限値を有しており、
持ち球数データが、前記上限値よりも少ない値である所定値に到達した場合には、所定のエラー報知が実行されるよう構成されており、
前記所定の操作手段がオンとなってから第１時間が経過したことを契機として、持ち球数データから第１の値が減算され得るよう構成されており、
前記所定のエラー報知が実行されていない状況、且つ、持ち球数データが前記所定値未満である状況にて、前記所定の操作手段がオンとなり、前記所定の操作手段がオンとなってから前記第１時間が経過する前の所定のタイミングで入賞口への遊技球の入球による賞球数が持ち球数データに加算されて、持ち球数データが前記所定値以上となっても、前記

所定の操作手段がオンとなったままである場合には、当該所定のタイミングで前記所定のエラー報知が実行されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８０２】
本態様（Ａ１１）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
所定の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
持ち球数データは上限値を有しており、
持ち球数データが、前記上限値よりも少ない値である所定値に到達した場合には、所定のエラー報知が実行されるよう構成されており、
前記所定の操作手段がオンとなってから第１時間が経過したことを契機として、持ち球数データから第１の値が減算され得るよう構成されており、
前記所定のエラー報知が実行されており、持ち球数データが前記所定値よりも少ない値である特定値以上の値となっている状況において、遊技球が発射されて持ち球数データが前記特定値未満となった場合には、前記所定のエラー報知の実行が終了されるよう構成されており、
前記所定のエラー報知が実行されている状況、且つ、持ち球数データが前記特定値以上である状況にて、前記所定の操作手段がオンとなり、前記所定の操作手段がオンとなってから前記第１時間が経過したことを契機として持ち球数データから前記第１の値が減算されて持ち球数データが前記特定値未満となり、その後、前記所定の操作手段がオンとなったまま入賞口への遊技球の入球による賞球数が持ち球数データに加算されて持ち球数データが前記特定値以上となった以降においては、前記所定のエラー報知の実行が終了されているよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８０３】
本態様（Ａ１２）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
持ち球数データは上限値を有しており、
持ち球数データが、前記上限値よりも少ない値である所定値に到達した場合には、所定のエラー報知が実行されるよう構成されており、
持ち球数データが前記所定値に到達した後に前記所定値よりも少ない値である特定値未満となった状況では、前記所定のエラー報知が実行されず、
持ち球数データが前記所定値に到達しておらず、前記特定値未満となった状況では、前記所定のエラー報知が実行されず、

持ち球数データが前記所定値に到達しておらず、前記特定値以上となった状況では、前記所定のエラー報知が実行されず、
持ち球数データが前記所定値に到達した後に前記特定値以上となった状況では、前記所定のエラー報知が実行されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【１８０４】
（第２３実施形態）
主遊技図柄が特定の図柄の組合せ（以下、時短図柄ともいう）としての時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄で停止表示された場合、時短図柄が停止表示されたことに基づいて時間短縮遊技状態を作動させる構成を第２３実施形態として以下に詳述する。
【１８０５】
第２３実施形態は、従来の第１種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第１種第１種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第１種、第２種、第３種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した第１実施形態～第２２実施形態やそれらの実施形態の変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。
【１８０６】
本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無いゲートへの通過も含む。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別情報の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動口やゲート、一般入賞口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態（低確率状態）よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態（高確率状態）、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助

が有る補助遊技状態（いわゆる、高ベース状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間を長くする、可変部材の開放当選確率を高くする、可変部材の開放抽選の結果報知の時間を短くすることが可能な状態であり、これらすべてを有効とする状態又は少なくとも１つを有効とする状態）、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が無い非補助遊技状態（低ベース状態）等の任意の一又は複数の組合せである。「変動表示停止時間」とは、識別情報の変動表示が停止した際に識別情報を停止した状態で保持する時間であり、変動表示の停止後に保留が残っている場合、この変動表示停止時間が経過した後に、残っている保留に係る変動が開始される（変動開始条件、当否判定許可条件が充足される）。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄（特別図柄）や装飾図柄（演出用図柄、装図）と呼ぶことがある。主遊技図柄（特別図柄）は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、装飾図柄（演出用図柄、装図）は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、ＬＥＤ、７セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報の変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。そして、「装飾図柄」は、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて図柄の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、カード型やキャラクタ型等の画像オブジェクトに、視覚的なもの、例えば、数字（漢数字含む）、アルファベット、文字、記号、絵柄、図柄等の形状のあるものが記載されているものである。そして、この数字や記号が同一となる組み合わせにて当該画像オブジェクトを有効ライン上にて最終的に停止表示することで当り（大当り、小当り）が発生した旨が報知される。「第１装飾図柄（第一演出用図柄）」及び「第２装飾図柄（第二演出用図柄）」とは、その双方が「装飾図柄（演出用図柄、装図）」となるものであるが、夫々が独立して当り（大当り、小当り）の発生を報知可能に構成されているものが相当する（例えば、「第１装飾図柄（第一演出用図柄）」が「７７７」となって当り（大当り、小当り）の発生を報知可能でもあるし、「第２装飾図柄（第二演出用図柄）」が「７７７」となって当り（大当り、小当り）の発生を報知可能でもある）。「変動態様」とは、例えば、変動時間（主遊技図柄（特別図柄）の変動時間、装飾図柄（演出用図柄、装図）の変動時間、普通図柄の変動時間のいずれも含む）、装飾図柄（演出用図柄、装図）が上から下へスクロール表示（その他、下から上へ、左から右へ、右から左へのスクロール表示なども可能である）して遊技者が視認できる装飾図柄（演出用図柄、装図）の種類を切り替えること、装飾図柄（演出用図柄、装図）がその場で回転表示し半回転又は１回転することで遊技者が視認できる装飾図柄（演出用図柄、装図）の種類を切り替えること（このようなスクロール表示や回転表示などは「切替表示態様」と称することもある）等を含む。「装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止（或いは仮停止）する／しない」とは、「暫定的に停止させる→再変動させる」を１セットとし、この１セットを行う／行わないということと同義である。「再変動」とは、「装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止させる→再変動させる」といった状況、「変動開始→装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止させる」といった状況、「再変動開始→装飾図柄（演出用図柄、装図）を暫定的に停止させる（２回目以降の暫定的な停止）」といった状況を含む用語であり、擬似連演出における擬似変動や、復活演出における復活変動（例えば、スーパーリーチ演出中にはハズレを示す装飾図柄（演出用図柄、装図）の組合せを暫定的に停止させて、スーパーリーチ演出終了後に移行する演出ステージにて再変動を行ったうえで当りを示す装飾図柄へと暫定的に停止したうえで確定的に停止する変動）等を示す用語である。また、当り（大当り、小当り）の発生有無を報知する最終的な停止表示タイミング（典型的にはその後に、いわゆる主遊技図柄の停止表示とあわせて確定的に停止表示される）を除くこととも同義である。また、「装飾図柄（演出用図柄、装図）」は第２要素（例えば、数字）を基調としており、第１要素（キャラクタや「ＳＵＰＥＲ」等の付帯情報の有無／内容）や第３

要素（例えば、色彩エフェクト）等を付帯して構成されていてもよい。また、「装飾図柄（演出用図柄、装図）」は、演出モードが異なる場合には、第２要素が同一（同じ数字、同じアルファベット、同じ文字、同じ記号など）であっても、第１要素及び／又は第３要素が異なるよう構成されていてもよい。また、第１要素及び／又は第３要素が異なることにより、リーチ変動が当り（大当り、小当り）となる期待度、先読み演出実行時における特定の図柄組み合わせ停止時の当該先読み演出に係る図柄変動にて当り（大当り、小当り）となる期待度、特別遊技でのラウンド数や当該特別遊技終了後の遊技状態等の遊技者にとっての利益率が異なるよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、高確率状態かつ高ベース状態（高確高ベース状態）や低確率状態かつ高ベース状態（低確高ベース状態）、高確率状態かつ低ベース状態（高確低ベース状態）には、通常遊技状態である低確率状態かつ低ベース状態（低確低ベース状態）の場合に比べて、第１要素及び／又は第３要素が遊技者にとって有利な要素となるように構成してもよい。また、「情報表示部」とは、予告演出等を含む情報を表示するものであり、例えば、演出表示装置、７セグメントＬＥＤ、ＬＥＤランプ、等であり、これら夫々の単体を示していてもよいし、演出表示装置＋７セグメントＬＥＤ＋ＬＥＤランプといった複数の表示媒体の組み合わせ（ユニット全体）を示していてもよい。また、「演出表示部」とは、予告演出等を含む演出を表示するものであり、例えば、演出表示装置、７セグメントＬＥＤ、ＬＥＤランプ、等であり、これら夫々の単体を示していてもよいし、演出表示装置＋７セグメントＬＥＤ＋ＬＥＤランプといった複数の表示媒体の組み合わせ（ユニット全体）を示していてもよい。

【１８０７】

本実施形態では、条件装置が作動せずに、主遊技図柄（「主遊技図柄」には、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とがある）が特定の図柄の組合せ（以下、時短図柄ともいう）としての時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄で停止表示された場合、時短図柄が停止表示されたことに基づいて時間短縮遊技状態（例えば、高ベース状態）を作動させるように構成されている。例えば、主遊技内容決定乱数（例えば、当否を決定するための当否抽選乱数）で主遊技図柄としての時短図柄の抽選（時短抽選）を実行し、時短図柄と遊技状態で時短回数を決定する。また、例えば、非時間短縮遊技状態（例えば、低確低ベース状態）時は、主遊技内容決定乱数（例えば、当否を決定するための当否抽選乱数）で主遊技図柄としての時短図柄の抽選（時短抽選）を実行し、遊技状態と時短図柄毎に時短回数を決定する。なお、第１大入賞口Ｃ１０の特定領域、第２大入賞口Ｃ２０の特定領域、第１大入賞口Ｃ１０の一般領域、第２大入賞口Ｃ２０の一般領域、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０、役物連続作動ゲートやその他時間短縮遊技状態を作動させる入球口などの特定の領域を有するぱちんこ遊技機に時短図柄を設けてもよい。また、時短図柄を設ける場合、１種類の時短図柄を備えるように構成してもよいし、複数種類の時短図柄を備えるように構成してもよい。

【１８０８】

まず、ぱちんこ遊技機のタイプを説明する。１種＋１種タイプは、主遊技図柄を２つ備えるぱちんこ遊技機であって、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とうちいずれか一方が図柄変動可能なぱちんこ遊技機である「１種＋１種直列タイプ」と、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とが同時に図柄変動（同時変動）可能なぱちんこ遊技機である「１種＋１種並列タイプ」とがある。

【１８０９】

特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に次回の特別遊技が当選することによって確率変動遊技状態が終了するぱちんこ遊技機を「次回確変タイプ」という。なお、主遊技図柄を１つ備える構成でもよいし、２つ（第１主遊技図柄と第２主遊技図柄）備える構成であってもよい。

【１８１０】

特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の予め定められた規

定回数の図柄変動が実行されたことによって確率変動遊技状態が終了するぱちんこ遊技機を「ＳＴタイプ」という。なお、主遊技図柄を１つ備える構成でもよいし、２つ（第１主遊技図柄と第２主遊技図柄）備える構成であってもよい。

【１８１１】

特別遊技中に大入賞口内に設けられた特定領域（Ｖ領域）を遊技球が通過することで特別遊技終了後に確率変動遊技状態を付与する構成であり、特別遊技となった停止図柄（主遊技図柄）の種類によって、遊技球が特定領域を通過可能となるか否かが予め定められているぱちんこ遊技機を「Ｖ確タイプ」という。なお、主遊技図柄を１つ備える構成でもよいし、２つ（第１主遊技図柄と第２主遊技図柄）備える構成であってもよい。

【１８１２】

「Ｖ確タイプ」と「ＳＴタイプ」とを組み合わせたぱちんこ遊技機を「ＶＳＴタイプ」という。なお、主遊技図柄を１つ備える構成でもよいし、２つ（第１主遊技図柄と第２主遊技図柄）備える構成であってもよい。

【１８１３】

主遊技図柄を２つ備えるぱちんこ遊技機であって、主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に特別遊技を実行可能であるぱちんこ遊技機を「１種＋１種小当りＶタイプ」という。

【１８１４】

主遊技図柄を１つ備えるぱちんこ遊技機であって、主遊技図柄（第１主遊技図柄）が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に特別遊技を実行可能であるぱちんこ遊技機を「小当りＶタイプ」という。

【１８１５】

主遊技図柄を２つ備えるぱちんこ遊技機であって、一方の主遊技図柄（例えば、第２主遊技図柄）の小当りの当選確率が他方の主遊技図柄（例えば、第１主遊技図柄）の小当りの当選確率よりも高く設定されるぱちんこ遊技機であって、高確高ベース状態や低確高ベース状態において、一方の主遊技図柄（例えば、第２主遊技図柄）が小当りで頻繁に当選するぱちんこ遊技機を「小当りＲＵＳＨタイプ」という。

【１８１６】

主遊技図柄の図柄変動の度に所定確率で高確率遊技状態（高確高ベース状態、高確低ベース状態）から低確低ベース状態、低確高ベース状態、低確低ベース状態への移行抽選を行う機能を有するぱちんこ遊技機を「転落タイプ」という。　また、主遊技図柄の図柄変動の度に所定確率で時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）から通常遊技状態（低確低ベース状態）への移行抽選を行う機能を有するぱちんこ遊技機も「転落タイプ」という。なお、主遊技図柄を１つ備える構成でもよいし、２つ（第１主遊技図柄と第２主遊技図柄）備える構成であってもよい。

【１８１７】

主遊技図柄を２つ備えるぱちんこ遊技機であって、第２主遊技側の保留が存在する場合には、第１主遊技側の保留の存在に関わらず（たとえ入賞順序が第１主遊技側の保留の方が先に入賞していても）、第２主遊技図柄の保留消化を優先して実行する「優先変動」のぱちんこ遊技機を「優先変動タイプ」という。

【１８１８】

主遊技図柄を２つ備えるぱちんこ遊技機であって、第２主遊技側の保留と、第１主遊技側の保留とが存在する場合に、入賞順序に従って保留消化を実行する「入賞順変動」のぱちんこ遊技機を「入賞順変動タイプ」という。

【１８１９】

「１種＋１種直列タイプ」、「１種＋１種並列タイプ」、「次回確変タイプ」、「ＳＴタイプ」、「Ｖ確タイプ」、「１種＋１種小当りＶタイプ」、「小当りＶタイプ」、「小

当りＲＵＳＨタイプ」、「転落タイプ」を適宜組み合わせてもよい。その場合、組み合わせたぱちんこ遊技機のタイプを一のタイプの名称（「１種＋１種直列タイプ」、「１種＋１種並列タイプ」、「次回確変タイプ」、「ＳＴタイプ」、「Ｖ確タイプ」、「１種＋１種小当りＶタイプ」、「小当りＶタイプ」、「小当りＲＵＳＨタイプ」、「転落タイプ」のいずれか一の名称）で呼ぶことがある。

【１８２０】

組み合わせの一例として、「１種＋１種直列タイプ」＋「次回確変タイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「次回確変タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「次回確変タイプ」＋「優先変動タイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「次回確変タイプ」＋「入賞順変動タイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「次回確変タイプ」＋「優先変動タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「次回確変タイプ」＋「入賞順変動タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「ＳＴタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「ＳＴタイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「ＳＴタイプ」＋「優先変動タイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「ＳＴタイプ」＋「入賞順変動タイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「ＳＴタイプ」＋「優先変動タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「ＳＴタイプ」＋「入賞順変動タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「Ｖ確タイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「Ｖ確タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「Ｖ確タイプ」＋「優先変動タイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「Ｖ確タイプ」＋「入賞順変動タイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「Ｖ確タイプ」＋「優先変動タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「Ｖ確タイプ」＋「入賞順変動タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「ＶＳＴタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「ＶＳＴタイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「ＶＳＴタイプ」＋「優先変動タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「ＶＳＴタイプ」＋「入賞順変動タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「転落タイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「転落タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「転落タイプ」＋「優先変動タイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「転落タイプ」＋「入賞順変動タイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「転落タイプ」＋「優先変動タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」、「１種＋１種直列タイプ」＋「転落タイプ」＋「入賞順変動タイプ」＋「小当りＲＵＳＨタイプ」を例示するが、これらに限定されない。

【１８２１】

本実施形態では、主遊技内容決定乱数（例えば、図柄抽選乱数）を用いて、大当りを示す主遊技図柄の停止図柄、小当りを示す主遊技図柄の停止図柄、ハズレを示す主遊技図柄の停止図柄、時間短縮遊技状態への移行を示す主遊技図柄の停止図柄（時短専用図柄）を決定するように構成されている。なお、１の主遊技内容決定乱数（例えば、図柄抽選乱数）によって、大当りを示す主遊技図柄の停止図柄、小当りを示す主遊技図柄の停止図柄、ハズレを示す主遊技図柄の停止図柄、時間短縮遊技状態への移行を示す主遊技図柄の停止図柄（時短専用図柄）を決定しなくてもよく、例えば、それぞれ異なる専用の主遊技内容決定乱数（例えば、図柄抽選乱数）によって、大当りとなる場合は、大当り図柄抽選乱数を用いて主遊技図柄の停止図柄を決定し、小当りとなる場合は、小当り図柄抽選乱数を用いて主遊技図柄の停止図柄を決定し、ハズレとなる場合は、ハズレ図柄抽選乱数を用いて主遊技図柄の停止図柄を決定し、時間短縮遊技状態に移行する場合は、時短図柄抽選乱数を用いて主遊技図柄の停止図柄を決定するように構成されていてもよい。

【１８２２】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時間短縮遊技状態（例えば、高ベース状態）を作動させる場合、時短図柄の抽選専用の時短図柄抽選乱数を用いて主遊技図柄の抽選（時短抽選）を実行し、主遊技図柄の図柄変動の停止図柄であって時短図柄としての時短専用図柄を決定するように構成されている。時短図柄抽選乱数を用いて時短専用図柄の抽

選処理（時短抽選処理）を行なう場合は、時短図柄抽選乱数による抽選結果を当選値とするように構成されている。なお、時短図柄の抽選確率の上限値、下限値を設けていないが、遊技状態毎に抽選確率が設定されていれば良く、例えば、低確低ベース状態の時短図柄の抽選確率を１／１００、高確低ベース状態の時短図柄の抽選確率を１／２００、低確高ベース状態の時短図柄の抽選確率を１／３００、高確高ベース状態の時短図柄の抽選確率を１／４００等のように遊技状態毎で時短図柄の抽選確率が異なるように構成してもよいし、遊技状態毎で時短図柄の抽選確率が１／１００等で同一としても良い。

【１８２３】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時間短縮遊技状態（例えば、高ベース状態）を作動させる場合、時短図柄の抽選専用の時短図柄抽選乱数を用いて主遊技図柄の抽選（時短抽選）を実行し、主遊技図柄の図柄変動の停止図柄である時短図柄を決定するように構成されているが、時短図柄の抽選（時短抽選）は、ハズレ図柄抽選乱数を用いてもよい。このように構成する場合、主遊技図柄としてハズレ図柄のあらかじめ定められた一部もしくは全てを時短図柄として設定しておくことにより、時短図柄を兼用するハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合に時間短縮遊技状態を作動させることが可能となる。

【１８２４】

なお、時短図柄の抽選に時短図柄抽選乱数を用いる設定値を有するぱちんこ遊技機の場合に、設定値によって参照する時短図柄抽選乱数の数に差異がないように構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数に差異がないようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が変更しないように一定に構成されている。例えば、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を１０と設定し、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時短図柄抽選乱数の数の１０００と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）の１０が一定に構成されており、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００から変更されないように一定に構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態の作動確率が一定であればよいので、当選の乱数の数／時短図柄抽選乱数の数が一定であれば良い。なお、当選の乱数の範囲は、連続した乱数であっても、不連続な乱数であってもよい。

【１８２５】

なお、時短図柄の抽選に時短図柄抽選乱数を用いる設定値を有するぱちんこ遊技機の場合に、設定値によって参照する時短図柄抽選乱数の数に差異があるように構成されていてもよい。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数に差異があるようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が設定値によって変更するように構成されていてもよい。

【１８２６】

このように構成する場合、設定値が大きいほど時間短縮遊技状態が作動しやすいように構成してもよい。例えば、設定値が１の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を１０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００となっている。設定値が２の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を２０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が２０／１０００となっている。設定値が３の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を３０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が３０／１０００となっている。設定値が４の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を４０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が４０

／１０００となっている。設定値が５の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を５０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が５０／１０００となっている。設定値が６の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を６０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が６０／１０００となっている。なお、主遊技図柄の当選確率を設定値に関わらず一定（例えば、１／２００）とし、時短図柄の当選確率を設定値に対応した確率に設定してもよい。このように構成する場合、時短図柄の当選確率の相違によって出玉率を変更させることができるだけではなく、時短図柄の当選確率によって、設定の示唆や推測が可能となるため、新たなぱちんこ遊技機の遊技性を創出することができるようになる。

【１８２７】

また、設定値が小さいほど時間短縮遊技状態が作動しやすいように構成してもよい。例えば、設定値が１の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を６０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が６０／１０００となっている。設定値が２の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を５０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が５０／１０００となっている。設定値が３の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を４０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が４０／１０００となっている。設定値が４の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を３０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が３０／１０００となっている。設定値が５の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を２０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が２０／１０００となっている。設定値が６の場合、時短図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を１０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００となっている。

【１８２８】

なお、時短図柄抽選乱数の数を一定とし、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を設定値によって変更するように構成した例を示したが、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を一定とし、時短図柄抽選乱数の数を変更するように構成してもよい。このように構成する場合、設定値が大きいほど時間短縮遊技状態が作動しやすいように構成してもよい。例えば、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を１０で一定とし、設定１の場合は時短図柄抽選乱数の数が１２５０、設定２の場合は時短図柄抽選乱数の数が１２００、設定３の場合は時短図柄抽選乱数の数が１１５０、設定４の場合は時短図柄抽選乱数の数が１１００、設定５の場合は時短図柄抽選乱数の数が１０５０、設定６の場合は時短図柄抽選乱数の数が１０００となるように構成してもよい。なお、当選の乱数の範囲は、連続した乱数であっても、不連続な乱数であってもよい。

【１８２９】

また、設定値が小さいほど時間短縮遊技状態が作動しやすいように構成してもよい。例えば、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）を１０で一定とし、設定１の場合は時短図柄抽選乱数の数が１０００、設定２の場合は時短図柄抽選乱数の数が１０５０、設定３の場合は時短図柄抽選乱数の数が１１００、設定４の場合は時短図柄抽選乱数の数が１１５０、設定５の場合は時短図柄抽選乱数の数が１２００、設定６の場合は時短図柄抽選乱数の数が１２５０となるように構成してもよい。

【１８３０】

また、主遊技図柄としてのハズレ図柄のあらかじめ定められた一部を時短図柄として設定する場合、すなわち、時短図柄を兼用する特定のハズレ図柄が停止表示されたことに基づいて時間短縮遊技状態を作動させることが可能である。例えば、ハズレ図柄Ａが停止表示された場合は、時間短縮遊技状態を作動させないが、時短図柄を兼用するハズレ図柄Ｂ（特定のハズレ図柄）が停止表示された場合は、時間短縮遊技状態を作動させるように構成することができる。なお、時短図柄の抽選にハズレ図柄抽選乱数を用いる場合は、特定のハズレ図柄抽選乱数値（特定のハズレ図柄）を当選値としてもよい。

【１８３１】

なお、時短図柄の抽選にハズレ図柄抽選乱数を用いる設定値を有するぱちんこ遊技機の場合に、設定値によって参照するハズレ図柄抽選乱数の数に差異がないように構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態を作動させるハズレ図柄抽選乱数の数に差異がないようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が変更しないように一定に構成されている。例えば、ハズレ図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させるハズレ図柄抽選乱数の数）を１０と設定し、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、ハズレ図柄抽選乱数の数の１０００と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させるハズレ図柄抽選乱数の数）の１０が一定に構成されており、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００から変更されないように一定に構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態の作動確率が一定であればよいので、当選の乱数の数／ハズレ図柄抽選乱数の数が一定であれば良い。なお、当選の乱数の範囲は、連続した乱数であっても、不連続な乱数であってもよい。

【１８３２】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時間短縮遊技状態（例えば、高ベース状態）を作動させる場合、時短図柄の抽選専用の時短図柄抽選乱数を用いて主遊技図柄の抽選（時短抽選）を実行し、主遊技図柄の図柄変動の停止図柄である時短図柄を決定するように構成されているが、時短図柄の抽選（時短抽選）は、大当り図柄抽選乱数を用いてもよい。このように構成する場合、主遊技図柄として大当り図柄のあらかじめ定められた一部もしくは全てを時短図柄として設定しておくことにより、時短図柄を兼用する大当り図柄が停止表示された場合に時間短縮遊技状態を作動させることが可能となる。なお、時短図柄の抽選に大当り図柄抽選乱数を用いる場合は、特定の大当り図柄抽選乱数値（特定の大当り図柄）を当選値としてもよい。

【１８３３】

なお、時短図柄の抽選に大当り図柄抽選乱数を用いる設定値を有するぱちんこ遊技機の場合に、設定値によって参照する大当り図柄抽選乱数の数に差異がないように構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態を作動させる大当り図柄抽選乱数の数に差異がないようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が変更しないように一定に構成されている。例えば、大当り図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる大当り図柄抽選乱数の数）を１０と設定し、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、大当り図柄抽選乱数の数の１０００と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる大当り図柄抽選乱数の数）の１０が一定に構成されており、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００から変更されないように一定に構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態の作動確率が一定であればよいので、当選の乱数の数／大当り図柄抽選乱数の数が一定であれば良い。なお、当選の乱数の範囲は、連続した乱数であっても、不連続な乱数であってもよい。

【１８３４】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時間短縮遊技状態（例えば、高ベース状態）を作動させる場合、時短図柄の抽選専用の時短図柄抽選乱数を用いて主遊技図柄の抽選

（時短抽選）を実行し、主遊技図柄の図柄変動の停止図柄である時短図柄を決定するように構成されているが、時短図柄の抽選（時短抽選）は、小当り図柄抽選乱数を用いてもよい。このように構成する場合、主遊技図柄として小当り図柄のあらかじめ定められた一部もしくは全てを時短図柄として設定しておくことにより、時短図柄を兼用する小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合に時間短縮遊技状態を作動させることが可能となる。なお、時短図柄の抽選に小当り図柄抽選乱数を用いる場合は、特定の小当り図柄抽選乱数値（特定の小当り図柄）を当選値としてもよい。

【１８３５】

なお、時短図柄の抽選に小当り図柄抽選乱数を用いる設定値を有するぱちんこ遊技機の場合に、設定値によって参照する小当り図柄抽選乱数の数に差異がないように構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態を作動させる小当り図柄抽選乱数の数に差異がないようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が変更しないように一定に構成されている。例えば、小当り図柄抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる小当り図柄抽選乱数の数）を１０と設定し、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、小当り図柄抽選乱数の数の１０００と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる小当り図柄抽選乱数の数）の１０が一定に構成されており、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００から変更されないように一定に構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態の作動確率が一定であればよいので、当選の乱数の数／小当り図柄抽選乱数の数が一定であれば良い。なお、当選の乱数の範囲は、連続した乱数であっても、不連続な乱数であってもよい。

【１８３６】

時短図柄を兼用する小当り図柄を用いる場合（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄によって時間短縮遊技状態の作動の有無を決定するように構成されている。例えば、小当り図柄Ａは時間短縮遊技状態の作動なし図柄（非時短図柄）と予め定められており、小当り図柄Ｂは時間短縮遊技状態の作動あり図柄（時短図柄と併用）と予め定めておくことが可能である。

【１８３７】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時間短縮遊技状態（例えば、高ベース状態）を作動させる場合、時短図柄の抽選専用の時短図柄抽選乱数を用いて主遊技図柄の抽選（時短抽選）を実行し、主遊技図柄の図柄変動の停止図柄である時短図柄を決定するように構成されているが、時短図柄の抽選（時短抽選）は、当否抽選乱数を用いてもよい。

【１８３８】

なお、時短図柄の抽選に当否抽選乱数を用いる設定値を有するぱちんこ遊技機の場合に、設定値によって参照する当否抽選乱数の数に差異がないように構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態を作動させる当否抽選乱数の数に差異がないようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が変更しないように一定に構成されている。例えば、当否抽選乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる当否抽選乱数の数）を１０と設定し、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、当否抽選乱数の数の１０００と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる当否抽選乱数の数）の１０が一定に構成されており、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００から変更されないように一定に構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態の作動確率が一定であればよいので、当選の乱数の数／当否抽選乱数の数が一定であれば良い。なお、当選の乱数の範囲は、連続した乱数であっても、不連続な乱数であってもよい。なお、当否抽選乱数として、大当り用の当否抽選乱数、小当り用の当否抽選乱数を別に用いてもよい。

【１８３９】

時短抽選（特殊抽選）は、主遊技図柄の停止表示態様の決定で用いられるハズレ図柄抽選乱数、大当り図柄抽選乱数、小当り図柄抽選乱数等（主遊技情報）、または、特別遊技を行うか否かの判定で用いられる当否抽選乱数（主遊技情報）に基づき実行するよう構成されている。

【１８４０】

このように構成することで、専用の乱数を設けることなく時短抽選を実行することができるため、限られたＲＯＭの容量内で時短抽選の設計が可能となる。

【１８４１】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時間短縮遊技状態（例えば、高ベース状態）を作動させる場合、時短図柄の抽選専用の時短図柄抽選乱数を用いて主遊技図柄の抽選（時短抽選）を実行し、主遊技図柄の図柄変動の停止図柄である時短図柄を決定するように構成されているが、図柄変動の度に所定確率で確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態から通常遊技状態への移行抽選を行う機能を有しているぱちんこ遊技機の場合（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）、時短図柄の抽選（時短抽選）は、転落抽選判定用乱数を用いてもよい。

【１８４２】

なお、時短図柄の抽選に転落抽選判定用乱数を用いる設定値を有するぱちんこ遊技機の場合に、設定値によって参照する転落抽選判定用乱数の数に差異がないように構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数に差異がないようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が変更しないように一定に構成されている。例えば、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を１０と設定し、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、転落抽選判定用乱数の数の１０００と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）の１０が一定に構成されており、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００から変更されないように一定に構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態の作動確率が一定であればよいので、当選の乱数の数／転落抽選判定用乱数の数が一定であれば良い。なお、当選の乱数の範囲は、連続した乱数であっても、不連続な乱数であってもよい。

【１８４３】

なお、時短図柄の抽選に転落抽選判定用乱数を用いる設定値を有するぱちんこ遊技機の場合に、設定値によって参照する転落抽選判定用乱数の数に差異があるように構成されていてもよい。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数に差異があるようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が設定値によって変更するように構成されていてもよい。

【１８４４】

このように構成する場合、設定値が大きいほど時間短縮遊技状態が作動しやすいように構成してもよい。例えば、設定値が１の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を１０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００となっている。設定値が２の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を２０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が２０／１０００となっている。設定値が３の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を３０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が３０／１０００となっている。設定値が４の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を４０と設定し、時間短縮遊技状態

の作動確率が４０／１０００となっている。設定値が５の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を５０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が５０／１０００となっている。設定値が６の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を６０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が６０／１０００となっている。なお、主遊技図柄の当選確率を設定値に関わらず一定（例えば、１／２００）とし、時短図柄の当選確率を設定値に対応した確率に設定してもよい。このように構成する場合、時短図柄の当選確率の相違によって出玉率を変更させることができるだけではなく、時短図柄の当選確率によって、設定の示唆や推測が可能となるため、新たなぱちんこ遊技機の遊技性を創出することができるようになる。

【１８４５】

また、設定値が小さいほど時間短縮遊技状態が作動しやすいように構成してもよい。例えば、設定値が１の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を６０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が６０／１０００となっている。設定値が２の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を５０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が５０／１０００となっている。設定値が３の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を４０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が４０／１０００となっている。設定値が４の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を３０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が３０／１０００となっている。設定値が５の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を２０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が２０／１０００となっている。設定値が６の場合、転落抽選判定用乱数の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を１０と設定し、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００となっている。

【１８４６】

なお、転落抽選判定用乱数の数を一定とし、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を設定値によって変更するように構成した例を示したが、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を一定とし、転落抽選判定用乱数の数を変更するように構成してもよい。このように構成する場合、設定値が大きいほど時間短縮遊技状態が作動しやすいように構成してもよい。例えば、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を１０で一定とし、設定１の場合は転落抽選判定用乱数の数が１２５０、設定２の場合は転落抽選判定用乱数の数が１２００、設定３の場合は転落抽選判定用乱数の数が１１５０、設定４の場合は転落抽選判定用乱数の数が１１００、設定５の場合は転落抽選判定用乱数の数が１０５０、設定６の場合は転落抽選判定用乱数の数が１０００となるように構成してもよい。なお、当選の乱数の範囲は、連続した乱数であっても、不連続な乱数であってもよい。

【１８４７】

また、設定値が小さいほど時間短縮遊技状態が作動しやすいように構成してもよい。例えば、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定用乱数の数）を１０で一定とし、設定１の場合は転落抽選判定用乱数の数が１０００、設定２の場合は転落抽選判定用乱数の数が１０５０、設定３の場合は転落抽選判定用乱数の数が１１００、設定４の場合は転落抽選判定用乱数の数が１１５０、設定５の場合は転落抽選判定用乱数の数が１２００、設定６の場合は転落抽選判定用乱数の数が１２５０となるように構成してもよい。

【１８４８】
時短図柄に当選した場合、時間短縮遊技状態を作動させるように構成されているが、時短図柄に当選した場合であって、その後の時短作動有無抽選によって時間短縮遊技状態の作動の有無を決定してもよい。このように構成する場合は、時短図柄に当選し、かつ時短作動有無抽選の結果が当選を示す結果（時間短縮遊技状態を作動させる結果）の場合に時間短縮遊技状態を作動させ、時短図柄に当選し、かつ時短作動有無抽選の結果が当選を示さない結果（時間短縮遊技状態を作動させない結果）の場合に時間短縮遊技状態を作動させないように構成されている。
【１８４９】
時短図柄に当選した場合、時短回数抽選によって時短回数を決定してもよく、このように構成する場合、例えば、時短回数を「１０回」、「２０回」、「３０回」、「４０回」、「５０回」、「６０回」、「７０回」、「８０回」、「９０回」、「９９回」、「１００回」、「１５０回」、「１００００回」等の中から時短回数抽選によって時短回数を決定するように構成されている。
【１８５０】
設定値を有するぱちんこ遊技機の場合、時短図柄の抽選方法は設定値に関わらず同じ抽選方法となるように構成されていることが好ましい。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄（以下に例示する乱数や判定値）の数に差異がないようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が変更しないように一定に構成されていることが好ましい。
【１８５１】
なお、設定値毎に時短図柄の当選確率を変更してよい。例えば、設定値によって参照する時短図柄抽選乱数の数と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄抽選乱数の数）とのいずれか一方、または両方に差異があるように構成してもよい。例えば、設定値によって参照するハズレ図柄抽選乱数の数と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させるハズレ図柄抽選乱数の数）とのいずれか一方、または両方に差異があるように構成してもよい。例えば、設定値によって参照する小当り図柄抽選乱数の数と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる小当り図柄抽選乱数の数）とのいずれか一方、または両方に差異があるように構成してもよい。例えば、設定値によって参照する大当り図柄抽選乱数の数と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる大当り図柄抽選乱数の数）とのいずれか一方、または両方に差異があるように構成してもよい。例えば、設定値によって参照する当否抽選乱数の数と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる当否抽選乱数の数）とのいずれか一方、または両方に差異があるように構成してもよい。例えば、設定値によって参照する大当り抽選判定値の数と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる大当り抽選判定値の数）とのいずれか一方、または両方に差異があるように構成してもよい。例えば、設定値によって参照する転落抽選判定値の数と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定値の数）とのいずれか一方、または両方に差異があるように構成してもよい。このように構成する場合、設定値が１乃至６まであるぱちんこ遊技機であって、設定値１、２、３、４、５、６の順で出玉率が設定されている場合（設定値＝１＜２＜３＜４＜５＜６の場合）、時短図柄の当選確率は、設定値１＜２＜３＜４＜５＜６となるように構成されている。なお、時短図柄の当選確率は、設定値１＞２＞３＞４＞５＞６と構成されていてもよい。
【１８５２】
主遊技図柄毎に、時短図柄の当選確率が相違するように構成されていてもよい。このように構成する場合、例えば、第１主遊技図柄の時短図柄の当選確率を１／１００、第２主遊技図柄の時短図柄の当選確率を１／１０等に設定する。つまり、第２主遊技図柄の時短図柄の当選確率の方が第１主遊技図柄の時短図柄の当選確率よりも高く設定することで、通常遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において第２主遊技図柄の図柄変動が開始された場合は、時間短縮遊技状態に当選することを遊技者が期待するようになり、新たな遊技性を創出することが可能となる。

【１８５３】
　また、通常遊技状態の第１主遊技図柄の図柄変動において時間短縮遊技状態を作動させる機会を多くする場合、第１主遊技図柄の時短図柄の当選確率を１／１０、第２主遊技図柄の時短図柄の当選確率を１／１００等に設定する。つまり、第１主遊技図柄の時短図柄の当選確率の方が第２主遊技図柄の時短図柄の当選確率よりも高く設定することで、新たな遊技性を創出することが可能となるとともに、通常遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において大当りに当選せずとも時間短縮遊技状態の利益を遊技者に提供することが可能となる。
【１８５４】
　また、第１主遊技図柄の時短図柄の当選確率を０、第２主遊技図柄の時短図柄の当選確率を１／１０等に設定してもよい。つまり、低確低ベース状態等の第１主遊技側を主体とする遊技において第１主遊技図柄が時短図柄で停止表示することがなく、第２主遊技図柄の時短図柄の当選確率の方が第１主遊技図柄の時短図柄の当選確率よりも高く設定することで、低確低ベース状態等において第２主遊技図柄の図柄変動が開始された場合は、時間短縮遊技状態に当選することを遊技者が期待するようになり、新たな遊技性を創出することが可能となる。
【１８５５】
　また、第２主遊技図柄の時短図柄の当選確率を０、第１主遊技図柄の時短図柄の当選確率を１／１０等に設定してもよい。つまり、低確低ベース状態において第２主遊技図柄が時短図柄で停止表示することがないため、非常に発生する頻度が低い第２主遊技図柄の図柄変動の時短図柄が停止表示した際の処理を設定する必要がなくなるため、ＲＯＭの容量削減につなげることができる。
【１８５６】
　主遊技図柄毎に、時短図柄の当選確率が相違するように構成する場合、低確低ベース状態のみ時短図柄の抽選（時短抽選）を行い、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態においては時短図柄の抽選（時短抽選）を行わないようにするのが好適であるが、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態においても時短図柄の抽選を行うように構成してもよい。
【１８５７】
　第１主遊技図柄の時短抽選（第一特殊抽選）の結果に基づき第１主遊技図柄の停止表示態様とし時短図柄（特殊停止表示態様）が決定される第一確率と、第２主遊技図柄の時短抽選（第二特殊抽選）の結果に基づき第２主遊技図柄の停止表示態様として時短図柄が決定される第二確率とが異なるよう構成されている。低確率状態（低確率抽選状態）においては、第１主遊技図柄の時短抽選及び／又は第２主遊技図柄の時短抽選を実行可能であるように構成されている。高確率抽選状態においては、第１主遊技図柄の時短抽選及び／又は第２主遊技図柄の時短抽選を実行しないよう構成されている。
【１８５８】
　このように構成する場合、例えば、第２主遊技図柄の時短図柄の当選確率の方が第１主遊技図柄の時短図柄の当選確率よりも高く設定した場合は、低確低ベース状態において第２主遊技図柄の図柄変動が開始された際に、時間短縮遊技状態に当選することを遊技者が期待するようになり、新たな遊技性を創出することが可能となる。また、第１主遊技図柄の時短図柄の当選確率の方が第２主遊技図柄の時短図柄の当選確率よりも高く設定した場合は、低確低ベース状態において大当りに当選せずとも時間短縮遊技状態の利益を遊技者に提供することが可能となる。
【１８５９】
　内部抽選により、時短図柄抽選乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行なう場合の時短図柄抽選乱数の乱数取得のタイミングは始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっている。
【１８６０】
　主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において図柄抽選乱数（ハズレ図柄抽選乱数、大当

り図柄抽選乱数、小当り図柄抽選乱数）を用いて時短図柄の抽選処理を行なう場合の図柄抽選乱数の乱数取得のタイミングは始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっている。

【１８６１】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において当否抽選乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行なう場合の当否抽選乱数の乱数取得のタイミングは始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっている。

【１８６２】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において転落抽選判定用乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行なう場合の転落抽選判定用乱数の乱数取得のタイミングは始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっている。

【１８６３】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時短図柄の抽選に当否抽選乱数を用いる場合は、大当り抽選判定値（例えば、当否判定テーブルの大当りの判定値）が当選値となるように構成されている。なお、時短図柄の抽選に当否抽選乱数や大当り抽選判定値を用いる設定値を有するぱちんこ遊技機の場合に、設定値によって参照する当否抽選乱数の数や大当り抽選判定値の数に差異がないように構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態を作動させる当否抽選乱数の数や大当り抽選判定値の数に差異がないようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が変更しないように一定に構成されている。例えば、大当り抽選判定値の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる大当り抽選判定値の数）を１０と設定し、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、大当り抽選判定値の数の１０００と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる大当り抽選判定値の数）の１０が一定に構成されており、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００から変更されないように一定に構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態の作動確率が一定であればよいので、当選の乱数の数／大当り抽選判定値の数が一定であれば良い。なお、当選の乱数の範囲は、連続した乱数であっても、不連続な乱数であってもよい。なお、当否抽選乱数の数も遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、数に差異がないようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が変更しないように一定に構成されている。

【１８６４】

転落抽選を有するぱちんこ遊技機の場合、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は、転落抽選判定値（例えば、確変転落抽選の転落となる判定値）が当選値となるように構成されている。なお、時短図柄の抽選に転落抽選判定値を用いる設定値を有するぱちんこ遊技機の場合に、設定値によって参照する転落抽選判定値用乱数の数や転落抽選判定値の数に差異がないように構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定値用乱数の数や転落抽選判定値の数に差異がないようにすることで、時間短縮遊技状態の作動確率が変更しないように一定に構成されている。例えば、転落抽選判定値の数が１０００（乱数の範囲が０～９９９）であり、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定値の数）を１０と設定し、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、転落抽選判定値の数の１０００と、当選の乱数の数（時間短縮遊技状態を作動させる転落抽選判定値の数）の１０が一定に構成されており、時間短縮遊技状態の作動確率が１０／１０００から変更されないように一定に構成されている。つまり、遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、時間短縮遊技状態の作動確率が一定であればよいので、当選の乱数の数／転落抽選判定値の数が一定であれば良い。なお、当選の乱数の範囲は、連続した乱数であっても、不連続な乱数であってもよい。なお、転落抽選判定値用乱数の数も遊技を実行する際に設定される設定値（例えば、設定値１～６）によって、数に差異がないようにすることで、時間短縮遊

技状態の作動確率が変更しないように一定に構成されている。

【１８６５】

主遊技図柄の停止表示態様の決定で用いられるハズレ図柄抽選乱数、大当り図柄抽選乱数、小当り図柄抽選乱数（主遊技情報）とは異なる当否抽選乱数、転落抽選判定用乱数（主遊技情報）に基づき時短抽選（特殊抽選）を実行するよう構成されている。時短抽選で用いる当否抽選乱数、転落抽選判定用乱数における時間短縮遊技状態となり得る乱数（情報）の数は、有利度合いの異なる複数の設定値に関わらず、同じであるよう構成されている。

【１８６６】

このように構成することで、設定値に応じた乱数を設けることなく時短抽選を実行することができるため、限られたＲＯＭの容量内で時短抽選の設計が可能となる。

【１８６７】

構造物を用いて時間短縮遊技状態を実行するか否かの抽選を行うぱちんこ遊技機の場合は、大入賞口内の時短領域通過に基づき、時短図柄の当選としてもよい。時短領域は、第１大入賞口Ｃ１０の特定領域や第２大入賞口Ｃ２０の特定領域でもよいし、専用の時短領域でもよいし、第１大入賞口Ｃ１０の一般領域や第２大入賞口Ｃ２０の一般領域でもよい。また、第１大入賞口Ｃ１０や第２大入賞口Ｃ２０内に複数の時短領域を設けてもよい。このように構成する場合、以下のように時短回数を設定、抽選してもよい。

（１）いずれの時短領域を遊技球が通過しても付与される時短回数が同じ。

時短領域Ａ＝１０回、時短領域Ｂ＝１０回、時短領域Ｃ＝１０回、時短領域Ｄ＝１０回

（２）遊技球が通過する時短領域に基づき付与される時短回数が異なる。

時短領域Ａ＝１０回、時短領域Ｂ＝２０回、時短領域Ｃ＝３０回、時短領域Ｄ＝４０回

（３）遊技球が通過する時短領域に基づき抽選される時短回数が異なる。

時短領域Ａ＝１０回または２０回、時短領域Ｂ＝０回または５０回

（３）の場合、時短領域Ａに遊技球が入球した場合は、時短回数が１０回、２０回のいずれか一方を抽選で決定し、時短領域Ｂに遊技球が入球した場合は、時短回数が０回、５０回のいずれか一方を抽選で決定するように構成されている。この例では、２つの時短回数の中から抽選で１の時短回数を決定するように構成しているが、２つ以上の複数の時短回数を設定し、複数の時短回数の中から抽選によって１の時短回数を決定するように構成してもよい。

【１８６８】

構造物を用いて時間短縮遊技状態を実行するか否かの抽選を行うぱちんこ遊技機の場合であって、小当り図柄が時短図柄を併用する場合、時間短縮遊技状態の時短回数は、小当り図柄によって、予め定められている。また、時間短縮遊技状態の時短回数は、小当り図柄又は特定領域の通過の有無のいずれかで決定するように構成されている。

【１８６９】

例えば、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、第１大入賞口Ｃ１０を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に特別遊技を実行可能であるぱちんこ遊技機において、小当り図柄と時短回数が１：１に対応しており、特定領域の遊技球の通過の有無に影響されない場合は、小当り図柄（兼時短図柄）Ｂが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過した場合は、時短回数１０回、小当り図柄（兼時短図柄）Ｃが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過した場合は、時短回数１回、小当り図柄（兼時短図柄）Ｂが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過しなかった場合は、時短回数１０回、小当り図柄（兼時短図柄）Ｃが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過しなかった場合は、時短回数１回となっている。

【１８７０】

時短抽選の結果に基づき主遊技図柄の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が、小当り図柄兼時短図柄（特殊停止表示態様）である場合に時間短縮遊技状態となり得るように構成されている。時間短縮遊技状態は、主遊技図柄の変動表示の開始から停止表

示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から一単位が１０回行われるまで維持されるよう構成されている。時間短縮遊技状態において一単位が１０回行われた後は、時間短縮遊技状態から通常遊技状態となるよう構成されている。小当り遊技を実行することを示す主遊技図柄の変動表示の停止表示態様が小当り図柄兼時短図柄で決定された場合は、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球したか否かに関わらず時間短縮遊技状態となるよう構成されている。

【１８７１】

時短図柄として、時短回数が１０回の小当り図柄（兼時短図柄）Ｂ（第一特殊停止表示態様）と、時短回数が１回の小当り図柄（兼時短図柄）Ｃ（第二特殊停止表示態様）とを備えている。小当り図柄（兼時短図柄）Ｂが決定された場合は、時短回数が１０回の時間短縮遊技状態となり、小当り図柄（兼時短図柄）Ｃが決定された場合は、時短回数が１回の時間短縮遊技状態となるよう構成されている。小当りとなる図柄変動（可変入賞口開放遊技を実行することを示す主遊技識別情報の変動表示）の停止表示態様が小当り図柄（兼時短図柄）Ｂで決定された場合は、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球したか否かに関わらず時短回数が１０回の時間短縮遊技状態となるよう構成されており、小当りとなる図柄変動の停止表示態様が小当り図柄（兼時短図柄）Ｃで決定された場合は、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球したか否かに関わらず１回の時間短縮遊技状態となるよう構成されている。

【１８７２】

このように構成することで、従来は小当り遊技中に特定領域へ遊技球が入球することに基づき、時間短縮遊技状態を作動させていたが、特定領域に遊技球が入球したか否かに関わらず時間短縮遊技状態を作動させることができるため、新たな遊技性を創出することができる。

【１８７３】

例えば、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、第１大入賞口Ｃ１０を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に特別遊技を実行可能であるぱちんこ遊技機において、特定領域の通過の有無と時短回数が１：１に対応しており、小当り図柄に影響されない場合は、小当り図柄（兼時短図柄）Ｂが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過した場合は、時短回数１０回、小当り図柄（兼時短図柄）Ｃが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過した場合は、時短回数１０回、小当り図柄（兼時短図柄）Ｂが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過しなかった場合は、時短回数１回、小当り図柄（兼時短図柄）Ｃが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過しなかった場合は、時短回数１回となっている。

【１８７４】

時短図柄（特殊停止表示態様）として、小当り図柄（兼時短図柄）Ｂ（第一特殊停止表示態様）と、小当り図柄（兼時短図柄）Ｃ（第二特殊停止表示態様）とを備えている。小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合は、小当りとなる図柄変動（可変入賞口開放遊技を実行することを示す主遊技識別情報の変動表示）の停止表示態様が小当り図柄（兼時短図柄）Ｂであるか小当り図柄（兼時短図柄）Ｃであるかに関わらず時短回数が１０回（第一回数）の時間短縮遊技状態となるよう構成されており、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球しなかった場合は、小当りとなる図柄変動の停止表示態様が小当り図柄（兼時短図柄）Ｂであるか小当り図柄（兼時短図柄）Ｃであるかに関わらず時短回数が１回（第二回数）の時間短縮遊技状態となるよう構成されている。

【１８７５】

なお、小当り図柄（兼時短図柄）Ｂや小当り図柄（兼時短図柄）Ｃの小当り図柄（兼時短図柄）について、以降のようにしてもよい。小当り図柄（兼時短図柄）が停止表示されて、特定領域を遊技球が通過した場合は、時短回数０回、小当り図柄（兼時短図柄）が停止表示されて、特定領域を遊技球が通過しなかった場合は、時短回数１０回としてもよい。また、小当り図柄（兼時短図柄）が停止表示されて、特定領域を遊技球が通過した場合

は、時短回数１０回、小当り図柄（兼時短図柄）が停止表示されて、特定領域を遊技球が通過しなかった場合は、時短回数０回としてもよい。

【１８７６】

このように構成することで、従来は小当り遊技中に特定領域へ遊技球が入球することに基づき、時間短縮遊技状態を作動させていたが、特定領域に遊技球が入球しなかった場合でも時間短縮遊技状態を作動させることができるため、新たな遊技性を創出することができる。

【１８７７】

構造物を用いて時間短縮遊技状態を作動させるか否かの抽選を行うぱちんこ遊技機の場合であって、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、第１大入賞口Ｃ１０を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に特別遊技を実行可能であるぱちんこ遊技機において、小当り図柄が時短図柄を併用する場合に、大入賞口内の特定の領域（第１大入賞口Ｃ１０の特定領域、第２大入賞口Ｃ２０の特定領域、第１大入賞口Ｃ１０の一般領域、第２大入賞口Ｃ２０の一般領域など）の通過の有無によって時間短縮遊技状態の時短回数を変えてもよい。

【１８７８】

例えば、小当り図柄（兼時短図柄）Ｂが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過した場合は、時短回数１０回、小当り図柄（兼時短図柄）Ｃが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過した場合は、時短回数１０回、小当り図柄（兼時短図柄）Ｂが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過しなかった場合は、時短回数５回、小当り図柄（兼時短図柄）Ｃが停止表示されて、特定領域を遊技球が通過しなかった場合は、時短回数１回となっている。

【１８７９】

内部抽選により、時短図柄抽選乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行なう場合は、大当り判定後に時間短縮遊技状態の抽選（時短抽選）の当落判定を行うように構成されている。なお、大当り判定前や主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態の抽選（時短抽選）の当落判定を行うように構成されていてもよい。

【１８８０】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において図柄抽選乱数（ハズレ図柄抽選乱数、大当り図柄抽選乱数、小当り図柄抽選乱数）を用いて時短図柄の抽選処理を行なう場合は、大当り判定後に時短抽選の当落判定を行うように構成されている。なお、大当り判定前や主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態の抽選（時短抽選）の当落判定を行うように構成されていてもよい。

【１８８１】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において当否抽選乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行なう場合は、変動開始時に時短抽選の当落判定を行うように構成されている。また、主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において当否抽選乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行なう場合は、変動開始時、かつ、大当り判定前に時短抽選の当落判定を行うように構成されていてもよい。

【１８８２】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において転落抽選判定用乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行なう場合は、変動開始時に時短抽選の当落判定を行うように構成されている。また、主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において転落抽選判定用乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行なう場合は、変動開始時、かつ、大当り判定前に時短抽選の当落判定を行うように構成されていてもよい。

【１８８３】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において転落抽選判定用乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行なうぱちんこ遊技機において、転落抽選の当選と同時に時短図柄が停止表示されることが決定された場合、確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態から通常遊技状態に状

態を移行（転落）させてから時短図柄を停止表示させているため、時短図柄の停止表示に基づく時間短縮遊技状態の作動後から時短回数をカウントするように構成されている。

【１８８４】

構造物を用いて抽選を行うぱちんこ遊技機の場合は、大入賞口内の時短領域を遊技球が通過したタイミングで、時短抽選の当落判定を行うように構成されている。例えば、小当り遊技中に大入賞口内の時短領域に遊技球が通過したタイミングで時短抽選の当落判定を行うのが好ましい。例えば、大当り遊技中に大入賞口内の時短領域に遊技球が通過したタイミングで時短抽選の当落判定を行うのが好ましい。時短領域は、第１大入賞口Ｃ１０の特定領域や第２大入賞口Ｃ２０の特定領域でもよいし、専用の時短領域でもよいし、第１大入賞口Ｃ１０の一般領域や第２大入賞口Ｃ２０の一般領域でもよい。また、第１大入賞口Ｃ１０や第２大入賞口Ｃ２０内に複数の時短領域を設けてもよい。

【１８８５】

通常遊技状態（低確低ベース状態）においてのみ、内部抽選により、時短図柄抽選乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行うように構成されている。高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態において、内部抽選により、時短図柄抽選乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行わないように構成されているが、高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態において、時短図柄抽選乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行うように構成してもよい。

【１８８６】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時短図柄の抽選に図柄抽選乱数（ハズレ図柄抽選乱数、大当り図柄抽選乱数、小当り図柄抽選乱数）を用いる場合に、時短抽選の処理を行う遊技状態は通常遊技状態（例えば、低確低ベース状態）のみである。高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態において、時短図柄の抽選に図柄抽選乱数（ハズレ図柄抽選乱数、大当り図柄抽選乱数、小当り図柄抽選乱数）を用いて時短図柄の抽選処理を行わないように構成されているが、高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態において、時短図柄の抽選処理を行うように構成してもよい。

【１８８７】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時短図柄の抽選に当否抽選乱数を用いる場合に、時短抽選の処理を行う遊技状態は通常遊技状態（例えば、低確低ベース状態）のみである。高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態において、時短図柄の抽選に当否抽選乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行わないように構成されているが、高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態において、時短図柄の抽選処理を行うように構成してもよい。

【１８８８】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時短図柄の抽選に転落抽選判定用乱数を用いる場合に、時短抽選処理を行う遊技状態は通常遊技状態（例えば、低確低ベース状態）のみである。高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態において、時短図柄の抽選に転落抽選判定用乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行わないように構成されているが、高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態において、時短図柄の抽選処理を行うように構成してもよい。

【１８８９】

低確率状態（低確率抽選状態）においては時短抽選（特殊抽選）を実行可能であるように構成されている。一方、高確率状態（高確率抽選状態）においては特殊抽選を実行しないよう構成されている。そして、低確率状態であっても、高確率状態であっても、高ベース状態においては時短抽選を実行しないよう構成されている。

【１８９０】

このように構成することで、従来、低確低ベース状態においては大当りを経由してから時間短縮遊技状態に移行させていたが、大当りを経由しなくても時間短縮遊技状態を作動させることができる。また、いきなり時間短縮遊技状態を作動させることが可能となるため、新たな遊技性を創出可能となる。

【１８９１】
構造物を用いて抽選を行うぱちんこ遊技機の場合に、時短抽選処理を行う遊技状態は通常遊技状態（例えば、低確低ベース状態）のみである。高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態において、時短抽選処理を行わないように構成されているが、高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態において、時短図柄の抽選処理を行うように構成してもよい。
【１８９２】
低確低ベース状態および時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）において同じ時短図柄が当選した後の遊技状態を以降に示す例のように設定することも可能である。例えば、低確低ベース状態において時短図柄Ａが当選し、時短図柄Ａが停止表示されると時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が１００回付与されるが、時間短縮遊技状態中（例えば、時短回数が残り５０回の低確高ベース状態中）において時短図柄Ａが当選し、時短図柄Ａが停止表示されても、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の遊技状態は引き継ぐが、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）の時短回数として１００回が付与（設定）されず、時短図柄Ａが当選した時短回数の時間短縮遊技状態（例えば、時短回数が残り５０回の低確高ベース状態）から遊技が開始される。
【１８９３】
時間短縮遊技状態における時短回数を加算（上乗せ）するように構成してもよい。このように構成する場合、低確低ベース状態において時短図柄Ａが当選した場合、時短回数が３０回の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が付与される。この時短回数が３０回の時間短縮遊技状態において主遊技図柄の図柄変動が２０回実行され、時短回数が残り１０回となった図柄変動において時短回数が３０回付与される時短図柄Ａが当選し、時短図柄Ａが停止表示されると、３０回の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が加算され、残りの時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が４０回となるように構成されている。
【１８９４】
時間短縮遊技状態における時短回数を加算（上乗せ）するように構成してもよい。このように構成する場合、低確低ベース状態において時短図柄Ａが当選した場合、時短回数が３０回の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が付与される。この時短回数が３０回の時間短縮遊技状態において主遊技図柄の図柄変動が２０回実行され、時短回数が残り１０回となった図柄変動において時短回数が５０回付与される時短図柄Ｂが当選し、時短図柄Ｂが停止表示されると、５０回の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が加算され、残りの時間短縮遊技状態（低確高ベース状態）が６０回となるように構成されている。
【１８９５】
既に時間短縮遊技状態が作動している状態で、時短図柄が決定されて停止表示された場合は、時間短縮遊技状態を再設定や上書き、書き換えするように構成してもよいし、設定されている時間短縮遊技状態を継続してもよい。低確高ベース状態や高確高ベース状態の時間短縮遊技状態を再設定、上書き、書き換えする場合を例示する。低確低ベース状態において、時短回数が３０回の特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝が決定されて停止表示されたことに基づき、時短回数が３０回の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）が付与された後、時短回数の残りが１０回の時間短縮遊技状態となった図柄変動において時短回数が３０回の特定の図柄の組合せが当選し、特定の図柄の組合せが停止表示されると、時短回数の残りが１０回の時間短縮遊技状態から時短回数の残りが３０回の時間短縮遊技状態に再設定される（時短回数の残りが１０回の時間短縮遊技状態を時短回数の残りが３０回の時間短縮遊技状態で上書き、書き換えする）。
【１８９６】
ここで、上書き、書き換えとは、時短回数を表すデータを記憶したＲＡＭ領域に対して

新たに決定された時短回数を表すデータを上書きして記憶することや、時間短縮遊技状態を表すデータを記憶したＲＡＭ領域に対して新たに決定された時間短縮遊技状態を表すデータを上書きして記憶することを意味する。また、これに限らず、特定のデータが記憶されたＲＡＭ領域をゼロクリアした後に新たなデータを記憶する、等の一般的なプログラム上のデータの取り扱い方法であればその手段を問わずに適用可能である。ただし、時短回数として、後述する「０回」が上書きされる仕様の場合には、時短回数を参照するＲＡＭ領域に「０」がセットされたのかゼロクリアが行われたのかプログラムが混同する懸念があるため、直接的にＲＡＭ領域を上書きする手法を採用するのが好適である。また、上書き、書き換えといった厳密な意味での言葉的な手段にとらわれず、例えば、時短回数や時間短縮遊技状態を記憶する複数のＲＡＭ領域を設け、いずれのＲＡＭ領域を優先して参照するかを予め定めておくことや、現在記憶されているＲＡＭ領域のデータと新たなデータとを演算することで実行するべき時短回数や時間短縮遊技状態を算出するようにしてもよい。

【１８９７】

なお、時短回数は３０回の一の固定された回数ではなく、特定の図柄の組合せに対応した時短回数、または、特定の図柄の組合せと特定の図柄の組合せが停止表示された際の遊技状態に対応した時短回数であればよい。このように構成する場合、低確低ベース状態において、時短回数が１００回の特定の図柄の組合せＡが決定されて停止表示されたことに基づき、時短回数が１００回の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）が付与された後、時短回数の残りが７０回の時間短縮遊技状態となった図柄変動において、時短回数が５０回の特定の図柄の組合せＢが当選し、特定の図柄の組合せＢが停止表示されると、時短回数の残りが７０回の時間短縮遊技状態から時短回数の残りが５０回の時間短縮遊技状態に再設定される（時短回数の残りが７０回の時間短縮遊技状態を時短回数の残りが５０回の時間短縮遊技状態で上書き、書き換えする）。

【１８９８】

低確高ベース状態や高確高ベース状態の時間短縮遊技状態を継続する場合を例示する。低確低ベース状態において、時短回数が３０回の特定の図柄の組合せが決定されて停止表示されたことに基づき、時短回数が３０回の時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）が付与された後、時短回数の残りが１０回の時間短縮遊技状態となった図柄変動において、時短回数が３０回の特定の図柄の組合せが当選し、特定の図柄の組合せが停止表示されると、時短回数の残りが１０回の時間短縮遊技状態から時短回数の残りが３０回の時間短縮遊技状態に再設定されず（時短回数の残りが１０回の時間短縮遊技状態を時短回数の残りが３０回の時間短縮遊技状態で上書き、書き換えせず）、時短回数の残りが１０回の時間短縮遊技状態から遊技が開始される。なお、時間短縮遊技状態を再設定、上書き、書き換えせずに、時間短縮遊技状態を継続する場合は、時間短縮遊技状態において特定の図柄の組合せが当選しないように、特定の図柄の組合せ｛時短図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝の抽選を実行しないように構成することが好ましい。

【１８９９】

低ベース状態（通常遊技状態）であっても、高ベース状態（特定遊技状態）であっても、低確率状態（低確率抽選状態）においては時短抽選（特殊抽選）を実行可能に構成されている。一方、低ベース状態であっても、高ベース状態であっても、高確率状態（高確率抽選状態）においては時短抽選を実行しないよう構成されている。そして、時短回数が１００回の低確高ベース状態において時短図柄（特殊停止表示態様）が決定された場合、設定されている時短図柄に対応した時短回数が１００回の高ベース状態に優先して、決定した時短図柄に対応する時短回数が１００回の高ベース状態を設定（例えば、上書き、書き換え、再設定）するよう構成されている。

【１９００】

高ベース状態として、時短回数が１００回（所定回数が第一回数）の高ベース状態（第

一特定遊技状態）と、時短回数が５０回（所定回数が第二回数）の高ベース状態（第二特定遊技状態）とを備えている。そして、時短抽選によって、時短図柄（特殊停止表示態様）が決定され、決定された時短図柄が図柄変動の結果として停止表示された場合には、時短回数が５０回の高ベース状態を設定するよう構成されている。また、時短回数が１００回の高ベース状態において時短図柄が決定され、決定された時短図柄が図柄変動の結果として停止表示された場合、実行中の時短回数が１００回の高ベース状態における残りの時短回数（一単位が実行可能な回数）が５０回よりも多い状況下であっても、時短回数が５０回の高ベース状態を設定（例えば、上書き、書き換え、再設定）するように構成されている。

【１９０１】

このように構成することで、低確高ベース状態においても大当りを経由しなくても時間短縮遊技状態を作動させることが可能となるため、新たな遊技性を創出可能となる。

【１９０２】

時短図柄Ａ（第二特殊停止表示態様、時短回数が１００回の時短図柄）が停止表示されたことに基づく時短回数が１００回の高ベース状態において、１００回よりも少ない３０回の図柄変動が行われ、時短回数の残りが７０回の高ベース状態となった状況において、時短図柄Ｂ（第一特殊停止表示態様、時短回数が５０回の時短図柄）が決定された場合、時短回数の残りが７０回の高ベース状態から時短回数が５０回の高ベース状態となるよう構成されている。時短回数の残りが７０回の高ベース状態において、時短図柄Ｂが決定された場合、７０回が５０回よりも多い場合であっても、時短回数の残りが７０回の高ベース状態を時短回数の残りが５０回の高ベース状態で設定（例えば、上書き、書き換え、再設定）するよう構成されている。

【１９０３】

低確低ベース状態において時短図柄の抽選を行うように構成され、高確高ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態においては、時短図柄の抽選を行わないように構成されているが、高確高ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態においても、時短図柄の抽選を行うように構成してもよい。このように構成する場合、高確高ベース状態や低確高ベース状態であれば、時短図柄の抽選の結果、時短図柄が当選しても、時間短縮遊技状態を再設定や上書き、書き換えせずに、設定されている時間短縮遊技状態を継続するように構成すればよい。また、高確低ベース状態であれば、時短図柄の抽選の結果、時短図柄が当選しても、時間短縮遊技状態を作動させないように構成すればよい。

【１９０４】

なお、高確高ベース状態や低確高ベース状態において、時短図柄の抽選の結果、時短図柄が当選すると、時短回数として０回を付与してもよい。例えば、低確低ベース状態において時短図柄が当選した場合、３０回の低確高ベース状態が付与され、時短回数が残り１０回の低確高ベース状態となった図柄変動において時短図柄が当選し、時短図柄が停止表示されると、時短回数が０回の低確高ベース状態が加算される。つまり、残りの時短回数が１０回の低確高ベース状態が継続する。

【１９０５】

低確低ベース状態と低確高ベース状態とにおいて、時短図柄を兼用するハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）の選択比率が異なるように構成してもよいし、同じであってもよい。選択比率が異なる場合、低確低ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／１００とし、低確高ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／５０とする例を示すことができる。また、選択比率が異なる場合、低確低ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／５０とし、低確高ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／１００とする例を示すこともできる。

【１９０６】

また、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とによって、ハズレ図柄の選択比率を変更してもよい。例えば、低確低ベース状態における第１主遊技図柄のハズレ図柄の選択比率を１／１００とし、低確低ベース状態における第２主遊技図柄のハズレ図柄の選択比率を１／

８０とし、低確高ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／５０とし、低確高ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／３０とする例を示すことができる。

【１９０７】

例えば、低確低ベース状態における第１主遊技図柄のハズレ図柄の選択比率を１／８０とし、低確低ベース状態における第２主遊技図柄のハズレ図柄の選択比率を１／１００とし、低確高ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／３０とし、低確高ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／５０とする例を示すことができる。

【１９０８】

例えば、低確低ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／５０とし、低確低ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／３０とし、低確高ベース状態における第１主遊技図柄のハズレ図柄の選択比率を１／１００とし、低確高ベース状態における第２主遊技図柄のハズレ図柄の選択比率を１／８０とする例を示すことができる。

【１９０９】

例えば、低確低ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／３０とし、低確低ベース状態におけるハズレ図柄の選択比率を１／５０とし、低確高ベース状態における第１主遊技図柄のハズレ図柄の選択比率を１／８０とし、低確高ベース状態における第２主遊技図柄のハズレ図柄の選択比率を１／１００とする例を示すことができる。

【１９１０】

時短抽選の当選によって付与される時短回数について、当選値（図柄等）と遊技状態毎に予め定められた複数の時短回数が対応している。時短図柄抽選乱数による抽選結果を当選値とする場合、以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｂが当選し、時短図柄Ｂが停止表示された場合は、３０回の時短回数を付与する。

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｃが当選し、時短図柄Ｃが停止表示された場合は、６０回の時短回数を付与する。

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｂが当選し、時短図柄Ｂが停止表示された場合は、５０回の時短回数を付与する。

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｃが当選し、時短図柄Ｃが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。

なお、低確低ベース状態においてのみ、時短抽選の当選による当選値（図柄等）に予め定められた複数の時短回数が対応するように構成してもよい。

【１９１１】

特定のハズレ図柄抽選乱数値（特定のハズレ図柄）を当選値とする場合、以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｂが当選し、ハズレ図柄Ｂが停止表示された場合は、３０回の時短回数を付与する。

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｃが当選し、ハズレ図柄Ｃが停止表示された場合は、６０回の時短回数を付与する。

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｂが当選し、ハズレ図柄Ｂが停止表示された場合は、５０回の時短回数を付与する。

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ柄Ｃが当選し、ハズレ図柄Ｃが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。

【１９１２】

特定の大当り図柄抽選乱数値（特定の大当り図柄）を当選値とする場合、以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ａが当選し、大当り図柄Ａが停止表示された場合は、３０回の時短回数を付与する。

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ｂが当選し、大当り図柄Ｂが停止表示された場合は、６０回の時短回数を付与する。

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ａが当選し、大当り図柄Ａが停止

表示された場合は、５０回の時短回数を付与する。
（４）高確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ｂが当選し、大当り図柄Ｂが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。
【１９１３】
特定の小当り図柄抽選乱数値（特定の小当り図柄）を当選値とする場合、以下のような例を示すことができる。
（１）低確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｂが当選し、小当り図柄Ｂが停止表示された場合は、３０回の時短回数を付与する。
（２）低確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｃが当選し、小当り図柄Ｃが停止表示された場合は、６０回の時短回数を付与する。
（３）高確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｂが当選し、小当り図柄Ｂが停止表示された場合は、５０回の時短回数を付与する。
（４）高確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｃが当選し、小当り図柄Ｃが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。
【１９１４】
例えば、大当り抽選判定値を当選値とする場合、以下のような例を示すことができる。
（１）低確低ベース状態で大当り抽選判定値Ａが参照された場合は、３０回の時短回数を付与する。
（２）低確低ベース状態で大当り抽選判定値Ｂが参照された場合は、６０回の時短回数を付与する。
（３）高確低ベース状態で大当り抽選判定値Ａが参照された場合は、５０回の時短回数を付与する。
（４）高確低ベース状態で大当り抽選判定値Ｂが参照された場合は、１００回の時短回数を付与する。
【１９１５】
例えば、転落抽選判定値を当選値とする場合、以下のような例を示すことができる。
（１）低確低ベース状態で転落抽選判定値Ａが参照された場合は、３０回の時短回数を付与する。
（２）低確低ベース状態で転落抽選判定値Ｂが参照された場合は、６０回の時短回数を付与する。
（３）高確低ベース状態で転落抽選判定値Ａが参照された場合は、５０回の時短回数を付与する。
（４）高確低ベース状態で転落抽選判定値Ｂが参照された場合は、１００回の時短回数を付与する。
【１９１６】
特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝によって作動した時間短縮遊技状態の終了契機を特定の図柄の組合せ毎に設定するように構成されている。図柄変動の規定回数が設定された確率変動付きぱちんこ遊技機の場合、以下のような例を示すことができる。
（１）低確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ａが当選し、大当り図柄Ａが停止表示された場合は、例えば、図柄変動の結果として第１装飾図柄が『７７７』で停止表示され、特別遊技後に規定回数として１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を付与する。そして、１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を実行した後、１０００回の時短回数を付与する。
（２）低確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ｂが当選し、大当り図柄Ｂが停止表示された場合は、例えば、図柄変動の結果として第１装飾図柄が『３３３』で停止表示され、特別遊技後に規定回数として１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を付与する。そして、１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を実行した後、２００回の時短回数を付与する。

（３）低確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄ＣまたはＤが当選し、大当り図柄ＣまたはＤが停止表示された場合は、例えば、図柄変動の結果として第１装飾図柄が『１１１』で停止表示され、特別遊技後に規定回数として１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を付与する。そして、１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を実行した後、１００回の時短回数を付与する。

【１９１７】

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ａが当選し、大当り図柄Ａが停止表示された場合は、例えば、図柄変動の結果として第１装飾図柄が『７７７』で停止表示され、特別遊技後に規定回数として１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を付与する。そして、１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を実行した後、２０００回の時短回数を付与する。

（５）高確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ｂが当選し、大当り図柄Ｂが停止表示された場合は、例えば、図柄変動の結果として第１装飾図柄が『３３３』で停止表示され、特別遊技後に規定回数として１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を付与する。そして、１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を実行した後、４００回の時短回数を付与する。

（６）高確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄ＣまたはＤが当選し、大当り図柄ＣまたはＤが停止表示された場合は、例えば、図柄変動の結果として第１装飾図柄が『１１１』で停止表示され、特別遊技後に規定回数として１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を付与する。そして、１００回の確率変動遊技（高確高ベース状態の遊技）を実行した後、２００回の時短回数を付与する。

【１９１８】

特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝の主遊技図柄によって時短回数が異なる場合に、時短図柄の図柄振り分け抽選は、特定の図柄の組合せの主遊技図柄によって変更するように構成されている。時短図柄の場合、以下のような例を示すことができる。

（１）第１主遊技図柄の時短図柄Ａの抽選の当選確率は、１００／１０００、時短図柄Ａが停止表示された場合は、時短回数を１０回付与する。

（２）第１主遊技図柄の時短図柄Ｂの抽選の当選確率は、９０／１０００、時短図柄Ｂが停止表示された場合は、時短回数を５０回付与する。

（３）第２主遊技図柄の時短図柄Ｃの抽選の当選確率は、５００／１０００、時短図柄Ｃが停止表示された場合は、時短回数を３０回付与する。

（４）第２主遊技図柄の時短図柄Ｄの抽選の当選確率は、５００／１０００、時短図柄Ｄが停止表示された場合は、時短回数を１００回付与する。

なお、低確低ベース状態においてのみ、このように構成するのが好ましいが、その他の遊技状態（例えば、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）において適用してもよい。

【１９１９】

ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）の場合、以下のような例を示すことができる。

（１）第１主遊技図柄のハズレ図柄Ｂの抽選の当選確率は、１００／１０００、ハズレ図柄Ｂが停止表示された場合は、時短回数を１０回付与する。

（２）第１主遊技図柄のハズレ図柄Ｃの抽選の当選確率は、９０／１０００、ハズレ図柄Ｃが停止表示された場合は、時短回数を５０回付与する。

（３）第２主遊技図柄のハズレ図柄Ｄの抽選の当選確率は、５００／１０００、ハズレ図柄Ｄが停止表示された場合は、時短回数を３０回付与する。

（４）第２主遊技図柄のハズレ図柄Ｅの抽選の当選確率は、５００／１０００、ハズレ図柄Ｅが停止表示された場合は、時短回数を１００回付与する。

なお、低確低ベース状態においてのみ、このように構成するのが好ましいが、その他の遊

技状態（例えば、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）において適用してもよい。

【１９２０】

小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）の場合、以下のような例を示すことができる。

（１）第１主遊技図柄の小当り図柄Ｂの抽選の当選確率は、１００／１０００、小当り図柄Ｂが停止表示された場合は、時短回数を１０回付与する。

（２）第１主遊技図柄の小当り図柄Ｃの抽選の当選確率は、９０／１０００、小当り図柄Ｃが停止表示された場合は、時短回数を５０回付与する。

（３）第２主遊技図柄の小当り図柄Ｄの抽選の当選確率は、５００／１０００、小当り図柄Ｄが停止表示された場合は、時短回数を３０回付与する。

（４）第２主遊技図柄の小当り図柄Ｅの抽選の当選確率は、５００／１０００、小当り図柄Ｅが停止表示された場合は、時短回数を１００回付与する。

なお、低確低ベース状態においてのみ、このように構成するのが好ましいが、その他の遊技状態（例えば、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）において適用してもよい。

【１９２１】

遊技状態と特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝毎に時短回数を設定するように構成されている。ただし、時間短縮遊技状態において時短図柄の抽選を行わないことが好ましい。時短図柄の場合、以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ａが当選し、時短図柄Ａが停止表示された場合は、２０回の時短回数を付与する。

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｂが当選し、時短図柄Ｂが停止表示された場合は、４０回の時短回数を付与する。

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ａが当選し、時短図柄Ａが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｂが当選し、時短図柄Ｂが停止表示された場合は、２００回の時短回数を付与する。

【１９２２】

ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）の場合、以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｂが当選し、ハズレ図柄Ｂが停止表示された場合は、２０回の時短回数を付与する。

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｃが当選し、ハズレ図柄Ｃが停止表示された場合は、４０回の時短回数を付与する。

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｂが当選し、ハズレ図柄Ｂが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ柄Ｃが当選し、ハズレ図柄Ｃが停止表示された場合は、２００回の時短回数を付与する。

【１９２３】

小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）の場合、以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｂが当選し、小当り図柄Ｂが停止表示された場合は、２０回の時短回数を付与する。

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｃが当選し、小当り図柄Ｃが停止表示された場合は、４０回の時短回数を付与する。

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｂが当選し、小当り図柄Ｂが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｃが当選し、小当り図柄Ｃが停止表示された場合は、２００回の時短回数を付与する。

【１９２４】

特定の大当り図柄の場合、以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ａが当選し、大当り図柄Ａが停止表示された場合は、２０回の時短回数を付与する。

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ｂが当選し、大当り図柄Ｂが停止表示された場合は、４０回の時短回数を付与する。

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ａが当選し、大当り図柄Ａが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ｂが当選し、大当り図柄Ｂが停止表示された場合は、２００回の時短回数を付与する。

【１９２５】

特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝と遊技状態で時短回数を決定する場合に、遊技状態により時短回数として０回を含めてもよい。このように構成することで、時短回数として０回の時短図柄を時短終了図柄とすることができる。例えば、時短回数が残り５０回の時間短縮遊技状態において、時短図柄の抽選を実行し、抽選の結果、時短終了図柄が決定された場合、その図柄変動において停止図柄として時短終了図柄が停止表示されたことに基づいて、遊技状態を時間短縮遊技状態から通常遊技状態に移行させるように構成する。なお、時短終了図柄として時短回数が０回の時短図柄を示したが、時短終了図柄として時短回数が０回のハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）としてもよいし、時短終了図柄として時短回数が０回の小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）としてもよいし、時短終了図柄として時短回数が０回の大当り図柄、時短回数の回数に関わらない大当り図柄としてもよい。なお、時間短縮遊技状態において時短図柄の抽選を行わなくてもよい。

【１９２６】

特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝が停止表示された時に時間短縮遊技状態が作動した際、時間短縮遊技状態の継続条件を予め定められた特定の図柄の組合せ（例えば、時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄を「時短終了図柄」とする）が停止表示するまでに設定している。つまり、予め定められた「時短終了図柄」が停止表示されることを時間短縮遊技状態の終了条件と設定している。このように構成する場合、時間短縮遊技状態の作動の際に時短回数は設定せず（無制限）、時間短縮遊技状態において時短終了図柄が停止表示することに基づいて時間短縮遊技状態を終了させるように構成することが好ましい。時短終了図柄は、時短回数が０回の時短図柄、時短回数が０回のハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、時短回数が０回の小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、時短回数が０回の大当り図柄、時短回数の回数に関わらない大当り図柄を例示できる。なお、時間短縮遊技状態の作動の際に時短回数は設定しないように構成したが、次回の当り（大当り、小当り）が得られる可能性が１００％に近い時短回数（例えば、１００００回）を設定してもよい。

【１９２７】

高確高ベース状態において、特定回数（例えば、リミッタとして５回）の特別遊技が当選するまで高確高ベース状態が維持され、特定回数の特別遊技が当選し、特定回数目の特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となるぱちんこ遊技機（例えば、リミッタ機）において、特定回数（リミッタ）に到達時に作動した際の時間短縮遊技状態の継続条件を、大当り図柄が停止するまでとしてもよい。つまり、時間短縮遊技状態において、大当り図柄が停止表示することに基づいて、時間短縮遊技状態を終了さ

せるように構成されている。なお、時間短縮遊技状態の継続条件を予め定められた特定の図柄の組合せ（例えば、時短終了図柄）が停止表示するまでに設定してもよい。つまり、予め定められた特定の図柄の組合せ（例えば、時短終了図柄）が停止表示されることを時間短縮遊技状態の終了条件と設定してもよい。なお、時間短縮遊技状態を終了させる大当り図柄が、特別遊技後に高確高ベース状態に移行する大当り図柄かつ時短図柄である場合は、特別遊技の実行後に再度、特定回数（例えば、リミッタとして５回）の特別遊技が当選するまで高確高ベース状態が維持されるように構成されている。

【１９２８】

低確低ベース状態において、大当りに当選せずに特定回数（例えば、リミッタとして５００回）の図柄変動を実行した際、図柄変動の結果、主遊技図柄が停止表示し、変動固定時間の経過後に時間短縮遊技状態に移行するように構成されている。そして、特定回数の図柄変動の次の回数の図柄変動（例えば、５０１回目の図柄変動）では、遊技状態が通常遊技状態ではなく時間短縮遊技状態として図柄変動を実行するように構成されている。特定回数（リミッタ）に到達時に作動した際の時間短縮遊技状態の継続条件を、大当り図柄が停止するまでとしてもよい。つまり、時間短縮遊技状態において、大当り図柄が停止表示することに基づいて、時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。なお、時間短縮遊技状態の継続条件を予め定められた特定の図柄の組合せ（例えば、時短終了図柄）が停止表示するまでに設定してもよい。つまり、予め定められた特定の図柄の組合せ（例えば、時短終了図柄）が停止表示されることを時間短縮遊技状態の終了条件と設定してもよい。

【１９２９】

特別遊技（大当り遊技）後に作動する時間短縮遊技状態と、特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）｝により作動する時間短縮遊技状態とで時短回数に違いを設けてもよい。また、例えば、特定の図柄の組合せの停止表示後に即座に時間短縮遊技状態を作動させず、その後、特定の条件を満たした場合に時間短縮遊技状態を作動するようにしてもよい。この場合、特定の条件としては、主遊技図柄の図柄変動が予め定めた変動回数が実行された場合や、特定の領域を遊技球が通過した場合、等が考えられる。

【１９３０】

特定の領域（第１大入賞口Ｃ１０の特定領域、第２大入賞口Ｃ２０の特定領域、第１大入賞口Ｃ１０の一般領域、第２大入賞口Ｃ２０の一般領域、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０、役物連続作動ゲートやその他時間短縮遊技状態を作動させる入球口など）を有するぱちんこ遊技機の場合、複数の時短回数を持ってもよい。また、時短抽選を行なうための特定の領域を複数有していてもよいし、１個でもよい。例えば、第１大入賞口Ｃ１０の特定領域へ入球した場合は１００回の時短回数を付与し、第２大入賞口Ｃ２０の特定領域へ入球した場合は２００回の時短回数を付与し、第１大入賞口Ｃ１０の一般領域へ入球した場合は３０回の時短回数を付与し、第２大入賞口Ｃ２０の一般領域へ入球した場合は４０回の時短回数を付与し、第１主遊技始動口Ａ１０へ入球した場合は１回の時短回数を付与し、第２主遊技始動口Ｂ１０へ入球した場合は１回の時短回数を付与し、補助遊技始動口Ｈ１０へ入球した場合は１回の時短回数を付与し、左一般入賞口Ｐ１０へ入球した場合は１０回の時短回数を付与し、右一般入賞口Ｐ２０へ入球した場合は５回の時短回数を付与し、役物連続作動ゲートへ入球した場合は５０回の時短回数を付与し、時間短縮遊技状態を作動させる入球口へ入球した場合は１００回の時短回数を付与することができる。

【１９３１】

内部抽選により、時短図柄抽選乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行い、時短図柄抽選で時短図柄に当選して時間短縮遊技状態に移行する場合、図柄変動の結果、主遊技図柄として時短図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態に移行するように構成されている。なお、時短図柄が停止表示されたタイミングで

時間短縮遊技状態に移行してもよいし、時短図柄抽選で時短図柄が当選したタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態に移行してもよい。

【１９３２】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時短図柄の抽選にハズレ図柄抽選乱数を用いる場合に、ハズレ図柄抽選でハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）に当選して時間短縮遊技状態に移行する場合、図柄変動の結果、主遊技図柄としてハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示し、変動固定時間（例えば、１０秒）の経過後に時間短縮遊技状態に移行するように構成されている。なお、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、ハズレ図柄抽選でハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が当選したタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態に移行してもよい。

【１９３３】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時短図柄の抽選に大当り図柄抽選乱数を用いる場合に、大当り図柄抽選で大当り図柄に当選して時間短縮遊技状態に移行する場合、図柄変動の結果、主遊技図柄として大当り図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、８００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態に移行するように構成されている。なお、大当り図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、大当り図柄抽選で大当り図柄が当選したタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態に移行してもよいし、特別遊技（大当り遊技）の終了後に移行してもよい。ただし、当該図柄変動で大当りとなる場合は、特別遊技（大当り遊技）中には時間短縮遊技状態の機能は作動不可であり、かつ、特別遊技後には大当り図柄毎に時短回数が設定されるため、時短抽選に当選しても図柄変動が停止表示した際の変動固定時間後に時間短縮遊技状態が作動しないようにしてもよい。なお、時間短縮遊技状態の作動は、特別遊技後に持ち越すように構成しても、持ち越さないように構成してもよい。

【１９３４】

ハズレとなる図柄変動（特別遊技を実行しないことを示す主遊技識別情報の変動表示）の停止表示態様が時短図柄（特殊停止表示態様）で決定された場合は、ハズレの主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示された後に時間短縮遊技状態（特定遊技状態）となる一方で、大当りとなる図柄変動（特別遊技を実行することを示す主遊技識別情報の変動表示）の停止表示態様が時短図柄で決定された場合は、大当りの主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示された後の大当り遊技の実行後に時間短縮遊技状態となるよう構成されている。

【１９３５】

このように構成することで、大当りを経由しなくても時間短縮遊技状態を作動させることができる。

【１９３６】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時短図柄の抽選に小当り図柄抽選乱数を用いる場合に、小当り図柄抽選で小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）に当選して時間短縮遊技状態に移行する場合、図柄変動の結果、主遊技図柄として小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示し、変動固定時間（例えば、７００ｍｓ）の経過後に小当り遊技（特別電動役物の作動）を実行し、小当り遊技の終了後に時間短縮遊技状態に移行するように構成されている。

【１９３７】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時短図柄の抽選に小当り図柄抽選乱数を用いる場合に、小当り図柄抽選で小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）に当選して時間短縮遊技状態に移行する場合、図柄変動の結果、主遊技図柄として小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示し、変動固定時間（例えば、７００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態に移行するように構成されている。なお、小

当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が当選したタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態に移行してもよい。

【１９３８】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時短図柄の抽選に当否抽選乱数を用いる場合に、大当り当否抽選で大当りに当選して時間短縮遊技状態に移行する場合、図柄変動の結果、主遊技図柄として大当り図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、９００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態に移行するように構成されている。なお、大当り図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、大当り当否抽選で大当りが当選したタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態に移行してもよいし、特別遊技（大当り遊技）の終了後に移行してもよい。ただし、当該図柄変動で大当りとなる場合は、特別遊技（大当り遊技）中には時間短縮遊技状態の機能は作動不可であり、かつ、特別遊技後には大当り図柄毎に時短回数が設定されるため、時短抽選に当選しても図柄変動が停止表示した際の変動固定時間後に結果的に時間短縮遊技状態が作動できないようにしてもよい。なお、時間短縮遊技状態の作動は、特別遊技後に持ち越すように構成しても、持ち越さないように構成してもよい。

【１９３９】

主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機において時短図柄の抽選に転落抽選判定用乱数を用いる場合に、転落抽選判定値の当選値によって時間短縮遊技状態に移行する場合、図柄変動の結果、主遊技図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、１０００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態に移行するように構成されている。なお、主遊技図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、主遊技図柄がを決定したタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態に移行してもよい。

【１９４０】

通常の図柄変動の変動固定時間を５００ｍｓ、時短図柄抽選乱数を用いて時短図柄の抽選処理を行った場合の変動固定時間を６００ｍｓ、時短図柄の抽選にハズレ図柄抽選乱数を用いる場合の変動固定時間を１０秒、時短図柄の抽選に大当り図柄抽選乱数を用いる場合の変動固定時間を８００ｍｓ、時短図柄の抽選に小当り図柄抽選乱数を用いる場合の変動固定時間を７００ｍｓ、時短図柄の抽選に当否抽選乱数を用いる場合の変動固定時間を９００ｍｓ、時短図柄の抽選に転落抽選判定用乱数を用いる場合の変動固定時間を１０００ｍｓと、それぞれ異なるようにしたが、全ての変動固定時間を同じ時間になるように構成してもよい。

【１９４１】

構造物を用いて抽選を行うぱちんこ遊技機の場合に、時短抽選に当選して時間短縮遊技状態に移行するタイミングは、小当り遊技の終了後である。なお、特定の領域（第１大入賞口Ｃ１０の特定領域、第２大入賞口Ｃ２０の特定領域、第１大入賞口Ｃ１０の一般領域、第２大入賞口Ｃ２０の一般領域、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０、役物連続作動ゲートやその他時間短縮遊技状態を作動させる入球口など）に遊技球が通過したタイミングで時間短縮遊技状態に移行してもよいし、特定の領域に遊技球が通過した後に、特定の領域を有する役物の作動が終了した後に時間短縮遊技状態に移行してもよい。

【１９４２】

また、時短抽選に当選した場合に、時間短縮遊技状態に切替える契機を、所定条件を満たした後の特別遊技後にしてもよい。例えば、特定の領域（第１大入賞口Ｃ１０の特定領域、第２大入賞口Ｃ２０の特定領域、第１大入賞口Ｃ１０の一般領域、第２大入賞口Ｃ２０の一般領域、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０、役物連続作動ゲートやその他時間短縮遊

技状態を作動させる入球口など）を通過したことを所定条件とすることができる。また、所定回数（例えば、１０回）の図柄変動が実行されたことを所定条件とすることができる。

【１９４３】

図柄変動の規定回数が設定された確率変動付きぱちんこ遊技機で時間短縮遊技状態が作動していない場合（例えば、低確低ベース状態、高確低ベース状態）であって、規定回数の図柄変動を実行した後（例えば、低確低ベース状態に移行した後）、時間短縮遊技状態を作動させても良い。以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ａ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が決定され、ハズレ図柄Ａ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合は、０回の時間短縮遊技状態を付与する。ハズレ図柄Ａの当選確率は、１／１００と設定されている。

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が決定され、ハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合は、次回の当り（大当り、小当り）まで、もしくは、１００００回の時間短縮遊技状態を付与する。ハズレ図柄Ｂの当選確率は、９９／１００と設定されている。

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ａ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が決定され、ハズレ図柄Ａ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合は、０回の時間短縮遊技状態を付与する。ハズレ図柄Ａの当選確率は、１／１００と設定されている。

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が決定され、ハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合は、０回の時間短縮遊技状態を付与する。ハズレ図柄Ｂの当選確率は、９９／１００と設定されている。

特に、（１）（２）を採用する場合、不利な低ベース状態においても規定回数の図柄変動が行われることで有利な時間短縮遊技状態を実行させることができるため、遊技者が長時間に亘って不利な状態を強いられるといった状況を緩和させることに期待できる。なお、高確低ベース状態では、時間短縮遊技状態が作動しないように構成されていてもよいし、遊技状態が低確低ベース状態に移行することに基づき、高確率で時間短縮遊技状態を作動させるように構成してもよい。

【１９４４】

図柄変動の規定回数（例えば、１００回）が設定された確率変動付きぱちんこ遊技機で時間短縮遊技状態が作動していない場合（例えば、高確低ベース状態）であって、規定回数の図柄変動に達していない場合であって、特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝が停止表示された場合に、時間短縮遊技状態を作動させても良い。以下のような例を示すことができる。

（１）高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が決定され、ハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合は、５回の時間短縮遊技状態を付与する。ハズレ図柄Ａの当選確率は、６０／１００と設定されている。

（２）高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｃ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が決定され、ハズレ図柄Ｃ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合は、１０回の時間短縮遊技状態を付与する。ハズレ図柄Ａの当選確率は、３５／１００と設定されている。

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｄ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が決定され、ハズレ図柄Ｄ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合は、規定回数に到達するまでの時間短縮遊技状態を付与する。ハズレ図柄Ｄの当選確率は、５／１００と設定されている。

なお、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）を例示したが、時短図柄、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄であってもよい。

【１９４５】

補助遊技図柄（普通図柄）で時短抽選を行なう場合に、補助遊技図柄として特定の図柄の組合せ｛ハズレ図柄、補助遊技図柄が当り図柄（第２主遊技始動口電動役物を作動させる役物作動図柄）｝が停止表示されたときに時短抽選を行なってもよい。

【１９４６】

特定の入賞口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０、役物連続作動ゲートやその他時間短縮遊技状態を作動させる入球口）や入賞口内の特定の領域（第１大入賞口Ｃ１０の特定領域、第２大入賞口Ｃ２０の特定領域、第１大入賞口Ｃ１０の一般領域、第２大入賞口Ｃ２０の一般領域、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０、役物連続作動ゲートやその他時間短縮遊技状態を作動させる入球口など）に遊技球が入球することに基づき時短抽選を行なってもよい。

【１９４７】

時短図柄が停止表示したことに基づき、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）を変更するように構成されている。また、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示したことに基づき、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブルを変更するように構成されている。また、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示したことに基づき、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブルを変更するように構成されている。

【１９４８】

時短抽選の当選によって付与される時短回数について、当選値（図柄等）と遊技状態毎に予め定められた複数の時短回数が対応している場合、以下のように主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）を変更するように構成してもよい。

【１９４９】

時短図柄抽選乱数による抽選結果を当選値とする場合、以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｂが当選し、時短図柄Ｂが停止表示された場合は、３０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態２とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～３０回までは、変動パターンの選択テーブル３を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態３とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１として、変動パターンの選択テーブル１（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル２（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル３（１０回使用）を備えている。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１の情報は、時短図柄Ｂの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９５０】

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｃが当選し、時短図柄Ｃが停止表示された場合は、６０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル４を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態４とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～４０回までは、変動パターンの選択テーブル５を設定して主遊技

図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態５とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が４１回～６０回までは、変動パターンの選択テーブル６を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態６とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ２として、変動パターンの選択テーブル４（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル５（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル６（２０回使用）を備えている。このように、低確低ベース状態で主遊技図柄として当選するハズレ図柄Ｂとハズレ図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）および主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ２の情報は、時短図柄Ｃの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９５１】

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｂが当選し、時短図柄Ｂが停止表示された場合は、５０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル７を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態７とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～３０回までは、変動パターンの選択テーブル８を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態８とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が３１回～５０回までは、変動パターンの選択テーブル９を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態９とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ３として、変動パターンの選択テーブル７（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル８（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル９（２０回使用）を備えている。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ３の情報は、時短図柄Ｂの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９５２】

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｃが当選し、時短図柄Ｃが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～５０回までは、変動パターンの選択テーブル１０を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１０とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が５１回～９６回までは、変動パターンの選択テーブル１１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が９７回～１００回までは、変動パターンの選択テーブル１２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１２とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ４として、変動パターンの選択テーブル１０（５０回使用）→変動パターンの選択テーブル１１（４６回使用）→変動パターンの選択テーブル１２（４回使用）を備えている。このように、高確低ベース状態で主遊技図柄として当選するハズレ図柄Ｂとハズレ図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）および主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ４の情報は、時短図柄Ｃの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９５３】

時短図柄の抽選にハズレ図柄抽選乱数による抽選結果を当選値とする場合、以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、ハズレ図柄Ｂが停止表示された場合は、３０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態２とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～３０回までは、変動パターンの選択テーブル３を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態３とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１として、変動パターンの選択テーブル１（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル２（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル３（１０回使用）を備えている。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１の情報は、ハズレ図柄Ｂの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９５４】

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｃ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、ハズレ図柄Ｃが停止表示された場合は、６０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル４を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態４とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～４０回までは、変動パターンの選択テーブル５を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態５とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が４１回～６０回までは、変動パターンの選択テーブル６を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態６とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ２として、変動パターンの選択テーブル４（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル５（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル６（２０回使用）を備えている。このように、低確低ベース状態で主遊技図柄として当選するハズレ図柄Ｂとハズレ図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）および主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ２の情報は、ハズレ図柄Ｃの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９５５】

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、ハズレ図柄Ｂが停止表示された場合は、５０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル７を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態７とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～３０回までは、変動パターンの選択テーブル８を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態８とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が３１回～５０回までは、変動パターンの選択テーブル９を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態９とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ３として、変動パターンの選択テーブル７（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル８（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル９（２０回使用）を備えている。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ３の情報は、ハズレ図柄Ｂの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９５６】

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｃ（ハズレ図柄を時短図柄とし

て併用する場合）が当選し、ハズレ図柄Ｃが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～５０回までは、変動パターンの選択テーブル１０を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１０とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が５１回～９６回までは、変動パターンの選択テーブル１１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が９７回～１００回までは、変動パターンの選択テーブル１２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１２とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ４として、変動パターンの選択テーブル１０（５０回使用）→変動パターンの選択テーブル１１（４６回使用）→変動パターンの選択テーブル１２（４回使用）を備えている。このように、高確低ベース状態で主遊技図柄として当選するハズレ図柄Ｂとハズレ図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）および主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ４の情報は、ハズレ図柄Ｃの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９５７】

時短図柄の抽選に小当り図柄抽選乱数による抽選結果を当選値とする場合、以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｂ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、小当り図柄Ｂが停止表示された場合は、３０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態２とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～３０回までは、変動パターンの選択テーブル３を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態３とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１として、変動パターンの選択テーブル１（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル２（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル３（１０回使用）を備えている。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１の情報は、小当り図柄Ｂの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９５８】

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｃ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、小当り図柄Ｃが停止表示された場合は、６０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル４を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態４とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～４０回までは、変動パターンの選択テーブル５を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態５とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が４１回～６０回までは、変動パターンの選択テーブル６を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態６とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ２として、変動パターンの選択テーブル４（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル５（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル６（２０回使用）を備えている。このように、低確低ベース状態で主遊技図柄として当選する小当り図柄Ｂと小当り図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）お

よび主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ２の情報は、小当り図柄Ｃの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９５９】

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｂ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、小当り図柄Ｂが停止表示された場合は、５０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル７を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態７とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～３０回までは、変動パターンの選択テーブル８を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態８とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が３１回～５０回までは、変動パターンの選択テーブル９を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態９とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ３として、変動パターンの選択テーブル７（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル８（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル９（２０回使用）を備えている。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ３の情報は、小当り図柄Ｂの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９６０】

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｃ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、小当り図柄Ｃが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～５０回までは、変動パターンの選択テーブル１０を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１０とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が５１回～９６回までは、変動パターンの選択テーブル１１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が９７回～１００回までは、変動パターンの選択テーブル１２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１２とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ４として、変動パターンの選択テーブル１０（５０回使用）→変動パターンの選択テーブル１１（４６回使用）→変動パターンの選択テーブル１２（４回使用）を備えている。このように、高確低ベース状態で主遊技図柄として当選する小当り図柄Ｂと小当り図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）および主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ４の情報は、小当り図柄Ｃの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９６１】

時短図柄の抽選に大当り図柄抽選乱数による抽選結果を当選値とする場合、以下のような例を示すことができる。

（１）低確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ｂが当選し、大当り図柄Ｂが停止表示された場合は、３０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態２とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～３０回までは、変動パターンの選択テーブル３を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態３とする。このように、時間

短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１として、変動パターンの選択テーブル１（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル２（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル３（１０回使用）を備えている。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１の情報は、大当り図柄Ｂの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９６２】

（２）低確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ｃが当選し、大当り図柄Ｃが停止表示された場合は、６０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル４を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態４とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～４０回までは、変動パターンの選択テーブル５を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態５とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が４１回～６０回までは、変動パターンの選択テーブル６を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態６とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ２として、変動パターンの選択テーブル４（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル５（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル６（２０回使用）を備えている。このように、低確低ベース状態で主遊技図柄として当選するハズレ図柄Ｂとハズレ図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）および主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ２の情報は、大当り図柄Ｃの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９６３】

（３）高確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ｂが当選し、大当り図柄Ｂが停止表示された場合は、５０回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル７を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態７とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～３０回までは、変動パターンの選択テーブル８を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態８とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が３１回～５０回までは、変動パターンの選択テーブル９を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態９とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ３として、変動パターンの選択テーブル７（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル８（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル９（２０回使用）を備えている。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ３の情報は、大当り図柄Ｂの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９６４】

（４）高確低ベース状態で主遊技図柄として大当り図柄Ｃが当選し、大当り図柄Ｃが停止表示された場合は、１００回の時短回数を付与する。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～５０回までは、変動パターンの選択テーブル１０を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１０とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が５１回～９６回までは、変動パターンの選択テーブル１１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が９７回～１００回までは、変動パターンの選択テーブル１２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１２とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例

えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ４として、変動パターンの選択テーブル１０（５０回使用）→変動パターンの選択テーブル１１（４６回使用）→変動パターンの選択テーブル１２（４回使用）を備えている。このように、高確低ベース状態で主遊技図柄として当選するハズレ図柄Ｂとハズレ図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）および主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。なお、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ４の情報は、大当り図柄Ｃの停止表示時に主制御部の記憶領域に記憶されるように構成されている。

【１９６５】

時短図柄の停止表示回数を契機として時間短縮遊技状態を作動させてもよい。例えば、低確低ベース状態や高確低ベース状態において、時短図柄が１～４回停止表示された場合であっても、時間短縮遊技状態を作動させないように構成し、時短図柄が５回停止表示されたことに基づき時間短縮遊技状態を作動させるように構成する。この例では、時短図柄が５回停止表示されるまでに当り（大当り、小当り）に当選した場合は、その後に５回目の時短図柄が停止表示された場合であっても、時間短縮遊技状態を作動させないように構成することが好ましい。つまり、当り（大当り、小当り）に当選していない遊技状態（例えば、低確低ベース状態や高確低ベース状態）が継続した状況で、特定回数（例えば、５回）の時短図柄が停止表示された場合、つまり、特定回数（例えば、５回）の時短図柄が停止表示されたことに基づいて時間短縮遊技状態が作動するように構成することが好ましい。

【１９６６】

ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）の停止表示回数を契機として時間短縮遊技状態を作動させてもよい。例えば、低確低ベース状態や高確低ベース状態において、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が１～９回停止表示された場合であっても、時間短縮遊技状態を作動させないように構成し、時短図柄が１０回停止表示された場合に時間短縮遊技状態を作動させるように構成する。この例では、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が１０回停止表示されるまでに当り（大当り、小当り）に当選した場合は、その後に１０回目のハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合であっても、時間短縮遊技状態を作動させないように構成することが好ましい。つまり、当り（大当り、小当り）に当選していない遊技状態（例えば、低確低ベース状態や高確低ベース状態）が継続した状況で、特定回数（例えば、１０回）のハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合、つまり、特定回数（例えば、１０回）のハズレ図柄が停止表示されたことに基づいて時間短縮遊技状態が作動するように構成することが好ましい。

【１９６７】

小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）の停止表示回数を契機として時間短縮遊技状態を作動させてもよい。例えば、低確低ベース状態や高確低ベース状態において、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が１～２回停止表示された場合であっても、時間短縮遊技状態を作動させないように構成し、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が３回停止表示された場合に時間短縮遊技状態を作動させるように構成する。この例では、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が３回停止表示されるまでに大当りに当選した場合は、その後に３回目の小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合であっても、時間短縮遊技状態を作動させないように構成することが好ましい。つまり、大当りに当選していない遊技状態（例えば、低確低ベース状態や高確低ベース状態）が継続した状況で、特定回数（例えば、３回）の小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された場合、つまり、特定回数（例えば、３回）の小当り図柄が停止表示されたことに基づいて時間短縮遊技状態が作動するように構成することが好ましい。

【１９６８】

ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づき時間短縮遊技状態が作動する場合、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づき時間短縮遊技状態が作動する場合、大当り図柄が停止表示されたことに基づく特別遊技の終了後に時間短縮遊技状態が作動する場合の時短回数は、全て同じでもよいし、それぞれ異なる回数を設定してもよい。

【１９６９】

特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝により作動する時間短縮遊技状態において、通常遊技状態よりも補助遊技図柄の当選確率を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放当選確率を高くする）したり、第２主遊技始動口電動役物の開放態様を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放期間を長くする）したり、補助遊技図柄の変動態様を変更（第２主遊技始動口電動役物の開放抽選の結果報知の時間を短くする）したりすることが可能である。また、特別遊技の終了後において作動する時間短縮遊技状態において、通常遊技状態よりも補助遊技図柄の当選確率を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放当選確率を高くする）したり、第２主遊技始動口電動役物の開放態様を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放期間を長くする）したり、補助遊技図柄の変動態様を変更（第２主遊技始動口電動役物の開放抽選の結果報知の時間を短くする）したりすることが可能である。

【１９７０】

特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝により作動する時間短縮遊技状態と、特別遊技の終了後において作動する時間短縮遊技状態とにおいて、補助遊技図柄の当選確率を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放当選確率を高くする）する機能、第２主遊技始動口電動役物の開放態様を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放期間を長くする）する機能、補助遊技図柄の変動態様を変更（第２主遊技始動口電動役物の開放抽選の結果報知の時間を短くする）する機能のうち、全ての機能が異なっていてもよいし、一部の機能が異なっていてもよいし、全ての機能が同じであってもよい。

【１９７１】

特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝により作動する時間短縮遊技状態において、補助遊技図柄の当選確率を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放当選確率を高くする）する機能、第２主遊技始動口電動役物の開放態様を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放期間を長くする）する機能、補助遊技図柄の変動態様を変更（第２主遊技始動口電動役物の開放抽選の結果報知の時間を短くする）する機能のうち、全ての機能を作動させてもよいし、一部の機能を作動させてもよい。

【１９７２】

時間短縮遊技状態となってから特定回数の図柄変動が実行されたことに基づき低確低ベース状態に移行するぱちんこ遊技機において、低確低ベース状態で特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝が停止表示し、時間短縮遊技状態が作動した場合、その時点から特定回数の時間短縮遊技状態を設定するように構成されている。詳細には、主遊技図柄として特定の図柄の組合せが停止表示し、変動固定時間の経過後に特定回数の時間短縮遊技状態を作動するように構成されている。なお、特定の図柄の組合せが停止表示されたタイミングで特定回数の時間短縮遊技状態を作動させてもよいし、図柄抽選で特定の図柄の組合せが当選したタイミングで特定回数の時間短縮遊技状態を作動させてもよいし、主遊技図柄の図柄変動の開始時に特定回数の時間短縮遊技状態を作動させてもよい。

【１９７３】

時間短縮遊技状態となってから特定回数の図柄変動が実行されたことに基づき低確低ベース状態に移行するぱちんこ遊技機において、特定回数よりも少ない時短回数の時間短縮遊技状態で特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝が停止表示した場合、時短回数を更新しないように構成されている。例えば、時短回数の残りが５０回の時間短縮遊技状態において、主遊技図柄としてハズレの図柄の組合せが停止表示し、変動固定時間が経過すると、時短回数が更新され（時短回数が減算され）、４９回となるように構成されているが、主遊技図柄として特定の図柄の組合せが停止表示し、変動固定時間が経過しても、時短回数が５０回のまま（時短回数が更新されない、時短回数が減算されない）となるように構成されている。なお、時間短縮遊技状態においては、特定の図柄の組合せの抽選を行わないように構成するのが好ましい。

【１９７４】

時間短縮遊技状態となってから特定回数の図柄変動が実行されたことに基づき低確低ベース状態に移行するぱちんこ遊技機において、低確低ベース状態で時短回数が特定回数に設定された特定の図柄の組合せＡ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝が停止表示した場合、特定回数の時間短縮遊技状態を作動するように構成されている。特定回数よりも少ない時短回数の時間短縮遊技状態で特定の図柄の組合せＡ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝が停止表示した場合、時短回数を更新しないように構成されている。例えば、低確低ベース状態において、主遊技図柄として特定の図柄の組合せＡが停止表示し、変動固定時間が経過すると時短回数が１００回の時間短縮遊技状態が作動するように構成されている。時短回数の残りが５０回の時間短縮遊技状態において、主遊技図柄としてハズレの図柄の組合せが停止表示し、変動固定時間が経過すると、時短回数が更新され（時短回数が減算され）、４９回となるように構成されているが、主遊技図柄として特定の図柄の組合せＡが停止表示し、変動固定時間が経過しても、時短回数が５０回のまま（時短回数が更新されない、時短回数が減算されない）となるように構成されている。なお、時間短縮遊技状態においては、特定の図柄の組合せの抽選を行わないように構成するのが好ましい。

【１９７５】

時間短縮遊技状態となってから特定回数の図柄変動が実行されたことに基づき低確低ベース状態に移行するぱちんこ遊技機において、時間短縮遊技状態で特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝が停止表示し、時間短縮遊技状態が作動した場合、その時点の残りの時短回数に基づき時間短縮遊技状態の時短回数を再設定するように構成されている。

【１９７６】

例えば、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）となってから１００回の図柄変動が実行されたことに基づき低確低ベース状態に移行するぱちんこ遊技機において、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～５０回（残りの時短回数が５０回以上の場合）で特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝が停止表示し、時間短縮遊技状態が作動した場合、時短回数が１００回の時間短縮遊技状態を再設定するが、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が５１回～１００回（残りの時短回数が５０回未満の場合）で特定の図柄の組合せが停止表示し、時間短縮遊技状態が作動した場合、時短回数が１０回の時間短縮遊技状態を再設定するように構成されていてもよい。なお、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が５１回～１００回（残りの時短回数が５０回以上の場合）で特定の図柄の組合せが停止表示した場合、時短回数が残りの時短回数が５０回未満の場合の１０回よりも少ない回数の時間短縮遊技状態に再設定してもよいし、時短回数が０回の時間短縮遊技状態を再設定しても

よいし、時間短縮遊技状態を設定しないように構成されていてもよい。時短回数の設定タイミングは、主遊技図柄として特定の図柄の組合せが停止表示し、変動固定時間の経過後に時間短縮遊技状態の時短回数を設定するように構成されているが、特定の図柄の組合せが停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態の時短回数を設定してもよいし、図柄抽選で特定の図柄の組合せが当選したタイミングで時間短縮遊技状態の時短回数を設定してもよいし、主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態の時短回数を設定してもよい。

【１９７７】

第２主遊技側の保留が存在する場合には、第１主遊技側の保留の存在に関わらず（たとえ入賞順序が第１主遊技側の保留の方が先に入賞していても）、第２主遊技図柄の保留消化を優先して実行するぱちんこ遊技機において、第２主遊技側の保留が存在せず、第１主遊技図柄の図柄変動に対応した先読み演出を行っている状態で特定の図柄の組合せ｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝が停止表示され時間短縮遊技状態が作動した場合、第１主遊技図柄の図柄変動に対応した先読み演出を、その後の第１主遊技図柄の図柄変動中においても継続して実行するように構成されている。なお、第１主遊技図柄の図柄変動に対応した先読み演出中に時間短縮遊技状態が作動し、第２主遊技始動口に遊技球が入球して第２主遊技図柄の保留球が発生した時点で第１主遊技図柄の図柄変動に対応した先読み演出を終了させるように構成してもよい。

【１９７８】

特定の図柄の組合せ｛時短図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝が停止表示され時間短縮遊技状態が作動するまでに所定時間を設定するように構成されている。例えば、低確低ベース状態で主遊技図柄として特定の図柄の組合せが停止表示し、変動固定時間の経過後に所定時間を設定し、所定時間（例えば、１０秒）の経過後に時間短縮遊技状態を作動するように構成する。そして、所定時間において、時間短縮遊技状態が作動開始することを演出するオープニング演出を実行するように構成してもよい。この際、オープニング演出は、大当り終了後に実行される時間短縮遊技状態が作動開始することを演出するオープニング演出と同じ演出を実行するようにしてもよいし、異なる演出（専用のオープニング演出）を実行するようにしてもよい。前者の場合には一の演出データを共通で使用できるため容量圧縮に期待でき、後者の場合には同じ時間短縮遊技状態であっても異なる遊技状態として遊技者に見せることができるため遊技性の向上に期待できる。さらに、大当り終了後に実行される時間短縮遊技状態の作動開始に伴うオープニング演出と、特定の図柄の組合せの停止表示を契機に実行される時間短縮遊技状態の作動開始に伴うオープニング演出とを異ならせるようにした場合、大当り終了後に実行される時間短縮遊技状態の作動開始に伴うオープニング演出の実行時間よりも、特定の図柄の組合せの停止表示を契機に実行される時間短縮遊技状態の作動開始に伴うオープニング演出の実行時間の方が短くなるように構成するのが好適である。特に、特定の図柄の組合せの停止表示を契機に実行される時間短縮遊技状態の作動開始に伴うオープニング演出の時間を短くすればするほど、遊技状態の切り替わりを遊技者に意識させることなくシームレスに時間短縮遊技状態に移行させるような遊技性を創出することができる。また、これらの構成は、オープニング演出に関わらず時間短縮遊技状態中の演出においても適用可能である。

【１９７９】

また、低確低ベース状態で主遊技図柄として特定の図柄の組合せが停止表示し、変動固定時間の経過後に時間短縮遊技状態を作動するように構成しているが、変動固定時間を特定の図柄の組合せ毎に設定してもよい。例えば、時短図柄Ａは変動固定時間＝１０秒、時短図柄Ｂは変動固定時間＝１５秒、ハズレ図柄Ａ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）は変動固定時間＝１０秒、ハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）は変動固定時間＝１５秒、小当り図柄Ａ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）は変動固定時間＝１０秒、小当り図柄Ｂ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）

は変動固定時間＝１５秒などが例示できる。そして、変動固定時間において、時間短縮遊技状態が作動開始することを演出するオープニング演出を実行するように構成してもよい。

【１９８０】

時間短縮遊技状態を作動させるハズレ図柄と通常のハズレ図柄とで変動固定時間が異なるように構成されていてもよいし、同じであってもよい。例えば、異なるように構成される場合、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）の変動固定時間を１０秒、通常のハズレ図柄の変動固定時間を５００ｍｓとすることができる。また、同じ場合、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）の変動固定時間と、通常のハズレ図柄の変動固定時間とを、５００ｍｓとすることができる。

【１９８１】

時間短縮遊技状態を作動させるハズレ図柄と、時間短縮遊技状態を作動させない通常のハズレ図柄とで異なる変動パターンを用いてもよいし、同じ変動パターンを用いてもよい。

【１９８２】

時間短縮遊技状態を作動させるハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づき作動した時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオを備えていてもよい。例えば、低確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、ハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、６０回の図柄変動が実行されるまで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態２とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～６０回までは、変動パターンの選択テーブル３を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態３とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１として、変動パターンの選択テーブル１（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル２（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル３（４０回使用）を備えている。

【１９８３】

また、低確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｃ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、ハズレ図柄Ｃ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、６０回の図柄変動が実行されるまで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～４０回までは、変動パターンの選択テーブル２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態２とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が４１回～６０回までは、変動パターンの選択テーブル３を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態３とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ２として、変動パターンの選択テーブル１（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル２（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル３（２０回使用）を備えている。このように、低確低ベース状態で主遊技図柄として当選するハズレ図柄Ｂとハズレ図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。

【１９８４】
高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、ハズレ図柄Ｂ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、１００回の図柄変動が実行されるまで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル７を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態７とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～３０回までは、変動パターンの選択テーブル８を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態８とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が３１回～１００回までは、変動パターンの選択テーブル９を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態９とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ３として、変動パターンの選択テーブル７（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル８（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル９（７０回使用）を備えている。
【１９８５】
また、高確低ベース状態で主遊技図柄としてハズレ図柄Ｃ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、ハズレ図柄Ｃ（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、１００回の図柄変動が実行されるまで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～５０回までは、変動パターンの選択テーブル７を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態７とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が５１回～９６回までは、変動パターンの選択テーブル８を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態８とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が９７回～１００回までは、変動パターンの選択テーブル９を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態９とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ４として、変動パターンの選択テーブル７（５０回使用）→変動パターンの選択テーブル８（４６回使用）→変動パターンの選択テーブル９（４回使用）を備えている。このように、高確低ベース状態で主遊技図柄として当選するハズレ図柄Ｂとハズレ図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。
【１９８６】
時間短縮遊技状態を作動させる時短図柄が停止表示されたことに基づき作動した時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオを備えていてもよい。例えば、低確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｂが当選し、時短図柄Ｂが停止表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、８０回の図柄変動が実行されるまで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態２とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～８０回までは、変動パターンの選択テーブル３を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態３とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ５として、変動パターンの選択テーブル１（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル２（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル３（６０回使用）を備えている。
【１９８７】
また、低確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄柄Ｃが当選し、時短図柄Ｃが停止

表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、８０回の図柄変動が実行されるまで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～４０回までは、変動パターンの選択テーブル２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態２とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が４１回～８０回までは、変動パターンの選択テーブル３を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態３とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ６として、変動パターンの選択テーブル１（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル２（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル３（４０回使用）を備えている。このように、低確低ベース状態で主遊技図柄として当選する時短図柄Ｂと時短図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。

【１９８８】

高確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｂが当選し、時短図柄Ｂが停止表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、１００回の図柄変動が実行されるまで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル７を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態７とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～３０回までは、変動パターンの選択テーブル８を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態８とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が３１回～１００回までは、変動パターンの選択テーブル９を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態９とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ７として、変動パターンの選択テーブル７（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル８（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル９（７０回使用）を備えている。

【１９８９】

また、高確低ベース状態で主遊技図柄として時短図柄Ｃが当選し、時短図柄Ｃが停止表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、１００回の図柄変動が実行されるまで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～５０回までは、変動パターンの選択テーブル７を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態７とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が５１回～９６回までは、変動パターンの選択テーブル８を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態８とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が９７回～１００回までは、変動パターンの選択テーブル９を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態９とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ８として、変動パターンの選択テーブル７（５０回使用）→変動パターンの選択テーブル８（４６回使用）→変動パターンの選択テーブル９（４回使用）を備えている。このように、高確低ベース状態で主遊技図柄として当選する時短図柄Ｂと時短図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。

【１９９０】

時間短縮遊技状態を作動させる小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づき作動した時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオを備えていてもよい。例えば、低確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｂ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、小当り図柄Ｂ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、９０回の図柄変動が実行される

まで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態２とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～９０回までは、変動パターンの選択テーブル３を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態３とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ９として、変動パターンの選択テーブル１（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル２（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル３（７０回使用）を備えている。

【１９９１】

また、低確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｃ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、小当り図柄Ｃ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、９０回の図柄変動が実行されるまで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～２０回までは、変動パターンの選択テーブル１を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態１とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が２１回～４０回までは、変動パターンの選択テーブル２を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態２とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が４１回～９０回までは、変動パターンの選択テーブル３を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態３とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１０として、変動パターンの選択テーブル１（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル２（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル３（５０回使用）を備えている。このように、低確低ベース状態で主遊技図柄として当選する小当り図柄Ｂと小当り図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。

【１９９２】

高確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｂ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、小当り図柄Ｂ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、１００回の図柄変動が実行されるまで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～１０回までは、変動パターンの選択テーブル７を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態７とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１１回～３０回までは、変動パターンの選択テーブル８を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態８とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が３１回～１００回までは、変動パターンの選択テーブル９を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態９とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１１として、変動パターンの選択テーブル７（１０回使用）→変動パターンの選択テーブル８（２０回使用）→変動パターンの選択テーブル９（７０回使用）を備えている。

【１９９３】

また、高確低ベース状態で主遊技図柄として小当り図柄Ｃ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が当選し、小当り図柄Ｃ（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示されたことに基づく時間短縮遊技状態は、１００回の図柄変動が実行されるまで継続する時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が１回～５０回までは、変動パターンの選択テーブル７を設定して主遊技図柄の変動態様を

決定する変動パターンの選択状態７とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が５１回～９６回までは、変動パターンの選択テーブル８を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態８とし、時間短縮遊技状態における主遊技図柄の図柄変動が９７回～１００回までは、変動パターンの選択テーブル９を設定して主遊技図柄の変動態様を決定する変動パターンの選択状態９とする。このように、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオ１２として、変動パターンの選択テーブル７（５０回使用）→変動パターンの選択テーブル８（４６回使用）→変動パターンの選択テーブル９（４回使用）を備えている。このように、高確低ベース状態で主遊技図柄として当選する小当り図柄Ｂと小当り図柄Ｃとでは、時間短縮遊技状態において主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオが異なるように構成されているが、同じであってもよい。

【１９９４】

始動口入賞を契機として時短図柄の抽選にかかる乱数値（時短図柄の抽選専用の時短図柄抽選乱数、ハズレ図柄抽選乱数、小当り図柄抽選乱数、大当り図柄抽選乱数、当否抽選乱数、転落抽選判定用乱数）により、時短図柄が当選した場合、図柄変動に係る変動時間を変化させずに図柄変動で実行される演出内容を変更してもよい。なお、演出内容を変更する遊技状態は、低確低ベース状態が好ましいが、高確低ベース状態、高確高ベース状態、低確高ベース状態であってもよい。

【１９９５】

図２８４は、時間短縮遊技状態における時短図柄の時短抽選を示す図である。方法１を説明する。低確低ベース状態は、時短図柄を参照して時短抽選が可能な状態となっている。低確高ベース状態は、時短図柄を参照して時短抽選が可能な状態となっている。低確高ベース状態は、既に時間短縮遊技状態が作動している場合であるが、時短抽選で時短図柄に当選した場合は、時短回数を上書き（書き換え、再設定）するように構成されている。高確低ベース状態、高確高ベース状態は、時短図柄を参照すること自体を行わないように構成されている。つまり、高確低ベース状態、高確高ベース状態は、時短図柄の時短抽選を行わないように構成されている。なお、高確低ベース状態、高確高ベース状態は、時短抽選を行うが、時短図柄を参照することを行わないように構成されていてもよい。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）中に関しては、時間短縮遊技状態中も時短抽選を行う為に、再度時短抽選で当選した場合は、時短回数を上書き（書き換え、再設定）する（方法１）、または、時間短縮遊技状態中に時短抽選を行わない（方法２）のどちらかを用いるように構成されている。

【１９９６】

方法２を説明する。低確低ベース状態は、時短図柄を参照して時短抽選が可能な状態となっている。低確高ベース状態は、時短図柄を参照すること自体を行わないように構成されている。つまり、低確高ベース状態は、既に時間短縮遊技状態が作動している場合であるため、時短図柄による抽選を行わないように構成されている。高確低ベース状態、高確高ベース状態は、時短図柄を参照すること自体を行わないように構成されている。つまり、高確低ベース状態、高確高ベース状態は、時短図柄の時短抽選を行わないように構成されている。なお、高確低ベース状態、高確高ベース状態は、時短抽選を行うが、時短図柄を参照することを行わないように構成されていてもよい。時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）中に関しては、時間短縮遊技状態中も時短抽選を行う為に、再度時短抽選で当選した場合は、時短回数を上書き（書き換え、再設定）する（方法１）、または、時間短縮遊技状態中に時短抽選を行わない（方法２）のどちらかを用いるように構成されている。

【１９９７】

図２８５は、時間短縮遊技状態を作動させる際に参照する乱数毎の処理に関する図である。時間短縮遊技状態を作動させる場合であって、時短図柄の抽選専用の時短図柄抽選乱数、大当り図柄抽選乱数、小当り図柄抽選乱数、ハズレ図柄抽選乱数を用いて時短抽選を

実行する場合を説明する。主遊技図柄として、第１主遊技図柄、第２主遊技図柄を備えるぱちんこ遊技機においては、時短図柄の当選確率が、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とで相違するように構成してもよい。時短抽選の可否に関し、設定値を有しないぱちんこ遊技機、設定値を有するぱちんこ遊技機で時短抽選を実行するように構成されている。設定値を有するぱちんこ遊技機において時短図柄抽選乱数、大当り図柄抽選乱数、小当り図柄抽選乱数、ハズレ図柄抽選乱数を用いる場合は、設定によって時間短縮遊技状態の作動確率が変動するように構成されてはいけないように構成されている。つまり、設定によって時間短縮遊技状態の作動確率が変動しないように構成されている。設定値を有するぱちんこ遊技機において当否抽選乱数を用いる場合は、設定によって時間短縮遊技状態の作動確率が変動しないように構成されている。

【１９９８】

乱数の取得タイミングは、始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっており、当否判定時や主遊技図柄の図柄変動の開始時に乱数を取得しないように構成されている。

【１９９９】

時短抽選の当落判定タイミングは、主遊技図柄の図柄変動の開始時となっており、役物連続作動装置の作動中や小当り遊技中は時短抽選の当落判定タイミングとならないように構成されている。なお、転落抽選の処理と同じ処理で時短抽選の当落判定を実行する場合であれば、大当り判定前を時短抽選の当落判定タイミングとしてもよい。

【２０００】

時間短縮遊技状態の作動タイミングに関し、主遊技図柄がハズレとなる図柄変動の場合は、主遊技図柄がハズレの停止態様で変動停止した後に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。時間短縮遊技状態の作動タイミングに関し、主遊技図柄が大当りとなる図柄変動の場合は、主遊技図柄が大当りの停止態様で変動停止した後であって、大当り遊技の実行後に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。なお、当該図柄変動が大当りとなる図柄変動である場合は、当選した主遊技図柄毎で定められた時短回数を大当り遊技の実行後に付与するように構成されている。時間短縮遊技状態の作動タイミングに関し、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、大入賞口に特定領域を備えていないぱちんこ遊技機においては、小当り遊技の実行後に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。時間短縮遊技状態の作動タイミングに関し、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に大当り遊技を実行可能であるぱちんこ遊技機においては、大当り遊技の実行後に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。なお、当該図柄変動が特定領域（Ｖ領域）を有する小当りの図柄の図柄変動である場合は、当選した主遊技図柄毎で定められた時短回数を小当り遊技の実行後に付与するように構成されている。

【２００１】

時間短縮遊技状態の終了タイミングに関し、規定回数が定められている時間短縮遊技状態であれば、主遊技図柄の図柄変動が規定回数（例えば、１００回）実行された後に、時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。規定回数目の主遊技図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数目の主遊技図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数の次の主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。

【２００２】

時間短縮遊技状態の終了タイミングに関し、時間短縮遊技状態中に大当りが当選した場合、主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示された後であって、大当り遊技が開始される前に時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。大当り図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構

成してもよいし、大当り図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が時短図柄として当選したタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。

【２００３】

時間短縮遊技状態の終了タイミングに関し、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、大入賞口に特定領域を備えていないぱちんこ遊技機においては、小当り図柄が停止表示され小当り遊技が実行されても、規定回数の主遊技図柄の図柄変動が実行されていない場合であれば、時間短縮遊技状態を継続するように構成されている。　時間短縮遊技状態の終了タイミングに関し、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に大当り遊技を実行可能であるぱちんこ遊技機においては、特定領域に遊技球が入球したタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。なお、特定領域に遊技球が入球した後の大当り開始デモのタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。また、特定領域に遊技球が入球しなかった場合は、規定回数の主遊技図柄の図柄変動が実行されていない場合であれば、時間短縮遊技状態を継続するように構成されている。

【２００４】

時間短縮遊技状態の終了タイミングに関し、時間短縮遊技状態中に時短図柄が当選した場合、主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示されたタイミングで、時間短縮遊技状態の時短回数を上書き（書き換え、再設定）するように構成されている。なお、時短図柄が停止表示し、変動固定時間の経過後に時間短縮遊技状態の時短回数を上書き（書き換え、再設定）するように構成してもよいし、時短図柄抽選で時短図柄が当選したタイミングで時間短縮遊技状態の時短回数を上書き（書き換え、再設定）するように構成してもよいし、主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態の時短回数を上書き（書き換え、再設定）するように構成してもよい。なお、時間短縮遊技状態の作動後の時短図柄による時短回数の上書き（書き換え、再設定）の可否は予め定められているように構成されていればよい。

【２００５】

次に、時間短縮遊技状態を作動させる場合であって、当否抽選乱数を用いて時短抽選を実行する場合を説明するが、時短図柄抽選乱数、大当り図柄抽選乱数、小当り図柄抽選乱数、ハズレ図柄抽選乱数を用いる場合と異なる点のみ説明を行う。時短抽選の可否に関し、設定値を有するぱちんこ遊技機において当否抽選乱数を用いる場合は、設定によって時間短縮遊技状態の作動確率が変動しないように構成されていれば、当否抽選乱数を用いて時短抽選を実行可能なように構成されている。

【２００６】

次に、時間短縮遊技状態を作動させる場合であって、転落抽選判定用乱数を用いて時短抽選を実行する場合を説明する。時短抽選の可否に関し、設定値を有しないぱちんこ遊技機、設定値を有するぱちんこ遊技機で時短抽選を実行するように構成されている。設定値を有するぱちんこ遊技機において転落抽選判定用乱数を用いる場合は、設定によって時間短縮遊技状態の作動確率が変動しないように構成されている。

【２００７】

乱数の取得タイミングは、始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっており、当否判定時や主遊技図柄の図柄変動の開始時に乱数を取得しないように構成されている。

【２００８】

時短抽選の当落判定タイミングは、主遊技図柄の図柄変動の開始時となっており、役物連続作動装置の作動中や小当り遊技中は時短抽選の当落判定タイミングとならないように構成されている。なお、転落抽選の処理と同じ処理で時短抽選の当落判定を実行する場合であれば、大当り判定前を時短抽選の当落判定タイミングとしてもよい。

【２００９】
時間短縮遊技状態の作動タイミングに関し、主遊技図柄がハズレとなる図柄変動の場合は、主遊技図柄がハズレの停止態様で変動停止した後に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。時間短縮遊技状態の作動タイミングに関し、主遊技図柄が大当りとなる図柄変動の場合は、主遊技図柄が大当りの停止態様で変動停止した後であって、大当り遊技の実行後に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。なお、当該図柄変動が大当りとなる図柄変動である場合は、当選した主遊技図柄毎で定められた時短回数を大当り遊技の実行後に付与するように構成されている。時間短縮遊技状態の作動タイミングに関し、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、大入賞口に特定領域を備えていないぱちんこ遊技機においては、小当り遊技の実行後に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。
【２０１０】
時間短縮遊技状態の終了タイミングに関し、規定回数が定められている時間短縮遊技状態であれば、主遊技図柄の図柄変動が規定回数（例えば、１００回）実行された後に、時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。規定回数目の主遊技図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数目の主遊技図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数の次の主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。
【２０１１】
時間短縮遊技状態の終了タイミングに関し、時間短縮遊技状態中に大当りが当選した場合、主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示された後であって、大当り遊技が開始される前に時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。大当り図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が時短図柄として当選したタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。
【２０１２】
時間短縮遊技状態の終了タイミングに関し、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、大入賞口に特定領域を備えていないぱちんこ遊技機においては、小当り図柄が停止表示され小当り遊技が実行されても、規定回数の主遊技図柄の図柄変動が実行されていない場合であれば、時間短縮遊技状態を継続するように構成されている。
【２０１３】
時間短縮遊技状態の終了タイミングに関し、時間短縮遊技状態中に時短図柄が当選した場合、主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示されたタイミングで、時間短縮遊技状態の時短回数を上書き（書き換え、再設定）するように構成されている。なお、時短図柄が停止表示し、変動固定時間の経過後に時間短縮遊技状態の時短回数を上書き（書き換え、再設定）するように構成してもよいし、時短図柄抽選で時短図柄が当選したタイミングで時間短縮遊技状態の時短回数を上書き（書き換え、再設定）するように構成してもよいし、主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態の時短回数を上書き（書き換え、再設定）するように構成してもよい。なお、時間短縮遊技状態の作動後の時短図柄による時短回数の上書き（再設定）の可否は予め定められているように構成されていればよい。
【２０１４】
主遊技図柄毎の時短図柄の当選確率に関し、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とで、時短図柄の当選確率が同じとなるように構成してもよいし、時短図柄の当選確率が相違するように構成してもよい。時短図柄の当選確率が相違する場合、例えば、第１主遊技図柄の時短図柄の当選確率を１／１００、第２主遊技図柄の時短図柄の当選確率を９９／１００等に設定する。つまり、第２主遊技図柄の時短図柄の当選確率の方が第１主遊技図柄の時短図柄の当選確率よりも高く設定することで、通常遊技状態（例えば、低確低ベース状態

）において第２主遊技図柄の図柄変動が開始された場合は、大当りか、時間短縮遊技状態に当選することを遊技者が期待するようになり、新たな遊技性を創出することが可能となる。

【２０１５】

時間短縮遊技状態とは、時短図柄が停止表示されたこと又は特定の領域へ遊技球が入球したことによって、以下のいずれか又は全ての性能を第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに係る第２主遊技始動口Ｂ１０への入賞が容易になるように変動させることをいう。

（１）第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに係る第２主遊技始動口Ｂ１０の開放等の時間（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放期間を通常遊技状態よりも長くする）

（２）第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに係る第２主遊技始動口Ｂ１０の開放等までの時間（例えば、補助遊技図柄の図柄変動時間を通常遊技状態よりも短くする）

（３）第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに係る第２主遊技始動口Ｂ１０の開放等の回数（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放回数を通常遊技状態よりも多くする）

（４）第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが作動することとなる図柄の組合せが表示される確率（例えば、補助遊技図柄の当選確率を通常遊技状態よりも高くする）

ただし、これらの性能に関しては、一の遊技機においては一通りまでとすることが好ましい。

【２０１６】

時間短縮遊技状態の作動条件に関して、以下のように構成されている。

（１）時間短縮遊技状態の抽選確率は設定（例えば、設定値１～６）によりその確率が変動してはならない。

（２）主遊技図柄の作動確率が低確率（低確率状態）時の場合は作動可とする。

（３）主遊技図柄の作動確率が高確率（高確率状態）時の場合は作動不可とする。

（４－１）時間短縮遊技状態又は大当り図柄が停止表示されたことに基づく大当り終了後に作動する時間短縮遊技状態（従来の時短状態ともいう）の作動時に時短図柄に当選した場合、新たな時間短縮遊技状態は作動しない。

（４－２）時間短縮遊技状態又は大当り図柄が停止表示されたことに基づく大当り終了後に作動する時間短縮遊技状態（従来の時短状態）の作動時に時短図柄に当せんした場合、新たな時間短縮遊技状態が作動する。

（４－１）、（４－２）に関しては、一の遊技機においてはあらかじめ定められているように構成されている。

【２０１７】

図２８６は、時間短縮遊技状態における時短図柄の抽選を示す図である。方法Ａを説明する。低確低ベース状態は、時短図柄の抽選が可能な状態となっている。低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態は、時短図柄の抽選自体を行わないように構成されている。なお、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態は、時短図柄の抽選自体を実行するようにしてもよいが、このように構成する場合、時間短縮遊技状態が作動しないように構成するのが好ましい。

【２０１８】

方法Ｂを説明する。低確低ベース状態は、時短図柄の抽選が可能な状態となっている。低確高ベース状態は、時短図柄の抽選が可能な状態となっている。低確高ベース状態は、既に時間短縮遊技状態が作動している場合であるが、時短図柄に当選した場合は、新たな時間短縮遊技状態が作動し、時短回数を上書き（書き換え、再設定）するように構成されている。高確低ベース状態、高確高ベース状態は、時短図柄の抽選自体を行わないように構成されている。なお、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態は、時短図柄の抽選自体を実行するようにしてもよいが、このように構成する場合、時間短縮遊技状態が作動しないように構成するのが好ましい。方法Ｂに関して、時間短縮遊技状態（例えば、低確高ベース状態）中に関しては、時間短縮遊技状態中も時短抽選を行う為に、再度時短抽選で当選した場合は、時短回数を上書き（書き換え、再設定）する、または、時間短縮遊技状態中に抽選を行わないように構成されている。

【２０１９】
時間短縮遊技状態の作動開始契機に関して、当該抽選の結果による、時短図柄の組合せが表示された後に作動するように構成されている。ただし、当該で表示された図柄の組合せが小当り図柄を兼ねる場合は、小当り動作の終了後に作動するように構成されている。
【２０２０】
時間短縮遊技状態の作動終了契機に関して、以下のように構成されている。
（１）主遊技図柄があらかじめ定められた回数変動を行なった場合。
（２）大当りした場合（特定領域の通過による条件装置の作動によって役物連続作動装置が作動した場合又は、主遊技図柄表示装置に条件装置が作動することとなる図柄の組合せが表示された場合）。
（３）小当り回数があらかじめ定められた回数に到達した場合（役物連続作動装置が作動せず特別電動役物が作動する回数が、あらかじめ定められた回数作動した場合）。
【２０２１】
図２８７は、ぱちんこ遊技機のタイプ別の各契機を示す図である。１種＋１種タイプについて説明する。まず、１種＋１種タイプは、主遊技図柄を２つ備えるぱちんこ遊技機であって、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とうちいずれか一方が図柄変動可能な構成である１種+１種直列タイプと、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とが同時に図柄変動可能な構成である１種+１種並列タイプとがある。
【２０２２】
時短図柄１（例えば、時短専用図柄）は、時短図柄の抽選専用の時短図柄抽選乱数を用いた主遊技図柄の抽選を実行することによって決定される主遊技図柄である。
【２０２３】
時短図柄抽選乱数の取得タイミングは、始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっている。
【２０２４】
時短図柄１（例えば、時短専用図柄）の抽選判定契機は、主遊技図柄の図柄変動の開始時となっている。
【２０２５】
時間短縮遊技状態の作動契機は、主遊技図柄がハズレとなる図柄変動の場合は、ハズレの停止態様での変動停止後が時間短縮遊技状態の作動契機となっている。主遊技図柄が大当りとなる図柄変動の場合は、大当りの停止態様での変動停止後が時間短縮遊技状態の作動契機となっている。
【２０２６】
時間短縮遊技状態の終了契機は、規定回数が定められている時間短縮遊技状態であれば、主遊技図柄の図柄変動の規定回数（例えば、１００回）到達が、第１の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。時間短縮遊技状態は、規定回数目の主遊技図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数目の主遊技図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数の次の主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。
【２０２７】
また、時間短縮遊技状態の終了契機は、時間短縮遊技状態の作動中に大当りが当選した場合、主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示された時が、第２の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。そして、大当り遊技が開始される前に時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。なお、大当り図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が時短図柄として当選したタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。
【２０２８】

時短図柄２（例えば、小当り図柄を時短図柄として併用する図柄）は、小当り図柄抽選乱数を用いた主遊技図柄の抽選を実行することによって決定される主遊技図柄である。

【２０２９】

小当り図柄抽選乱数の取得タイミングは、始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっている。

【２０３０】

時短図柄２（例えば、小当り図柄を時短図柄として併用する図柄）の抽選判定契機は、主遊技図柄の図柄変動の開始時となっている。

【２０３１】

時間短縮遊技状態の作動契機は、主遊技図柄が小当りとなる図柄変動の場合は、小当りの停止態様での変動停止後であって小当り遊技の実行後が時間短縮遊技状態の作動契機となっている。例えば、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、大入賞口に特定領域を備えていないぱちんこ遊技機においては、小当り遊技の実行後に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。

【２０３２】

時間短縮遊技状態の終了契機は、規定回数が定められている時間短縮遊技状態であれば、主遊技図柄の図柄変動の規定回数（例えば、１００回）到達が、第１の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。時間短縮遊技状態は、規定回数目の主遊技図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数目の主遊技図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数の次の主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。

【２０３３】

また、時間短縮遊技状態の終了契機は、時間短縮遊技状態の作動中に大当りが当選した場合、主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示された時が、第２の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。そして、大当り遊技が開始される前に時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。なお、大当り図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が時短図柄として当選したタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。ここまで、１種＋１種タイプの各契機を説明したが、主遊技図柄を１つ備える１種のぱちんこ遊技機にも適用可能である。

【２０３４】

次に、１種＋小当りＶタイプについて説明する。まず、１種＋小当りＶタイプは、主遊技図柄を２つ備えるぱちんこ遊技機であって、主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に大当り遊技を実行可能であるぱちんこ遊技機である。

【２０３５】

時短図柄１（例えば、時短専用図柄）は、時短図柄の抽選専用の時短図柄抽選乱数を用いた主遊技図柄の抽選を実行することによって決定される主遊技図柄である。

【２０３６】

時短図柄抽選乱数の取得タイミングは、始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっている。

【２０３７】

時短図柄１（例えば、時短専用図柄）の抽選判定契機は、主遊技図柄の図柄変動の開始時となっている。

【２０３８】

時間短縮遊技状態の作動契機は、主遊技図柄がハズレとなる図柄変動の場合は、ハズレ

の停止態様での変動停止後が時間短縮遊技状態の作動契機となっている。主遊技図柄が大当りとなる図柄変動の場合は、大当りの停止態様での変動停止後が時間短縮遊技状態の作動契機となっている。

【２０３９】

時間短縮遊技状態の終了契機は、規定回数が定められている時間短縮遊技状態であれば、主遊技図柄の図柄変動の規定回数（例えば、１００回）到達が、第１の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。時間短縮遊技状態は、規定回数目の主遊技図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数目の主遊技図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数の次の主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。

【２０４０】

時間短縮遊技状態の終了契機は、時間短縮遊技状態の作動中に大当りが当選した場合、主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示された時が、第２の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。そして、大当り遊技が開始される前に時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。なお、大当り図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が時短図柄として当選したタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。

【２０４１】

時間短縮遊技状態の終了契機は、時間短縮遊技状態の作動中に小当りが当選した場合、主遊技図柄が小当り図柄の態様で停止表示された時が、第３の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。また、時間短縮遊技状態の終了契機は、特定領域に遊技球が入球した時が、第３の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。なお、時間短縮遊技状態の終了契機は、主遊技図柄が小当り図柄の態様で停止表示された場合、且つ、特定領域に遊技球が入球した時を、第３の時間短縮遊技状態の終了契機としてもよい。特定領域に遊技球が入球しなかった場合は、規定回数の主遊技図柄の図柄変動が実行されていない場合であれば、時間短縮遊技状態を継続するように構成されている。

【２０４２】

時短図柄２（例えば、小当り図柄を時短図柄として併用する図柄）は、小当り図柄抽選乱数を用いた主遊技図柄の抽選を実行することによって決定される主遊技図柄である。

【２０４３】

小当り図柄抽選乱数の取得タイミングは、始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっている。

【２０４４】

時短図柄２（例えば、小当り図柄を時短図柄として併用する図柄）の抽選判定契機は、主遊技図柄の図柄変動の開始時となっている。

【２０４５】

時間短縮遊技状態の作動契機は、主遊技図柄が小当りとなる図柄変動の場合は、小当りの停止態様での変動停止後であって小当り遊技の実行後が時間短縮遊技状態の作動契機となっている。例えば、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、大入賞口に特定領域を備えていないぱちんこ遊技機においては、小当り遊技の実行後に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。なお、大入賞口に特定領域を備えるぱちんこ遊技機においては、特定領域への遊技球の通過に基づき実行される大当り遊技の終了後に時間短縮遊技状態を作動させるため、特定領域の通過時は時間短縮遊技状態を作動させないように構成されている。

【２０４６】

時間短縮遊技状態の終了契機は、規定回数が定められている時間短縮遊技状態であれば、主遊技図柄の図柄変動の規定回数（例えば、１００回）到達が、第１の時間短縮遊技状

態の終了契機となっている。時間短縮遊技状態は、規定回数目の主遊技図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数目の主遊技図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数の次の主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。

【２０４７】

また、時間短縮遊技状態の終了契機は、時間短縮遊技状態の作動中に大当りが当選した場合、主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示された時が、第２の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。そして、大当り遊技が開始される前に時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。なお、大当り図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が時短図柄として当選したタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。ここまで、１種＋１種タイプの各契機を説明したが、主遊技図柄を１つ備える１種のぱちんこ遊技機にも適用可能である。

【２０４８】

時間短縮遊技状態の終了契機は、時間短縮遊技状態の作動中に小当りが当選した場合、主遊技図柄が小当り図柄の態様で停止表示された時が、第３の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。また、時間短縮遊技状態の終了契機は、特定領域に遊技球が入球した時が、第３の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。なお、時間短縮遊技状態の終了契機は、主遊技図柄が小当り図柄の態様で停止表示された場合、且つ、特定領域に遊技球が入球した時を、第３の時間短縮遊技状態の終了契機としてもよい。特定領域に遊技球が入球しなかった場合は、規定回数の主遊技図柄の図柄変動が実行されていない場合であれば、時間短縮遊技状態を継続するように構成されている。ここまで、主遊技図柄を２つ備える１種＋小当りＶタイプの各契機を説明したが、主遊技図柄を１つ備える小当りＶタイプのぱちんこ遊技機にも適用可能である。

【２０４９】

転落タイプについて説明する。まず、転落タイプは、主遊技図柄の図柄変動の度に所定確率で高確率遊技状態や時間短縮遊技状態から通常遊技状態への移行抽選を行う機能を有するぱちんこ遊技機である。主遊技図柄を１つ備えている転落タイプでもよいし、主遊技図柄を２つ備える転落タイプでもよい。

【２０５０】

時短図柄１（例えば、時短専用図柄）は、転落抽選判定用乱数を用いた主遊技図柄の抽選を実行することによって決定される主遊技図柄である。

【２０５１】

転落抽選判定用乱数の取得タイミングは、始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっている。

【２０５２】

時短図柄１（例えば、時短専用図柄）の抽選判定契機は、主遊技図柄の図柄変動の開始時となっている。なお、転落抽選後を時短図柄１（例えば、時短専用図柄）の抽選判定契機としてもよいし、転落抽選後であって、主遊技図柄の図柄変動の開始時を時短図柄１（例えば、時短専用図柄）の抽選判定契機としてもよい。

【２０５３】

時間短縮遊技状態の作動契機は、主遊技図柄がハズレとなる図柄変動の場合は、ハズレの停止態様での変動停止後が時間短縮遊技状態の作動契機となっている。主遊技図柄が大当りとなる図柄変動の場合は、大当りの停止態様での変動停止後が時間短縮遊技状態の作動契機となっている。

【２０５４】

時間短縮遊技状態の終了契機は、規定回数が定められている時間短縮遊技状態であれば、主遊技図柄の図柄変動の規定回数（例えば、１００回）到達が、第１の時間短縮遊技状

態の終了契機となっている。時間短縮遊技状態は、規定回数目の主遊技図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数目の主遊技図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数の次の主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。

【２０５５】

また、時間短縮遊技状態の終了契機は、時間短縮遊技状態の作動中に大当りが当選した場合、主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示された時が、第２の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。そして、大当り遊技が開始される前に時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。なお、大当り図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が時短図柄として当選したタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。

【２０５６】

時短図柄２（例えば、小当り図柄を時短図柄として併用する図柄）は、小当り図柄抽選乱数を用いた主遊技図柄の抽選を実行することによって決定される主遊技図柄である。

【２０５７】

小当り図柄抽選乱数の取得タイミングは、始動口（第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）の入賞時となっている。

【２０５８】

時短図柄２（例えば、小当り図柄を時短図柄として併用する図柄）の抽選判定契機は、主遊技図柄の図柄変動の開始時となっている。なお、転落抽選後を時短図柄１（例えば、時短専用図柄）の抽選判定契機としてもよいし、転落抽選後であって、主遊技図柄の図柄変動の開始時を時短図柄１（例えば、時短専用図柄）の抽選判定契機としてもよい。

【２０５９】

時間短縮遊技状態の作動契機は、主遊技図柄が小当りとなる図柄変動の場合は、小当りの停止態様での変動停止後であって小当り遊技の実行後が時間短縮遊技状態の作動契機となっている。例えば、主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、大入賞口に特定領域を備えていないぱちんこ遊技機においては、小当り遊技の実行後に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。

【２０６０】

時間短縮遊技状態の終了契機は、規定回数が定められている時間短縮遊技状態であれば、主遊技図柄の図柄変動の規定回数（例えば、１００回）到達が、第１の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。時間短縮遊技状態は、規定回数目の主遊技図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数目の主遊技図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、規定回数の次の主遊技図柄の図柄変動の開始時に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。

【２０６１】

また、時間短縮遊技状態の終了契機は、時間短縮遊技状態の作動中に大当りが当選した場合、主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示された時が、第２の時間短縮遊技状態の終了契機となっている。そして、大当り遊技が開始される前に時間短縮遊技状態を終了させるように構成されている。なお、大当り図柄が停止表示し、変動固定時間（例えば、６００ｍｓ）の経過後に時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が停止表示されたタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよいし、大当り図柄が時短図柄として当選したタイミングで時間短縮遊技状態を終了させるように構成してもよい。

【２０６２】

図２８８は、小当り図柄と時短図柄の関係性を示す図である。主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示された後、第１大入賞口Ｃ１０を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に特別遊技を実行可能であるぱちんこ遊技機において小当り図柄Ａ～Ｄは、以下のように構成されている。

【２０６３】

小当り図柄Ａは、時短図柄と兼用していない図柄（小当り図柄Ａを時短図柄として併用していない図柄）である。主遊技図柄の決定処理で小当り図柄Ａが決定され、小当り図柄Ａにて停止表示された後、特定領域に遊技球が入球した場合には、特定領域への遊技球の入球に基づき、特定領域への遊技球の入球後に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。なお、時短回数は、特定領域への遊技球の入球の時に決定されるように構成されている。一方、主遊技図柄の決定処理で小当り図柄Ａが決定され、小当り図柄Ａにて停止表示された後、特定領域に遊技球が入球しなかった場合には、時間短縮遊技状態を作動させないように構成されている。つまり、時短図柄Ａは、特定領域への遊技球の入球の有無に応じて、時間短縮遊技状態の作動の有無を決定するように構成されている。

【２０６４】

小当り図柄Ｂは、時短図柄と兼用していない図柄（小当り図柄Ｂを時短図柄として併用していない図柄）である。主遊技図柄の決定処理で小当り図柄Ｂが決定され、小当り図柄Ｂにて停止表示された後、特定領域に遊技球が入球した場合には、特定領域への遊技球の入球後に時間短縮遊技状態を作動させないように構成されている。また、主遊技図柄の決定処理で小当り図柄Ｂが決定され、小当り図柄Ｂにて停止表示された後、特定領域に遊技球が入球しなかった場合も、時間短縮遊技状態を作動させないように構成されている。つまり、時短図柄Ｂは、特定領域への遊技球の入球の有無に関わらず、時間短縮遊技状態が作動しないように構成されている。

【２０６５】

小当り図柄Ｃは、時短図柄と兼用する図柄（小当り図柄Ｃを時短図柄として併用する図柄）である。主遊技図柄の決定処理で小当り図柄Ｃが決定され、小当り図柄Ｃにて停止表示された後の小当り遊技において、特定領域に遊技球が入球した場合には、特定領域への遊技球の入球に基づき、特定領域への遊技球の入球後（例えば、特定領域への入球に基づく大当り遊技終了後）に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。なお、時短回数は、特定領域への遊技球の入球の時に決定されるように構成されている。一方、主遊技図柄の決定処理で小当り図柄Ｃが決定され、小当り図柄Ｃにて停止表示された後、特定領域に遊技球が入球しなかった場合であっても、小当り図柄Ｃが停止表示された後（例えば、小当り遊技の大入賞口の開放動作の終了後、大入賞口内へ入球した全ての遊技球が特定領域へ通過していないことを判断した後、大入賞口内へ入球した遊技球が全て一般領域の通過を検出した後、小当り遊技の大入賞口が閉鎖したタイミングから所定時間後、小当り遊技の終了デモ時間の経過後、小当り遊技の大入賞口の開放動作の終了後の排出待ち期間（排出待機時間）の経過後）に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。なお、時短回数は、小当り図柄Ｃが停止表示された時に決定されるように構成されている。つまり、時短図柄Ｃは、特定領域への遊技球の入球の有無に応じて、時間短縮遊技状態の作動の有無を決定するように構成されているとともに、時短図柄Ｃが停止表示されたか否かに応じて、時間短縮遊技状態の作動の有無を決定するように構成されている。

【２０６６】

小当り図柄Ｄは、時短図柄と兼用する図柄（小当り図柄Ｄを時短図柄として併用する図柄）である。主遊技図柄の決定処理で小当り図柄Ｄが決定され、小当り図柄Ｄにて停止表示された後の小当り遊技において、特定領域に遊技球が入球した場合には、特定領域への遊技球の入球後に時間短縮遊技状態を作動させないように構成されている。一方、主遊技図柄の決定処理で小当り図柄Ｄが決定され、小当り図柄Ｄにて停止表示された後、特定領域に遊技球が入球しなかった場合は、小当り図柄Ｄが停止表示された後（例えば、小当り遊技の大入賞口の開放動作の終了後、大入賞口内へ入球した全ての遊技球が特定領域へ通

過していないことを判断した後、大入賞口内へ入球した遊技球が全て一般領域の通過を検出した後、小当り遊技の大入賞口が閉鎖したタイミングから所定時間後、小当り遊技の終了デモ時間の経過後、小当り遊技の大入賞口の開放動作の終了後の排出待ち期間（排出待機時間）の経過後）に時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。なお、時短回数は、小当り図柄Ｄが停止表示された時に決定されるように構成されている。つまり、時短図柄Ｄは、特定領域への遊技球の入球しなかった場合であり、時短図柄Ｄが停止表示された場合に応じて、時間短縮遊技状態の作動の有無を決定するように構成されている。

【２０６７】

図２８９は、時短回数の抽選方式を示す図である。時短図柄の抽選に関して、時短図柄に係る抽選は当否抽選乱数を参照して行なうように構成されている。時短図柄に係る時間短縮遊技状態の作動回数は、以下のいずれかの方法で決定するように構成されている。

（１）当否抽選乱数による抽選時に作動回数別で時短図柄をあらかじめ定めておく方法（図２８９（ａ）の方法）。

（２）時短図柄当選後に別の抽選で作動回数を決定する方法（図２８９（ｂ）の方法）。

【２０６８】

図２８９（ａ）の方法は、当否抽選乱数による抽選時に作動回数別で時短図柄をあらかじめ定めておく場合の方法である。この方法では、大当り、小当り、時短回数が１００回の時短図柄Ａ、時短回数が５０回の時短図柄Ｂ、ハズレを所定値（所定の置数）で設定し、当否抽選乱数による抽選時に大当り、小当り、時短回数が１００回の時短図柄Ａ、時短回数が５０回の時短図柄Ｂ、ハズレを決定するように構成されている。この方法では、１回の抽選によって、時短図柄および時短回数を決定するように構成されている。

【２０６９】

図２８９（ｂ）の方法は、時短図柄当選後に別の抽選で作動回数を決定する方法である。この方法では、大当り、小当り、時短図柄、ハズレを所定値（所定の置数）で設定し、当否抽選乱数による抽選時に大当り、小当り、時短図柄、ハズレを決定するように構成されている。そして、この抽選によって、時短図柄が決定された場合において、別の抽選で時短回数を決定するように構成されている。大当り、小当り、ハズレが決定された場合であっても、別の抽選で時短回数を決定するように構成してもよい。別の抽選では、例えば、時短回数が１００回と時短回数が５０回を所定値（所定の置数）で設定し、抽選によって、１００回、５０回のいずれかが決定されるように構成されている。つまり、この方法では、２回の抽選によって、時短図柄および時短回数を決定するように構成されている。

【２０７０】

設定変更装置を有する遊技機（設定値を有するぱちんこ遊技機）において、時短図柄｛時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄｝を設けた場合に、設定ごとに時短図柄の出現率は異なっていてはいけないように構成されている。

【２０７１】

時短図柄の抽選方法は、当否抽選乱数のみで時間短縮遊技状態の作動の当選と時短図柄を決める第１の方法、当否抽選乱数と図柄抽選乱数とで時間短縮遊技状態の作動の当選と時短図柄を決める第２の方法、の２パターンのうちいずれかの方法を用いるのが好ましい。

【２０７２】

第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とで時短図柄の当選確率が異なっても良い。

【２０７３】

時短図柄と遊技状態にて時短回数を決めるように構成されている。

【２０７４】

小当り図柄と時短図柄の関係性は図２８８の通りに構成されている。

【２０７５】

時間短縮遊技状態の作動中に時短図柄に当選した場合、時短回数を上書きしても良い。

【２０７６】

時間短縮遊技状態の作動中に時短図柄に当選した場合、時短回数を上書きしなくても良い。

【２０７７】

時短図柄の停止時に時間短縮遊技状態の作動を開始するタイミングは図２８７の通りで良い。

【２０７８】

時短図柄が停止表示することに基づき作動する時間短縮遊技状態において、補助遊技図柄の図柄変動時間は０．５秒の１パターン（例えば、パターン１として、０．２秒開放→０．２秒閉鎖→０．２秒開放→３．０秒閉鎖→４．０秒開放→閉鎖）とし、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに係る第２主遊技始動口Ｂ１０の開放パターンも１パターンとするのが好適であるが、停止表示する時短図柄によって、補助遊技図柄の図柄変動時間と、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに係る第２主遊技始動口Ｂ１０の開放パターンとを決定するように構成してもよい。例えば、時短図柄Ａの場合は、補助遊技図柄の図柄変動時間を２パターン、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに係る第２主遊技始動口Ｂ１０の開放パターンを２パターンとして、抽選によって図柄変動時間と開放パターンを決定するように構成してもよく、時短図柄Ｂの場合は、補助遊技図柄の図柄変動時間を３パターン、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに係る第２主遊技始動口Ｂ１０の開放パターンを３パターンとして、抽選によって図柄変動時間と開放パターンを決定するように構成してもよい。

【２０７９】

また、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブルが遊技図柄の変動パターンの選択テーブル（例えば、限定頻度テーブル）の選択のシナリオに基づき他の選択テーブルに変更されることに応じて使用する補助遊技図柄の図柄変動時間と第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに係る第２主遊技始動口Ｂ１０の開放パターンを変更するように構成してもよい。例えば、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル１を使用している状態においては、補助遊技図柄の図柄変動時間は０．５秒、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに係る第２主遊技始動口Ｂ１０の開放パターンを開放パターン１とし、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブル２を使用している状態においては、補助遊技図柄の図柄変動時間は０．５１秒、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄに係る第２主遊技始動口Ｂ１０の開放パターンを開放パターン２（例えば、３．０秒開放→０．２秒閉鎖→０．２秒開放→０．２秒閉鎖→０．２秒開放→閉鎖）とする。

【２０８０】

なお、時短図柄として時短回数が０回以外の回数の時間短縮遊技状態を作動させる時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄を用いて説明してきたが、時短図柄として時短回数が０回の時短専用図柄として読み替えてもよいし、時短図柄として時短回数が０回のハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）として読み替えてもよいし、時短図柄として時短回数が０回の小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）として読み替えてもよいし、時短図柄として時短回数が０回の大当り図柄として読み替えてもよい。

【２０８１】

＜時短の種類＞

また、本実施形態では、条件装置が作動せずに、主遊技図柄（「主遊技図柄」には、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とがある）が予め定められた特定の図柄の組合せ（以下、時短図柄ともいう）としての時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄で停止表示された場合、時短図柄が停止表示されたことに基づいて時間短縮遊技状態（以下、時短Ｃ：時短図柄を契機とした時短）を作動させる例を示してきたが、主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）が大当り図柄で停止表示された場合、その後に実行される特別遊技（大当り遊技）の終了後に、停止表示された大当り図柄に基づいて時間短縮遊

技状態（以下、時短Ａ：特別遊技を実行することとなった大当り図柄や小当り図柄の特別図柄を契機とした時短）を作動させても良く、また、条件装置の作動に係る抽選回数（作動回数）が予め定められた回数（以下、作動回数ｎ）となったことに基づいて時間短縮遊技状態（以下、時短Ｂ：主遊技図柄の作動回数を契機とした時短）を作動させても良い。

【２０８２】

時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃは、通常遊技状態（低確低ベース状態）に対して以下のように構成されている。

（１）補助遊技図柄の当選確率を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放当選確率を高くする）する遊技状態である。

（２）第２主遊技始動口電動役物の開放態様を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放期間を長くする）する遊技状態である。

（３）補助遊技図柄の変動態様（変動時間）を変更（第２主遊技始動口電動役物の開放抽選の結果報知の時間を短くする）する遊技状態である。

時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃは、（１）～（３）のすべてを有効とする遊技状態又は少なくとも１つを有効とする遊技状態に構成されている。

【２０８３】

時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃは、各時短同士が同じ遊技状態であっても良いし、異なる遊技状態であっても良い。例えば、（１）について、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃで補助遊技図柄の当選確率を同じに構成しても良いし、各々異なるように構成しても良い。また、（２）について、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃで第２主遊技始動口電動役物の開放態様を同じに構成しても良いし、各々異なるように構成しても良い。また、（３）について、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃで補助遊技図柄の変動態様（変動時間）を同じに構成しても良いし、各々異なるように構成しても良い。また、時短Ａと時短Ｂが同じ遊技状態で時短Ｃが異なる遊技状態となっていても良いし、時短Ａと時短Ｃが同じ遊技状態で時短Ｂが異なる遊技状態となっていても良いし、時短Ｂと時短Ｃが同じ遊技状態で時短Ａが異なる遊技状態となっていても良い。なお、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃは、高確率状態かつ時短Ａ、高確率状態かつ時短Ｂ、高確率状態かつ時短Ｃであっても良いし、低確率状態かつ時短Ａ、高確率状態かつ時短Ｂ、高確率状態かつ時短Ｃであっても良い。

【２０８４】

＜時短回数Ｎ＞

時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃは、時間短縮遊技状態が作動してから予め定められた回数（時短回数Ｎ）だけ時間短縮遊技状態を作動させるように構成されている。時短Ａは、大当り図柄と遊技状態に基づいて時短回数Ｎを決定するように構成されている。なお、大当り確率は、１／３２０よりも大きいことが好ましいが、１／３２０よりも小さく設定されていても良い。

【２０８５】

時短Ｂは、低確率状態において、主遊技図柄の作動回数が予め定められた作動回数ｎとなったことに基づいて、時短回数Ｎを決定するように構成されている。なお、低確率状態（細分化すると、低確低ベース状態、低確高ベース状態）ではなく、高確率状態（細分化すると、高確低ベース状態、高確低ベース状態）の遊技状態で主遊技図柄の作動回数が予め定められた作動回数ｎとなったことに基づいて、時短回数Ｎを決定するように構成しても良い。また、主遊技図柄の作動回数が作動回数ｎとなった場合に時短Ｂフラグをオンにするように構成しても良い。また、時短Ｂが作動するタイミングと時短Ｃが作動するタイミングとが重複した場合や、時短Ｂが作動している状態で時短Ｃが作動した場合や、時短Ｃが作動している状態で時短Ｂが作動（作動回数ｎに到達）した場合は、時短Ｂフラグを確認して優先度を決定するように構成しても良い。この場合、時短Ｂを優先させるか時短Ｃを優先させるかは遊技性に応じて適宜設計することができる。また、時短Ｂフラグのクリアタイミングは、条件装置の作動または低確低ベース状態に遊技状態が移行したタイミングで時短Ｂフラグをクリアするように構成されている。

【２０８６】

時短Ｃは、時短図柄と遊技状態に基づいて時短回数Ｎを決定するように構成されている。なお、時短図柄に当選した場合、時短回数抽選によって時短回数Ｎを決定してもよいし、遊技球が通過する時短領域やＶ領域への遊技球の入球に基づき付与される時短回数Ｎを決定しても良い。また、時短Ａが作動中であることを示す時短Ａフラグ、時短Ｂが作動中であることを示す時短Ｂ作動中フラグ、時短Ｃが作動中であることを示す時短Ｃフラグを設けても良い。なお、時短Ｂ作動中フラグではなく、時短Ｂフラグによって時短Ｂが作動中であることを示すように構成しても良い。

【２０８７】

＜時短回数Ｎの最大回数＞

大当り確率が変動するぱちんこ遊技機であって、高い方の大当り確率（高確率状態における大当り確率）をＭＨ、低い方の大当り確率（低確率状態における大当り確率）をＭＬとするぱちんこ遊技機において、時短Ｂの時短回数Ｎの最大回数は、１／（ＭＬ）の３．８倍以下になるように設定する。例えば、ＭＬ＝１／１００であれば、３８０回以下に設定する。時短Ｃの時短回数Ｎの最大回数は、１／（ＭＬ）の３．８倍以下になるように設定する。例えば、ＭＬ＝１／１００であれば、３８０回以下に設定する。なお、大当り確率が存在しないぱちんこ遊技機においては、時短Ｃの最大回数を１００回以下に設定する。時短Ａの時短回数Ｎの最大回数は、時短Ｂが作動する作動回数ｎ未満に設定する。つまり、Ｎ＜ｎとなるように設定するように構成されており、時短Ａと時短Ｂとが重ならないように設定されている。このように設定することによって、大当り遊技後の時短回数Ｎ回（例えば、１００回）の時短Ａ中に作動回数ｎ回（例えば、１５０回）に到達することがないため、時短Ａの実行中に時短Ｂが開始されることがないので、時短が継続することで遊技者に有利になり過ぎてしまう事態を防止することができるとともに、時短Ａが終了してから新たな時短である時短Ｂを実行可能なため、遊技者に対して適度なサポート状態を提供することができる。

【２０８８】

＜時短Ｃの確率＞

時短Ｃの確率（時短図柄の当選確率）は、ＭＬの１／３以上に設定する。例えば、ＭＬ＝１／１００であれば、時短Ｃの確率は、１／１００×１／３となり、結果１／３００以上となる。

【２０８９】

＜作動回数ｎ＞

次に、作動回数ｎについて説明する。作動回数ｎは、時短Ｂの作動契機である主遊技図柄の作動回数（変動回数）である。作動回数ｎは、主遊技図柄の大当り確率が低確率状態の大当り確率ＭＬ＝１／Ｐに対して、以下のように構成している。

２．５×Ｐ≦ｎ≦３．０×Ｐ

なお、設定（例えば、設定１～６）を有する設定付きぱちんこ遊技機においては、設定毎にｎを満足するように構成されている。

【２０９０】

時短Ｂの作動契機である主遊技図柄の作動回数ｎは、設定毎（設定１、２、３、４、５、６毎）に予め定められた回数となるように設定されている。なお、予め定められた回数は、設定毎に１種類のみ設定されるように構成されているが、設定毎に複数種類設けるように設定しても良い。例えば、設定毎に１種類のみ設定される場合、以下のように設定されている。

設定１：ＭＬ＝１／１００（Ｐ＝１００）、２５０≦ｎ≦３００
設定２：ＭＬ＝１／９０（Ｐ＝９０）、２２５≦ｎ≦２７０
設定３：ＭＬ＝１／８０（Ｐ＝８０）、２００≦ｎ≦２４０
設定４：ＭＬ＝１／７０（Ｐ＝７０）、１７５≦ｎ≦２１０
設定５：ＭＬ＝１／６０（Ｐ＝６０）、１５０≦ｎ≦１８０
設定６：ＭＬ＝１／５０（Ｐ＝５０）、１２５≦ｎ≦１５０

このように構成することによって、時短Ｂが作動する天井回数としての作動回数ｎが異な

るように設定されているので、設定値の示唆を演出によって実行することができる。また、設定が奇数の設定１、３、５で共通の作動回数ｎ（例えば、５０１）とし、偶数の設定の設定２、４、６でも共通の作動回数ｎ（例えば、５００）として、奇数の設定と偶数の設定の作動回数ｎを異なるように設定して、設定値の示唆の演出を実行するように構成しても良い。また、低い設定１、２、３で共通の作動回数ｎ（例えば、４５７）とし、高い設定４、５、６でも共通の作動回数ｎ（例えば、４５６）として、低い設定と高い設定の作動回数ｎを異なるように設定して、設定値の示唆の演出を実行するように構成しても良い。また、設定１～５で共通の作動回数ｎ（例えば、６６７）とし、設定６のみ異なる作動回数ｎ（例えば、６６６）となるように設定して、最高設定の設定６のみが特別の設定値であることを示唆する演出を実行するように構成しても良い。

【２０９１】

一方、時短Ｂの作動契機である主遊技図柄の作動回数ｎを設定値（設定１、２、３、４、５、６）に係わらず１種類のみ設定するようにしてもよい。その場合には、最も大当りの確率が低い設定において「２．５×Ｐ≦ｎ≦３．０×Ｐ」に収まる値に設定するようにしてもよいし、全ての設定値において「２．５×Ｐ≦ｎ≦３．０×Ｐ」に収まる値に設定するようにしてもよい。後者の場合、具体的に、天井回数として作動回数ｎ＝７５０を設定した場合、ＭＬは３００（２．５×Ｐ（３００）＝７５０）から２５０（３．０×Ｐ（２５０）＝７５０）の範囲で設定する。例えば、複数の設定を設ける際には、設定１＝１／３００、設定２＝１／２９０、設定３＝１／２８０、設定４＝１／２７０、設定５＝１／２６０、設定６＝１／２５０のように設定することで、全ての設定値における天井回数としての作動回数ｎ＝７５０が「２．５×Ｐ≦ｎ≦３．０×Ｐ」に収まる値に設定することができる。設定機能は大当り確率以外の性能を変動させることによって、遊技者に不利益を与えてしまう可能性があるため、設定毎に時短回数ｎの値を一定に構成している。このように構成することで、天井回数によって設定値が遊技者に発覚されることを防止することができるとともに、設定値に係わらず一定の救済措置を遊技者に提供することができる。

【２０９２】

作動回数ｎは、主遊技図柄の大当り確率が低確率状態の際に常に加算（カウントアップ）を行い、主遊技図柄の大当り確率が高確率状態の際には、加算は行わないように構成されている。主遊技図柄の大当り確率が低確率状態であれば、時短Ａ～Ｃの作動の有無に関わらず作動回数ｎを加算するように構成されている。なお、高確率状態においても加算を行うように構成しても良い。また、作動回数ｎは、遊技状態に関わらず常に加算するように構成しても良い。また、加算する例を示したが、作動回数ｎを設定し、ｎから減算（カウントダウン）するように構成しても良い。

【２０９３】

作動回数ｎの加算または減算の条件を満足するタイミングは、変動開始時、変動終了時、変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝のいずれかとなっている。なお、変動終了時から変動固定時間経過時までの期間（変動固定時間中）を、作動回数ｎの加算または減算の条件を満足するタイミングとしても良い。例えば、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とが同時に図柄変動（同時変動）可能なぱちんこ遊技機である１種＋１種並列タイプで、作動回数ｎの加算または減算タイミングを変動開始時とした場合、作動回数ｎの到達時は変動開始時から時短Ｂを作動するように構成されている。

【２０９４】

作動回数ｎは、１種＋１種直列タイプや１種＋１種並列タイプ等の主遊技図柄が２つあるタイプでは、２つの主遊技図柄の作動回数の合計を加算または減算するように構成されている。なお、作動回数ｎは、一方の主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）のみを対象として加算または減算するように構成しても良い。また、作動回数ｎは、低確低ベース状態において主に図柄変動する第１主遊技図柄の作動回数のみを加算または減算するように構成しても良い。

【２０９５】

時短Ｂの終了条件は、以下の（１）、（２）となっている。
（１）条件装置の作動に係る抽選を規定回数行った場合に時短Ｂが終了する。
（２）条件装置が作動した場合に時短Ｂが終了する。
【２０９６】
作動回数ｎの計測（加算または減算）をクリアするタイミングは、以下の４通りである。
（１）設定変更時（詳細には、設定変更によるＲＡＭクリア時）
（２）ＲＡＭクリア時
（３）条件装置の作動時または終了時
（４）主遊技図柄の作動回数を契機とした時短機能の作動時（作動回数ｎに到達時）
なお、（４）については、時短Ａ～Ｃが作動している状態において、作動回数ｎに到達した場合、時短Ａから時短Ｂ、時短Ｂから再度時短Ｂ、時短Ｃから時短Ｂへ時短の状態を切り換え、その際に作動回数ｎの計測をクリアするのが好適であるが、クリアせずに計測を継続しても良い。また、この（１）～（４）のタイミングで時短Ｂフラグ、時短Ａ～Ｃフラグもクリアするように構成されている。
【２０９７】
（１）と（２）でクリアした場合、作動回数ｎの前後の主遊技図柄の図柄変動の変動時間が特定の変動時間を選択するように構成された初期変動パターンテーブルを用いるように構成されている。また、（４）でクリアした場合においても、初期変動パターンテーブルを用いるように構成されている。変動パターンテーブルの内容は初期変動パターンテーブルと同様であるが、２回目の時短Ｂを作動させるためのカウントを実行可能な２回目時短Ｂ用の変動パターンテーブルや３回目の時短Ｂを作動させるためのカウントを実行可能な３回目時短Ｂ用の変動パターンテーブルを用いるように構成しても良い。
【２０９８】
（４）の条件がある場合には、作動回数ｎの到達に伴って作動回数ｎの計測（加算または減算）がクリアされるため、その後に実行される時短Ｂの作動開始に伴って２回目の作動回数ｎの計測（加算または減算）が開始されることになる。つまり、大当りに当選しない状態が継続する限り、時短Ｂが繰り返し実行される可能性のある遊技性を創出することができる。これを利用して、例えば、作動回数ｎ≦時短回数Ｎを満たすように設計した場合、換言すると、時短Ｂの実行回数が天井到達までの回数よりも多いことになるため、仮に、大当りに当選しない遊技が続く状況下においては、作動回数ｎに到達して開始された時短Ｂが終了する前に次の作動回数ｎに到達して時短Ｂが再開されるため、一度作動回数ｎに到達すると時短Ｂが終了せずにループするような遊技性となり、逆に、作動回数ｎ＞時短回数Ｎを満たすように設計した場合、換言すると、時短Ｂの実行回数が天井到達までの回数よりも少ないことになるため、仮に、大当りに当選しない遊技が続く状況下においては、次の作動回数ｎに到達する前に必ず時短Ｂが終了することになるため、一度作動回数ｎに到達した場合でも次の時短Ｂが開始する前には必ず通常遊技状態（低確低ベース状態）を挟むような遊技性となる。
【２０９９】
また、（４）のクリア条件を設定しないようにすることで、さらに異なる遊技性を創出することができる。この場合、作動回数ｎに到達しても作動回数ｎの計測（加算または減算）がクリアされないため、一度作動回数ｎに到達して時短Ｂが実行されると再度作動回数ｎに到達することがないため、時短Ｂが繰り返されることがない。換言すると、１回の大当り後に実行可能な時短Ｂは１回の遊技性となる。
【２１００】
また、（１）、（２）については、ぱちんこ遊技機として１つに定めていれば、クリアしないように構成してもよい。例えば、設定変更時とＲＡＭクリア時のいずれでも作動回数ｎの計測（加算または減算）をクリアするように設計した場合、遊技場における翌日の営業において、全てのぱちんこ遊技機を設定変更またはＲＡＭクリアを行うことで、作動回数ｎを一定の状態からスタートさせることができる。一方、設定変更時とＲＡＭクリア

時のいずれでも作動回数ｎの計測（加算または減算）をクリアしないように設計した場合、遊技場における翌日の営業において、作動回数ｎを前日の状態から引き継ぐことができる。ただし、後者の場合、常に前日の作動回数ｎが翌日に引き継がれることになるため、遊技場の運営次第では必ずしも望ましいとは言えない。つまり、台によって前日から引き継がれた作動回数ｎの残り回数が異なるため、営業開始時点での遊技者に対する平等性が担保されていない懸念が生じる。そこで、このような状況でも作動回数ｎをクリアする手段を別途設けるのが好適である。例えば、専用のクリアスイッチを設け、ＲＡＭクリア時や通常の電源投入を行う際に専用のクリアスイッチを操作しながら電源投入した場合にのみ作動回数ｎをクリアするように構成する。これにより、遊技場の管理者は、運営に応じて前日の作動回数ｎを翌日に引き継がせる状況と引き継がせない状況とを選択することが可能となる。さらに、意図的に、作動回数ｎを引継がせる台と引き継がせない台を用意することで、特に、複数の設定値を有するぱちんこ遊技機においては、前日の状態を引継いでいるか引継いでいないか（つまり、設定変更が行われたか行われていないか）を遊技者に示唆することができる、また、作動回数ｎはメイン制御手段にて管理されているため、上記のように専用のクリアスイッチを用いる手段に限らず、メイン制御手段に入力可能な既存の入力手段（ハンドルの入力情報、盤面に設けられたスイッチ（始動口、アタッカー、一般入賞口、等）の入力情報、設定キーの入力情報、等）を利用するようにしてもよい。例えば、電源投入後の所定時間の間に、上記のメイン情報の入力があったことを判断した場合に作動回数ｎをクリアするような方法や、電源投入時にＲＡＭクリアボタンが所定回操作されたことを判断した場合に作動回数ｎをクリアするような方法が考えられる。

【２１０１】

＜時短回数Ｎ＞

主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂ、時短図柄を契機とした時短Ｃによる時短回数（以下、時短回数Ｎ）は、設定によりその回数が変動しないように構成されている。つまり、設定機能が搭載されているか否かに関わらず予め定められた一の時短回数に設定される。なお、設定毎（設定１、２、３、４、５、６毎）に予め定められた時短回数となるように設定されていても良い。なお、予め定められた回数は、設定毎に１種類のみが好適であるが、設定毎に複数種類設けても良い。

【２１０２】

主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂ、時短図柄を契機とした時短Ｃの終了条件については、以下の通り、大当り遊技終了後の時短Ａと同様の終了条件となっている。

（１）条件装置が作動した場合に時短が終了する。

（２）条件装置の作動に係る抽選を規定回数行った場合に時短が終了する。

なお、時短回数Ｎ｛現状の時短（時短Ａまたは時短Ｂまたは時短Ｃ）における第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の変動回数の合算｝は、１通りであって、時短（時短Ａまたは時短Ｂまたは時短Ｃ）の終了条件として、第１主遊技図柄の変動回数、第２主遊技図柄の変動回数、小当りの回数、これらの併用等としても良い。

【２１０３】

次に、図２９０（ａ）に示す第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の変動回数と第２主遊技図柄の変動回数を併用した場合を説明する。先ず、主遊技図柄が大当りを示すＡで表示された場合、時短Ａとなる例を説明する。この時短Ａは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が５０回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、５０回目の変動開始時、５０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、５１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。また、この時短Ａは、第２主遊技図柄の変動回数が５回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の５回目の変動開始時、第２主遊技図柄の５回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の５回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。さらに、この時短Ａは、小当り当選した回数が１回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、小当り変動の変動開始時、小当り変動の変動終了時または変

動停止（変動固定時間経過）時、小当り遊技の開始時、小当り遊技の終了時、小当り遊技終了後の最初の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。

【２１０４】

次に、例えば、主遊技図柄が大当りを示すＢで表示された場合、時短Ａとなる例を説明する。この時短Ａは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が７０回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、７０回目の変動開始時、７０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、７１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。また、この時短Ａは、第２主遊技図柄の変動回数が８回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の８回目の変動開始時、第２主遊技図柄の８回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の８回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。さらに、この時短Ａは、小当り当選した回数が１回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、小当り変動の変動開始時、小当り変動の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、小当り遊技の開始時、小当り遊技の終了時、小当り遊技終了後の最初の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。

【２１０５】

次に、時短Ｂでの例を説明する。この時短Ｂは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が５００回となると時短Ｂが終了するように設定されている。詳細には、５００回目の変動開始時、５００回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、５０１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｂが終了するように設定されている。また、この時短Ｂは、第２主遊技図柄の変動回数が２０回となると時短Ｂが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の２０回目の変動開始時、第２主遊技図柄の２０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の２０回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｂが終了するように設定されている。さらに、この時短Ｂは、小当り当選した回数が１回となると時短Ｂが終了するように設定されている。詳細には、小当り変動の変動開始時、小当り変動の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、小当り遊技の開始時、小当り遊技の終了時、小当り遊技終了後の最初の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｂが終了するように設定されている。

【２１０６】

また、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄が同時に変動する仕様（１種＋１種並列タイプ）の場合、作動回数ｎ回目の変動開始時に時短Ｂを開始させてもよいし、作動回数ｎ回目の変動終了時に時短Ｂを開始させてもよい。具体的には、作動回数ｎが５００回に設定されているとき、第１主遊技図柄の変動が５００回の変動を開始したタイミングで時短Ｂを作動させるパターン（作動回数ｎ＝５００回目の変動開始タイミングで時短Ｂを作動させるパターン）や、第１主遊技図柄の変動が５００回の変動を行っている最中に第２主遊技図柄の変動が５０１回目の変動停止タイミングで時短Ｂを作動させるパターン（作動回数ｎ＝５００回目の変動停止タイミングで時短Ｂを作動させるパターン）等、どちらでも問題ない。前者の場合、作動回数ｎ回目の変動開始タイミングで時短Ｂが開始するため、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄が同時に変動する仕様（１種＋１種並列タイプ）に限らず、いずれの遊技性においても同じタイミングで時短Ｂを作動させることができるが、後者の場合、作動回数ｎ回目の変動が行われた一方の図柄において長い変動時間が選択されていた場合、その変動停止まで時短Ｂが作動しないことによって遊技者が不利益を被る懸念があるため、同時に変動している他方の図柄の変動停止タイミングで時短Ｂを作動させるようにするのが望ましい。つまり、後者は、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄が同時に変動する仕様（１種＋１種並列タイプ）に対して特に効果的に作用する。また、これらの技術思想は、時短Ｂの開始時だけでなく終了時においても適用できる。

【２１０７】

次に、例えば、主遊技図柄が時短図柄を示すＣで表示された場合、時短Ｃとなる例を説明する。この時短Ｃは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が３０回となると時短Ｃが終了するように設定されている。詳細には、３０回目の変動開始時、３０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、３１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｃが終了するように設定されている。また、この時短Ｃは、第２主遊技図柄の変動回数が６回となると時短Ｃが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の６回目の変動開始時、第２主遊技図柄の６回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の６回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｃが終了するように設定されている。さらに、この時短Ｃは、小当り当選した回数が１回となると時短Ｃが終了するように設定されている。詳細には、小当り変動の変動開始時、小当り変動の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、小当り遊技の開始時、小当り遊技の終了時、小当り遊技終了後の最初の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｃが終了するように設定されている。

【２１０８】

また、設定機能付きぱちんこ遊技機の場合、時短Ｂ、時短Ｃの時短回数Ｎは、主遊技図柄の作動確率が低いときの大当り確率ＭＬ＝１／Ｐに対して、以下のように構成している。

０．４×Ｐ≦Ｎ≦３．８×Ｐ

なお、最も大当り確率が低い設定において、この条件を満足するように構成されているが、全ての設定でこの条件を満足するように構成しても良い。

【２１０９】

次に、この０．４×Ｐ≦Ｎ≦３．８×Ｐについて説明する。時短におけるベースの最低値は８５である。１分間あたりの主遊技図柄の変動回数は平均で１５回である。ベース＝８５とすると、（１００－８５）×４＝６０円となり、６０円が１分間あたりの消費金額である。時短の使用金額は最低でも５００円であるから、５００円を使用する時間は、５００／６０＝８．３３分となる。よって、Ｎ＝１５×８．３３＝１２４．９５回となる。ここで、Ｐ＝３２０とすると、Ｎ＝０．３８７５×Ｐが約０．４×Ｐとなるので、これを最小回数とする。

【２１１０】

次に、最大回数は、確率Ｐ０（＝１／Ｐ）として大当り分布を正規分布として有意水準５％で確認を行う。ここで、αをｘ－ｎ×Ｐ０の絶対値とし、βをｎ×Ｐ０（１－Ｐ０）の平方根とする。そして、α≧１．９６×βに、ｎ＝９１０、Ｐ０＝１／３２０を代入すると、ｘ≦６．２４、ｘ≦－０．３６となり、１／３２０の大当り確率の変動を９１０回行っても、大当り回数が０回となる可能性がある。

【２１１１】

ここで、ｘの低い値を考察する。－ｘ＋ｎ×Ｐ０≧１．９６×β、ｘ≦ｎ×Ｐ０－１．９６×β、０＜ｘとなれば、ｘ＝０のときは、仮説を捨てることができる。ｎ×Ｐ０－１．９６×β＞０より、ｎ＞１．９６×１．９６×（Ｐ－１）＝３．８４１７となり、約３．８４が最大回数となる。したがって、０．４×Ｐ≦Ｎ≦３．８×Ｐとなる。

【２１１２】

時短Ｂ、時短Ｃの時短回数Ｎの最小回数は、０．４×Ｐ≦Ｎとなるように設定しているが、最小回数はこのように設定しなくてもよく、設定自体がなくても良い（その場合は最大値のみとなりＮ≦３．８×Ｐとなる）し、０．４×Ｐより小さくても大きくても良い。また、最大回数は、Ｎ≦３．８×Ｐとなるように設定しているが、最大回数はこのように設定しなくてもよく、設定自体がなくても良い（その場合は最小値のみとなり０．４×Ｐ≦Ｎとなる）し、３．８×Ｐより小さくても大きくても良い。なお、時短Ｃにおいて、大当りを搭載していないぱちんこ遊技機、つまり大当り確率が存在しないぱちんこ遊技機については、時短Ｃの最大回数を１００回以下に設定するように構成されている。

【２１１３】

設定機能付きぱちんこ遊技機の場合、設定毎に時短回数Ｎの値が異ならないよう（同じ

になるよう）に、時短回数Ｎが一の値に定まるように構成されている。これは、設定機能は大当り確率以外の性能を変動させることによって、遊技者に不利益を与えてしまう可能性があるため、設定毎に時短回数Ｎの値を一定に構成している。なお、設定毎に時短回数Ｎの値が異なるように構成しても良い。

【２１１４】

＜遊技状態別の時短作動パターン＞

次に、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの遊技状態別の時短の作動（発生）パターンについて、図２９１を用いて説明する。

「１．時短Ａ中（低確高ベース状態中）」

時短Ａである遊技状態中において、大当りに当選した場合、大当り遊技の実行後に時短Ａを作動させることが可能である。時短Ａである遊技状態中において、時短Ｂを作動させてもよいし、時短Ｂを作動させなくても良いが、時短Ｂを作動させるか否かは、ぱちんこ遊技機のタイプに応じて予め決められていればよい。時短Ａである遊技状態中において、時短Ｃを作動させてもよいし、時短Ｃを作動させなくても良いが、時短Ｃを作動させるか否かは、ぱちんこ遊技機のタイプに応じて予め決められていればよい。また、異なる時短が重複して実行条件を満たした場合（つまり、複数の時短が被る状況の場合）、残りの時短回数が多い方を優先して採用するようにしてもよい。前者のぱちんこ遊技機のタイプに応じて予め時短の優先を決めている仕様においては、時短回数の有利度を比較する必要がなく、時短の種類そのものを比較するだけで時短の優先を判断することができるため、処理が複雑にならず、かつ、プログラムの容量を削減することができる。一方、後者の残りの時短回数が多い方を優先する仕様においては、新たに実行された時短によって実行中の時短回数が減るといった遊技者に対する不利益をなくすことができる。

【２１１５】

「２．時短Ｂ中（低確高ベース状態中）」

時短Ｂである遊技状態中において、大当りに当選した場合、大当り遊技の実行後に時短Ａを作動させることが可能である。時短Ｂである遊技状態中において、時短Ｂを作動させないように構成している。これは、後述するように作動回数ｎが設定変更によるＲＡＭクリア時、電源投入時のＲＡＭクリア時、条件装置の作動時（終了時）からカウントを開始し、予め定められた回数でカウントを終了するため、時短Ｂを一度作動させると、時短Ｂを作動できないように構成されている。なお、作動回数ｎが設定変更によるＲＡＭクリア時、電源投入時のＲＡＭクリア時、条件装置の作動時（終了時）からカウントを開始し、予め定められた回数でカウントを終了しないように構成した場合、時短Ｂを一度作動させた後、カウントを継続することによって、時短Ｂ中に時短Ｂを作動できるように構成しても良い。なお、カウントを継続するが、２回目以降の時短Ｂを作動させないように構成しても良い。また、低確率状態の時短Ｂにおいて、作動回数ｎに到達した場合は、時短回数Ｎをセットして時短Ｂが新たに作動するように構成しても良い。時短Ｂである遊技状態中において、時短図柄を契機とした時短Ｃを作動させてもよいし、時短Ｃを作動させなくても良いが、時短Ｃを作動させるか否かは、ぱちんこ遊技機のタイプに応じて予め決められていればよい。

【２１１６】

「３．時短Ｃ中（低確高ベース状態中）」

時短Ｃである遊技状態中において、大当りに当選した場合、大当り遊技の実行後に時短Ａを作動させることが可能である。時短Ｃである遊技状態中において、時短Ｂを作動させてもよいし、時短Ｂを作動させなくても良いが、時短Ｂを作動させるか否かは、ぱちんこ遊技機のタイプに応じて予め決められていればよい。時短Ｃである遊技状態中において、時短Ｃを作動させてもよいし、時短Ｃを作動させなくても良いが、時短Ｃを作動させるか否かは、ぱちんこ遊技機のタイプに応じて予め決められていればよい。

【２１１７】

「４．低確低ベース状態中」

低確低ベース状態である遊技状態中において、大当りに当選した場合、大当り遊技の実

行後に時短Ａを作動させることが可能である。低確低ベース状態である遊技状態中において、主遊技図柄の作動回数を契機とした時短である時短Ｂを作動させることが可能となっている。なお、時短Ｂを作動させなくても良い。低確低ベース状態である遊技状態中において、時短図柄を契機とした時短である時短Ｃを作動させることが可能となっている。なお、時短Ｃを作動させなくても良い。

【２１１８】

「５．高確高ベース状態中」

高確高ベース状態である遊技状態中において、大当りに当選した場合、大当り遊技の実行後に時短Ａを作動させることが可能である。高確高ベース状態である遊技状態中において、時短Ｂを作動させないように構成している。なお、時短Ｂを作動させても良い。高確高ベース状態である遊技状態中において、時短Ｃを作動させないように構成している。なお、時短Ｃを作動させても良い。

【２１１９】

「６．高確低ベース状態中」

高確低ベース状態である遊技状態中において、大当りに当選した場合、大当り遊技の実行後に時短Ａを作動させる。高確低ベース状態である遊技状態中において、時短Ｂを作動させないように構成している。なお、時短Ｂを作動させても良い。高確低ベース状態である遊技状態中において、時短Ｃを作動させないように構成している。なお、時短Ｃを作動させても良い。

【２１２０】

＜時短が重複した場合の時短回数の設定方法＞

次に、図２９２を用いて、時短が重複した場合の時短回数Ｎの設定方法について説明する。先ず、（１）新たな時短は作動しないタイプについて説明する。これは、種類の異なる時短が重複した場合の時短回数の設定方法の重ねないパターン（無視するパターン）である。図に示すように、例えば、大当り遊技後に時短Ａが作動している状態において、Ｔ１のタイミングで新たな時短作動の条件である時短図柄が停止表示されても、新たな時短Ｃは作動しないように構成されている。つまり、時短Ａが作動している状態において、時短図柄が停止表示されても、時短Ａを維持するように構成されている。なお、Ｔ１のタイミングで新たな時短作動の条件である時短図柄が停止表示された場合、新たな時短Ｃを作動させるように構成してもよく、その場合はＴ２のタイミングまで時短回数Ｎが実行されて時短Ｃが終了するように構成され、その後、時短Ａが開始されるように構成される。また、時短Ａ中のＴ３のタイミングで新たな時短作動の条件である２回目の時短図柄が停止表示されても、新たな時短Ｃは作動しないように構成されている。つまり、時短Ａが作動している状態において、時短図柄が複数回停止表示されても、時短Ａを維持するように構成されている。なお、図では２回のタイミングで時短図柄が停止表示する例を示し、そのいずれのタイミングにおいても時短Ｃは作動せず、時短Ａを維持するように構成されているが、２回のタイミングに限定されず、１回であっても、３回以上であっても良い。つまり、時短図柄の停止表示に関わらず、時短Ａの状態中は、時短Ｃを作動させないように構成されていれば良い。なお、時短Ａの状態中に時短Ｃを作動させないような例を示したが、時短Ａの状態中に時短Ｂを作動させないように構成しても良いし、時短Ｂの状態中に時短Ａを作動させないように構成しても良いし、時短Ｂの状態中に時短Ｃを作動させないように構成しても良いし、時短Ｃの状態中に時短Ａを作動させないように構成しても良いし、時短Ｃの状態中に時短Ｂを作動させないように構成しても良い。

【２１２１】

次に、（２）新たな時短を作動させるタイプ１について説明する。これは、時短が重複した場合の時短回数の設定方法の重ねるパターン（継続するパターン）である。図に示すように、例えば、大当り遊技後に時短Ａが作動している状態において、Ｔ１のタイミングで新たな時短作動の条件である時短図柄が停止表示されても、新たな時短Ｃは作動しないように構成されている。これは、時短図柄が停止表示した際に時短Ａの残りの時短回数と時短Ｃの時短回数を比較し、多いほうの時短回数の時短を採用するように構成されている

ため、図の例では、時短Ｃは作動せず時短Ａを維持するように構成されている。なお、Ｔ１のタイミングで新たな時短作動の条件である時短図柄が停止表示された場合、新たな時短Ｃを作動させるように構成してもよく、その場合はＴ２のタイミングまで時短回数Ｎが実行されて時短Ｃが終了するように構成され、その後、時短Ａが開始されるように構成される。一方、時短Ａ中のＴ３のタイミングで時短図柄が停止表示した場合は、時短Ｃの時短回数の方が時短Ａの残りの時短回数よりも多いため、Ｔ３のタイミングから時短Ｃを作動させるように構成されている。そして、時短回数Ｎの図柄変動が終了するＴ５のタイミングで時短Ｃを終了させるように構成されている。つまり、新たな時短の作動条件が成立した場合、残りの時短回数が多い時短を採用するように構成されている。なお、この場合、即時に時短Ｃを作動させなくてもよく、時短ＡがＴ４で終了してから、時短ＣをＴ４のタイミング以降に作動させても良い。なお、時短Ａと時短Ｃとの時短回数を比較し、時短回数の多い方を優先して採用する例を示したが、時短Ａと時短Ｂとの時短回数を比較するように構成しても良いし、時短Ｂと時短Ｃとの時短回数を比較するように構成しても良い。

【２１２２】

次に、（３）新たな時短を作動させるタイプ２について説明する。これは、時短が重複した場合の時短回数の設定方法の切り換えるパターン（書き換えするパターン）である。図に示すように、例えば、大当り遊技後に時短Ａが作動している状態において、Ｔ１のタイミングで新たな時短作動の条件である時短図柄が停止表示されると、Ｔ１のタイミングから新たな時短Ｃを作動させるように構成されている。そして、時短回数Ｎの図柄変動が終了するＴ２のタイミングで時短Ｃを終了させるように構成されている。つまり、新たな時短の作動条件が成立した場合、作動中の時短に切り換えて新たな時短を作動させるように構成されている。なお、時短Ｃが終了した後であって、Ｔ２のタイミング以降から時短Ａを再度実行させ、Ｔ４のタイミングまで時短Ａを実行させるように構成しても良い。なお、時短Ａの状態中に時短Ａから新たな時短である時短Ｃに切り換える例を示したが、時短Ａの状態中に新たな時短である時短Ｂに切り換えるように構成しても良いし、時短Ｂの状態中に新たな時短である時短Ａに切り換えるように構成しても良いし、時短Ｂの状態中に新たな時短である時短Ｃに切り換えるように構成しても良いし、時短Ｃの状態中に新たな時短である時短Ａに切り換えるように構成しても良いし、時短Ｃの状態中に新たな時短である時短Ｂに切り換えるように構成しても良い。なお、「（１）新たな時短は作動しないタイプ」、「（２）新たな時短を作動させるタイプ１」、「（３）新たな時短を作動させるタイプ２」の個々のタイプを組み合わせて時短Ａ～Ｃを作動させるように構成したり、時短Ａ～Ｃを作動させないように構成したりしても良い。

【２１２３】

主遊技図柄の大当り確率が低確率状態かつ時短（時短Ａ～Ｃ）中に作動回数ｎに到達した場合は、時短Ｂが新たに作動するように構成されている。この際、時短回数Ｎをセットし、時短Ｂを開始するように構成されている。つまり、（３）新たな時短を作動させるタイプ２を採用して、新たな時短Ｂを作動させるように構成されている。

【２１２４】

時短Ｃの作動は、主遊技図柄が低確率状態かつ時短（時短Ａ～Ｃ）が未作動中であれば有効として時短図柄が停止表示されたことを契機とした時短Ｃを作動させるが、高確率状態かつ時短（時短Ａ～Ｃ）が作動中、高確率状態かつ時短（時短Ａ～Ｃ）が未作動中、低確率状態且つ時短（時短Ａ～Ｃ）が作動中では無効として時短図柄が停止表示されたことを契機とした時短Ｃを作動させないように構成されている。つまり、（１）新たな時短は作動しないタイプを採用するように構成されている。なお、時短Ａに関しては、条件装置の作動を伴うため、（３）新たな時短を作動させるタイプ２を採用するように構成されている。

【２１２５】

次に、主遊技図柄の作動回数を契機とした時短と他の時短の優先順位について説明する。低確率状態かつ時短（時短Ａ～Ｃ）中において、作動回数ｎに到達した場合は、時短回

数Ｎをセットして時短Ｂが新たに作動するように構成されている。時短Ｂである遊技状態中において、時短図柄を契機とした時短Ｃを作動させないように構成されているが、時短Ｃを作動させても良い。時短Ｃを作動させるか否かは、時短Ｃを作動させるか否かを決定する際の遊技状態やぱちんこ遊技機のタイプに応じて予め決められていれば良い。

【２１２６】

次に、主遊技図柄の作動回数が作動回数ｎに到達後、主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂが即作動の場合を説明する。主遊技図柄の大当り確率が高確率状態であって、時短（時短Ａ～Ｃ）が未作動中に作動回数ｎに到達した場合は、即時、時短回数Ｎをセットして時短Ｂが新たに作動するように構成されている。なお、時短Ｂが作動しても、主遊技図柄の大当り確率である高確率状態が継続するように構成されている。

【２１２７】

主遊技図柄の大当り確率が高確率状態であって、時短（時短Ａ～Ｃ）が作動中に作動回数ｎに到達した場合は、時短回数Ｎをセットして時短Ｂが新たに作動するように構成されている。なお、時短Ｂが作動しても、主遊技図柄の大当り確率である高確率状態が継続するように構成されている。

【２１２８】

次に、主遊技図柄の作動回数が作動回数ｎに到達後、通常遊技状態に戻ったときに主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂが作動する場合を説明する。主遊技図柄の大当り確率が高確率状態であって、時短（時短Ａ～Ｃ）が未作動中に作動回数ｎに到達した場合は、高確率状態が終了した後に時短回数Ｎをセットして時短Ｂが新たに作動するように構成されている。次回確変タイプ（ループタイプともいう）の場合は、条件装置が作動するため、時短回数Ｎをセットして時短Ｂを作動させないように構成されているが、転落タイプの場合は、高確率状態から低確率状態への転落後に、時短回数Ｎをセットして時短Ｂを作動させるように構成されている。なお、次回確変タイプの場合、条件装置が作動した際に高確率状態から低確率状態に遊技状態が変更されるが、その際は、時短回数Ｎをセットして時短Ｂを作動させないように構成している。

【２１２９】

時短回数Ｎの終了条件は、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の図柄変動回数の合算、第２主遊技図柄の変動回数、小当りの回数、これらの併用等となっている。また、時短の終了条件が、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の図柄変動回数の合算と第２主遊技図柄の変動回数を併用した場合を、図２９０（ｂ）を用いて説明する。

【２１３０】

先ず、主遊技図柄が大当りを示すＡで表示された場合、時短Ａとなる例を説明する。この時短Ａは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が５０回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、５０回目の変動開始時、５０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、５１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。また、この時短Ａは、第２主遊技図柄の変動回数が５回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の５回目の変動開始時、第２主遊技図柄の５回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の５回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。

【２１３１】

次に、例えば、主遊技図柄が大当りを示すＢで表示された場合、時短Ａとなる例を説明する。この時短Ａは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が７０回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、７０回目の変動開始時、７０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、７１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。また、この時短Ａは、第２主遊技図柄の変動回数が８回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の８回目の変動開始時、第２主遊技図柄の８回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の８回目の変動停止の次の変動開始時の何れ

かのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。

【２１３２】

次に、時短Ｂでの例を説明する。この時短Ｂは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が１００回となると時短Ｂが終了するように設定されている。詳細には、１００回目の変動開始時、１００回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、１０１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｂが終了するように設定されている。また、この時短Ｂは、第２主遊技図柄の変動回数が２０回となると時短Ｂが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の２０回目の変動開始時、第２主遊技図柄の２０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の２０回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｂが終了するように設定されている。

【２１３３】

時短回数Ｎの時短の終了条件が、「第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の図柄変動回数の合算でＮ１回」、「第２主遊技図柄の変動回数でＮ２回」のように複数ある場合、Ｎ１とＮ２のうち、一番大きい値が０．４×Ｐ≦Ｎ≦３．８×Ｐの条件を満足するように構成されている。「第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の図柄変動回数の合算でＮ１回」＞「第２主遊技図柄の変動回数でＮ２回」とした場合は、「第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の図柄変動回数の合算であるＮ１回」が、０．４×Ｐ≦Ｎ≦３．８×Ｐの条件を満足するように構成されていれば良く、「第２主遊技図柄の変動回数であるＮ２回」がこの条件を満足していなくても良い。一方、「第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の図柄変動回数の合算でＮ１回」＜「第２主遊技図柄の変動回数でＮ２回」とした場合は、「第２主遊技図柄の変動回数であるＮ２回」が、０．４×Ｐ≦Ｎ≦３．８×Ｐの条件を満足するように構成されていれば良く、「第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の図柄変動回数の合算であるＮ１回」が、この条件を満足していなくても良い。なお、時短回数ＮをＮ１、Ｎ２と複数設けた例を示したが、時短回数Ｎは複数ではなく１つのみの時短回数Ｎを備えるように構成しても良い。

【２１３４】

次に、図２９０（ｃ）を用いて、Ｐ＝１００の場合に、０．４×Ｐ≦Ｎ１≦３．８×ＰおよびＮ１＞Ｎ２となる例を説明する。先ず、主遊技図柄が大当りを示すＡで表示された場合、時短Ａとなる例を説明する。この時短Ａは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が５０回である時短回数Ｎ１が５０となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、５０回目の変動開始時、５０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、５１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。また、この時短Ａは、第２主遊技図柄の変動回数が５回である時短回数Ｎ２が５となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の５回目の変動開始時、第２主遊技図柄の５回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の５回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。ここでは、Ｎ１＞Ｎ２となっており、４０≦Ｎ１≦３８０となっている。

【２１３５】

次に、例えば、主遊技図柄が大当りを示すＢで表示された場合、時短Ａとなる例を説明する。この時短Ａは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が６０回である時短回数Ｎ１が６０となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、６０回目の変動開始時、６０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、６１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。また、この時短Ａは、第２主遊技図柄の変動回数が５回である時短回数Ｎ２が５となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の５回目の変動開始時、第２主遊技図柄の５回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の５回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。ここでは、Ｎ１＞Ｎ２となっており、４０≦Ｎ１≦３８０となって

いる。

【２１３６】

次に、例えば、主遊技図柄が大当りを示すＤで表示された場合、時短Ａとなる例を説明する。この時短Ａは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が７０回である時短回数Ｎ１が７０となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、７０回目の変動開始時、７０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、７１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。また、この時短Ａは、第２主遊技図柄の変動回数が８回である時短回数Ｎ２が８となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の８回目の変動開始時、第２主遊技図柄の８回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の８回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。ここでは、Ｎ１＞Ｎ２となっており、４０≦Ｎ１≦３８０となっている。

【２１３７】

次に、時短Ｂでの例を説明する。この時短Ｂは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が１００回である時短回数Ｎ１が１００となると時短Ｂが終了するように設定されている。詳細には、１００回目の変動開始時、１００回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、１０１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｂが終了するように設定されている。また、この時短Ｂは、第２主遊技図柄の変動回数が２０回である時短回数Ｎ２が２０となると時短Ｂが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の２０回目の変動開始時、第２主遊技図柄の２０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の２０回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｂが終了するように設定されている。ここでは、Ｎ１＞Ｎ２となっており、４０≦Ｎ１≦３８０となっている。

【２１３８】

主遊技図柄の作動回数が作動回数ｎに到達した時の主遊技図柄は、時短Ｂを作動させるための専用の主遊技図柄（例えば、天井図柄）を表示しても良いし、表示しなくても良い。専用の主遊技図柄を表示しない場合は、当否判定の結果がハズレであればハズレを示す主遊技図柄を停止表示し、当否判定の結果が小当り当選であれば小当りを示す小当り図柄を停止表示させるように構成してあれば良い。

【２１３９】

時短図柄の当選と作動回数ｎの到達が同時に成立した場合、作動回数ｎの到達による時短Ｂを優先的に作動させるように構成されている。例えば、１種＋１種並列タイプで第１主遊技図柄が時短図柄に当選した変動中に、第２主遊技図柄の図柄変動によって、第１主遊技図柄の時短図柄の変動停止時に第２主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂが作動していた場合は、第１主遊技図柄の時短図柄の停止を契機とした時短Ｃを作動させないように構成されている。なお、第１主遊技図柄は時短図柄を表示するように構成されている。また、この時のプログラムの処理順番は、（１）当否抽選、（２）主遊技図柄抽選、（３）時短図柄の抽選、（４）作動回数のカウント、（５）時短Ｂの時短回数の設定、（６）時短Ｂの作動となるように構成されている。なお、時短Ｃを優先的に作動するように構成しても良い。

【２１４０】

主遊技図柄が低確率状態かつ時短（時短Ａ～Ｃ）中に主遊技図柄の作動回数が作動回数ｎに到達した場合、時短回数Ｎをセットして新たな時短Ｂを作動させるように構成されている。ここで、作動回数ｎに到達する主遊技図柄の変動パターンを専用の変動パターンとしても良い。なお、作動回数ｎと時短回数Ｎの関係については、ｎ＜Ｎとしてもよいし、ｎ＞Ｎとしても良い。

【２１４１】

主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂ中に、時短図柄の停止表示を契機とした時短Ｃを作動させないように構成しているが、主遊技図柄の停止表示時には時短図柄を停止表

示するように構成している。なお、時短Ｂ中に時短Ｃを作動させてもよく、その場合は、主遊技図柄の停止表示時には時短図柄を停止表示することが好適である。

【２１４２】

また、１種＋１種小当りＶタイプにおいても、作動回数ｎを設けるように構成されている。時短の付与されない小当り図柄を用いてＶ入賞した場合、特別遊技後に時短が付与されない場合がある１種＋１種小当りＶタイプにおいては、作動回数ｎの到達前に小当り当選した場合、Ｖ領域を通過させずパンクさせるように遊技する（つまり、小当り後に遊技球を発射しないようにする、または、意図的にＶ領域を通過させないように発射する、等）ことで、作動回数ｎの時短Ｂを発動させることができるようになる。小当りに当選した場合、作動回数ｎの計測をクリアしたり、作動回数ｎを０上書きしたりすることはしないように構成しているが、クリアしたり上書きしたりしても良い。なお、小当り遊技でＶ領域を遊技球が通過した場合は、特別遊技の開始時（大当り開始デモ中を含む）、特別遊技中、特別遊技の終了後（大当り終了デモ中を含む）に作動回数ｎの計測をクリアしたり、作動回数ｎを上書きしたりしても良い。

【２１４３】

１種＋１種小当りＶタイプにおいて、作動回数ｎの条件となっているＰ｛Ｐ＝１／（ＭＬ）は、大当り図柄を表示する確率と、小当り遊技を経由してＶ領域に遊技球が通過することで条件装置が作動する確率の２種類ある場合、予め定められた以下の（１）または（２）の確率を使用するように構成されている。

（１）大当り図柄を表示する確率

（２）小当り図柄を表示する確率

（３）小当り遊技を経由してＶ領域に遊技球が通過することで条件装置が作動する確率

なお、小当り確率は、低確低ベース状態に主に作動する主遊技図柄（例えば、第１主遊技図柄）の小当り確率を使用するように構成されている。

【２１４４】

１種＋１種小当りＶタイプにおいて、条件装置が作動することとなる主遊技図柄の組合せを表示する確率が存在せず、小当りを経由してＶ領域に遊技球が通過することで条件装置が作動するぱちんこ遊技機に時短Ｂを搭載するように構成されている。この場合、作動回数ｎの条件となっているＰは、小当り図柄を表示する確率を使用するように構成されているが、小当りを経由してＶ領域に遊技球が通過することで条件装置が作動する確率を使用するように構成しても良い。

【２１４５】

１種＋１種小当りＶタイプにおいて、時短回数Ｎの条件となっているＰは、大当り図柄を表示する確率と、小当りを経由してＶ領域に遊技球が通過することで条件装置が作動する確率の２種類ある場合、予め定められた以下の（１）または（２）の確率を使用するように構成されている。

（１）大当り図柄を表示する確率

（２）小当り図柄を表示する確率

（３）小当りを経由してＶ領域に遊技球が通過することで条件装置が作動する確率

なお、小当り確率は、時短中に主に作動する主遊技図柄（例えば、第２主遊技図柄）の小当り確率を使用するように構成されている。

【２１４６】

１種＋１種小当りＶタイプにおいて、作動回数ｎの到達を契機とする時短Ｂと、小当り図柄の当選とが同時に成立した場合、時短Ｂと小当り遊技のどちらも作動させるように構成されている。なお、一方のみを作動させるように構成しても良い。

【２１４７】

作動回数ｎは、遊技状態に関わらず常に加算または減算するように構成されている。作動回数ｎに到達したときの遊技状態が高確率状態時であった場合、主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂの発動タイミング（作動タイミング）は、以下のいずれでも良い。

（１）作動回数ｎに到達したときに高確率状態を終了させ、時短Ｂを作動させる。

（２）作動回数ｎに到達したときに高確率状態を継続させ、時短Ｂを作動させる。時短回数の上書きを行う。
（３）作動回数ｎに到達後、高確率状態が終了したタイミングで時短Ｂを作動させる。なお、高確率状態が終了したタイミングで時短中であれば、時短回数の上書きを行う。
（４）作動回数ｎに到達後、高確率状態と時短の両方が終了したタイミングで時短Ｂを作動させる。
なお、いずれか１つのみ（例えば、３のみ）またはこれらの組合せで時短Ｂを作動させるようにぱちんこ遊技機を構成しても良い。なお、作動回数ｎは、時短機能が作動するまでは計測を開始しないように構成されている。つまり、作動回数ｎに到達した後、高確率状態が終了するまでは計測しないように構成されている。

【２１４８】
作動回数ｎの加算タイミングは、変動開始時、変動終了時、変動固定時間経過時のいずれかとなっている。なお、変動終了時から変動固定時間経過時までの間を作動回数ｎの加算タイミングとしても良い。例えば、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とが同時に図柄変動（同時変動）可能なぱちんこ遊技機である１種＋１種並列タイプで、作動回数ｎの加算または減算タイミングを変動開始時とした場合、作動回数ｎの到達時は変動開始時から作動するように構成されている。なお、作動回数ｎに到達した変動で大当りが発生したとき、時短の作動タイミングによっては、大当りした時の遊技状態（時短ありまたは時短なし）が変化するように構成されている。

【２１４９】
次に、作動回数ｎの加算タイミングを説明する。図２９３は、優先変動タイプまたは入賞順変動タイプの作動回数ｎの加算タイミングを示す図である。優先変動タイプまたは入賞順変動タイプのぱちんこ遊技機において、第１主遊技図柄がハズレ図柄の態様で停止表示する図柄変動であって、作動回数ｎである９００回目の図柄変動を行う場合を図２９３の（ａ）に示す。先ず、第１主遊技図柄の変動開始時に、当否抽選、主遊技図柄抽選の順にプログラムの処理を行うように構成されている。そして、第１主遊技図柄の停止表示時（詳細には、変動固定時間経過時）に、作動回数のカウント、時短回数の設定、時短Ｂの作動の順にプログラムの処理を行うように構成されている。この例では、作動回数ｎが９００であり、９００回目の第１主遊技図柄の図柄変動の停止表示時に作動回数が９００となり、そのタイミングで時短Ｂを作動させるように構成されている。なお、第１主遊技図柄での例を示したが、第２主遊技図柄であっても良い。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２１５０】
次に、優先変動タイプまたは入賞順変動タイプのぱちんこ遊技機において、第１主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示する図柄変動であって、作動回数ｎである９００回目の図柄変動を行う場合を図２９３の（ｂ）に示す。先ず、第１主遊技図柄の変動開始時に、当否抽選、主遊技図柄抽選の順にプログラムの処理を行うように構成されている。そして、第１主遊技図柄の停止表示時（詳細には、変動固定時間経過時）に、条件装置を作動させるプログラムの処理を行うように構成されている。この例では、作動回数ｎが９００であり、９００回目の第１主遊技図柄の図柄変動の停止表示時に作動回数が９００となるが、そのタイミングで時短Ｂを作動させないように構成されている。本例では、９００回目の第１主遊技図柄の図柄変動の停止表示時に大当り図柄の態様で停止表示され、そのタイミングで条件装置が作動するため、時短Ｂが作動しないように構成されている。なお、第１主遊技図柄の停止表示時（詳細には、変動固定時間経過時）に、作動回数のカウント、時短回数の設定、時短Ｂの作動、条件装置の作動、時短Ｂの終了の順にプログラムの処理を行うように構成しても良い。なお、第１主遊技図柄での例を示したが、第２主遊技図柄であっても良い。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２１５１】
図２９４は、１種＋１種小当りＶタイプの変動終了時に作動回数ｎの加算タイミングを示す図である。１種＋１種小当りＶタイプのぱちんこ遊技機において、第２主遊技図柄が小当り図柄の態様で停止表示する図柄変動であって、作動回数ｎである９００回目の図柄変動を行う場合を図２９４の（ｃ）に示す。先ず、第２主遊技図柄の変動開始時に、当否抽選、主遊技図柄抽選の順にプログラムの処理を行うように構成されている。そして、第２主遊技図柄の変動終了時に、作動回数のカウント、時短回数の設定、時短Ｂの作動の順にプログラムの処理を行うように構成されている。この例では、作動回数ｎが９００であり、９００回目の第２主遊技図柄の図柄変動の変動終了時に作動回数が９００となり、そのタイミングで時短Ｂを作動させるように構成されている。また、小当り変動の終了後に小当り遊技を行い、この小当り遊技中にＶ領域を遊技球が通過することによって、条件装置が作動するように構成されているが、本例では、Ｖ領域に遊技球が通過しないため、小当り遊技が終了するように構成されている。この小当り遊技のプログラム処理順は、小当り遊技の作動、小当り遊技の終了（未作動）の処理順となっている。なお、第２主遊技図柄での例を示したが、第１主遊技図柄に小当りを有する場合は、第１主遊技図柄であっても良い。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。
【２１５２】
次に、１種＋１種小当りＶタイプのぱちんこ遊技機において、第２主遊技図柄が小当り図柄の態様で停止表示する図柄変動であって、作動回数ｎである９００回目の図柄変動を行う場合を図２９４の（ｄ）に示す。先ず、第２主遊技図柄の変動開始時に、当否抽選、主遊技図柄抽選の順にプログラムの処理を行うように構成されている。そして、第２主遊技図柄の変動終了時に、作動回数のカウント、時短回数の設定、時短Ｂの作動の順にプログラムの処理を行うように構成されている。この例では、作動回数ｎが９００であり、９００回目の第２主遊技図柄の図柄変動の変動終了時に作動回数が９００となり、そのタイミングで時短Ｂを作動させるように構成されている。また、小当り変動の終了後に小当り遊技を行い、この小当り遊技中にＶ領域を遊技球が通過することによって、条件装置が作動するように構成されている。本例では、Ｖ領域に遊技球が通過するため、小当り遊技の後に条件装置が作動し特別遊技が実行されるように構成されている。そして、条件装置が作動したタイミングでは、時短Ｂが終了する（未作動となる）ように構成されている。プログラム処理順としては、時短Ｂを終了させてから、条件装置を作動させる例を示しているが、条件装置を作動させてから、時短Ｂを終了させるように構成しても良い。なお、Ｖ通過のタイミングが小当り遊技の終了（未作動）よりも後の例を示したが、大入賞口への遊技球の入球タイミングによっては小当り遊技中にＶ通過する場合があるため、そのような場合は、Ｖ通過のタイミングを小当り遊技の実行中としても良く、このような場合であっても、条件装置が作動したタイミングでは、時短Ｂが終了する（未作動となる）ように構成されている。なお、第２主遊技図柄での例を示したが、第１主遊技図柄に小当りを有する場合は、第１主遊技図柄であっても良い。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。なお、ここで作動した時短Ｂは小当り遊技後に実行される特別遊技の後に実行するように構成しても良いし、実行しないように構成しても良い。
【２１５３】
図２９５は、１種＋１種小当りＶタイプの小当り遊技終了時に作動回数ｎの加算タイミングを示す図である。１種＋１種小当りＶタイプのぱちんこ遊技機において、第２主遊技図柄が小当り図柄の態様で停止表示する図柄変動であって、作動回数ｎである９００回目の図柄変動を行う場合を図２９５の（ｅ）に示す。先ず、第２主遊技図柄の変動開始時に、当否抽選、主遊技図柄抽選の順にプログラムの処理を行うように構成されている。そして、第２主遊技図柄の小当り図柄に基づく小当り遊技の終了後に、作動回数のカウント、時短回数の設定、時短Ｂの作動の順にプログラムの処理を行うように構成されている。こ

の例では、作動回数ｎが９００であり、９００回目の第２主遊技図柄の小当り図柄に基づく小当り遊技の終了後に作動回数が９００となり、そのタイミングで時短Ｂを作動させるように構成されている。また、小当り変動の終了後に小当り遊技を行い、この小当り遊技中にＶ領域を遊技球が通過することによって、条件装置が作動するように構成されているが、本例では、Ｖ領域に遊技球が通過しないため、小当り遊技が終了するように構成されている。この小当り遊技のプログラム処理順は、小当り遊技の作動、小当り遊技の終了（未作動）の処理順となっている。なお、小当り遊技の終了後にＶ領域に遊技球が通過する場合は、条件装置が作動するように構成されている。そして、条件装置が作動したタイミングでは、時短Ｂが終了する（未作動となる）ように構成されている。プログラム処理順としては、時短Ｂを終了させてから、条件装置を作動させる例を示しているが、条件装置を作動させてから、時短Ｂを終了させるように構成しても良い。なお、第２主遊技図柄での例を示したが、第１主遊技図柄に小当りを有する場合は、第１主遊技図柄であっても良い。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２１５４】

次に、１種＋１種小当りＶタイプのぱちんこ遊技機において、第２主遊技図柄が小当り図柄の態様で停止表示する図柄変動であって、作動回数ｎである９００回目の図柄変動を行う場合を図２９５の（ｆ）に示す。先ず、第２主遊技図柄の変動開始時に、当否抽選、主遊技図柄抽選の順にプログラムの処理を行うように構成されている。そして、第２主遊技図柄の小当り図柄に基づく小当り遊技の終了後に、作動回数のカウント、時短回数の設定、時短Ｂの作動の順にプログラムの処理を行うように構成されるはずであるが、この例では、作動回数ｎが９００であり、９００回目の第２主遊技図柄の小当り図柄に基づく小当り遊技の終了後のタイミングよりも前のタイミング（小当り遊技中）で、小当り遊技中にＶ領域を遊技球が通過し条件装置が作動するため、作動回数のカウントが実行されないので、小当り遊技の終了後のタイミングで時短Ｂが作動しないように構成されている。なお、Ｖ通過のタイミングが小当り遊技中のタイミングの例を示したが、大入賞口への遊技球の入球タイミングによっては小当り遊技の終了後にＶ通過する場合があるため、そのような場合は、Ｖ通過のタイミングを小当り遊技の終了後としても良い。このように小当り遊技の終了後のタイミングでＶ領域を遊技球が通過する場合、小当り遊技の終了後に、作動回数のカウント、時短回数の設定、時短Ｂの作動、条件装置の作動の順にプログラムの処理を行う。そして、条件装置が作動したタイミングで、時短Ｂが終了する（未作動となる）ように構成されている。プログラム処理順としては、条件装置を作動させてから、時短Ｂを終了させる例を示しているが、時短Ｂを終了させてから、条件装置を作動させるように構成しても良い。なお、第２主遊技図柄での例を示したが、第１主遊技図柄に小当りを有する場合は、第１主遊技図柄であっても良い。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。なお、ここで作動した時短Ｂは小当り遊技後に実行される特別遊技の後に実行するように構成しても良いし、実行しないように構成しても良い。

【２１５５】

設定機能を有するぱちんこ遊技機に時短図柄を設けた場合、設定毎に時短図柄の出現率が異ならないように構成されている。つまり、設定に関わらず一の出現率（確率）で時短図柄が決定されるように構成されている。なお、設定毎に時短図柄の出現率が異なるように構成しても良い。

【２１５６】

大当り図柄または小当り図柄の一部または全部が、時短図柄として兼用しないように構成されている。なお、大当り図柄または小当り図柄の一部または全部が、時短図柄として兼用するように構成されていても良い。また、遊技の都度、ハズレ図柄が時短図柄に切り換わらないように構成されているが、遊技の都度、ハズレ図柄が時短図柄に切り換わるように構成されていても良い。

【２１５７】
時短図柄の抽選方法は、以下の２パターンのいずれかに構成されている。
（１）大当り（小当り）判定用乱数のみで当選と図柄を決める。
（２）大当り（小当り）判定用乱数と図柄乱数で当選と図柄を決める。
【２１５８】
第１主遊技図柄と第２主遊技図柄で時短図柄の当選確率を異なるように構成しているが、同じ当選確率としても良い。
【２１５９】
時短Ｃの開始タイミングは、時短図柄の組合せが停止表示された後に設定されている。
【２１６０】
時短図柄の組合せが停止表示されるタイミングの遊技状態が、時短図柄の抽選による時短Ｃの作動が無効となる遊技状態の場合であっても、時短図柄を停止表示するように構成されている。この場合、時短図柄が停止表示されても、時短Ｃを作動させないように構成されている。また、時短図柄の組合せが停止表示されるタイミングの遊技状態が、時短図柄の抽選による時短Ｃの作動が無効となる遊技状態の場合、時短図柄に切り換えてハズレ図柄を停止表示するように構成しても良い。
【２１６１】
時短図柄による時短Ｃを作動させるか否かを判断する遊技状態は、時短図柄が停止表示されるタイミングの遊技状態を参照するように構成されている。
【２１６２】
図２９６は、１種+１種並列タイプにおける時短Ｃを作動させるか否かを判断する遊技状態を示す図である。１種+１種並列タイプのぱちんこ遊技機において、第１主遊技図柄が、第２主遊技図柄よりも先に図柄変動を開始するが、第２主遊技図柄よりも後に変動停止する場合を図２９６の（１）に示す。第１主遊技図柄は、作動回数ｎ－１回転目で時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。第２主遊技図柄は、作動回数ｎ回転目でハズレ図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、Ｔ１のタイミングで、第１主遊技図柄の図柄変動が開始される。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、第２主遊技図柄の図柄変動が開始される。また、Ｔ２のタイミングでは、変動開始時に作動回数ｎの加算または減算の条件を満足するタイミングであるので、第２主遊技図柄が作動回数ｎ回転目の図柄変動を開始した際に時短Ｃを作動させる。Ｔ２よりも後のタイミングのＴ３のタイミングで、第２主遊技図柄がハズレ図柄の態様で停止表示される。Ｔ３よりも後のタイミングのＴ４のタイミングで、第１主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。ここで、Ｔ４のタイミングでは、時短図柄が停止表示したことを契機に時短Ｃが作動するはずであるが、第２主遊技図柄による時短Ｂが既に作動中のため時短Ｃの作動は無効となるように構成されている。なお、本例の第１主遊技図柄を第２主遊技図柄、第２主遊技図柄を第１主遊技図柄とした場合、Ｔ４のタイミングでは、第２主遊技図柄の時短図柄が停止表示したことを契機に時短Ｃが作動するはずであるが、第１主遊技図柄による時短Ｂが既に作動中のため時短Ｃの作動は無効となるように構成される。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。
【２１６３】
次に、１種+１種並列タイプのぱちんこ遊技機において、第１主遊技図柄が、第２主遊技図柄よりも先に図柄変動を開始するが、第２主遊技図柄よりも後に変動停止する場合を図２９６の（２）に示す。第１主遊技図柄は、時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。第２主遊技図柄は、大当り図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、Ｔ１のタイミングで、第１主遊技図柄の図柄変動が開始される。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、第２主遊技図柄の図柄変動が開始される。Ｔ２よりも後のタイミングのＴ３のタイミングで、第２主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示される。また、Ｔ３のタイミングでは、第２主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示したため、条件装置を作動させる。Ｔ３よりも後のタイミングのＴ４のタイミングで、条件装置を未作動と

するとともに時短Ａを作動させる。プログラム処理順については、条件装置を未作動としてから時短Ａを作動させるように構成するのが好適であるが、時短Ａを作動させてから条件装置を未作動にする順番でプログラム処理を実行しても良い。Ｔ４よりも後のタイミングのＴ５のタイミングで、第１主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。ここで、Ｔ５のタイミングでは、時短図柄が停止表示したことを契機に時短Ｃが作動するはずであるが、第２主遊技図柄による時短Ａが既に作動中のため時短Ｃの作動は無効となるように構成されている。なお、Ｔ３のタイミングで、第２主遊技図柄が大当り図柄の態様で停止表示したタイミングで第１主遊技図柄の変動を一旦停止させるように構成しても良く、第１主遊技図柄の図柄変動では強制的に時短図柄のみしか停止表示できないように構成（ハズレ図柄等に書き換えできないように構成）しても良い。なお、本例の第１主遊技図柄を第２主遊技図柄、第２主遊技図柄を第１主遊技図柄とした場合、Ｔ５のタイミングでは、第２主遊技図柄の時短図柄が停止表示したことを契機に時短Ｃが作動するはずであるが、第１主遊技図柄による時短Ａが既に作動中のため時短Ｃの作動は無効となるように構成される。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２１６４】

図２９７は、時短Ｃを作動させるか否かを判断する遊技状態を示す図である。時短図柄の表示前に、時短Ｂが終了する場合であって、時短Ｂの時短回数Ｎの計測及び時短Ｂの終了が変動開始時の場合を図２９７の（３）に示す。第１主遊技図柄は、時短回数Ｎ回転目で時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、Ｔ１のタイミングで、第１主遊技図柄の図柄変動が開始される。また、Ｔ１のタイミングでは、時短Ｂの時短回数Ｎの計測及び時短Ｂの終了が変動開始時に構成されているため、時短Ｂが終了し未作動となる。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、第１主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。また、Ｔ２のタイミングでは、他の時短が作動していない非時短中のため、時短Ｃを作動させる。なお、第１主遊技図柄での例を示したが、第２主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機であれば、第２主遊技図柄であっても良い。また、ぱちんこ遊技機のタイプは記載していないが、如何なるタイプのぱちんこ遊技機に対して適用可能である。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２１６５】

次に、時短図柄の表示時に、時短Ｂが終了する場合であって、時短Ｂの時短回数Ｎの計測及び時短Ｂの終了が変動終了時の場合のパターン１を図２９７の（４）に示す。第１主遊技図柄は、時短回数Ｎ回転目で時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、Ｔ１のタイミングで、第１主遊技図柄の図柄変動が開始される。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、第１主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。また、Ｔ２のタイミングでは、時短Ｂの時短回数Ｎの計測及び時短Ｂの終了が変動終了時であるため、時短回数Ｎ回到達で時短Ｂを終了させる。このＴ２のタイミングでは、プログラム処理順として、時短図柄表示、作動回数の計測で時短回数Ｎと判断、時短Ｂの終了の順序でプログラム処理が実行されるように構成されている。ここで、Ｔ２のタイミングでは、時短図柄が停止表示したことを契機に時短Ｃが作動するはずであるが、時短Ｂがまだ作動中のため時短Ｃの作動は無効となるように構成されている。なお、第１主遊技図柄での例を示したが、第２主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機であれば、第２主遊技図柄であっても良い。また、ぱちんこ遊技機のタイプは記載していないが、如何なるタイプのぱちんこ遊技機に対して適用可能である。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２１６６】

次に、時短図柄の表示時に、時短Ｂが終了する場合であって、時短Ｂの時短回数Ｎの計測及び時短Ｂの終了が変動終了時の場合のパターン２を図２９７の（５）に示す。第１主遊技図柄は、時短回数Ｎ回転目で時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、

Ｔ１のタイミングで、第１主遊技図柄の図柄変動が開始される。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、第１主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。また、Ｔ２のタイミングでは、時短Ｂの時短回数Ｎの計測及び時短Ｂの終了が変動終了時であるため、時短回数Ｎ回到達で時短Ｂを終了させる。このＴ２のタイミングでは、プログラム処理順として、作動回数の計測で時短回数Ｎと判断、時短Ｂの終了、時短図柄表示の順序でプログラム処理が実行されるように構成されている。また、Ｔ２のタイミングでは、時短図柄表示よりも時短Ｂの終了の方が先にプログラム処理されるため、時短Ｂが終了し未作動となった後に、時短図柄が停止表示され、この時短図柄の停止表示を契機とした時短Ｃが作動するように構成されている。なお、第１主遊技図柄での例を示したが、第２主遊技図柄を有するぱちんこ遊技機であれば、第２主遊技図柄であっても良い。また、ぱちんこ遊技機のタイプは記載していないが、如何なるタイプのぱちんこ遊技機に対して適用可能である。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２１６７】

時短回数は、時短図柄と遊技状態に基づいて決定されるように構成されている。なお、時短図画の抽選による時短Ｃの作動は、低確低ベース状態のみで有効となるように構成されているが、他の遊技状態においても有効としても良い。

【２１６８】

時短中に時短図柄に当選した場合、時短回数を上書き（書き換え）しないように構成されている。時短図柄の抽選による時短図柄の作動は、低確低ベース状態のみ有効とするため、時短回数を上書きできないように構成されている。なお、時短中に時短図柄に当選した場合、時短回数を上書きするように構成しても良い。

【２１６９】

時短回数条件の終了条件は、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の図柄変動回数の合算、第２主遊技図柄の変動回数、小当りの回数、これらの併用等となっている。また、時短の終了条件が、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の図柄変動回数の合算と第２主遊技図柄の変動回数を併用した場合、図２９８（ａ）を用いて説明する。

【２１７０】

先ず、主遊技図柄が大当りを示すＡで表示された場合、時短Ａとなる例を説明する。この時短Ａは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が５０回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、５０回目の変動開始時、５０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、５１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。また、この時短Ａは、第２主遊技図柄の変動回数が５回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の５回目の変動開始時、第２主遊技図柄の５回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の５回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。

【２１７１】

次に、例えば、主遊技図柄が大当りを示すＢで表示された場合、時短Ａとなる例を説明する。この時短Ａは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が７０回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、７０回目の変動開始時、７０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、７１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。また、この時短Ａは、第２主遊技図柄の変動回数が８回となると時短Ａが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の８回目の変動開始時、第２主遊技図柄の８回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の８回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ａが終了するように設定されている。

【２１７２】

次に、例えば、主遊技図柄が時短図柄を示すＣで表示された場合、時短Ｃとなる例を説明する。この時短Ｃは、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との変動回数の合算が１００回

となると時短Ｃが終了するように設定されている。詳細には、１００回目の変動開始時、１００回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、１０１回目の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｃが終了するように設定されている。また、この時短Ｃは、第２主遊技図柄の変動回数が２０回となると時短Ｃが終了するように設定されている。詳細には、第２主遊技図柄の２０回目の変動開始時、第２主遊技図柄の２０回目の変動終了時または変動停止（変動固定時間経過）時、第２主遊技図柄の２０回目の変動停止の次の変動開始時の何れかのタイミングで時短Ｃが終了するように設定されている。

【２１７３】

時短図柄にて時短Ｃが作動した際の補助遊技図柄の確率変動、補助遊技図柄の変動秒数等の時間、第２主遊技始動口電動役物の開放期間は、予め定められている。図２９８（ｂ）を用いて、時短図柄の種類に対する時短回数と補助遊技図柄の変動秒数（変動時間））を説明する。時短図柄Ｃ１が停止表示されたことを契機とする時短Ｃの場合、時短回数が１００回にセットされ、補助遊技図柄の変動秒数が５秒にセットされる。この時短Ｃの１～１００回の主遊技図柄の図柄変動中の補助遊技図柄の変動秒数は、常に５秒となるように構成されている。時短図柄Ｃ２が停止表示されたことを契機とする時短Ｃの場合、時短回数が１００回にセットされ、補助遊技図柄の変動秒数が１０秒にセットされる。この時短Ｃの１～１００回の主遊技図柄の図柄変動中の補助遊技図柄の変動秒数は、常に１０秒となるように構成されている。時短図柄Ｃ３が停止表示されたことを契機とする時短Ｃの場合、時短回数が１００回にセットされ、補助遊技図柄の変動秒数が１５秒にセットされる。この時短Ｃの１～１００回の主遊技図柄の図柄変動中の補助遊技図柄の変動秒数は、常に１５秒となるように構成されている。

【２１７４】

１種＋１種小当りＶタイプにおいても、時短図柄を設けても良い。

【２１７５】

複数の時短回数を設定する場合、時短図柄に関しては以下の条件を満足するように設定されている。

（１）複数の時短図柄を設定する場合、時短回数Ｎの最大回数は、主遊技図柄の大当り確率が低確率状態のときの大当り確率ＭＬ＝１／Ｐに対して、Ｎ≦Ｐとなるように設定する。

なお、設定機能を有するぱちんこ遊技機においてのＰは、最も主遊技図柄の大当り確率が低い設定（例えば、設定１）の値が好適であるが、いずれの設定であっても良い。

（２）複数の時短図柄を設定する場合、時短図柄の出現確率Ｍは、主遊技図柄の大当り確率が低確率状態のときの大当り確率ＭＬ＝１／Ｐに対して、１／Ｍ≦Ｐとなるように設定する。

なお、設定機能を有するぱちんこ遊技機においてのＰは、最も主遊技図柄の大当り確率が低い設定（例えば、設定１）の値が好適であるが、いずれの設定であっても良い。

【２１７６】

複数の時短回数を設定する場合、時短図柄にて時短Ｃが作動した際の補助遊技図柄の確率変動、補助遊技図柄の変動秒数等の時間、第２主遊技始動口電動役物の開放期間は、予め定められている。図２９８（ｃ）を用いて、時短図柄の種類に対する時短回数（第１～第３の時短回数）と補助遊技図柄の変動秒数を説明する。時短図柄Ｃ１が停止表示されたことを契機とする時短Ｃの場合、第１の時短回数として時短回数が１００回にセットされ、補助遊技図柄の変動秒数が５秒にセットされる。この時短Ｃの１～１００回の主遊技図柄の図柄変動中の補助遊技図柄の変動秒数は、常に５秒となるように構成されている。時短図柄Ｃ２が停止表示されたことを契機とする時短Ｃの場合、第２の時短回数として時短回数が８０回にセットされ、補助遊技図柄の変動秒数が１０秒にセットされる。この時短Ｃの１～８０回の主遊技図柄の図柄変動中の補助遊技図柄の変動秒数は、常に１０秒となるように構成されている。時短図柄Ｃ３が停止表示されたことを契機とする時短Ｃの場合、第３の時短回数として時短回数が５０回にセットされ、補助遊技図柄の変動秒数が１５秒にセットされる。この時短Ｃの１～５０回の主遊技図柄の図柄変動中の補助遊技図柄の

変動秒数は、常に１５秒となるように構成されている。

【２１７７】

図２９９は、時短回数を１つ有する設定機能付きぱちんこ遊技機の時短Ｃの抽選方式を示す図である。時短図柄の抽選による時短Ｃの抽選に関して、時短図柄に係る抽選は大当り判定用乱数（当否抽選乱数）を参照して行なうように構成されている。なお、大当り判定用乱数が存在しない場合には、小当り判定用乱数を用いるように構成されている。時短図柄の抽選による時短Ｃの抽選確率は、設定によりその確率が変動しないように構成されている。つまり、設定に関わらず１の確率となるように構成されている。例えば、図２９９（ａ）に示すように、時短確率は１／３００に固定されている。

（設定１）大当り確率＝１／２００、時短確率１／３００

（設定６）大当り確率＝１／１００、時短確率１／３００

【２１７８】

時短図柄の抽選による時短Ｃの抽選に関して、時短図柄に係る抽選は大当り判定用乱数を参照して行なうように構成されている。なお、大当り判定用乱数が存在しない場合には、小当り判定用乱数を用いる。時短Ｃの時短回数Ｎは、以下のいずれかの方法で決定するように構成されている。

（１）大当り判定用乱数による抽選時に時短回数別で時短図柄をあらかじめ定めておく方法（図２９９（ｂ）の方法）。

（２）時短図柄当選後に別の抽選で時短回数Ｎを決定する方法（図２９９（ｃ）の方法）。

【２１７９】

図２９９（ｂ）の方法は、大当り判定用乱数による抽選時に時短図柄別（乱数範囲別）で時短図柄をあらかじめ定めておく場合の方法である。この方法では、大当り、小当り、時短回数が１００回の時短図柄Ｃ－１、時短回数が１００回の時短図柄Ｃ－２、ハズレを所定値（所定の置数）で設定し、大当り判定用乱数による抽選時に大当り、小当り、時短回数が１００回の時短図柄Ｃ－１、時短回数が１００回の時短図柄Ｃ－２、ハズレを決定するように構成されている。この方法では、１回の抽選によって、時短図柄および時短回数を決定するように構成されている。そして、時短図柄Ｃ－１が決定された場合は、時短回数が１００回の時短Ｃ－１が作動し、時短図柄Ｃ－２が決定された場合は、時短回数が１００回の時短Ｃ－２が作動するように構成されている。

【２１８０】

図２９９（ｃ）の方法は、時短図柄当選後に別の抽選で時短回数Ｎを決定する方法である。この方法では、大当り、小当り、時短図柄Ｃ、ハズレを所定値（所定の置数）で設定し、大当り判定用乱数による抽選時に大当り、小当り、時短図柄、ハズレを決定するように構成されている。そして、この抽選によって、時短図柄Ｃが決定された場合において、別の抽選で時短回数を決定するように構成されている。大当り、小当り、ハズレが決定された場合であっても、別の抽選で時短回数を決定するように構成してもよい。別の抽選では、例えば、時短回数が１００回の時短Ｃ－１と時短回数が１００回の時短Ｃ－２を所定値（所定の置数）で設定し、抽選によって、１００回の時短Ｃ－１、１００回の時短Ｃ－２のいずれかが決定されるように構成されている。つまり、この方法では、２回の抽選によって、時短図柄および時短回数を決定するように構成されている。時短回数抽選によって、時短Ｃ－１が決定された場合は時短回数が１００回の時短Ｃ－１が作動し、時短Ｃ－２が決定された場合は時短回数が１００回の時短Ｃ－２が作動するように構成されている。なお、時短Ｃの時短図柄を大当り図柄または小当り図柄と兼用しないように構成しているが、兼用しても良い。

【２１８１】

時短Ｃは、時短図柄の組合せが停止表示された後に作動するように構成されている。時短図柄の抽選によって時短Ｃが作動する遊技状態は、低確低ベース状態のみとし、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態においては、抽選を行わないもしくは当選しても無効するように構成しているが、全ての遊技状態で時短抽選を実行可能として

も良い。
【２１８２】
　時短Ｃの終了条件は、以下の（１）～（３）となっている。
（１）条件装置が作動した場合に時短Ｃが終了する。
（２）条件装置の作動に係る抽選を規定回数行った場合に時短Ｃが終了する。
（３）主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂが作動した場合に時短Ｃが終了する。
【２１８３】
　図３００は、時短回数を複数有する設定機能付きぱちんこ遊技機の時短Ｃの抽選方式を示す図である。時短図柄の抽選による時短Ｃの抽選に関して、時短図柄に係る抽選は大当り判定用乱数を参照して行なうように構成されている。なお、大当り判定用乱数が存在しない場合には、小当り判定用乱数を用いるように構成されている。時短図柄の抽選による時短Ｃの抽選確率は、設定によりその確率が変動しないように構成されている。つまり、設定に関わらず１の確率となるように構成されている。例えば、図３００（ａ）に示すように、時短確率は１／３００に固定されている。
（設定１）大当り確率＝１／２００、時短確率１／３００
（設定６）大当り確率＝１／１００、時短確率１／３００
【２１８４】
　時短図柄の抽選による時短Ｃの抽選に関して、時短図柄に係る抽選は大当り判定用乱数参照して行なうように構成されている。なお、大当り判定用乱数が存在しない場合には、小当り判定用乱数を用いる。時短Ｃの時短回数Ｎは、以下のいずれかの方法で決定するように構成されている。
（１）大当り判定用乱数による抽選時に時短回数別で時短図柄をあらかじめ定めておく方法（図３００（ｂ）の方法）。
（２）時短図柄当選後に別の抽選で時短回数Ｎを決定する方法（図３００（ｃ）の方法）。
【２１８５】
　図３００（ｂ）の方法は、大当り判定用乱数による抽選時に時短回数別で時短図柄をあらかじめ定めておく場合の方法である。この方法では、大当り、小当り、時短回数が１００回の時短図柄Ｃ－１、時短回数が５０回の時短図柄Ｃ－２、ハズレを所定値（所定の置数）で設定し、大当り判定用乱数による抽選時に大当り、小当り、時短回数が１００回の時短図柄Ｃ－１、時短回数が５０回の時短図柄Ｃ－２、ハズレを決定するように構成されている。この方法では、１回の抽選によって、時短図柄および時短回数を決定するように構成されている。そして、時短図柄Ｃ－１が決定された場合は、時短回数が１００回の時短Ｃ－１が作動し、時短図柄Ｃ－２が決定された場合は、時短回数が５０回の時短Ｃ－２が作動するように構成されている。
【２１８６】
　図３００（ｃ）の方法は、時短図柄当選後に別の抽選で時短回数Ｎを決定する方法である。この方法では、大当り、小当り、時短図柄Ｃ、ハズレを所定値（所定の置数）で設定し、大当り判定用乱数による抽選時に大当り、小当り、時短図柄、ハズレを決定するように構成されている。そして、この抽選によって、時短図柄Ｃが決定された場合において、別の抽選で時短回数を決定するように構成されている。大当り、小当り、ハズレが決定された場合であっても、別の抽選で時短回数を決定するように構成してもよい。別の抽選では、例えば、時短回数が１００回の時短Ｃ－１と時短回数が５０回の時短Ｃ－２を所定値（所定の置数）で設定し、抽選によって、１００回の時短Ｃ－１、５０回の時短Ｃ－２のいずれかが決定されるように構成されている。つまり、この方法では、２回の抽選によって、時短図柄および時短回数を決定するように構成されている。時短回数抽選によって、時短Ｃ－１が決定された場合は時短回数が１００回の時短Ｃ－１が作動し、時短Ｃ－２が決定された場合は時短回数が５０回の時短Ｃ－２が作動するように構成されている。なお、時短Ｃの時短図柄を大当り図柄または小当り図柄と兼用しないように構成しているが、兼用しても良い。

【２１８７】
時短Ｃは、時短図柄の組合せが停止表示された後に作動するように構成されている。時短図柄の抽選によって時短Ｃが作動する遊技状態は、低確低ベース状態のみとし、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態においては、抽選を行わないもしくは当選しても無効するように構成しているが、全ての遊技状態で時短抽選を可能としても良い。
【２１８８】
５０回と１００回のように複数の時短回数を設定する場合、時短図柄に関しては以下の条件を満足するように設定されている。
（１）複数の時短図柄を設定する場合、時短回数Ｎの最大回数は、主遊技図柄の作動確率が低いときの大当り確率ＭＬ＝１／Ｐに対して、Ｎ≦Ｐとなるように設定する。
なお、設定機能を有するぱちんこ遊技機においてのＰは、最も主遊技図柄の作動確率が低い設定（例えば、設定１）の値が好適であるが、いずれの設定であっても良い。
（２）複数の時短図柄を設定する場合、時短図柄の出現確率Ｍは、主遊技図柄の作動確率が低いときの大当り確率ＭＬ＝１／Ｐに対して、１／Ｍ≦Ｐとなるように設定する。
なお、設定機能を有するぱちんこ遊技機においてのＰは、最も主遊技図柄の作動確率が低い設定（例えば、設定１）の値が好適であるが、いずれの設定であっても良い。
【２１８９】
上述のとおり、時短Ｃの終了条件は、以下の（１）～（３）となっている。
（１）条件装置が作動した場合に時短Ｃが終了する。
（２）条件装置の作動に係る抽選を規定回数行った場合に時短Ｃが終了する。
（３）主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂが作動した場合に時短Ｃが終了する。
【２１９０】
図３０１は、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃが重複して実行される例を示す図である。図３０１の（１）は、低確率状態中でのみ作動回数ｎを増加または減少させる例を示す。作動回数ｎを増加または減少させる天井カウンタは、低確率状態中でのみカウントするように構成されており、高確率状態ではカウントしないように構成されている。大当り図柄の当選を契機に実行される時短Ａと、所定の変動回数（主遊技図柄の作動回数ｎ）の経過を契機に実行される時短Ｂと、大当り図柄以外の所定図柄の当選を契機に実行される時短Ｃとを備えている。また、所定の変動回数は、低確率状態かつ非時短中においてカウントを行うように構成されている。所定の変動回数は、時短Ｃと時短Ｂの実行期間中でもカウント可能に構成されている。所定の変動回数は、低確率状態中の時短Ａの実行期間中ではカウントする一方、高確率状態中の時短Ａの実行中はカウントしないように構成されている。このように構成することにより、複数の突入契機を有する複数の時短を備えたぱちんこ遊技機において、適切に時短を管理することができる。
【２１９１】
図３０１の（２）は、時短Ａから時短Ｃへの上書きは可能だが、時短Ｂから時短Ｃへの上書きは不可とする例を示す。大当り図柄の当選を契機に実行される時短Ａと、所定の変動回数（主遊技図柄の作動回数ｎ）の経過を契機に実行される時短Ｂと、大当り図柄以外の所定図柄の当選を契機に実行される時短Ｃとを備えている。時短Ａの実行中に時短Ｃの実行契機となる時短図柄に当選した場合には、時短Ａを時短Ｃに上書きしてまたは時短Ａから時短Ｃに切り換えて時短Ｃを実行可能である一方、時短Ｂの実行中に時短Ｃの実行契機となる時短図柄に当選した場合には実行中の時短Ｂの時短回数の残り回数よりも時短Ｃの時短回数の方が多い場合であっても時短Ｃを実行しないように構成されている。このように構成することにより、複数の突入契機を有する複数の時短を備えたぱちんこ遊技機において、適切に時短を管理することができる。なお、時短Ａの実行中に時短Ｃの実行契機となる時短図柄に当選した場合には時短Ｃを実行可能である一方、時短Ｂの実行中は時短図柄の抽選を実行しないように構成しても良い。
【２１９２】
図３０１の（３）は、時短Ａよりも時短Ｃの方が優先され、時短Ｃよりも時短Ｂの方が

優先される例を示す。大当り図柄の当選を契機に実行される時短Ａと、所定の変動回数（主遊技図柄の作動回数ｎ）の経過を契機に実行される時短Ｂと、大当り図柄以外の所定図柄の当選を契機に実行される時短Ｃとを備えている。時短Ａの実行中に時短Ｃの実行契機となる図柄に当選した場合には時短Ａに優先して時短Ｃを実行可能である一方、時短Ｃの実行中に時短Ｂの実行契機となる所定の変動回数に到達した場合には時短Ｃに優先して時短Ｂを実行するように構成されている。このように構成することにより、複数の突入契機を有する複数の時短を備えたぱちんこ遊技機において、適切に時短を管理することができる。なお、時短Ａの実行中に時短Ｃの実行契機となる図柄に当選した場合には時短Ａを時短Ｃに上書きして時短Ｃ実行可能である一方、時短Ｃの実行中に時短Ｂの実行契機となる所定の変動回数に到達した場合には時短Ｃを時短Ｂに上書きして時短Ｂを実行するように構成しても良い。また、時短Ａの実行中に時短Ｃの実行契機となる図柄に当選した場合には時短Ａを時短Ｃに切り換えて時短Ｃを実行可能である一方、時短Ｃの実行中に時短Ｂの実行契機となる所定の変動回数に到達した場合には時短Ｃを時短Ｂに切り換えて時短Ｂを実行するように構成しても良い。

【２１９３】

図３０１の（４）は、時短Ａ中に時短Ｃへの上書きが可能であり、その場合、時短Ｃ中も補助遊技図柄の高確率状態（普図高）を維持する例を示す。大当り図柄の当選を契機に実行される時短Ａと、大当り図柄以外の所定図柄の当選を契機に実行される時短Ｃとを備えている。時短Ａの実行中に時短Ｃの実行契機となる時短図柄に当選した場合には時短Ａに優先して時短Ｃを実行可能であり、かつ、時短Ａの性能の補助遊技図柄の高確率状態（普図高）を維持するように構成されている。また、低確低ベース状態中に時短Ｃの実行契機となる時短図柄に当選した場合には時短Ｃを実行可能であり、かつ、低確低ベース状態の性能の補助遊技図柄の低確率状態（普図低）を維持するように構成されている。このように構成することにより、複数の突入契機を有する複数の時短を備えたぱちんこ遊技機において、適切に時短を管理することができる。

【２１９４】

図３０２は、時短Ｂが連続して実行される例を示す図である。図３０２の（５）は、作動回数ｎ≦時短回数Ｎに設計することで、時短Ｂを途切れないように構成可能な例を示す。所定の変動回数（主遊技図柄の作動回数ｎ）の経過を契機に実行される時短Ｂを備えている。主遊技図柄が、作動回数ｎ回の変動回数を実行したことを契機として時短回数Ｎ回の時短Ｂを実行可能に構成されている。時短回数Ｎ回の時短Ｂ中も作動回数ｎ回のカウントを実行する。作動回数ｎ回≦時短回数Ｎ回となるようにそれぞれの回数を設定することで、時短Ｂが途切れないように連続して実行可能に構成されている。このように構成することにより、時短が継続することで遊技者に有利となる状態を提供することができる。なお、作動回数ｎおよび時短回数Ｎは以下の範囲となるように構成されている。

２．５×Ｐ≦ｎ≦３．０×Ｐ

０．４×Ｐ≦Ｎ≦３．８×Ｐ

なお、この場合、下限値同士だと該当せず、上限値同士だと該当するように設計されている。

【２１９５】

図３０２の（６）は、作動回数ｎ＞時短回数Ｎに設計することで、時短Ｂが連続しないように構成可能な例を示す。所定の変動回数（主遊技図柄の作動回数ｎ）の経過を契機に実行される時短Ｂを備えている。主遊技図柄が、作動回数ｎ回の変動回数を実行したことを契機として時短回数Ｎ回の時短Ｂを実行可能に構成されている。時短回数Ｎ回の時短Ｂ中も作動回数ｎ回のカウントを実行する。作動回数ｎ回＞時短回数Ｎ回となるようにそれぞれの回数を設定することで、時短Ｂが途切れないように連続して実行することを防止するように構成されている。このように構成することにより、時短が継続することで遊技者に有利になり過ぎてしまう事態を防止することができるとともに、時短Ａが終了してから新たな時短である時短Ｂを実行可能なため、遊技者に対して適度なサポート状態を提供することができる。なお、作動回数ｎおよび時短回数Ｎは以下の範囲となるように構成され

ている。
２．５×Ｐ≦ｎ≦３．０×Ｐ
０．４×Ｐ≦Ｎ≦３．８×Ｐ
なお、この場合、下限値同士だと該当せず、上限値同士だと該当するように設計されている。
【２１９６】
＜作動回数ｎの計測＞
作動回数ｎの計測は、大当り遊技の終了後（役物連続作動装置の作動終了後）から常時カウントするように構成されている。大当り遊技の終了後の遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であってもよい。次回確変タイプ、ＳＴタイプ、転落タイプで主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂを採用した場合、次回確変タイプ、ＳＴタイプ、転落タイプの高確高ベース状態が維持されている状態において、次回確変タイプ、ＳＴタイプ、転落タイプの高ベース状態よりも時短回数の少ない時短Ｂが作動することによって、時短Ｂが終了した際に高確低ベース状態となる場合がある。特に、ＳＴタイプでは、ＳＴの高ベース状態の時短回数の方が時短Ｂの高ベース状態よりも多い場合で時短Ｂが作動した場合、時短Ｂが終了するタイミングで高確低ベース状態となる。また、小当りＲＵＳＨタイプの高確低ベース状態であるＲＵＳＨ状態の時に、主遊技図柄の作動回数が作動回数ｎとなり時短Ｂが作動した場合、高確高ベース状態となるため、ＲＵＳＨ状態が終了する。このような状況は、出現可能性は低いが、プログラム上の処理が増えてしまう可能性があるという問題が生じる。
【２１９７】
高確率状態（高確高ベース状態、高確低ベース状態）又は時短状態（低確高ベース状態）において、主遊技図柄の作動回数が作動回数ｎとなった場合、時短Ｂは即発動（直ぐに作動）しても良いし、所定期間（予め定められた変動回数）を経過してから発動（作動）しても良い。
【２１９８】
主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂ、時短図柄の停止表示を契機とした時短Ｃにおいて、補助遊技図柄（普通図柄）の確率変動（例えば、第２主遊技始動口電動役物の開放当選確率を高くする）となるように構成されている。
【２１９９】
主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂの作動前に時短Ｂが作動することを示唆するカウントダウン演出やカウントアップ演出を実行するように構成しても良い。主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂの作動前の主遊技図柄の変動時間を変更可能に構成している。例えば、時短Ｂが作動する変動の１変動前から１０変動前等の主遊技図柄の変動時間を予め定められた固定の変動時間（例えば、１０秒）に変更することによってカウントダウン演出（例えば、９→８→７→６→５→４→３→２→１）やカウントアップ演出を実行可能なように構成している。なお、１変動前から１０変動前等の変動時間を選択する変動パターンテーブルを特殊な変動パターンテーブルへの参照に変更することで、１変動前～１０変動前等の変動時間を予め定められた固定の変動時間（例えば、１０秒）とすることができる。
【２２００】
また、主遊技図柄の作動回数を契機とした時短Ｂの作動時の主遊技図柄の変動時間を変更可能に構成している。例えば、時短Ｂの作動時の主遊技図柄の変動時間を予め定められた固定の変動時間（例えば、３０秒）に変更することによって時短Ｂが開始されることを示すオープニング演出を実行可能なように構成している。なお、時短Ｂの作動時の主遊技図柄の変動時間を選択する変動パターンテーブルを特殊な変動パターンテーブルへの参照に変更することで、時短Ｂの作動時の主遊技図柄の変動時間を予め定められた固定の変動時間（例えば、３０秒）とすることができる。また、主遊技図柄の作動回数がｎ回目の変動固定時間を通常よりも長い時間（例えば、３０秒）とすることで、時短Ｂが開始されることを示すオープニング演出を実行可能に構成しても良い。また、主遊技図柄の作動回数

がｎ回目の変動時間の決定時に変動時間を増加させる処理（追加する処理）を実行することによって、時短Ｂが開始されることを示すオープニング演出を実行可能に構成しても良い。

【２２０１】

上述のカウントダウン演出、カウントアップ演出、オープニング演出、等を実行するために特殊な変動パターンテーブルへの参照に変更する技術内容について、ＲＡＭクリアを契機とした変動回数（＝作動回数ｎ）に応じて通常遊技状態で参照される変動パターンテーブルから特殊な変動パターンテーブルへの参照に変更する場合、遊技場の関係者が朝の点検等の理由により何回かの変動を行った台と行わなかった台とで時短Ｂが実行されるまでの作動回数（＝ｎ）がずれることになる。また、同様に、ＲＡＭクリア（または設定変更に伴うＲＡＭクリア）が行われた場合と、行われなかった場合とで時短Ｂまでの作動回数（＝ｎ）も異なることになる。このように、朝の台の状況に応じて時短Ｂまでの作動回数（＝ｎ）が異なることがないように、ＲＡＭクリア（または設定変更に伴うＲＡＭクリア）が行われた後の最初の大当り又は小当りが実行されるまでは時短Ｂまでの作動回数（＝ｎ）に応じて特殊な変動パターンテーブルへの変更を行わないようにし、最初の大当り又は小当りが実行された以降の大当り又は小当りを契機とした時短Ｂまでの作動回数（＝ｎ）に応じて特殊な変動パターンテーブルへの変更を行うようにするのが好適である。このように構成することで朝の台の状況に関わらず、時短Ｂの開始に伴うカウントダウン演出、カウントアップ演出、オープニング演出を一律に管理することができる。

【２２０２】

時短Ｂを作動させる主遊技図柄の作動回数である作動回数ｎを複数有していても良く、以下に（１）～（４）を例示する。

（１）滞在する遊技状態で作動回数ｎが異なるように構成されている。

例えば、低確低ベース状態の滞在中では作動回数ｎが１００回、高確低ベース状態の滞在中では作動回数ｎが１５０回等に設定される。

（２）作動回数ｎがクリアされていない状態における時短Ｂの発生回数に応じて作動回数ｎが異なるように構成されている。

例えば、時短Ｂが一度も作動していない場合の作動回数ｎは１００回、既に１度時短Ｂが作動した場合は１２０回、既に２度時短Ｂが作動した場合は作動回数ｎが１５０回等に設定される。

（３）作動回数ｎがクリアされた図柄変動で停止表示された主遊技図柄の組合せに応じて作動回数ｎが異なるように構成されている。

例えば、主遊技図柄の組合せがＡの場合は作動回数ｎが１００回、主遊技図柄の組合せがＢの場合は作動回数ｎが１２０回等に設定される。

（４）時短Ｂ作動時または時短Ｂ作動直後（例えば、時短Ｂの１変動目）に停止表示された主遊技図柄の組合せに応じて作動回数ｎが異なるように構成されている。

例えば、停止表示された主遊技図柄の組合せがＡの場合は作動回数ｎが１００回、主遊技図柄の組合せがＢの場合は作動回数ｎが１２０回等に設定される。

【２２０３】

時短Ｂの時短回数Ｎを複数有していても良く、以下に（１）～（４）を例示する。

（１）時短Ｂが作動する際の遊技状態で時短回数Ｎが異なるように構成されている。

例えば、低確低ベース状態で時短Ｂが作動する場合は時短回数Ｎが１００回、高確低ベース状態では時短回数Ｎが１５０回等に設定される。

（２）作動回数ｎがクリアされていない状態における時短Ｂの発生回数に応じて時短回数Ｎが異なるように構成されている。

例えば、１度目に時短Ｂが作動する場合は時短回数Ｎが１００回、２度目の時短Ｂは時短回数Ｎが１２０回、３度目の時短Ｂは時短回数Ｎが１５０回等に設定される。

（３）作動回数ｎがクリアされた図柄変動で停止表示された主遊技図柄の組合せに応じて時短回数Ｎが異なるように構成されている。

例えば、主遊技図柄の組合せがＡの場合は時短回数Ｎが１００回、主遊技図柄の組合せが

Ｂの場合は時短回数Ｎが１２０回等に設定される。
（４）時短Ｂ作動時または時短Ｂ作動直後（例えば、時短Ｂの１変動目）に停止表示された主遊技図柄の組合せに応じて時短回数Ｎが異なるように構成されている。
例えば、停止表示された主遊技図柄の組合せがＡの場合は１００回、主遊技図柄の組合せがＢの場合は１２０回等に設定する。
【２２０４】
主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、時短Ｂが作動したタイミングで時短Ｂが作動していることを示す外端信号（時短Ｂ信号）を外部端子板へ出力するように構成されている。
【２２０５】
ここで、特別遊技を実行することとなった大当り図柄や小当り図柄の特別図柄を契機とした時短Ａは、時短Ｂの遊技状態でのみ作動可能としても良い。つまり、時短Ａを、遊技状態と大当り図柄に基づいて作動するように構成して、時短Ｂ以外の遊技状態において大当りとなっても時短Ａが作動しないように構成する。また、１回目の時短Ｂが作動してから時短Ｂが終了した状態であって２回目の時短Ｂが作動するまでの遊技状態（天井抜け状態）でのみ時短Ｂを作動可能としても良い。つまり、時短Ａを、遊技状態と大当り図柄に基づいて作動するように構成して、天井抜け状態以外の遊技状態において大当りとなっても時短Ａが作動しないように構成する。
【２２０６】
時短Ｃについて、性能の異なる複数の時短Ｃを設けてもよい。性能とは、時短回数、補助遊技図柄の当選確率、第２主遊技始動口電動役物の開放期間、補助遊技図柄の変動時間、の何れか一つまたはこれらの組合せが該当する。複数の時短Ｃを設ける場合、停止表示された時短図柄の種類に応じて性能が異なるように構成されている。
【２２０７】
時短図柄を契機とした時短Ｃの作動時の主遊技図柄の変動時間を変更可能に構成している。例えば、時短Ｃの作動時の主遊技図柄の変動時間を予め定められた固定の変動時間（例えば、３０秒）に変更することによって時短Ｃが開始されることを示すオープニング演出を実行可能なように構成している。なお、時短Ｃの作動時の主遊技図柄の変動時間を選択する変動パターンテーブルを特殊な変動パターンテーブルを用いることで、時短Ｃの作動時の主遊技図柄の変動時間を予め定められた固定の変動時間（例えば、３０秒）とすることができる。また、時短図柄が停止表示される際の変動固定時間を通常よりも長い時間（例えば、３０秒）とすることで、時短Ｃが開始されることを示すオープニング演出を実行可能に構成しても良い。また、時短図柄が停止表示される図柄変動の変動時間の決定時に変動時間を追加する処理を含めることによって、時短Ｃが開始されることを示すオープニング演出を実行可能に構成しても良い。
【２２０８】
主制御基板ＭのＣＰＵＣ１００は、時短Ｃが作動したタイミングで時短Ｃが作動していることを示す外端信号（時短Ｃ信号）を外部端子板へ出力するように構成されている。
【２２０９】
ここで、特別遊技を実行することとなった大当り図柄や小当り図柄の特別図柄を契機とした時短Ａは、時短の遊技状態でのみ作動可能としても良い。つまり、時短Ａを、遊技状態と大当り図柄に基づいて作動するように構成して、時短以外の遊技状態において大当りとなっても時短Ａが作動しないように構成する。また、１回目の時短Ｃが作動してから時短Ｃが終了した状態であって２回目の時短Ｃが作動するまでの遊技状態（図柄時短抜け状態）でのみ時短Ｃを作動可能としても良い。つまり、時短Ａを、遊技状態と大当り図柄に基づいて作動するように構成して、図柄時短抜け状態以外の遊技状態において大当りとなっても時短Ａが作動しないように構成する。
【２２１０】
図３０３は、時短Ｂの作動タイミングと時短Ｃの作動タイミングの処理を示す図である。時短図柄の表示前に、時短Ｂが作動する場合であって、時短Ｂの作動タイミング（作動回数ｎを計測してから時短Ｂを作動させるタイミング）が変動開始時または図柄変動中の

場合を図３０３（１）に示す。主遊技図柄は、作動回数ｎ回転目で時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、Ｔ１のタイミングで、主遊技図柄の図柄変動が開始される。また、時短Ｂの作動タイミング（作動回数ｎを計測してから時短Ｂを作動させるタイミング）が変動開始時に構成されているため、Ｔ１のタイミングでは、作動回数ｎを計測して、作動回数ｎとなったことを契機として時短Ｂを作動させる。なお、時短Ｂの作動タイミング（作動回数ｎを計測してから時短Ｂを作動させるタイミング）が図柄変動中の場合、Ｔ１よりも後に作動回数ｎを計測して、作動回数ｎとなったことを契機として時短Ｂを作動させるように構成されている。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。ここで、時短図柄の態様で停止表示したタイミングでは、既に時短Ｂが作動しているため、時短Ｃの作動は制限され無効になる。なお、主遊技図柄は、第１主遊技図柄であっても、第２主遊技図柄であっても良い。また、ぱちんこ遊技機のタイプは記載していないが、如何なるタイプのぱちんこ遊技機に対して適用可能である。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２２１１】

次に、時短Ｂの作動回数ｎの計測及び時短Ｂの作動が変動終了時（主遊技図柄の停止表示時）の場合のパターン１を図３０３（２）に示す。主遊技図柄は、作動回数ｎ回転目で時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、Ｔ１のタイミングで、主遊技図柄の図柄変動が開始される。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。ここで、Ｔ２のタイミングでのプログラム処理順１は、作動回数ｎの計測、時短Ｂの作動、時短図柄表示の順番となっているので、作動回数ｎを計測して、作動回数ｎとなったことを契機とした時短Ｂを作動させる。その後、時短図柄を表示するプログラム処理が実行されるが、このタイミングでは既に時短Ｂが実行されているため、時短図柄の停止表示を契機とした時短Ｃの作動は制限され無効となる。なお、主遊技図柄は、第１主遊技図柄であっても、第２主遊技図柄であっても良い。また、ぱちんこ遊技機のタイプは記載していないが、如何なるタイプのぱちんこ遊技機に対して適用可能である。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２２１２】

次に、時短Ｂの作動回数ｎの計測及び時短Ｂの作動が変動終了時（主遊技図柄の停止表示時）の場合のパターン１において、一旦時短Ｃが作動してから時短Ｂに切り換えるパターンを、図３０３（２）を用いて説明する。主遊技図柄は、作動回数ｎ回転目で時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、Ｔ１のタイミングで、主遊技図柄の図柄変動が開始される。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。ここで、Ｔ２のタイミングでのプログラム処理順２は、時短図柄表示、時短Ｃの作動、作動回数ｎの計測、時短Ｃの終了、時短Ｂの作動の順番となっているので、時短図柄の停止表示を契機とした時短Ｃを作動させる。また、Ｔ２のタイミングでは、時短Ｃを作動させた後に、作動回数ｎを計測して、作動回数ｎとなったことを契機とした時短Ｂを作動させる。ここで、時短Ｂを作動させるにあたり、時短Ｃが既に作動しているため、時短Ｃを終了させて時短Ｃを未作動の状態にしてから、時短Ｂを作動させるようなプログラム処理が実行されるように構成されている。つまり、時短Ｃから時短Ｂに切り換える処理（上書きする処理）を実行している。なお、図３０３（２）では、時短Ｃが未作動のままの状態を継続しているタイミングチャートになっているが、このパターンでは、本来、Ｔ２のタイミングで時短Ｃが一瞬作動してから未作動になるようになっていることを補足しておく。なお、主遊技図柄は、第１主遊技図柄であっても、第２主遊技図柄であっても良い。また、ぱちんこ遊技機のタイプは記載していないが、如何なるタイプのぱちんこ遊技機に対して適用可能である。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態

のいずれの遊技状態であっても良い。

【２２１３】

次に、時短Ｂの作動回数ｎの計測及び時短Ｂの作動が変動終了時（主遊技図柄の停止表示時）の場合のパターン２を図３０３（３）に示す。主遊技図柄は、作動回数ｎ回転目で時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、Ｔ１のタイミングで、主遊技図柄の図柄変動が開始される。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。ここで、Ｔ２のタイミングでのプログラム処理は、時短図柄表示、時短Ｃの作動、作動回数ｎの計測の順番となっているので、時短図柄の停止表示を契機とした時短Ｃを作動させる。その後、作動回数ｎの計測を実行するプログラム処理が実行されるが、このタイミングでは既に時短Ｃが実行されているため、主遊技図柄の作動回数ｎを契機とした時短Ｂの作動は制限され無効となる。なお、主遊技図柄は、第１主遊技図柄であっても、第２主遊技図柄であっても良い。また、ぱちんこ遊技機のタイプは記載していないが、如何なるタイプのぱちんこ遊技機に対して適用可能である。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２２１４】

図３０４は、時短Ａまたは時短Ｂの終了タイミングと時短Ｃの作動タイミングの処理を示す図である。時短図柄の表示前に、時短（時短Ａ、Ｂ）が終了した場合であって、時短（時短Ａ、Ｂ）の終了タイミングが変動開始時から変動終了時前（図柄変動中）の場合を図３０４（１）に示す。主遊技図柄は、時短回数Ｎ回転目で時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、Ｔ１のタイミングで、主遊技図柄の図柄変動が開始される。また、Ｔ１のタイミングでは、時短（時短Ａ、Ｂ）の時短回数Ｎの計測及び時短（時短Ａ、Ｂ）の終了が変動開始時から変動停止時前（変動中）に構成されているため、時短（時短Ａ、Ｂ）が終了し未作動となる。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。また、Ｔ２のタイミングでは、他の時短が作動していない非時短中のため、時短Ｃを作動させる。なお、主遊技図柄は、第１主遊技図柄であっても、第２主遊技図柄であっても良い。また、ぱちんこ遊技機のタイプは記載していないが、如何なるタイプのぱちんこ遊技機に対して適用可能である。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２２１５】

次に、時短図柄の表示時に、時短（時短Ａ、Ｂ）が終了した場合であって、時短（時短Ａ、Ｂ）の終了タイミングが変動終了時の場合のパターン１を図３０４（２）に示す。主遊技図柄は、時短回数Ｎ回転目で時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、Ｔ１のタイミングで、主遊技図柄の図柄変動が開始される。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。また、Ｔ２のタイミングでは、時短（時短Ａ、Ｂ）の時短回数Ｎの計測及び時短（時短Ａ、Ｂ）の終了が変動終了時であるため、時短回数Ｎ回到達で時短（時短Ａ、Ｂ）を終了させる。このＴ２のタイミングでは、プログラム処理順として、時短図柄表示、作動回数の計測で時短回数Ｎと判断、時短（時短Ａ、Ｂ）の終了の順序でプログラム処理が実行されるように構成されている。ここで、Ｔ２のタイミングでは、時短図柄が停止表示したことを契機に時短Ｃが作動するはずであるが、時短（時短Ａ、Ｂ）がまだ作動中のため時短Ｃの作動は無効となるように構成されている。なお、主遊技図柄は、第１主遊技図柄であっても、第２主遊技図柄であっても良い。また、ぱちんこ遊技機のタイプは記載していないが、如何なるタイプのぱちんこ遊技機に対して適用可能である。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２２１６】

次に、時短図柄の表示時に、時短（時短Ａ、Ｂ）が終了した場合であって、時短（時短Ａ、Ｂ）の終了タイミングが変動終了時の場合のパターン２を図３０４（３）に示す。主

遊技図柄は、時短回数Ｎ回転目で時短図柄の態様で停止表示する図柄変動である。先ず、Ｔ１のタイミングで、主遊技図柄の図柄変動が開始される。Ｔ１よりも後のタイミングのＴ２のタイミングで、主遊技図柄が時短図柄の態様で停止表示される。また、Ｔ２のタイミングでは、時短（時短Ａ、Ｂ）の時短回数Ｎの計測及び時短（時短Ａ、Ｂ）の終了が変動終了時であるため、時短回数Ｎ回到達で時短（時短Ａ、Ｂ）を終了させる。このＴ２のタイミングでは、プログラム処理順として、作動回数の計測で時短回数Ｎと判断、時短（時短Ａ、Ｂ）の終了、時短図柄表示の順序でプログラム処理が実行されるように構成されている。また、Ｔ２のタイミングでは、時短図柄表示よりも時短（時短Ａ、Ｂ）の終了の方が先にプログラム処理されるため、時短（時短Ａ、Ｂ）が終了し未作動となった後に、時短図柄が停止表示され、この時短図柄の停止表示を契機とした時短Ｃが作動するように構成されている。なお、主遊技図柄は、第１主遊技図柄であっても、第２主遊技図柄であっても良い。また、ぱちんこ遊技機のタイプは記載していないが、如何なるタイプのぱちんこ遊技機に対して適用可能である。また、遊技状態は、低確低ベース状態、低確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確高ベース状態（時短Ａ～Ｃ）、高確低ベース状態のいずれの遊技状態であっても良い。

【２２１７】

時短Ｃの時短図柄の出現率（表示確率）に関しては、如何なる確率でもよく、時短回数に関しても如何なる回数であっても良い。

【２２１８】

＜＜用語の意義＞＞

第２３実施形態における各用語の意義について以下に詳述する。なお、以下の用語に係る構成や効果は他の実施形態に適用可能であり、他の構成とも組み合わせ可能であることを補足しておく。

【２２１９】

本実施形態、他の実施形態の大当りとなる図柄変動、小当りとなる図柄変動、ハズレとなる図柄変動は、大当り図柄（大当り図柄を時短図柄として併用しない場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用しない場合）、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用しない場合）であることに限られず、大当り図柄（大当り図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）も含む。

【２２２０】

また、本実施形態、他の実施形態の大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄を、時短図柄として読み替えることができる。時短図柄が停止表示する図柄変動を先読み演出のトリガ保留とすることが可能であるため、当り（大当り、小当り）やハズレとなる図柄変動のトリガ保留を、時短図柄を停止表示する図柄変動のトリガ保留として読み替えることもできる。

【２２２１】

＜非時間短縮遊技状態＞

非時間短縮遊技状態は、低確低ベース状態（通常遊技状態）を示す遊技状態である。なお、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技を実行しない高確低ベース状態を非時間短縮遊技状態としてもよい。

＜非時間短縮遊技状態の効果＞

（１）主に、第１主遊技側での遊技を可能とすることができる。

【２２２２】

＜時間短縮遊技状態＞

時間短縮遊技状態は、高確高ベース状態、低確高ベース状態を示す遊技状態である。なお、主遊技図柄の変動時間が通常遊技状態時よりも相対的に短い時間短縮遊技を実行する高確低ベース状態を時間短縮遊技状態としてもよい。

＜非時間短縮遊技状態の効果＞

（１）主に、第２主遊技側での遊技を可能とすることができる。

【２２２３】
＜装飾図柄（演出用図柄）＞
　装飾図柄は、副制御基板Ｓにて制御される、主遊技側における当否抽選の結果を示唆又は報知する画像であって、第１装飾図柄と、第２装飾図柄とを有している。装飾図柄は変動を開始した後、仮停止し、その後、確定停止する。また、確定停止した際の停止表示態様（停止図柄）によって主遊技側における当否抽選の結果を示唆又は報知可能に構成されている。
＜装飾図柄の効果＞
（１）装飾図柄により、変動中であること、変動待機中であること、当否抽選の結果等を遊技者が認識し易くすることができる。
【２２２４】
＜第１装飾図柄（第一演出用図柄）＞
　第１装飾図柄は、遊技者が視認し易いよう表示される装飾図柄であり、第１要素としてのカード型やキャラクタ型の画像オブジェクトと、第２要素としての数字（漢数字含む）、アルファベット、文字、記号、絵柄等の画像オブジェクトから構成される装飾図柄である。また、第１装飾図柄に第３要素として、キャラクタ型の画像オブジェクト等（第１要素）のキャラクタ型の画像オブジェクト自体の色彩エフェクトやキャラクタ型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト、数字の画像オブジェクト等（第２要素）の数字の画像オブジェクト自体の色彩エフェクトや数字の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクトを設けてもよい。さらに、第１装飾図柄は、遊技状態（低確低ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態）に応じて、第１要素または第２要素のみを表示する態様であってもよい。また、遊技状態に応じて、各要素の態様が異なるように構成されていてもよく、例えば、「７」の第１装飾図柄において、低確低ベース状態では正面を向いたライオンの画像オブジェクト（第１要素）であるが、他の遊技状態（例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態）では横を向いたライオンの画像オブジェクト（第１要素）としたり、低確低ベース状態では数字の「７」の画像オブジェクト（第２要素）であるが、他の遊技状態（例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態）では漢字の「七」の画像オブジェクト（第２要素）としたり、低確低ベース状態では「７」の画像オブジェクト又は「７」の画像オブジェクトの周りのエフェクトが赤色（第３要素）であるが、他の遊技状態（例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態）では「７」の画像オブジェクト又は「７」の画像オブジェクトの周りのエフェクトが金色（第３要素）としたり、低確低ベース状態ではライオンの画像オブジェクトが黄色（第３要素）であるが、他の遊技状態（例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態）ではライオンの画像オブジェクトが金色（第３要素）としたりしてもよい。また、遊技状態に応じて、各要素の有無が異なるように構成されていてもよく、例えば、「７」図柄の第１装飾図柄において、低確低ベース状態ではライオンの画像オブジェクト（第１要素）を有するが、他の遊技状態（例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態）ではライオンの画像オブジェクト（第１要素）を有しない（つまり、第２要素と第３要素のみ、又は、第２要素のみ）よう構成したり、低確低ベース状態では「７」の画像オブジェクト又はキャラクタ型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト（第３要素）を有するが、他の遊技状態（例えば、高確高ベース状態又は低確高ベース状態）では「７」の画像オブジェクト又はキャラクタ型の画像オブジェクトの外側に付帯する色彩エフェクト（第３要素）を有しない（つまり、第１要素と第２要素のみ、又は、第２要素のみ）よう構成したりしてもよい。なお、遊技状態と同様、ステージやモードによって各要素の態様や有無が異なるように構成されていてもよい。
＜第１装飾図柄の効果＞
（１）第１装飾図柄は、変動中の演出の興趣性を向上させることができる。
（２）第１装飾図柄は、確定的に停止表示することで遊技の結果を報知することができる。
【２２２５】

＜第２装飾図柄（第二演出用図柄）＞
　第２装飾図柄は、常時若しくは遊技者が第１装飾図柄を視認し難い場合又は遊技者が第１装飾図柄を視認できない場合に、変動中であることを示す装飾図柄であり、第１装飾図柄の第２要素と同じまたは類似する数字（漢数字含む）、アルファベット、文字、記号、絵柄等の画像オブジェクトから構成される装飾図柄であって、第１装飾図柄の第２要素よりも小さく構成されている。なお、第２装飾図柄は、第２要素だけで構成されており、第１要素や第３要素は付帯されていない実施形態を示しているが、第１装飾図柄の第１要素と同じまたは類似し、第１装飾図柄の第１要素よりも小さい第１要素を付帯させてもよい。また、第１装飾図柄の第３要素と同じまたは類似する第３要素を付帯させてもよい。
＜第２装飾図柄の効果＞
（１）常時表示する場合：第２装飾図柄は、確定的に停止表示することで遊技の結果を報知することができる。
（２）第１装飾図柄を視認し難い又は視認できない場合１：第１装飾図柄が確定的に停止表示する場合に第２装飾図柄も確定的に停止表示しても良いが、第２装飾図柄は確定的に停止表示せずに第１装飾図柄を視認し難い又は第１装飾図柄を視認できないときにだけ表示する（仮停止）させることが好適であり、この場合はこの仮停止表示で遊技の結果を報知することができる。
（３）第１装飾図柄を視認し難い又は視認できない場合２：第２装飾図柄は仮停止表示及び確定的に停止表示を行わずに変動表示のみとし、第１装飾図柄が視認し難い又は視認できない場合であっても変動中であることを明確に報知することができる。
【２２２６】
＜第１装飾図柄の図柄変動＞
　第１装飾図柄は、主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）の変動と時間的に同期の取れた形であって、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄よりも視認し易い態様で表示領域ＳＧ１０にて変動を行う。なお、第１装飾図柄の変動開始や再変動の開始から所定時間が経過するまでの変動を加速変動と呼び、第１装飾図柄の変動開始や再変動の開始から所定時間が経過した後の変動を高速変動と呼び、高速変動から仮停止や確定停止までの変動を減速変動と呼ぶ。高速変動している場合には第１装飾図柄は透過状態（例えば、第１装飾図柄の透明度を０～１００のうち半透明とする５０に設定する状態であり第１装飾図柄の後面に表示され且つ第１装飾図柄よりも表示優先度が低い演出ステージの背景画像を、第１装飾図柄を通して視認することができる状態）であり、遊技者が視認し難い又は視認できない態様となっており、加速変動および減速変動している場合には第１装飾図柄は非透過状態（例えば、第１装飾図柄の透明度を０～１００のうち完全不透明とする０に設定する状態であり、第１装飾図柄の後面に表示され且つ第１装飾図柄よりも表示優先度が低い演出ステージの背景画像を、第１装飾図柄を通して視認することができない状態）であり、遊技者が視認し易い態様となっている。前述した高速変動中である期間において、装飾図柄が非表示となっていてもよく、この場合は実質的に変動していないため、「非表示状態」と称しても良い。
＜第１装飾図柄の図柄変動の効果＞
（１）第１装飾図柄により、変動中であることを遊技者に認識し易くすることができる。
【２２２７】
＜第２装飾図柄の図柄変動＞
　第２装飾図柄は、主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）及び第１装飾図柄の変動と時間的に同期の取れた形で変動を行う。第２装飾図柄は、主遊技図柄及び第１装飾図柄の変動中において常に変動していることが遊技者に確認できるように、加速や減速などを伴わず一定速度で変動表示され、透過状態になることもないよう構成されているが、第１装飾図柄と同様に、加速変動、高速変動、減速変動を行ってもよく、透過状態になることがあってもよい。
＜第２装飾図柄の図柄変動の効果＞
（１）第２装飾図柄は、第１装飾図柄が視認し難い又は視認できない場合であっても変動

中であることを明確に報知することができ、変動中であることを遊技者に認識し易くすることができる。
【２２２８】
＜メイン領域＞
　メイン領域とは、第１装飾図柄を表示するための表示領域（第１装飾図柄表示領域ＳＧ１５）である。メイン領域内で第１装飾図柄が変動表示又は停止表示される。
＜メイン領域の効果＞
（１）第１装飾図柄を表示することができる。
（２）演出性に富んだ変動表示をすることができる。
【２２２９】
＜サブ領域＞
　サブ領域とは、第２装飾図柄を表示するための表示領域（第２装飾図柄表示領域ＳＧ１４）である。サブ領域内で第２装飾図柄が変動表示又は停止表示される。
＜サブ領域の効果＞
（１）第２装飾図柄を表示することができる。
【２２３０】
＜変動待機中＞
　変動待機中とは、主遊技図柄や装飾図柄が変動していない状態である。変動停止中、変動停止状態と称することもある。
＜変動待機中の効果＞
（１）変動待機中は、遊技が進行中でないことを報知することができる。
【２２３１】
＜待機中ムービー（待機デモ画面）＞
　待機中ムービーは、遊技者に変動中でないことを示す動画像の表示である。
＜待機中ムービーの効果＞
（１）待機中ムービーを表示することで、空き台であり、遊技可能であることを示唆することができる。
【２２３２】
＜保留表示＞
　保留表示は、副制御基板Ｓにて制御される、主遊技側において実行されていない変動の数を示す画像である。
＜保留表示の効果＞
（１）遊技者が未変動の数を認識し易くすることができる。
【２２３３】
＜第１保留表示＞
　第１保留表示は、遊技者が視認し易いよう表示される保留表示である。
＜第１保留表示の効果＞
（１）遊技者が未変動の数を認識することができる。
（２）第１保留表示の表示態様を変化させることで、当りである可能性を示唆できる。
【２２３４】
＜第２保留表示＞
　第２保留表示は、常時若しくは遊技者が第１保留表示を視認し難い場合又は遊技者が第１保留表示を視認できない場合に、遊技者が視認可能に表示される保留表示である。
＜第２保留表示の効果＞
（１）遊技者が未変動の数を認識することができる。
【２２３５】
＜第１保留表示領域＞
　第１保留表示領域ＳＧ１２は、第１保留表示を表示するための領域である。第１保留表示の上限数を示す表示を行う場合もある。
＜第１保留表示領域の効果＞

（１）第１保留表示を表示することができる。
（２）第１保留表示の上限数を示す表示ができる。
【２２３６】
＜第２保留表示領域＞
第２保留表示領域ＳＧ１３は、第２保留表示を表示するための領域である。
＜第２保留表示領域の効果＞
（１）第２保留表示を表示することができる。
【２２３７】
＜シフト表示（シフトアニメーション）＞
シフト表示（シフトアニメーション）とは、保留数が減少した場合に表示されている第１保留表示を移動させる際の動画像の表示である。
＜シフト表示（シフトアニメーション）の効果＞
（１）保留数が減少したことを認識し易くすることができる。
【２２３８】
＜保留生起表示（保留生起アニメーション）＞
保留生起表示（保留生起アニメーション）とは、保留数が増加した場合に新たな第１保留表示を表示させる際の動画像の表示である。
＜生起表示（保留生起アニメーション）の効果＞
（１）保留数が増加したことを認識し易くすることができる。
【２２３９】
＜当該変動の演出用保留表示（保留消化伝達画像、変動対応画像）＞
当該変動の演出用保留表示とは、保留消化伝達画像、変動対応画像とも言い、ある保留が消化された場合に表示される画像である。
＜当該変動の演出用保留表示の効果＞
（１）現在変動中の変動に関して、当り期待度を示唆することができる。
【２２４０】
＜当該変動の演出用保留表示領域＞
当該変動の演出用保留表示領域は、ある保留が消化された場合に表示される画像を表示するための領域である。
＜当該変動の演出用保留表示領域の効果＞
（１）当該変動の演出用保留表示を表示することができる。
（２）当該変動の演出用保留表示が表示されることを示唆することができる。
【２２４１】
＜表示プライオリティ＞
表示プライオリティとは、演出表示装置に表示する画像及び動画像の優先度（演出表示装置の前面側から表示する順序）を示すものである。
＜表示プライオリティの効果＞
（１）複数の画像又は動画像が重複して表示される場合に、遊技者が画像や動画像を見やすいように構成することができる。
【２２４２】
＜音量調整画面表示＞
音量調整画面表示とは、音量調整が可能であることを示し、現在設定されている音量、音量調整方法等を示す画像が表示される画面表示である。
＜音量調整画面表示の効果＞
（１）音量調整が可能であることを報知することができる。
（２）遊技者が容易に音量調整できるようにすることができる。
【２２４３】
＜光量調整画面表示＞
光量調整画面表示とは、光量調整が可能であることを示し、現在設定されている光量、光量調整方法等を示す画像が表示される画面表示である。

＜光量調整画面表示の効果＞
（１）光量調整が可能であることを報知することができる。
（２）遊技者が容易に光量調整できるようにすることができる。
【２２４４】
＜ステージ（演出ステージ）＞
　ステージ（演出ステージ）とは、モード（演出モード）とも言い、背景画像により示される演出態様である。
＜ステージ（演出ステージ）の効果＞
（１）ステージに対応した表示（第１装飾図柄、予告等）をすることができる。
【２２４５】
＜潜伏モード（潜伏ステージ）＞
　潜伏モード（潜伏ステージ）とは、確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるかが不明な演出ステージ（演出モード）のことである。
＜潜伏モードの効果＞
（１）確率変動遊技状態であるか否かを煽ることができる。
【２２４６】
＜テンパイ＞
　テンパイとは、リーチ、リーチ状態ともいい、複数の図柄列のうち最後に停止（仮停止）予定の図柄列以外の図柄列が同一の装飾図柄となっており、最後に停止（仮停止）予定の図柄列が変動している状態である。
＜テンパイの効果＞
（１）あと１つの図柄列で他の図柄列に停止している装飾図柄と同一の装飾図柄が停止すると当りであることを示すことができる。
【２２４７】
＜リーチ演出＞
　リーチ演出とは、当該変動の当り期待度を示唆する演出であり、主にテンパイ後に、発生する演出である。リーチ演出には、ノーマルリーチ（ノーマルリーチ演出）、スーパーリーチ（スーパーリーチ演出、ＳＰリーチ、ＳＰリーチ演出、スーパーリーチ前半、スーパーリーチ後半）等がある。主に、リーチ成立後からスーパーリーチに発展する前までを（又は、スーパーリーチにならない場合はリーチ成立後から全図柄列が停止（仮停止）するまでを）ノーマルリーチと言い、リーチ成立後に発展する演出をスーパーリーチ（リーチ後発展演出とも言う）と言う。
＜リーチ演出の効果＞
（１）当該変動の当り期待度を示唆することができる。
【２２４８】
＜予告（予告表示、演出）＞
　予告（予告表示、演出）とは、主に当該変動の当り（大当り、小当り）期待度を示唆することであるが、保留内に当り（大当り、小当り）があることを示唆すること（例：先読み予告、先読み演出等）として用いることもある。
＜予告（予告表示、演出）の効果＞
（１）当該変動が当り（大当り、小当り）であるか否かを煽ることができる。
（２）保留内に当り（大当り、小当り）があるか否かを煽ることができる。
【２２４９】
＜仮停止（仮停止表示）＞
　仮停止（仮停止表示）とは、装飾図柄の変動が開始し、一旦装飾図柄が確定停止しているように見せるが、実際には、装飾図柄が微動している（揺れ変動と称することもある）状態である。
＜仮停止（仮停止表示）の効果＞
（１）複数回の変動を実行しているようにみせることができる。
（２）確定停止するか否か（換言すると、確定停止せずに再変動するか、確定停止せずに

当りとなるか等）を煽ることができる。
【２２５０】
＜擬似連＞
　擬似連とは、広義に再変動と称されることもあり、１回の変動において、装飾図柄が複数回変動しているように見せる演出である。
＜擬似連の効果＞
（１）１変動内で装飾図柄が複数回変動しているように見せることができる。
【２２５１】
＜擬似連示唆図柄＞
　擬似連示唆図柄とは、擬似連が発生するか否かを煽る際に表示される特殊な装飾図柄のうちの１つである。
＜擬似連示唆図柄の効果＞
（１）擬似連が発生するか否かを煽ることができる。
【２２５２】
＜擬似連（再変動）図柄＞
　擬似連（再変動）図柄とは、擬似連（再変動）が発生することを示す特殊な装飾図柄のうちの１つである。
＜擬似連（再変動）図柄の効果＞
（１）擬似連（再変動）が発生することを確定的に報知することができる。
【２２５３】
＜発展図柄＞
　発展図柄とは、リーチ演出が発生することを示す特殊な装飾図柄のうちの１つである。
＜発展図柄の効果＞
（１）リーチ演出が発生することを確定的に報知することができる。
【２２５４】
＜先読み演出＞
　先読み演出とは、保留内に当り（大当り、小当り）があることを示唆する演出である。トリガ保留が生起したことを条件に（生起した保留に対する先読み演出を実行すると決定されたときに）、先読み演出が実行される。
＜先読み演出の効果＞
（１）保留内に当り（大当り、小当り）があるか否かを煽ることができる。
【２２５５】
＜トリガ保留＞
　トリガ保留とは、先読み演出の実行契機となった（生起した保留に対する先読み演出を実行すると決定された）保留である。
＜トリガ保留の効果＞
（１）先読み演出を実行することが可能となる。
（２）トリガ保留の変動で当り（大当り、小当り）になる可能性を示唆することができる。
【２２５６】
＜右打ち指示表示＞
　右打ち指示表示とは、第２主遊技始動口又は大入賞口が盤面右側に備えられていることが前提であるが、主に時間短縮遊技状態において表示される、右打ちを実行すべき旨の表示である。
＜右打ち指示表示の効果＞
（１）時間短縮遊技状態において、遊技者に右打ちを実行するよう促すことができる。
【２２５７】
＜打ち方警告表示（左打ち警告表示、右打ち警告表示）＞
　打ち方警告表示とは、現在の遊技状態において推奨される打ち方とは異なる打ち方であった場合に、推奨される打ち方を示す表示である。

（１）遊技者に遊技状態に対応した打ち方を実行するよう促すことができる。
【２２５８】
＜デフォルト表示＞
　デフォルト表示とは、予め初期状態として定められた表示態様である。
＜デフォルト表示の効果＞
（１）遊技者に初期状態の表示であることを認識させ易くすることができる。
【２２５９】
＜エフェクト表示＞
　エフェクト表示とは、画像自体、動画像におけるキャラクタの動作、可動体役物の動作等を対象に演出表示装置にて表示される特殊効果である。
＜エフェクト表示の効果＞
（１）対象である、画像自体、動画像におけるキャラクタの動作、可動体役物の動作等を強調することができる。
【２２６０】
＜全回転演出＞
　全回転演出とは、第１装飾図柄又は第２装飾図柄が図柄揃いしたまま、低速でスクロールしている状態である。
＜全回転演出の効果＞
（１）当該変動が当りとなることを確定的に報知することができる。
【２２６１】
＜昇格演出＞
　昇格演出とは、非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽る演出又は低ラウンド当り（例えば、４Ｒ当り）から高ラウンド当り（例えば、１０Ｒ当り）に変更されるか否かを煽る演出である。昇格演出は、変動中のみではなく、特別遊技中にも発生し得る。非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽る昇格演出を確変昇格演出、低ラウンド当りから高ラウンド当りに変更されるか否かを煽る昇格演出をラウンド昇格演出と言うこともある。
＜昇格演出の効果＞
（１）非確変図柄から確変図柄に変更されるか否かを煽ることができる。
（２）低ラウンド当りから高ラウンド当りに変更されるか否かを煽ることができる。
【２２６２】
＜リーチボイス＞
　リーチボイスとは、リーチが成立した際又はリーチが成立して所定時間（例えば、１秒）経過後に発生するサウンドによって当り期待度等を示唆する予告である。
＜リーチボイスの効果＞
（１）リーチとなった際に、画像表示や可動体役物の可動等と複合して当り期待度等を示唆することができる。
【２２６３】
　第２３実施形態では、条件装置が作動せずに、主遊技図柄（「主遊技図柄」には、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とがある）が予め定められた特定の図柄の組合せ（以下、時短図柄ともいう）としての時短専用図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）、小当り図柄（小当り図柄を時短図柄として併用する場合）、大当り図柄で停止表示された場合、時短図柄が停止表示されたことに基づいて時間短縮遊技状態（以下、時短Ｃ：時短図柄を契機とした時短）を作動させる例、主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）が大当り図柄で停止表示された場合、その後に実行される特別遊技（大当り遊技）の終了後に、停止表示された大当り図柄に基づいて時間短縮遊技状態（以下、時短Ａ：特別遊技を実行することとなった大当り図柄や小当り図柄の特別図柄を契機とした時短）を作動させる例、条件装置の作動に係る抽選回数（作動回数）が予め定められた回数（以下、作動回数ｎ）となったことに基づいて時間短縮遊技状態（以下、時短Ｂ：主遊技図柄の作動回数を契機とした時短）を作動させる例を説明した。

【２２６４】
＜＜時短Ｂが通常遊技状態で作動する場合の第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間＞＞
　次に、時短Ｂが作動する直前の期間が通常遊技状態である場合において、通常遊技状態時の遊技の主体である第１主遊技図柄の先読み用判定処理に対し、先読み用判定処理の禁則を設ける点について説明する。ここでは、１種＋１種直列タイプの第２主遊技図柄を第１主遊技図柄よりも優先して図柄変動を実行し、主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第２主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機として、時短回数Ｎが１００回の時短Ｂが作動するぱちんこ遊技機を用いて例示する。なお、作動回数ｎとして１０００を例示するが、１０００に限定されるものではない。作動回数ｎは、主遊技図柄の大当り確率が低確率状態の大当り確率ＭＬ＝１／Ｐに対して、２．５×Ｐ≦ｎ≦３．０×Ｐと設定されていれば良く、設定（例えば、設定１～６）を有する設定付きぱちんこ遊技機においては、設定毎にｎを満足するように構成されていれば良い。
【２２６５】
　通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）において大当り遊技とならず、９９９回転目の図柄変動であって、第１主遊技側の保留が４個存在しており、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動において、第１主遊技側の４個目の保留をトリガ保留とした高期待度の先読み演出（例えば、当り確定を報知する先読み演出として保留の表示態様を虹色とする保留先読み演出）を実行する。先読み演出が開始された次の図柄変動である１０００回転目の第１主遊技図柄の図柄変動において、先読み演出の実行中に、主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第２主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機とした時短回数Ｎが１００回の時短Ｂが作動する。このように先読み演出中に時短Ｂが作動した場合、先読み演出は、時短Ｂが作動したタイミングで演出が強制的に終了するように構成されている。詳細には、先読み演出中に時短Ｂが作動した場合、時短Ｂが作動したタイミングで時短Ｂが作動したことを契機として先読み演出を終了（中断）して、先読み演出として虹色で表示されていたトリガ保留の表示態様（保留アイコンの表示態様）を通常の色の表示態様に戻すように構成されている。
【２２６６】
　ここで、１００回の時短Ｂ中は、トリガ保留であった第１主遊技図柄の保留を意図的に消化せずに、第２主遊技図柄の図柄変動のみが実行されるように時短Ｂの遊技を行うことが可能である。例えば、時短Ｂ中は第２主遊技図柄の図柄変動のみを実行し、１００１回転から１１００回転までの１００回の時短Ｂを消化する。１１０１回転目は時短Ｂの作動が終了して、遊技状態が時短Ｂから通常遊技状態に戻るように構成されており、通常遊技状態に戻った状態において、残存している第２主遊技側の保留、例えば、４個のハズレの保留に対する第２主遊技図柄の図柄変動を１１０１回転から１１０４回転まで実行する。１１０５回転目、１１０６回転目は、第１主遊技図柄のハズレの図柄変動を実行する。そして、次の１１０７回転目の第１主遊技図柄の図柄変動において、時短Ｂが作動する前に第１主遊技側のトリガ保留であった保留に対する第１主遊技図柄の図柄変動を実行する。このトリガ保留であった保留は、大当りとなる保留であるため、第１主遊技図柄の図柄変動において大当り図柄を停止表示するように構成されている。そして、図柄変動終了後に大当り遊技を実行し、大当り遊技の終了後に時短Ａが作動するように構成されている。
【２２６７】
　このように時短Ｂの作動中に時短Ａを作動させる契機となるトリガ保留を意図的に消化させずに、時短Ｂの作動を継続させてから終了させ、その後に時短Ａを作動させるような攻略的な遊技が出来てしまうと、時短Ｂと時短Ａの両方の時短の恩恵を得ることができてしまうため、出玉期待値が上がってしまう状況が発生する虞があるので、このような攻略を防止すべく第１主遊技図柄の先読み演出の実行を制限する期間である先読み演出を禁止する期間を設けることが好適である。

【２２６８】
　また、１種＋１種直列タイプの第２主遊技図柄を第１主遊技図柄よりも優先して図柄変動を実行するぱちんこ遊技機では、先読み演出中に時短Ｂが発動し、第１主遊技図柄のトリガ保留の図柄変動の開始前に第２主遊技図柄の保留ができてしまうと、第１主遊技図柄の先読み演出の演出としてのつながりを担保できないため、先読み演出の見栄えが悪くなってしまうため、第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間を設けることが好適である。
【２２６９】
　次に、図３０５を用いて、第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間として、以下の（１）～（５）を例示する。図３０５は、第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間を示す図である。
（１）時短Ｂの作動開始のＮ変動前（例えば、４変動前）から時短Ｂの作動終了までの期間を、第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
（２）時短Ｂの作動開始のＮ変動前（例えば、４変動前）から時短Ｂの作動終了後であって、時短Ｂ中に発生した残存する第２主遊技図柄の保留が全て消化されるまでの期間を、第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
（３）時短Ｂの作動開始のＮ変動前（例えば、４変動前）から時短Ｂの作動終了後であって、時短Ｂ中に発生した残存する第２主遊技図柄の保留が全て消化され、第１主遊技図柄の図柄変動が１回実行されるまでの期間を、第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
（４）時短Ｂが作動する直前に滞在する遊技状態で使用していた限定頻度テーブルを参照する期間を、第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
（５）演出としてカウントダウン演出（後述する時短Ｂの開始を示唆するカウントダウン演出）を実行する期間を、第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
ここでのＮは、第１主遊技側の保留が生起可能な最大の数となっている。
【２２７０】
　図３０５の（１）の先読み演出を禁止する期間（図の『ＮＧ』）の場合、第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までを一単位とすると、時短Ｂとなる前の期間であって大当りとならずに一単位が１０００回（第一特定回数又は特定回数）未満の９９７回（第二特定回数）行われてから１０００回行われるまでの期間において第１主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留（第一保留）が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。また、一単位が１０００回実行された後の期間である時短Ｂの期間中は、第１主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留（第一保留）が生起した場合であっても、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。そして、先読み演出を禁止する期間以外（図の『先読みＯＫ』）の場合であって時短Ｂの作動が終了した後に入球した第１主遊技側の保留がトリガ保留となり得る保留（第一保留）の場合に、先読み演出を実行可能に構成している。なお、時短Ｂの作動が終了した際に存在している第１主遊技側のトリガ保留となり得る保留に対しては、先読み演出を実行可能なトリガ保留として処理しても良いし、トリガ保留としないように処理しても良い。
【２２７１】
　図３０５の（２）の先読み演出を禁止する期間の場合、時短Ｂとなる前の期間であって大当りとならずに一単位が１０００回（第一特定回数又は特定回数）未満の９９７回（第二特定回数）行われてから１０００回行われるまでの期間において第１主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留（第一保留）が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。また、一単位が１０００回実行された後の期間である時短Ｂの期間中は、第１主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留（第一保留）が生起した場合であっても、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。さらに、時短Ｂの作動が終了した際に存在している第２主遊技側の保留が全て消化されるまでの期間は、第１主遊技側の保留にトリガ

保留となり得る保留（第一保留）が生起した場合であっても、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。そして、先読み演出を禁止する期間以外の場合であって時短Ｂの作動が終了した後に入球した第１主遊技側の保留がトリガ保留となり得る保留（第一保留）の場合に、先読み演出を実行可能に構成している。なお、時短Ｂの作動が終了した際に存在している第１主遊技側のトリガ保留となり得る保留に対しては、先読み演出を実行可能なトリガ保留として処理しても良いし、トリガ保留としないように処理しても良い。

【２２７２】

図３０５の（３）の先読み演出を禁止する期間の場合、時短Ｂとなる前の期間であって大当りとならずに一単位が１０００回（第一特定回数又は特定回数）未満の９９７回（第二特定回数）行われてから１０００回行われるまでの期間において第１主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留（第一保留）が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。また、一単位が１０００回実行された後の期間である時短Ｂの期間中は、第１主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留（第一保留）が生起した場合であっても、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。さらに、時短Ｂの作動が終了した際に存在している第２主遊技側の保留が全て消化され、１回の第１主遊技図柄の図柄変動が実行されるまでの期間は、第１主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留（第一保留）が生起した場合であっても、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。そして、先読み演出を禁止する期間以外の場合であって時短Ｂの作動が終了した後に入球した第１主遊技側の保留がトリガ保留となり得る保留（第一保留）の場合に、先読み演出を実行可能に構成している。なお、時短Ｂの作動が終了した際に存在している２個目以降の第１主遊技側のトリガ保留となり得る保留に対しては、先読み演出を実行可能なトリガ保留として処理しても良いし、トリガ保留としないように処理しても良い。

【２２７３】

図３０５の（４）の先読み演出を禁止する期間の場合を例示する。例えば、時短Ｂとなる前の期間であって大当りとならずに一単位が１０００回（第一特定回数又は特定回数）未満の９９１回（第二特定回数）行われてから１０００回行われるまでの期間において、限定頻度テーブルを参照するよう構成されている。限定頻度テーブルでは、特殊な変動パターンテーブルが使用され、特有の変動パターンが選択され得るようになっており、時短Ｂの作動が近いことが示唆される演出表示を行うための変動パターンが選択され、時短Ｂの作動が近いこと、時短Ｂが作動することを示唆する演出表示がなされるようになっている。このような特定期間における演出と、先読み演出とは関連性を持たせた演出を行うことが難しくなりやすい。従ってこのような限定頻度テーブルを参照する期間において第１主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留（第一保留）が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。なお、時短中、時短の作動終了後は（１）～（３）で説明したように先読み演出の実行を制限するよう構成されている。また、優先変動タイプ以外のタイプ（入賞順変動タイプ、並列変動タイプ）においても、この（４）の先読み演出を禁止する期間を設定することが好適である。

【２２７４】

図３０５の（５）の先読み演出を禁止する期間の場合を例示する。例えば、時短Ｂとなる前の期間であって大当りとならずに一単位が１０００回（第一特定回数又は特定回数）未満の９９１回（第二特定回数）行われてから１０００回行われるまでの期間において、カウントダウン演出を実行する期間とするよう構成されている。カウントダウン演出が完了して時短Ｂが作動することとなると、第２主遊技図柄に基づく抽選により第１主遊技図柄よりも有利な結果が得られたり、通常遊技中よりも時短中の大当りの方がその後の遊技状態が優遇されたりする場合があり、もうすぐ有利となるということを期待している状況で、第１主遊技図柄が当たってしまうことを煽ると期待感よりも喪失感を与えてしまう虞がある。また、このような優遇処理がない場合であっても、特定期間にしか表示されない

カウントダウン演出と先読み演出が複合して表示されてしまうと、演出表示の見栄えが悪く先読み演出の見栄えが低下してしまう虞もある。従って、このようなカウントダウン演出を実行する期間において第１主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留（第一保留）が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。なお、時短中、時短の作動終了後は（１）～（３）で説明したように先読み演出の実行を制限するよう構成されている。また、優先変動タイプ以外のタイプ（入賞順変動タイプ、並列変動タイプ）においても、この（５）の先読み演出を禁止する期間を設定することが好適である。

【２２７５】

なお、上記に例示した（１）～（５）に関する第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間に関して、時短Ｂの作動後も第１主遊技図柄が遊技の主体となる場合（例えば、普通電動役物に係る始動口が第１主遊技図柄に係る始動口である場合や、並列変動タイプにおいて時短中も第１主遊技図柄の変動表示が演出の主対象となる場合など）は、先読み情報を用いた攻略の心配や、演出としてのカウントダウン演出中や特殊な変動パターンに基づく限定頻度期間中の演出に与える影響は少ないと考えられるため、このように禁則期間を設けないようにすることが好適である。

【２２７６】

次に、図３０６を用いて、第１主遊技図柄の先読み用判定処理を説明する。図３０６は、副制御部（副制御基板Ｓと称することがある）での保留情報管理処理における第１主遊技図柄の先読み用判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ２５３０－１で、保留先読み演出実行可否判定手段は、保留内に第２主遊技保留（第１主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留）が存在しないか否かを判定する。ステップ２５３０―１でＹｅｓの場合、ステップ２５３０－２で、保留先読み演出実行可否判定手段は、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ２５３０－２でＹｅｓの場合、ステップ２５３０－３で、保留先読み演出実行可否判定手段は、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ここで、トリガ保留とは、入賞時先読み抽選（第１主遊技入賞時先読み抽選、第２主遊技入賞時先読み抽選）に当選した保留であって、先読み演出を実行する予定の保留である。ステップ２５３０－３でＹｅｓの場合、ステップ２５３０－４で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該新たな保留以前の保留に当り（大当り、小当り）となる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ２５３０－４でＹｅｓの場合、ステップ２５３０－５に移行する。次に、ステップ２５３０－５で、保留先読み演出実行可否判定手段は、第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間であるか否かを判定する。ステップ２５３０－５でＹｅｓの場合、つまり、第１主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間でない場合、ステップ２５３０－６に移行する。なお、先読み抽選の禁則条件に係る処理は、副制御部での保留情報管理処理における処理としているが、主制御部において先読み抽選の禁則条件に係る処理を実行しても良い。例えば、主制御部は、時間短縮遊技中は主制御部での先読み抽選を実行せず、また、先読み演出を禁止する期間であれば主制御部での先読み抽選を実行しないように構成する。

【２２７７】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ２５３０－６で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該新たな保留は当り（大当り、小当り）となる保留であるか否かを判定する。ステップ２５３０－６でＹｅｓの場合、ステップ２５３０－７で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、１／３）で当選する第１主遊技入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２５３０－８に移行する。他方、ステップ２５３０－６でＮｏの場合、ステップ２５３０－９で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該新たな保留の変動パターンは先読み演出を実行可能な変動パターンであるか否かを判定する。このように、本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）においては、先読み抽選の実行可否を判定する場合に、変動パターンを考慮し

て第１主遊技入賞時先読み抽選の実行可否を判定するよう構成している。ステップ２５３０－９でＹｅｓの場合、ステップ２５３０－１０で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該新たな保留に対し、所定確率（本例では、１／１０）で当選する入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２５３０－８に移行する。他方、ステップ２５３０－９でＮｏの場合もステップ２５３０－８に移行する。

【２２７８】

次に、ステップ２５３０－８で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２５３０－８でＹｅｓの場合、ステップ２５３０－１１で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶し、次の処理｛ステップ２４２６の処理｝に移行する。

【２２７９】

他方、ステップ２５３０－１でＮｏの場合（保留内に第２主遊技保留が存在している場合）、ステップ２５３０－１２で、保留先読み演出実行可否判定手段は、保留に係る情報から「トリガ保留」である旨の情報を削除（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）する。尚、ステップ２５３０－１２の処理は、第２主遊技側の保留が存在（発生）した場合、本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）のような第２主遊技側優先消化のぱちんこ遊技機においては、当該新たに発生した第２主遊技側の保留を先に消化するため、予定されていた変動順とならなくなり、複数変動に亘る先読み演出が正常に実行されない事態を回避するための構成である。また、先読み抽選の禁則条件として、当該新たな保留以前の保留に、特定の変動パターンの保留が存在しないか否かという条件を禁則条件としてもよいし、前述した先読み演出を禁止である（４）、（５）に示すような特定の変動期間に消化される保留でないかという条件を禁則条件としてもよい。

【２２８０】

このように構成することにより、通常遊技状態において、大当りを獲得せずとも時短状態を作動させ得るように構成でき、過度に遊技球（持ち玉）を消費してしまうことを抑制することが可能となる。また、大当り以外の契機で時間短縮遊技状態が作動することとなるため、従来にない遊技フローでの遊技進行がなされ、ゲーム性の幅が広がり、興趣性の高いぱちんこ遊技機を提供することができる。さらに、１種＋１種直列タイプの第２主遊技図柄を第１主遊技図柄よりも優先して図柄変動を実行するぱちんこ遊技機では、第１主遊技図柄の先読み演出中に時短Ｂが発動した後であって第１主遊技図柄のトリガ保留の図柄変動の開始前に第２主遊技図柄の保留ができてしまうと、第１主遊技図柄の先読み演出の連続演出としてのつながりを担保できないため、先読み演出の禁則期間を設けることで、先読み演出の見栄えが悪くなることを防止できる。

【２２８１】

＜＜時間短縮遊技状態での第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間＞＞

次に、時短Ａや時短Ｂ、時短Ｃ等の時間短縮遊技状態において、時間短縮遊技状態時の遊技の主体である第２主遊技図柄の先読み用判定処理に対し、先読み用判定処理の禁則を設ける点について説明する。

【２２８２】

１種＋１種直列タイプや１種＋１種並列タイプ等の主遊技図柄が２つ（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）あって時間短縮遊技状態（例えば、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃ等）において第２主遊技図柄の図柄変動を主に実行するぱちんこ遊技機では、時間短縮遊技状態の作動が終了するタイミングの前後において、時間短縮遊技状態の作動が終了することをカウントダウン演出などの連続演出によって報知しているが、第２主遊技図柄のトリガ保留に基づく先読み演出を実行してしまうと、カウントダウン演出の見栄えが悪くなってしまうため、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間を設けることが好適である。

【２２８３】

ここで、図３０７を用いて、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間として、以下

の（１）～（４）を例示することができる。図３０７は、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間を示す図である。なお、以下に示す時間短縮遊技状態は、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの何れかの遊技状態を示しており、ここでは、時短回数が１００回（時短１回～時短１００回の図柄変動で時間短縮遊技状態とする）を例示する。
（１）時間短縮遊技状態（時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃ）の作動終了のＮ変動前（例えば、４変動前）から時間短縮遊技状態の作動終了までの期間を、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
（２）時間短縮遊技状態（時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃ）の作動終了のＮ変動前（例えば、４変動前）から時間短縮遊技状態の作動終了後であって、時間短縮遊技状態中に発生した残存する第２主遊技図柄の保留が全て消化されるまでの期間を、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
（３）時間短縮遊技状態の作動が終了する直前に使用していた限定頻度テーブルを参照する期間を、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
（４）演出としてカウントダウン演出（時間短縮遊技状態の終了を示唆するカウントダウン演出）を実行する期間を、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
ここでのＮは、第２主遊技側の保留が生起可能な最大の数となっている。また、図３０７中では時短Ｂが先行する時間短縮遊技状態（時短Ａや時短Ｃ）に連続して実行される態様を示しているが、時短Ｂが先行して実行されている時間短縮遊技状態に連続せず、時間短縮遊技状態の直後に通常遊技状態に移行する場合においても（１）～（４）の期間は設定可能である。

【２２８４】
図３０７の（１）の先読み演出を禁止する期間の場合、第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までを一単位とすると、時間短縮遊技状態の作動が終了する前の期間であって大当りとならずに一単位が時短１００回未満の時短９７回が行われてから時短１００回行われるまでの期間において第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。また、時短１００回が実行された後の期間である通常遊技状態の期間中は、第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合であっても、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。

【２２８５】
図３０７の（２）の先読み演出を禁止する期間の場合、時間短縮遊技状態（時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃ）の作動が終了する前の期間であって大当りとならずに一単位が時短１００回未満の時短９７回が行われてから時短１００回行われるまでの期間において第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。また、時短１００回が実行された後の期間である通常遊技状態の期間中は、第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合であっても、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。

【２２８６】
図３０７の（３）の先読み演出を禁止する期間の場合を例示する。例えば、時間短縮遊技状態（時短Ａ、時短Ｃ）の作動が終了する前の期間であって大当りとならずに時間短縮遊技状態の開始時点から起算して時短９１回～時短１００回が行われるまでの期間において、限定頻度テーブルを参照するよう構成されている。この限定頻度テーブルを参照する期間において第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。

【２２８７】
図３０７の（４）の先読み演出を禁止する期間の場合を例示する。例えば、例えば、時間短縮遊技状態の作動が終了する前の期間であって大当りとならずに時短９１回～時短１００回が行われるまでの期間において、カウントダウン演出（時間短縮遊技状態が終了す

ることを示唆するカウントダウン演出や、時短Ｂが作動することを示唆するカウントダウン演出など）を実行する期間とするよう構成されている。このカウントダウン演出を実行する期間において第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。

【２２８８】

次に、図３０８を用いて、第２主遊技図柄の先読み用判定処理を説明する。図３０８は、副制御部での保留情報管理処理における第２主遊技図柄の先読み用判定処理のフローチャートである。本処理を先読み抽選の禁則条件に係る処理と先読み抽選に係る処理の二つに分けて説明する。前者の先読み抽選の禁則処理においては、まず、ステップ２５４０－１で、保留先読み演出実行可否判定手段は、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ２５４０－１でＹｅｓの場合、ステップ２５４０－２で、保留先読み演出実行可否判定手段は、保留内にトリガ保留である旨の情報を有する保留が存在していないか否かを判定する。ステップ２５４０－２でＹｅｓの場合、ステップ２５４０－３で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該新たな保留以前の保留に当り（大当り、小当り）となる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ２５４０－３でＹｅｓの場合、ステップ２５４０－４に移行する。ステップ２５４０－３でＹｅｓの場合、ステップ２５４０－４で、保留先読み演出実行可否判定手段は、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間であるか否かを判定する。ステップ２５４０－４でＹｅｓの場合、つまり、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間でない場合、ステップ２５４０－５に移行する。なお、先読み抽選の禁則条件に係る処理は、副制御部での保留情報管理処理における処理としているが、主制御部において先読み抽選の禁則条件に係る処理を実行しても良い。例えば、主制御部は、時間短縮遊技中でなければ主制御部での先読み抽選を実行せず、また、先読み演出を禁止する期間であれば主制御部での先読み抽選を実行しないように構成する。

【２２８９】

次に、後者の先読み抽選に係る処理においては、まず、ステップ２５４０－５で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該新たな保留は当り（大当り、小当り）となる保留であるか否かを判定する。ステップ２５４０－５でＹｅｓの場合、ステップ２５４０－６で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該新たな保留に対し、所定確率（大当り保留または小当り保留に対する第１主遊技入賞時先読み抽選の当選率よりも低い確率であり、本例では、１／５）で当選する第２主遊技入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２５４０－７に移行する。他方、ステップ２５４０－５でＮｏの場合、ステップ２５４０－８で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該新たな保留の変動パターンは先読み演出を実行可能な変動パターンであるか否かを判定する。ステップ２５４０－８でＹｅｓの場合、ステップ２５４０－９で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該新たな保留に対し、所定確率（ハズレ保留に対する第１主遊技入賞時先読み抽選の当選率よりも低い確率であり、本例では、１／１５）で当選する第２主遊技入賞時先読み抽選を実行し、ステップ２５４０－７に移行する。他方、ステップ２５４０－８でＮｏの場合もステップ２５４０－７に移行する。

【２２９０】

次に、ステップ２５４０－７で、保留先読み演出実行可否判定手段は、当該入賞時先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ２５４０－７でＹｅｓの場合、ステップ２５４０－１０で、保留先読み演出実行可否判定手段は、第２主遊技入賞時先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して一時記憶する。

【２２９１】

このように、本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）においては、新たな保留が当り（大当り、小当り）となる場合及びハズレとなる場合のいずれにおいても、第２主遊技側の保留に対する先読み抽選よりも第１主遊技側の保留に対する先読み抽選の方が当選し易くなっている。例えば、第１主遊技保留が当り（大当り、小当り）となる保留である場合の先読み抽選当選率＝１／３＞第２主遊技保留が当り（大当り、小当り）とな

る保留である場合の先読み抽選当選率＝１／５、第１主遊技保留がハズレとなる保留である場合の先読み抽選当選率＝１／１０＞第２主遊技保留が当り（大当り、小当り）となる保留である場合の先読み抽選当選率＝１／１５）となっている。

【２２９２】

このように構成することにより、時間短縮遊技状態の作動が終了するタイミングの前後において、時間短縮遊技状態の作動が終了することをカウントダウン演出などの連続演出によって報知しているが、第２主遊技図柄のトリガ保留に基づく先読み演出を実行してしまうと、カウントダウン演出などの連続演出の見栄えが悪くなってしまうため、第２主遊技図柄の先読み演出の禁則期間を設けることで、カウントダウン演出などの連続演出の見栄えが悪くなることを防止できる。

【２２９３】

＜＜時間短縮遊技状態の作動中に時短Ｂが作動する場合、時間短縮遊技状態での先読み演出を禁止する期間＞＞

次に、時短Ｂが作動する直前の期間が時間短縮遊技状態である場合において、時間短縮遊技状態時の遊技の主体である第２主遊技図柄の先読み用判定処理に対し、先読み用判定処理の禁則を設ける点について説明する。ここでは、１種＋１種直列タイプや１種＋１種並列タイプ等の主遊技図柄が２つ（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）あるぱちんこ遊技機であって、主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第２主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機として、時短回数Ｎが１１００回の時短Ｂが作動するぱちんこ遊技機を用いて例示する。なお、作動回数ｎとして１０００を例示するが、１０００に限定されるものではない。作動回数ｎは、主遊技図柄の大当り確率が低確率状態の大当り確率ＭＬ＝１／Ｐに対して、２．５×Ｐ≦ｎ≦３．０×Ｐと設定されていれば良く、設定（例えば、設定１～６）を有する設定付きぱちんこ遊技機においては、設定毎にｎを満足するように構成されていれば良い。

【２２９４】

主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転となったことを契機として時短回数Ｎが１１００回の時短Ｂが作動するように構成されている。また、主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転となったことを契機として作動回数ｎの計測（加算または減算）がクリアされるように構成されている。作動回数ｎの計測（加算または減算）がクリアされた後、時短Ｂの作動開始（詳細には、時短Ｂ中における主遊技図柄の図柄変動）に伴って再び作動回数ｎの計測（加算または減算）が開始されるように構成されている。そして、時短Ｂの作動が開始してから主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転に到達した際（１回目の時短Ｂの開始から主遊技図柄の作動回数が１０００回転経過した際であって合計の主遊技図柄の作動回数が２０００回転となった際）に２回目の時短Ｂが作動するように構成されている。つまり、大当りに当選しない状態が継続する限り、時短Ｂが繰り返し実行される可能性のある遊技性を創出することができるように構成されている。

【２２９５】

ここで、時間短縮遊技状態における時短Ｂの作動が開始する前後のタイミングにおいて、時短Ｂの作動が近づいていることを報知する連続演出としての時短Ｂ作動開始煽り演出（詳細は後述する）や時短Ｂが作動する旨を報知する時短Ｂ作動開始演出（詳細は後述する）を実行するように構成している。これらの時短Ｂ作動開始煽り演出や時短Ｂ作動開始演出の実行中に、第２主遊技図柄のトリガ保留に基づく先読み演出を実行してしまうと、時短Ｂ作動開始煽り演出や時短Ｂ作動開始演出の見栄えが悪くなってしまうため、先読み演出を禁止する期間を設けることが好適である。

【２２９６】

ここで、図３０９を用いて、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間として、以下の（１）～（４）を例示することができる。図３０９は、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間を示す図である。

（１）時短Ｂの作動開始のＮ変動前（例えば、４変動前）から時短Ｂの作動開始の図柄変

動までの期間を、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
（２）時短Ｂの作動開始のＮ変動前（例えば、４変動前）から時短Ｂの作動開始後であって、時短Ｂでの図柄変動が１回実行されるまでの期間を、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
（３）時短Ｂの作動が開始する直前に使用していた限定頻度テーブルを参照する期間を、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
（４）演出として時短Ｂ作動開始煽り演出や時短Ｂ作動開始演出を実行する期間を、第２主遊技図柄の先読み演出を禁止する期間とする。
ここでのＮは、第２主遊技側の保留が生起可能な最大の数となっている。
【２２９７】
図３０９の（１）の先読み演出を禁止する期間の場合、第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までを一単位とすると、時間短縮遊技状態における時短Ｂとなる前の期間であって大当りとならずに一単位が１０００回未満の９９７回行われてから１０００回行われるまでの期間において第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。そして、先読み演出を禁止する期間以外の場合であって時短Ｂの作動した後に入球した第２主遊技側の保留がトリガ保留となり得る保留の場合に、先読み演出を実行可能に構成している。なお、時短Ｂが作動した際に存在している第２主遊技側のトリガ保留となり得る保留に対しては、先読み演出を実行可能なトリガ保留として処理しても良いし、トリガ保留としないように処理しても良い。
【２２９８】
図３０９の（２）の先読み演出を禁止する期間の場合、時間短縮遊技状態における時短Ｂとなる前の期間であって大当りとならずに一単位が１０００回未満の９９７回行われてから１０００回行われるまでの期間において第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。また、一単位が１０００回実行された後の期間である時短Ｂの期間中であって第２主遊技図柄の図柄変動が１回実行されるまでの期間は、第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合であっても、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。そして、先読み演出を禁止する期間以外の場合であって時短Ｂの作動した後に入球した第２主遊技側の保留がトリガ保留となり得る保留の場合に、先読み演出を実行可能に構成している。なお、先読み演出を禁止する期間に存在している第２主遊技側のトリガ保留となり得る保留に対しては、先読み演出を実行可能なトリガ保留として処理しても良いし、トリガ保留としないように処理しても良い。
【２２９９】
図３０９の（３）の先読み演出を禁止する期間の場合を例示する。例えば、時間短縮遊技状態における時短Ｂとなる前の期間であって大当りとならずに一単位が１０００回未満の９９１回行われてから１０００回行われるまでの期間において、限定頻度テーブルを参照するよう構成されている。この限定頻度テーブルを参照する期間において第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。そして、先読み演出を禁止する期間以外の場合であって時短Ｂの作動した後に入球した第２主遊技側の保留がトリガ保留となり得る保留の場合に、先読み演出を実行可能に構成している。なお、先読み演出を禁止する期間に存在している第２主遊技側のトリガ保留となり得る保留に対しては、先読み演出を実行可能なトリガ保留として処理しても良いし、トリガ保留としないように処理しても良い。なお、時短Ｂの期間中であって第２主遊技図柄の図柄変動が１回実行されるまでの期間は、第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合であっても、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成してもよい。
【２３００】
図３０９の（４）の先読み演出を禁止する期間の場合を例示する。例えば、時間短縮遊

技状態における時短Ｂとなる前の期間であって大当りとならずに一単位が１０００回未満の９９１回行われてから１０００回行われるまでの期間において、時短Ｂ作動開始煽り演出や時短Ｂ作動開始演出を実行する期間とするよう構成されている。これらの時短Ｂ作動開始煽り演出や時短Ｂ作動開始演出を実行する期間において第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている。そして、先読み演出を禁止する期間以外の場合であって時短Ｂの作動した後に入球した第２主遊技側の保留がトリガ保留となり得る保留の場合に、先読み演出を実行可能に構成している。なお、先読み演出を禁止する期間に存在している第２主遊技側のトリガ保留となり得る保留に対しては、先読み演出を実行可能なトリガ保留として処理しても良いし、トリガ保留としないように処理しても良い。なお、時短Ｂの期間中であって第２主遊技図柄の図柄変動が１回実行されるまでの期間は、第２主遊技側の保留にトリガ保留となり得る保留が生起した場合であっても、トリガ保留となり得る保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成してもよい。

【２３０１】

このように構成することにより、時短Ｂ作動開始煽り演出や時短Ｂ作動開始演出の見栄えが悪くなることを防止できる。

【２３０２】

なお、時間短縮遊技状態（例えば、時短Ａや時短Ｃ）中に時短Ｂが作動する場合、時短Ｂが作動する直前の期間である時間短縮遊技状態においては、第２主遊技図柄の先読み用判定処理を禁止せずに、先読み演出を実行可能なように構成してもよい。つまり、時短Ｂが作動する直前の期間である時間短縮遊技状態において、先読み用判定処理の禁則を設けないように構成する。このように構成することによって、先読み演出においては、時間短縮遊技状態の繋ぎの期間（時短Ａから時短Ｂへの期間、時短Ｃから時短Ｂへの期間）であっても何ら制限をかけることなく先読み演出を実行することができる。

【２３０３】

また、時短Ｂを繰り返し実行するように構成する場合、時短Ｂが作動する直前の期間である時短Ｂの遊技状態においては、第２主遊技図柄の先読み用判定処理を禁止せずに、先読み演出を実行可能なように構成してもよい。つまり、時短Ｂが作動する直前の期間である時短Ｂの遊技状態において、時短Ｂから時短Ｂへの繋ぎの期間であっても何ら制限をかけることなく先読み演出を実行することができる。また、先読み用判定処理の禁則を設けないように構成することで、シームレスに時短Ｂの遊技状態を継続させることが可能となる。なお、本例においては、時短Ｂから時短Ｂへの繋ぎの期間について例示しているが、時短Ａから時短Ｂへの期間、時短Ｃから時短Ｂへの期間の繋ぎの期間でも同様の制御を採用することが可能である。

【２３０４】

＜＜時短Ｂ作動開始演出＞＞

次に、図３１０、図３１１を用いて、時短Ｂが作動する場合における、時短Ｂが作動する旨を報知する時短Ｂ作動開始演出について説明する。１種＋１種直列タイプの第２主遊技図柄を第１主遊技図柄よりも優先して図柄変動を実行するぱちんこ遊技機や１種＋１種並列タイプのぱちんこ遊技機において、ＲＡＭクリア後または大当り遊技後に、大当り遊技とならずに主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第２主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機とした時短Ｂが作動する場合、以下（１）～（１０）に示すような時短Ｂ作動開始演出を例示できる。図３１０は、（１）～（９）に示す時短Ｂ作動開始演出を示す図である。図３１１は、（１０）に示す１種＋１種並列タイプの時短Ｂ作動開始演出を示す図である。

【２３０５】

（１）１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１０００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後から時

短Ｂを作動させる場合であって、１０００回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンが選択される場合、１０００回転目の図柄変動では、Ａ秒（例えば、１５秒）の図柄変動が行われ、この図柄変動中に時短Ｂの遊技状態となることを報知（例えば、時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）する。

【２３０６】

（２）１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１０００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｂを作動させる場合であって、１０００回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンが選択される場合、１０００回転目の図柄変動では、Ａ秒（例えば、１５秒）の図柄変動が行われ、この図柄変動中に時短Ｂの遊技状態となったことを報知（例えば、時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）する。

【２３０７】

（３）１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１０００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後から時短Ｂを作動させる場合であって、１００１回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンが選択される場合、１００１回転目の図柄変動では、Ａ秒（例えば、１５秒）の図柄変動が行われ、この図柄変動中に時短Ｂの遊技状態となったことを報知（例えば、時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）する。なお、１００１回転目の変動は、通常遊技状態における遊技の主体である第１主遊技図柄でもよいし、時間短縮遊技状態における遊技の主体である普通電動役物にかかる始動口に対応する特別図柄（例えば第２主遊技図柄）であってもよい。また、１００１回転目は、すでに時間短縮遊技状態であることにより、時間短縮遊技状態の遊技の主体が第２主遊技図柄である場合には、第１主遊技図柄は遊技の主体として設計されないため、限定頻度テーブルを設けず、時間短縮遊技状態の第１主遊技図柄用の通常変動パターンテーブルで決定される変動パターンを長時間のものとしておいて、当該時間に時短Ｂの作動に関する演出を行うようにしてもよい。また、１０００回転目の終了時において第１主遊技図柄、第２主遊技図柄のいずれの保留も存在しない場合には、所定期間（例えば５秒程度で、遊技待機デモ移行期間よりも短い時間が好ましい）の経過後に自動的に時短Ｂの作動を報知する演出を実行してもよい（なお、自動的に時短Ｂの発生を報知する場合はこの間に変動を開始してしまう虞があるため、表示の態様を変更してもよい）。

【２３０８】

（４）１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１０００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後から時短Ｂを作動させる場合、１０００回転目の図柄変動の変動停止時の変動固定時間として特定時間（例えば、１５秒）が選択され、この変動固定時間中に時短Ｂの遊技状態となることを報知（例えば、時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）、または、時短Ｂの遊技状態となったことを報知（例えば、時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）する。

【２３０９】

（５）１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１０００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｂを作動させる場合、１０００回転目の図柄変動の変動停止時の変動固定時間として特定時間（例えば、１５秒）が選択され、この変動固定時間中に時短Ｂの遊技状態となったことを報知（例えば、時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）する。

【２３１０】

（６）１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１０００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｂを作動させる場合、１０００回転目の図柄変動の演出に対して強制的に副制御部の制御によって時短

Ｂが作動したことを報知する演出（例えば、ワイプの時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２３１１】

（７）１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１０００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後から時短Ｂを作動させる場合、変動固定時間の経過後から時短Ｂが作動したことを報知する演出を開始し、その後１００１回転目の図柄変動が行われる場合であっても１００１回転目の図柄変動の演出に対して強制的に副制御部の制御によって時短Ｂが作動したことを報知する演出（例えば、ワイプの時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２３１２】

（８）１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１０００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｂを作動させる場合であって、１０００回転目の図柄変動が停止表示した次の図柄変動が開始していない場合、停止表示中の演出用図柄に対して時短Ｂが作動したことを報知する演出（例えば、時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２３１３】

（９）１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１０００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後から時短Ｂを作動させる場合であって、１０００回転目の図柄変動が停止表示した次の図柄変動が開始していない場合、停止表示中の演出用図柄に対して時短Ｂが作動したことを報知する演出（例えば、時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２３１４】

（１０）１種＋１種並列タイプの場合は、１０００回転目の図柄変動が終了した後の最初の第１主遊技図柄の図柄変動において、ステージチェンジ演出を実行するように構成されている。このステージチェンジ演出において、時短Ｂが作動したことを報知する演出である時短Ｂ作動開始演出を実行するように構成されている。１種＋１種並列タイプの場合は、１０００回転目の主遊技図柄（第１主遊技図柄の図柄変動又は第２主遊技図柄の図柄変動）の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１０００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｂを作動させるように構成されている。１０００回転目の図柄変動中に時短Ｂが作動するが、時短Ｂ作動開始演出は実行されないように構成されており、液晶に小さい右打ち画像を表示する（図３１１の（ａ）参照）ように構成されている。

【２３１５】

また、通常遊技状態で第１主遊技図柄が遊技の主体であり、時間短縮遊技状態においても第１主遊技図柄が遊技の主体である（演出として大当り以外の第２主遊技図柄の変動表示に対応した演出の表示を行わない）場合、図３１１の（１０）パターン１に示すように、１０００回転目の図柄変動が終了した後の最初の第２主遊技図柄の図柄変動（１００１回転目の図柄変動）では、ステージチェンジ演出を実行しないように構成されている。１００１回転目の図柄変動が第２主遊技図柄の図柄変動である場合は、ステージチェンジ演出を実行せず、１００２回転目の図柄変動が第１主遊技図柄の図柄変動である場合にステージチェンジ演出（図３１１の（ｂ）参照）を実行し、ステージチェンジ演出で演出ステージが時短Ｂ専用の演出ステージの時短Ｂステージに切り替わった際に大きい右打ち画像が液晶に表示される（図３１１の（ｃ）参照）ように構成されている。

【２３１６】

一方、図３１１の（１０）パターン２に示すように、１０００回転目の図柄変動が終了した後の最初の第１主遊技図柄の図柄変動（１００１回転目の図柄変動）では、ステージ

チェンジ演出（図３１１の（ｂ）参照）を実行するように構成している。そして、ステージチェンジ演出で演出ステージが時短Ｂ専用の演出ステージの時短Ｂステージに切り替わった際に大きい右打ち画像が液晶に表示されるように構成されている。

【２３１７】

１０００回転目の図柄変動が終了した後の最初の第１主遊技図柄の図柄変動は、時短Ｂの遊技状態で参照される変動パターンテーブルを使用するため、時短Ｂの遊技状態で最初の第１主遊技図柄の図柄変動でステージチェンジ演出を実行するように定めておくことで、ステージチェンジ演出を実行しやすくすることができる。ステージチェンジ演出の実行後は、時短Ｂ専用の演出ステージの時短Ｂステージに移行し、この時短Ｂステージにおいて、時短Ｂの図柄変動の演出を実行するように構成されている。なお、ステージチェンジ演出を実行する前においては、時短Ｂが作動している状態であっても、時短Ｂステージを用いた時短Ｂの図柄変動を実行しないように構成されている。また、保留がない場合や、第１主遊技図柄の図柄変動が開始されない場合は、待機デモ画面の表示中において強制的に時短Ｂ専用の時短Ｂステージに移行するように構成しても良いし、第２主遊技図柄の図柄変動が所定時間（例えば、５秒）以上の図柄変動の場合に、図柄変動中において強制的に時短Ｂ専用の時短Ｂステージに移行するように構成しても良い。

【２３１８】

上述の（１）～（３）の時短Ｂ作動開始演出を実行する場合は、１０００回転目や１００１回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンが選択されるように構成されている。なお、大当り遊技後だけではなく、ＲＡＭクリア後に大当り遊技とならずに主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機として限定頻度テーブルを参照して特殊な変動パターンを選択するように構成されている。この特殊な変動パターンの変動時間はＡ秒（例えば、１５秒）となっており、Ａ秒の図柄変動中に時短Ｂ作動開始演出を実行するように構成されている。

【２３１９】

この場合、ＲＡＭクリアしたことに基づき、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブルを変更するように構成されている。つまり、ＲＡＭクリアされた後の最初の図柄変動から１０００回転まで限定頻度テーブルを参照（１の限定頻度テーブルを参照または主遊技図柄の作動回数に対応した限定頻度テーブルを参照）して、変動パターンを選択するように構成されており、主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第２主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機として限定頻度テーブルを参照して特殊な変動パターンを選択するように構成されている。なお、主遊技図柄の作動回数に対応した限定頻度テーブルを参照する場合、１０００回転目限定の限定頻度テーブルを用いても良いし、１０００回転目の所定回前（例えば、１０回前の９９１回転目）から１０００回転目まで参照する限定頻度テーブルを用いても良い。

【２３２０】

また、大当り遊技後に、大当り遊技とならずに主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機として限定頻度テーブルを参照して特殊な変動パターンを選択するように構成されている。

【２３２１】

この場合、大当り図柄、が停止表示したことに基づき、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブルを変更するように構成されている。つまり、大当り図柄が停止表示された図柄変動の次の図柄変動から１０００回転まで限定頻度テーブルを参照（１の限定頻度テーブルを参照または主遊技図柄の作動回数に対応した限定頻度テーブルを参照）して、変動パターンを選択するように構成されており、主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第２主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機として限定頻度テ

ーブルを参照して特殊な変動パターンを選択するように構成されている。なお、主遊技図柄の作動回数に対応した限定頻度テーブルを参照する場合、１０００回転目限定の限定頻度テーブルを用いても良いし、１０００回転目の所定回前（例えば、１０回前の９９１回転目）から１０００回転目まで参照する限定頻度テーブルを用いても良い。

【２３２２】

通常遊技状態において小当り図柄や時短図柄（ハズレ図柄と兼用される図柄を含む）が当選したときに小当り後の特殊演出状態や、時短図柄の停止表示後の時短Ｃの演出状態において特殊な変動演出を実行するために限定頻度テーブルを設定するように構成した場合、第１限定頻度設定情報（大当り時に設定）と第２限定頻度設定情報（小当り時や時短図柄の停止表示時に設定）とを設け、大当り、小当り時にこれらの情報を記憶させておく。第１限定頻度設定情報は、大当り後１００回転目、大当り後３００回転目、大当り後１０００回転目（時短Ｂの作動回数ｎ＝１０００回の場合の１０００回転目）に限定頻度テーブルを参照するような情報となっており、第２限定頻度設定情報は、小当り後１００回転の期間や、時短Ｃによって時間短縮遊技状態に制御される期間の一部または全部において限定頻度テーブルを参照するような情報となっている。そして、大当り後１００回転目では第１限定頻度設定情報を参照して限定頻度テーブルを用いた変動パターンを選択するように構成されている。大当り後１００回転目以降の２００回転目に小当りに当選した場合、小当り後の２０１回転目から３００回転目まで小当り図柄の停止表示にもとづいて設定された第２限定頻度設定情報に基づいて、限定頻度テーブルを参照しえて変動パターンおよび変動中の演出内容を決定し、小当り後の１００回転目（大当り後３００回転目）に、第１限定頻度設定情報と同時に限定頻度テーブルを使用するタイミングとなった場合には、第１限定頻度設定情報よりも優先して第２限定頻度設定情報を参照して限定頻度テーブルを用いた変動パターンを選択するように構成されている。ここでは、第１限定頻度設定情報よりも第２限定頻度設定情報を優先して参照するような例を示したが、第１限定頻度設定情報を優先するようにしても良い。そして、時短Ｂが作動する大当り後１０００回転目では第１限定頻度設定情報を参照して限定頻度テーブルを用いた変動パターンを選択するように構成されている。

【２３２３】

また、上述の（４）、（５）の時短Ｂ作動開始演出を実行する場合は、１０００回転目の変動停止時の変動固定時間を使用して時短Ｂ作動開始演出を実行するように構成されている。主制御部は、ＲＡＭクリア後や大当り遊技の実行（条件装置の作動）後からの図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントするように構成されている。そして、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を主遊技図柄の図柄変動毎に副制御部に送信するように構成されている。主制御部は、１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間として特定時間（例えば、１５秒）を選択するように構成されている。副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握し、１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間中に時短Ｂ作動開始演出を実行するように構成されている。

【２３２４】

なお、主制御部から副制御部に送信される主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報は、図柄変動毎に送信するように構成されているため、途中何らかの影響により、副制御部で記憶していた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報がクリアされてしまった場合であっても、情報がクリアされてしまった直後の図柄変動において主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を取りこぼさない限り、確実に時短Ｂ作動開始演出を実行することができるようになっている。なお、１０００回転目の変動固定時間は、特定時間（例えば、１５秒）に限定されず、特定時間（例えば、１５秒）とは異なる変動固定時間であっても良いが、予め定められた時間であって、時短Ｂ作動開始演出を実行可能な変動固定時間とするのが

好適である。

【２３２５】

なお、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握するような例を示したが、主遊技部は、ＲＡＭクリアの情報や図柄情報を副制御部に送信するとともに、変動開始や変動停止の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきたＲＡＭクリアの情報や図柄情報｛大当り図柄、小当り図柄、時短図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）｝と図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントする（例えば、変動開始や変動停止の情報を受信したことに基づいてカウントする）ように構成して、時短Ｂの作動が開始されるタイミングを独自に判断し、１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間中に時短Ｂ作動開始演出を実行するように構成しても良い。

【２３２６】

また、上述の（６）、（７）の時短Ｂ作動開始演出を実行する場合は、１０００回転目または１００１回転目の時短Ｂ作動開始演出を、強制的な副制御部の制御による演出として、図柄変動の演出に対して上から重ねて表示するように構成しても良い。主制御部は、ＲＡＭクリア後や大当り遊技の実行（条件装置の作動）後からの図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントするように構成されている。そして、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信するように構成されている。副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて１０００回転目及び１００１回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握し、１０００回転目または１００１回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動時間内で時短Ｂ作動開始演出を実行するように制御している。なお、副制御部は、演出用図柄の図柄変動の演出よりも表示プライオリティが高い時短Ｂ作動開始演出を、図柄変動の演出に対して上から重ねて表示するように制御している。

【２３２７】

なお、主制御部から副制御部に送信される主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報は、図柄変動毎に送信するように構成されているため、途中何らかの影響により、副制御部で記憶していた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報がクリアされてしまった場合であっても、情報がクリアされてしまった直後の図柄変動において主制御部から送信される主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を取りこぼさない限り、確実に時短Ｂ作動開始演出を実行することができるようになっている。なお、時短Ｂ作動開始演出の演出時間は、１０００回転目または１００１回転目に選択され得る変動パターンの変動時間よりも短い時間に構成されている。

【２３２８】

なお、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて１０００回転目または１００１回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握するような例を示したが、主遊技部は、ＲＡＭクリアの情報や図柄情報を副制御部に送信するとともに、変動開始や変動停止の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきたＲＡＭクリアの情報や図柄情報｛大当り図柄、小当り図柄、時短図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）｝と図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントする（例えば、変動開始や変動停止の情報を受信したことに基づいてカ

ウントする）ように構成して、１０００回転目または１００１回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動時間内で時短Ｂ作動開始演出を実行するように構成しても良い。

【２３２９】

なお、時短Ｂの遊技状態となることを報知（例えば、時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）する時短Ｂ作動開始演出については、１０００回目の変動中や変動固定時間中に実行される場合には、時間短縮遊技状態ではない、すなわち、未だ時短Ｂが作動していない状態であるため、『時短Ｂモードまで５、４、３、２、１』等、曖昧な報知とするとともに、右打ち画像の表示を行うような積極的に発射位置を示す報知をしなくても良い。このようにすることで、遊技者が既に時間短縮遊技状態が開始したものと誤認して、普通電動役物に向けて遊技球を発射してしまい、無駄な遊技球を消化させてしまうような事態を防止することができる。

【２３３０】

また、主遊技図柄の停止表示の際の処理や変動固定時間の経過時の処理によって時短Ｂの遊技状態を設定するように構成されているが、この主遊技図柄の停止表示の際の処理や変動固定時間の経過時の処理が実行されている遊技状態としては左打ちが推奨される遊技状態となっており、主制御部が制御する時短状態や特別遊技状態の際に点灯する右打ち表示ＬＥＤも点灯していない遊技状態となっている。したがって、上述の（１）、（４）の時短Ｂの遊技状態となることを報知する時短Ｂ作動開始演出の場合においては、以下に例示するような（ａ）右打ち画像を表示しない、又は（ｂ）消極的な右打ち画像を表示、又は（ｃ）右打ち画像の代替画像により曖昧に表示することが好適である。

（ａ）「時短Ｂモード突入」、「時短Ｂモードまで５、４、３、２、１」、「右打ちまで５、４、３、２、１」等で表示する。

（ｂ）右打ち画像をグレー表示（通常は白表示）したり、右打ち画像の透明度を例えば、７０％で表示したりする。

（ｃ）「時短Ｂモード突入」の文字に組み合わされる右打ち画像をロゴとして表示し、右打ちとは明示しない表示とする。

なお、右打ち画像の表示は、実際に時短Ｂの状態に設定された後であって、図柄変動の待機中や次の図柄変動が開始された直後に実行することが好適である。

【２３３１】

また、時短Ｂの作動することとなる主遊技図柄の図柄変動において、変動固定時間を長時間（例えば、３０秒）に設定し、主遊技図柄の変動終了時または変動停止時に時短Ｂの状態に設定して、変動固定時間を時短Ｂ（右打ちの遊技状態）とする場合、変動固定時間中に右打ち画像を表示するようにしても良い。このように構成する場合、特に「優先変動タイプ」の機種であれば、第１主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間３０秒のうちの例えば、５００ｍｓ経過時｝に時短Ｂを作動させ、変動固定時間中に第２主遊技側の保留を生起させることができれば、時短Ｂにおける最初の図柄変動を第２主遊技図柄の図柄変動とすることができるので、時短Ｂにおける不利な特別遊技である第１主遊技図柄の特別遊技の当選を避けることができる。

【２３３２】

なお、上述の（６）、（７）について、図柄変動が当り（大当り、小当りＶタイプにおける小当り）となる場合や、高期待度の図柄変動（ハズレ、小当りＶタイプ以外の小当り）である場合は、時短Ｂ作動開始演出の実行をキャンセルしたり、高期待度の図柄変動が終了するまで遅延させたりするようにしても良く、図柄変動に対応する演出よりも時短Ｂ作動開始演出の方をワイプで小さく表示するように構成しても良いし、図柄変動に対応する演出よりも時短Ｂ作動開始演出の方をワイプで大きく表示するように構成しても良い。また、図柄変動に対応する演出よりも時短Ｂ作動開始演出の方を大きく表示する場合、図柄変動に対応する演出をワイプで表示するように構成しても良い。

【２３３３】

＜＜時短終了演出＞＞

また、時短回数Ｎ（例えば、１００回）の時短Ｂ中に当り（大当り、小当り）に当選し

なかった場合において、以下の（１）～（１０）に示すような時短Ｂの終了時の演出である時短終了演出を例示できる。

【２３３４】

（１）時間短縮遊技状態（時短Ｂ）中の主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後に時短Ｂを終了させる場合であって、１００回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンが選択される場合、１００回転目の図柄変動では、Ａ秒（例えば、１５秒）の図柄変動が行われ、この図柄変動中に時短Ｂが終了となることを報知（例えば、時短Ｂモード終了画像の表示）する。なお、このとき時短Ｂの時短終了演出の実行に係る変動パターンは、ＲＡＭクリア時や大当り遊技の実行に際して設定される限定頻度設定情報に基づいて限定頻度テーブルを用いて変動パターンを決定することにより、対応する変動中の演出として実行される。

【２３３５】

（２）時間短縮遊技状態（時短Ｂ）中の主遊技図柄の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｂを終了させる場合であって、１００回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンが選択される場合、１００回転目の図柄変動では、Ａ秒（例えば、１５秒）の図柄変動が行われ、この図柄変動中に時短Ｂが終了となったことを報知（例えば、時短Ｂモード終了画像の表示）する。なお、このとき時短Ｂの時短終了演出の実行に係る変動パターンは、ＲＡＭクリア時や大当り遊技の実行に際して設定される限定頻度設定情報に基づいて限定頻度テーブルを用いて変動パターンを決定することにより、対応する変動中の演出として実行される。

【２３３６】

（３）時間短縮遊技状態（時短Ｂ）中の主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後に時短Ｂを終了させる場合であって、１０１回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンが選択される場合、１０１回転目の図柄変動では、Ａ秒（例えば、１５秒）の図柄変動が行われ、この図柄変動中に時短Ｂが終了となったことを報知（例えば、時短Ｂモード終了画像の表示）する。なお、このとき時短Ｂの時短終了演出の実行に係る変動パターンは、ＲＡＭクリア時や大当り遊技の実行に際して設定される限定頻度設定情報に基づいて限定頻度テーブルを用いて変動パターンを決定することにより、対応する変動中の演出として実行される。

【２３３７】

（４）時間短縮遊技状態（時短Ｂ）中の主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後に時短Ｂを終了させる場合、１００回転目の図柄変動の変動停止時の変動固定時間として特定時間（例えば、１５秒）が選択され、この変動固定時間中に時短Ｂが終了となることを報知（例えば、時短Ｂモード終了画像の表示）する。

【２３３８】

（５）時間短縮遊技状態（時短Ｂ）中の主遊技図柄の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｂを終了させる場合、１００回転目の図柄変動の変動停止時の変動固定時間として特定時間（例えば、１５秒）が選択され、この変動固定時間中に時短Ｂが終了となったことを報知（例えば、時短Ｂモード終了画像の表示）する。

【２３３９】

（６）時間短縮遊技状態（時短Ｂ）中の主遊技図柄の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｂを終了さ

せる場合、１００回転目の図柄変動の演出に対して強制的に副制御部の制御によって時短Ｂが終了したことを報知する演出（例えば、ワイプの時短Ｂモード終了画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２３４０】

（７）時間短縮遊技状態（時短Ｂ）中の主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後に時短Ｂを終了させる場合、１０１回転目の図柄変動の演出に対して強制的に副制御部の制御によって時短Ｂが終了したことを報知する演出（例えば、ワイプの時短Ｂモード終了画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２３４１】

（８）時間短縮遊技状態（時短Ｂ）中の主遊技図柄の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｂを終了させる場合であって、１００回転目の図柄変動が停止表示した次の図柄変動が開始していない場合、停止表示中の演出用図柄に対して時短Ｂが終了したことを報知する演出（例えば、時短Ｂモード終了画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２３４２】

（９）時間短縮遊技状態（時短Ｂ）中の主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後に時短Ｂを終了させる場合であって、１００回転目の図柄変動が停止表示した次の図柄変動が開始していない場合、停止表示中の演出用図柄に対して時短Ｂが終了したことを報知する演出（例えば、時短Ｂモード終了画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２３４３】

（１０）１種＋１種並列タイプの場合は、時短Ｂの作動が終了した後の最初の第１主遊技図柄の図柄変動において、ステージチェンジ演出を実行するように構成されている。このステージチェンジ演出において、時短Ｂが終了したことを報知する演出である時短終了演出を実行するように構成されている。なお、時短Ｂの作動が終了した後の最初の第２主遊技図柄の図柄変動では、ステージチェンジ演出を実行しないように構成している。例えば、時短Ｂの作動が終了した後の１回転目の図柄変動が第２主遊技図柄の図柄変動である場合は、ステージチェンジ演出を実行せず、２回転目の図柄変動が第１主遊技図柄の図柄変動である場合にステージチェンジ演出を実行するように構成されている。時短Ｂの作動が終了した後の最初の第１主遊技図柄の図柄変動は、通常遊技状態で参照される変動パターンテーブルを使用するため、通常遊技状態で最初の第１主遊技図柄の図柄変動でステージチェンジ演出を実行するように定めておくことで、ステージチェンジ演出を実行しやすく構成されている。なお、ステージチェンジ演出の実行後は、通常遊技状態専用の演出ステージである通常ステージに移行し、この通常ステージにおいて、通常遊技状態の図柄変動の演出を実行するように構成されている。ステージチェンジ演出を実行する前においては、時短Ｂの作動が終了している状態であっても、通常遊技状態の図柄変動を実行しないように構成されている。また、保留がない場合や、第１主遊技図柄の図柄変動が開始されない場合は、待機デモ画面の表示中において強制的に通常遊技状態専用の通常ステージに移行するように構成しても良いし、第２主遊技図柄の図柄変動が所定時間（例えば、５秒）以上の図柄変動の場合に、図柄変動中において強制的に通常遊技状態専用の通常ステージに移行するように構成しても良い。

【２３４４】

上述の（１）～（３）の時短終了演出を実行する場合は、時短Ｂの１００回転目や時短Ｂ抜け後の通常遊技状態の１回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンが選択されるように構成されている。大当り遊技後だけではなく、ＲＡＭクリア後に大当り遊技とならずに主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったこと

を契機として時短Ｂが作動するが、時短Ｂの遊技状態では限定頻度テーブルを参照して変動パターンを選択するように構成されている。そして、時短Ｂの１００回転目、時短Ｂを抜けて通常遊技状態となった１回転目（通常遊技状態となったことに基づく限定頻度テーブルを参照して変動パターンを選択するように構成されている）に限定頻度テーブルを参照して特殊な変動パターンを選択するように構成されている。この特殊な変動パターンの変動時間はＡ秒（例えば、１５秒）となっており、Ａ秒の図柄変動中に時短終了演出を実行するように構成されている。

【２３４５】

また、上述の（４）、（５）の時短終了演出を実行する場合は、１００回転目の変動停止時の変動固定時間を使用して時短終了演出を実行するように構成されている。主制御部は、時短Ｂの作動中に主遊技図柄の図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントするように構成されている。そして、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信するように構成されている。主制御部は、１００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間として特定時間（例えば、１５秒）を選択するように構成されている。副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて時短Ｂ中の１００回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握し、時短Ｂ中の１００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間中に時短終了演出を実行するように構成されている。

【２３４６】

なお、主制御部から副制御部に送信される主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報は、図柄変動毎に送信するように構成されているため、途中何らかの影響により、副制御部で記憶していた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報がクリアされてしまった場合であっても、情報がクリアされてしまった直後の図柄変動において主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を取りこぼさない限り、確実に時短終了演出を実行することができるようになっている。なお、１００回転目の変動固定時間は、Ａ秒に限定されず、Ａ秒とは異なる変動固定時間であっても良いが、予め定められた時間であって、時短終了演出を実行可能な変動固定時間とするのが好適である。

【２３４７】

なお、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて１００回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握するような例を示したが、主遊技部は、時短Ｂの作動開始情報を副制御部に送信するとともに、変動開始や変動停止の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた時短Ｂの作動開始情報を受信した後からの図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントする（例えば、変動開始や変動停止の情報を受信したことに基づいてカウントする）ように構成して、時短Ｂ中の１００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間中に時短終了演出を実行するように構成しても良い。特に、時間短縮遊技状態（時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃ）において、時短の終了条件を複数有する場合（例えば、第１主遊技図柄の変動回数Ａ回または第２主遊技図柄の変動回数Ｂ回、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の合計変動回数がＡ＋Ｂ－１回のいずれか一つでも充足することにより時短が終了するように定められている場合）、時間短縮遊技状態によって、設計上遊技の主体となる特別図柄に対応する変動表示に対する情報についてのみカウント値を更新するようにしてもよい（仮に設計の意図に反する終了を迎えた場合は、主遊技部から送信される通常遊技状態に移行した旨の情報をもとに、時短Ｂの演出表示を強制終了させるように構成する）。

【２３４８】

また、上述の（６）、（７）の時短終了演出を実行する場合は、時短Ｂの１００回転目

や時短Ｂ抜け後の通常遊技状態の１回転目の時短終了演出を、強制的な副制御部の制御による演出として、図柄変動の演出に対して上から重ねて表示するように構成しても良い。主制御部は、時短Ｂの作動中に主遊技図柄の図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントするように構成されている。そして、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信するように構成されている。副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて時短Ｂ中の１００回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握し、時短Ｂの１００回転目や時短Ｂ抜け後の通常遊技状態の１回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動時間内で時短終了演出を実行するように制御している。なお、副制御部は、演出用図柄の図柄変動の演出よりも表示プライオリティが高い時短終了演出を、図柄変動の演出に対して上から重ねて表示するように制御している。

【２３４９】

なお、主制御部から副制御部に送信される主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報は、図柄変動毎に送信するように構成されているため、途中何らかの影響により、副制御部で記憶していた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報がクリアされてしまった場合であっても、情報がクリアされてしまった直後の図柄変動において主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を取りこぼさない限り、確実に時短終了演出を実行することができるようになっている。なお、時短終了演出の演出時間は、時短Ｂの１００回転目や時短Ｂ抜け後の通常遊技状態の１回転目に選択され得る変動パターンの変動時間よりも短い時間に構成されている。

【２３５０】

なお、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて時短Ｂの１００回転目や時短Ｂ抜け後の通常遊技状態の１回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握するような例を示したが、主遊技部は、時短Ｂの作動開始情報を副制御部に送信するとともに、変動開始や変動停止の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた時短Ｂの作動開始情報を受信した後からの図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントする（例えば、変動開始や変動停止の情報を受信したことに基づいてカウントする）ように構成して、時短Ｂの１００回転目や時短Ｂ抜け後の通常遊技状態の１回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動時間内で時短終了演出を実行するように構成しても良い。

【２３５１】

＜＜時短Ｂ作動開始煽り演出＞＞

次に、図３１２を用いて、時短Ｂが作動する直前の期間に実行される、時短Ｂの作動が近づいていることを報知する時短Ｂ作動開始煽り演出について説明する。図３１２は、時短Ｂ作動開始煽り演出としてのカウントダウン演出を示す図である。１種＋１種直列タイプや１種＋１種並列タイプのぱちんこ遊技機において、ＲＡＭクリア後または大当り遊技後に、主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第２主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機とした時短Ｂが作動する場合、以下のような時短Ｂ作動開始煽り演出を例示できる。

【２３５２】

図３１２に示すように、時短Ｂが作動する１０変動前からの時短Ｂ作動開始煽り演出としてのカウントダウン演出を実行する例として、９９１回転目で『時短Ｂまであと９』を表示、９９２回転目で『時短Ｂまであと８』を表示、９９３回転目で『時短Ｂまであと７』を表示、９９４回転目で『時短Ｂまであと６』を表示、９９５回転目で『時短Ｂまであ

と５』を表示、９９６回転目で『時短Ｂまであと４』を表示、９９７回転目で『時短Ｂまであと３』を表示、９９８回転目で『時短Ｂまであと２』を表示、９９９回転目で『時短Ｂまであと１』を表示、１０００回転目で『０』を表示する。そして、１００１回転目の図柄変動で時短Ｂ専用の演出ステージの時短Ｂステージとなり、画面右上に小さい右打ち画像、画面中央に大きい右打ち画像が液晶に表示される（図３１２の（ｋ）参照）ように構成されている。

【２３５３】

このような時短Ｂ作動開始煽り演出としてのカウントダウン演出を実行する場合、９９１回転目から１０００回転目までを限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンが選択されるように構成されている。なお、大当り遊技後だけではなく、ＲＡＭクリア後に大当り遊技とならずに主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第２主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機として限定頻度テーブルを参照して特殊な変動パターンを選択するように構成されている。この特殊な変動パターンの変動時間はＡ秒（例えば、１５秒）となっており、Ａ秒の図柄変動中に時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行するように構成されている。

【２３５４】

この場合、ＲＡＭクリアしたことに基づき、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブルを変更するように構成されている。つまり、ＲＡＭクリアされた後の最初の図柄変動から１０００回転まで限定頻度テーブルを参照（１の限定頻度テーブルを参照または図柄変動の実行回数に対応した限定頻度テーブルを参照）して、変動パターンを選択するように構成されており、主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第２主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機として限定頻度テーブルを参照して特殊な変動パターンを選択するように構成されている。なお、図柄変動の実行回数に対応した限定頻度テーブルを参照する場合、１０００回転目限定の限定頻度テーブルを用いても良いし、１０００回転目の所定回前から１０００回転目まで参照する限定頻度テーブルを用いても良い。

【２３５５】

また、大当り遊技後に、大当り遊技とならずに主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第２主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機として限定頻度テーブルを参照して特殊な変動パターンを選択するように構成されている。

【２３５６】

この場合、大当り図柄、小当り図柄、時短図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示したことに基づき、主遊技図柄の変動パターンの選択テーブルを変更するための情報を設定する（第１限定頻度設定情報、第２限定頻度設定情報を設定する）ように構成されている。つまり、大当り図柄、小当り図柄、時短図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）が停止表示された図柄変動の次の図柄変動から１０００回転まで設定された限定頻度設定情報を基に限定頻度テーブルを参照（１の限定頻度テーブルを参照または図柄変動の実行回数に対応した限定頻度テーブルを選択的に参照）して、変動パターンを選択するように構成されており、主遊技図柄の作動回数ｎが１０００回転（第１主遊技図柄のみが１０００回転、第２主遊技図柄のみが１０００回転、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回転でも良い）となったことを契機として限定頻度テーブルを参照して特殊な変動パターンを選択するように構成されている。なお、図柄変動の実行回数に対応した限定頻度テーブルを参照する場合、１０００回転目限定の限定頻度テーブルを用いても良いし、１０００回転目の所定回前から１０００回転目まで参照する限定頻度テーブルを用いても良く、１０００回転までの途中の期間に別途設定される限定頻度テーブル（第２限定頻度設定情報に基づいて設定される限定頻度テーブル）を用いるように構成してもよい。

【２３５７】
ここで、１０００回転目の所定回前から１０００回転目まで参照する限定頻度テーブルを使用する例を説明する。第１の例は、９９１回転目から１０００回転目までの間に参照する限定頻度テーブルとして、一の限定頻度テーブル（第１限定頻度設定情報に基づいて設定される限定頻度テーブル）を参照する。例えば、９９１回転目から１０００回転目までは限定頻度テーブル３を参照するように構成されている。第２の例は、複数の限定頻度テーブルを参照する例である。例えば、９９１回転目から９９５回転目までは限定頻度テーブル１を参照し、９９６回転目から９９９回転目までは限定頻度テーブル２を参照し、１０００回転目に限定頻度テーブル３を参照するように構成されている。なお、９９１回転目から１０００回転目までの特殊な変動パターンの変動時間は、Ａ秒に限定されず、Ａ秒とは異なる変動時間であっても良いが、限定頻度テーブルを参照して選択される特殊な変動パターンに対応する予め定められた変動時間であれば良い。

【２３５８】
また、９９１回転目から１０００回転目までの変動停止時の変動固定時間を使用して時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行しても良い。主制御部は、ＲＡＭクリア後や大当り遊技後からの図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントするように構成されている。そして、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信するように構成されている。主制御部は、９９１回転目から１０００回転目までの主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間として特定時間（例えば、１５秒）を選択するように構成されている。副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて９９１回転目から１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握し、９９１回転目から１０００回転目までの主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間中に時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行するように構成されている。

【２３５９】
なお、主制御部から副制御部に送信される主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報は、図柄変動毎に送信するように構成されているため、途中何らかの影響により、副制御部で記憶していた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報がクリアされてしまった場合であっても、情報がクリアされてしまった直後の図柄変動において主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を取りこぼさない限り、確実に時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行することができるようになっている。なお、９９１回転目から１０００回転目までの変動固定時間は、Ａ秒に限定されず、Ａ秒とは異なる変動固定時間であっても良いが、予め定められた時間であって、時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行可能な変動固定時間とするのが好適である。

【２３６０】
なお、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて９９１回転目から１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握するような例を示したが、主遊技部は、ＲＡＭクリアの情報や図柄情報を副制御部に送信するとともに、変動開始や変動停止の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきたＲＡＭクリアの情報や図柄情報｛大当り図柄、小当り図柄、時短図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）｝と図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントするように構成して、９９１回転目から１０００回転目までの主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間中に時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行するように構成しても良い。

【２３６１】

また、９９１回転目から１０００回転目までの時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を、強制的な副制御部の制御による演出（例えば、ワイプのカウントダウン画像の表示）として、図柄変動の演出に対して上から重ねて表示するように構成しても良い。主制御部は、ＲＡＭクリア後や大当り遊技後からの図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントするように構成されている。そして、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信するように構成されている。副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて９９１回転目から１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握し、９９１回転目から１０００回転目までの主遊技図柄の図柄変動の変動時間内で時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行するように制御している。なお、副制御部は、演出用図柄の図柄変動の演出よりも表示プライオリティが高い時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出のワイプのカウントダウン画像の表示）を、図柄変動の演出に対して上から重ねて表示するように制御している。

【２３６２】

なお、主制御部から副制御部に送信される主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報は、図柄変動毎に送信するように構成されているため、途中何らかの影響により、副制御部で記憶していた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報がクリアされてしまった場合であっても、情報がクリアされてしまった直後の図柄変動において主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を取りこぼさない限り、確実に時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行することができるようになっている。なお、時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）の演出時間は、９９１回転目から１０００回転目までに選択され得る変動パターンの変動時間よりも短い時間に構成されている。

【２３６３】

なお、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて９９１回転目から１０００回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握するような例を示したが、主遊技部は、ＲＡＭクリアの情報や図柄情報を副制御部に送信するとともに、変動開始や変動停止の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきたＲＡＭクリアの情報や図柄情報｛大当り図柄、小当り図柄、時短図柄、ハズレ図柄（ハズレ図柄を時短図柄として併用する場合）｝と図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントするように構成して、９９１回転目から１０００回転目までの主遊技図柄の図柄変動の変動時間内で時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行するように構成しても良い。

【２３６４】

次に、図３１３を用いて、時短Ｂが作動する直前の期間に実行される、時短Ｂの作動が近づいていることを報知する時短Ｂ作動開始煽り演出としての残り数表示演出について説明する。図３１３は、時短Ｂ作動開始煽り演出としての残り数表示演出を示す図である。残り数表示演出は、時短Ｂまでの残り数（例えば、『残り１０００』）を表示したカウンタを演出表示装置ＳＧに表示し、減算演出によって、残り数が１カウント乃至複数カウント減算される演出である。

【２３６５】

例えば、（ａ）に示すように１回転目では、減算演出で『－１』を表示し、『残り９９９）』を表示する。（ｂ）に示すように２回転目では、減算演出で『－１』を表示し、『残り９９８』を表示する。（ｃ）に示すように３回転目では、減算演出で『－１０』を表示し、『残り９８８』を表示する。（ｄ）に示すように４回転目では、減算演出で『－５』を表示し、『残り９８３』を表示する。

【２３６６】
そして、（ｅ）に示すように９９５回転目では、減算演出で『－１』を表示し、『残り１８５』を表示する。（ｆ）に示すように９９６回転目では、減算演出で『－１０』を表示し、『残り１７５』を表示する。（ｇ）に示すように９９７回転目では、減算演出で『－５』を表示し、『残り１７０』を表示する。（ｈ）に示すように９９８回転目では、減算モードに突入し、減算演出で『－３０』を表示し、『残り１４０』を表示する。（ｉ）に示すように９９９回転目の減算モード中に減算演出で『－６０』を表示し、『残り８０』を表示する。（ｊ）に示すように１０００回転目の減算モード中に減算演出で『－８０』を表示し、『残り０』を表示する。このように、残り数が８０である状況に応じて、遊技者は時短Ｂが作動するまであと８０回転の図柄変動が必要であると認識してしまうが、大幅な減算を行うことによって、残り数を減算することになるため、残り数が０になる図柄変動を分かり難くすることができるため、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【２３６７】
そして、（ｋ）に示すように１００１回転目の図柄変動で時短Ｂ専用の演出ステージの時短Ｂステージとなり、画面右上に小さい右打ち画像、画面中央に大きい右打ち画像が液晶に表示されるように構成されている。なお、作動回数ｎに近づいた期間の９９８回転目から１０００回転目の期間において減算演出によって減算される数が多くなるような減算モードにモードを変化させることによって、残り数を大幅に減算するよう構成したが、途中の期間（例えば、５００回転目～５５０回転目）に減算モードを設けるように構成しても良い。

【２３６８】
なお、小当りや特定の変動パターン（リーチハズレ等の変動パターン）の図柄変動が実行された場合、遊技場に設置されているデータカウンタに表示される図柄変動の変動回数情報をクリアする特殊な外部信号を、遊技場のデータカウンタに対して出力しても良い。この特殊な外部信号は、主制御部から出力しても良いし、副制御部から出力しても良い。このように構成することによって、データカウンタを遊技者が確認することによって時短Ｂが作動することを容易に把握することができなくなるため、ぱちんこ遊技機での遊技により一層集中させることができる。

【２３６９】
図３１３に示す、見かけ上の時短Ｂまでの変動回数の複数減算（または後述する通常遊技状態における変動回数関連情報の加算する仕様）を搭載する場合には、大当り終了後に、いずれのタイミングから時短Ｂに関するカウントが行われるかを遊技者に対して不明確にすることが望ましい。そのための遊技性の一例を説明する。

【２３７０】
大当り終了後にいずれのタイミングから時短Ｂに関するカウントが行われるかを遊技者に対して不明確にする一例として、確変大当り後（時短Ｂまでのカウンタがリセット）において、例えば３００回の時間短縮遊技状態に移行し、３００回の確率変動機能の作動期間中に、確率変動機能のみに対して転落抽選を行うようにし、１回から３００回目の途中で確率変動機能を終了させ得るように構成することが考えられる。このように構成すると、１回から３００回の時間短縮遊技状態において、確率変動機能が作動している期間は、大当りが狙いやすい一方で、時短Ｂまでのカウントが進まないように構成（非カウント区間）される一方、転落抽選に当選し、確率変動機能の非作動状態かつ時間短縮遊技状態となった場合には３００回までの残り回数の期間において、大当り確率は低い一方で時短Ｂまでのカウントを進行するように構成（カウント区間）される。

【２３７１】
そして、３００回の時間短縮遊技状態に復帰して後、通常遊技状態で、時短Ｂの作動契機となる特別図柄の変動回数Ｎ回（例えば１０００回）の回数を見かけ上の時短Ｂまでの残り作動回数として表示し、時間短縮遊技状態中にカウント区間に維持された期間に応じて、時短Ｂまでのカウントが進行する期間に、１０００回の見かけ上のカウント数を複数

減算演出として行うように構成する例が挙げられる。（例えば、確変大当り遊技後の３００回の時間短縮遊技状態中に転落抽選に当選し、２００回の確率変動機能の非作動状態があれば、時間短縮遊技状態中に２００回のカウント期間が存在するため、見かけ上の時短Ｂ作動までの残り回数表示を、２００回以内で複数減算（または加算）する演出が実行可能となる。）

【２３７２】

また、時短Ｂまでの残り数（例えば、『残り１０００』）を表示したカウンタを演出表示装置ＳＧに表示し、減算演出によって、残り数が１カウント乃至複数カウント減算される演出を実行する例の場合、残り数の値に応じて残り数を示す数字や数字の背景、演出ステージ背景等の色が変化するように構成されている。例えば、残り数が１０００～６０１回の場合は白、残り数が６００～２０１回の場合はオレンジ、残り数が２００～０回の場合は赤等のように変化していく。また、残り数が、９００、８００、・・・、２００、１００等のように区切りの良い残り数の場合に『０回に到達すると？』のように残り数が０になると何か良いことがあるような報知を行っても良い。なお、残り数の表示は、時短Ｂが作動した後の時短Ｂの遊技状態においては、時短Ｂの残り数を表示するように構成しても良い。このように構成することによって、時短Ｂの作動が近づいていることを遊技者に徐々に報知することとなり、遊技者の時短Ｂの作動への期待を徐々に高めることができるため、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【２３７３】

ここで、時短Ｂの作動の終了条件の一例として、第１主遊技図柄の図柄変動と第２主遊技図柄の図柄変動との合算の場合、７５９回で時短が終了するように構成されている一方で、第１主遊技図柄の図柄変動が３００回実行されると、合算が７５９回に到達していなくても時短Ｂが終了するように構成できる。このような設定は、第１主遊技図柄が時間短縮遊技状態中に遊技の主体となる遊技性において好ましい設定方法である（例えば、普通電動役物に係る始動口が第１主遊技図柄に対応する始動口である場合）。この場合、時短Ｂの残り数の表示は最初に３００を表示し、第２主遊技図柄の図柄変動ではなく第１主遊技図柄の図柄変動に基づき減算するよう構成されている。

【２３７４】

次に、図３１４を用いて、時短Ｂが作動する直前の期間に実行される、時短Ｂの作動が近づいていることを報知する時短Ｂ作動開始煽り演出としての到達数表示演出について説明する。図３１４は、時短Ｂ作動開始煽り演出としての到達数表示演出を示す図である。到達数表示演出は、時短Ｂまでの到達数（例えば、『１０００』）を表示したカウンタを演出表示装置ＳＧに表示し、増加演出によって、到達数が１カウント乃至複数カウント増加される演出を実行する演出である。

【２３７５】

例えば、（ａ）に示すように１回転目では、増加演出で『＋１』を表示し、『到達数１』を表示する。（ｂ）に示すように２回転目では、増加演出で『＋１』を表示し、『到達数２』を表示する。（ｃ）に示すように３回転目では、増加演出で『＋１０』を表示し、『到達数１２』を表示する。（ｄ）に示すように４回転目では、増加演出で『＋５』を表示し、『到達数１７』を表示する。

【２３７６】

そして、（ｅ）に示すように９９５回転目では、増加演出で『＋１』を表示し、『到達数９０１』を表示する。（ｆ）に示すように９９６回転目では、増加演出で『＋１０』を表示し、『到達数９１１』を表示する。（ｇ）に示すように９９７回転目では、増加演出で『＋５』を表示し、『到達数９１６』を表示する。（ｈ）に示すように９９８回転目では、増加モードに突入し、増加演出で『＋３０』を表示し、『到達数９４６』を表示する。（ｉ）に示すように９９９回転目の増加モード中に増加演出で『＋２０』を表示し、『到達数９６６』を表示する。（ｊ）に示すように１０００回転目の増加モード中に増加演出で『＋３４』を表示し、『到達数１０００』を表示する。このように、到達数が９６６である状況に応じて、遊技者は時短Ｂが作動するまであと３４回転の図柄変動が必要であ

ると認識してしまうが、大幅な増加を行うことによって、到達数を増加することになるため、到達数が１０００になる図柄変動を分かり難くすることができるため、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【２３７７】

そして、（ｋ）に示すように１００１回転目の図柄変動で時短Ｂ専用の演出ステージの時短Ｂステージとなり、画面右上に小さい右打ち画像、画面中央に大きい右打ち画像が液晶に表示されるように構成されている。なお、作動回数ｎに近づいた期間の９９８回転目から１０００回転目の期間において増加演出によって増加される数が多くなるような増加モードにモードを変化させることによって、到達数を大幅に増加するよう構成したが、途中の期間（例えば、５００回転目～５５０回転目）に増加モードを設けるように構成しても良い。

【２３７８】

また、時短Ｂまでの到達数（例えば、『１０００』）を表示したカウンタを演出表示装置ＳＧに表示し、増加演出によって、増加数が１カウント乃至複数カウント増加される演出を実行する例の場合、到達数の値に応じて到達数を示す数字や数字の背景、演出ステージ背景等の色が変化するように構成されている。例えば、到達数が０～４００回の場合は白、到達数が４０１～８００回の場合はオレンジ、到達数が８０１～１０００回の場合は赤等のように変化していく。また、到達数が、１００、２００、・・・、８００、９００等のように区切りの良い到達数の場合に『１０００回に到達すると？』のように到達数が１０００になると何か良いことがあるような報知を行っても良い。このように構成することによって、時短Ｂの作動が近づいていることを遊技者に徐々に報知することとなり、遊技者の時短Ｂの作動への期待を徐々に高めることができるため、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【２３７９】

また、残り数の表示や到達数の表示について、設定を示唆する設定示唆演出として用いることもできる。例えば、表示される数が、１３５の場合に特別な色（例えば、金文字や虹色の文字）で表示されれば奇数の設定（設定１、３、５）を示唆し、表示される数が、２４６の場合に特別な色（例えば、金文字や虹色の文字）で表示されれば偶数の設定（設定２、４、６）を示唆するように構成してもよい。また、数字の色の変化ではなく、数字の背景、演出ステージ背景等の色が変化するように構成してもよい。また、数字が点滅したり揺れたりして表示することにより設定示唆演出を実行しても良い。このように構成することによって、遊技者は常に残り数や到達数の表示を気にしながら遊技を実行し、設定示唆の報知により一喜一憂することとなるため、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【２３８０】

また、残り数や到達数の表示に限らず、先述したように見かけ上の変動回数（見かけ上の残り数や見かけ上の到達数）の情報に対して１変動で複数増加／減算する場合において、設定値によって加算／減算されやすい数値が異なる傾向を有するようにしてもよい。例えば、設定２の場合は＋２（－２）が表示されやすく、設定５の場合は＋５（－５）が表示されやすいなどの例が挙げられる。また他の例としては、Ｘ（Ｘは偶数）の加算／減算の時は偶数設定の可能性が高まるように（偶数設定の方が「Ｘ」が表示されやすい）用に構成し、奇数設定の場合はＹ（Ｙは奇数）が表示されやすい、というように構成することも可能である。また、さらに「＋２（－２）」よりも「＋２２（－２２）」と桁数が多いぞろ目の数値である場合の方が設定示唆の信頼度が高まるように構成してもよい。

【２３８１】

設定示唆演出に関して、作動回数ｎに基づき設定示唆を行うように構成しても良い。例えば、設定１、３、５の奇数の設定の場合に時短Ｂの作動回数ｎを１００１回に設定し、設定２、４、６の偶数の設定の場合に時短Ｂの作動回数ｎを１０００回に設定する。この場合は、奇数設定と偶数設定とで作動回数ｎを分けることによって、奇数設定か偶数設定かを遊技者に報知することができる。また、例えば、設定１、２、３の低設定の場合に時

短Ｂの作動回数ｎを１０００回に設定し、設定４、５、６の高設定の場合に時短Ｂの作動回数ｎを８００回に設定する。この場合は、低設定と高設定とで作動回数ｎを分けることによって、低設定か高設定かを遊技者に報知することができる。さらにまた、例えば、設定１～５の設定の場合に時短Ｂの作動回数ｎを１０００回に設定し、設定６の場合に時短Ｂの作動回数ｎを６６６回に設定する。この場合は、設定６又はそれ以外で作動回数ｎを分けることによって、設定６であるか否かを遊技者に報知することができる。

【２３８２】

次に、時短図柄の先読み用判定処理及び先読み演出について説明する。主制御部は、第１主遊技始動口Ａ１０又は第２主遊技始動口Ｂ２０に遊技球が入球し、新たな保留が生起した時であって、主遊技内容決定乱数（第１主遊技内容決定乱数又は第２主遊技内容決定乱数）取得時（又は保留発生時）に、変動態様決定乱数（変動パターン乱数）、当否抽選用乱数、図柄決定乱数を取得し、先読み抽選を実行し、先読み情報を一時保存するよう構成されている。

【２３８３】

主制御部は、新たな保留が生起した時に、副制御部へ先読み情報を送信する。先読み情報は、保留数情報（第１主遊技側又は第２主遊技側の入賞した側の保留数のみでも、第１主遊技側と第２主遊技側との両方の保留数でもよい）、当否情報（先読み抽選で当否抽選用乱数を判定した情報）、図柄情報（主遊技図柄の停止図柄に係る情報であって、先読み抽選で図柄決定乱数を判定した情報、例えば、時短図柄であることを示す情報）、変動パターンの情報（先読み抽選で変動態様決定乱数を判定した情報）を保留発生コマンドとして送信するよう構成されている。

【２３８４】

更に、副制御部側に送信する保留発生コマンドに含まれる情報はこれには限定されず、当り（大当り、小当り）となる主遊技図柄の利益態様に係る情報（停止予定の大当り図柄に係る特別遊技のラウンド数、停止予定の小当り図柄に係る小当り遊技後の特別遊技のラウンド数等）、当否乱数区切り情報（第１主遊技側（第２主遊技側）における夫々の遊技状態と、乱数値（又は乱数値範囲）と、当否抽選結果と、を紐づけてグループ分けした乱数区切り情報の一つであり、例えば、高確率状態であっても低確率状態であってもハズレ、高確率状態であっても低確率状態であっても当り、高確率状態であれば当りであるが低確率状態であればハズレ、等のグループ分けの情報）に係る情報等を送信し得るよう構成してもよい。

【２３８５】

副制御部は、主制御部から新たな保留発生に係る保留発生コマンド（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る先読み情報）を受信したか否かを判定する。副制御部の装図保留情報表示制御手段は、装図保留情報一時記憶手段内の装図保留カウンタ（本例では、第１主遊技用が最大４個、第２主遊技用が最大４個）に「１」を加算する。次に、装図保留情報表示制御手段は、主制御部側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留数情報（第１主遊技側又は第２主遊技側の入賞した側の保留数のみでも、第１主遊技側と第２主遊技側との両方の保留数でもよい）、当否情報（先読み抽選で当否抽選用乱数を判定した情報）、図柄情報（主遊技図柄の停止図柄に係る情報であって、先読み抽選で図柄決定乱数を判定した情報）、変動パターンの情報（先読み抽選で変動態様決定乱数を判定した情報）を、装図保留情報一時記憶手段に一時記憶する。なお、主制御部の先読み抽選に基づく変動パターンの情報ではなく、第１主遊技始動口Ａ１０または第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入球した際に取得した変動態様決定乱数の範囲（グループ）を示す情報（変動態様乱数区切り情報や変動態様グループともいう）であっても良い。

【２３８６】

次に、図３１５は、図５０における保留情報管理処理のサブルーチンにて実行する、先読み保留内容決定処理のフローチャートである（図５０では不図示となっている）。まず、ステップ２６５１で、装図保留情報表示制御手段は、装図保留情報一時記憶手段を参照し、トリガ保留は当り（小当りを例示するが大当りでも良い）となる保留の情報（先読み

情報Ａ）であるか否かを判定する。ステップ２６５１でＹｅｓの場合、ステップ２６５５で、装図保留情報表示制御手段は、トリガ保留の表示態様（保留アイコンの表示態様）を、保留表示態様決定テーブル１（当り時）を参照して決定する。

【２３８７】

ここで、ステップ２６５１でＮｏの場合、つまり、トリガ保留がハズレ保留の場合、ステップ２６５３で、図柄情報を参照し、トリガ保留は時短図柄となる保留の情報（先読み情報Ｃ）であるか否かを判定する。ステップ２６５３でＹｅｓの場合、ステップ２６５６で、装図保留情報表示制御手段は、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル３（ハズレ時＋時短図柄当選）を参照して決定する。他方、ステップ２６５３でＮｏの場合、ステップ２６５７で、装図保留情報表示制御手段は、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル２（ハズレ時＋時短図柄非当選）を参照して決定する。

【２３８８】

ここで、同図下段の３つのテーブルは、当り図柄に当選していることを示唆する先読み演出Ａを決定するための保留表示態様決定テーブル１（当り時）、ハズレ用の保留表示態様決定テーブル２（ハズレ時＋時短図柄非当選）、時短図柄に当選していることを示唆する先読み演出Ｃを決定するための保留表示態様決定テーブル３（ハズレ時＋時短図柄当選）である。本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）においては、保留先読み演出（保留変化演出）の実行時に変化し得るトリガ保留の表示態様を保留表示態様決定テーブル１（当り時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、虹色、赤色、緑色、青色の４つであり、保留表示態様決定テーブル２（ハズレ時＋時短図柄非当選）、保留表示態様決定テーブル３（ハズレ時＋時短図柄当選）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、赤色、緑色、青色の３つであり、保留表示態様決定時専用の乱数によって抽選される。尚、保留先読み演出が発生した際の保留の表示態様毎の当り（小当り）期待度（保留に係る図柄変動にて当り（小当り）となる期待度）は、虹色が当り（小当り）時のみで選択され、虹色を除く色としては、期待度が高いものから赤色、緑色、青色の順となっている。尚、変化し得る表示態様はあくまで一例であり、種類を増減させても、変化し得る色を変更しても何ら問題ない。

【２３８９】

また、本例では、保留の表示色によって当り（小当り）となる期待度を示唆し得る先読み演出Ａとして構成しただけではなく、時短Ｃが作動することを示唆し得る先読み演出Ｃとして構成している。そのように構成する場合、特に、保留の表示色によって、時短Ｃが作動する期待度（時短Ｃの作動期待度または時短図柄の当選期待度ともいう）を示唆する（例えば、保留表示色が赤色であれば時短Ｃが作動する期待度大、青色であれば時短Ｃが作動する期待度小、等）よう構成することで、遊技者にとって有利な時短Ｃが作動するか否かを煽る、効果的な演出を実行することができる。

【２３９０】

このように、保留先読み演出の実行時には、複数種類の保留の表示態様から選択された表示態様によって当り（小当り）期待度及び時短Ｃの作動期待度が相違し得るよう構成されている。また、先読み演出の実行中（先読み用判定処理で当選したタイミングからトリガ保留に係る主遊技図柄の変動終了まで）に複数回の保留先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。このように構成し、例えば、先読み演出の実行中に保留先読み演出が２回実行される場合において、１回目の保留先読み演出で変化する保留の表示態様が青色であった場合には、２回目の保留先読み演出で変化する保留の表示態様は緑色又は赤色となるようにする、即ち、保留先読み演出が実行されるたびに当り（小当り）期待度の高く、時短Ｃの作動期待度が高い保留の表示態様へと変化（ランクアップ）していくよう構成することが望ましい（遊技者の期待感を損なわないため）。また、保留表示変化に係る演出はこれには限定されず、結果的に保留表示変化を伴わない演出態様を設けてよく、例えば、変動開始時（又は、保留消化時）に保留が震えるような演出が起こり、そのまま保留表示が変化しない演出態様（所謂、ガセパターン）と、その後保留表示変化が実行される演出態様とを設けてもよい。

【２３９１】
時短Ｃの作動期待度（時短図柄の当選期待度）を示唆する先読み演出Ｃとして保留先読み演出を例示したが、その他、以下に示す（１）～（３）の先読み演出Ｃを実行するように構成しても良い。
【２３９２】
次に、図３１６を用いて、時短Ｃの作動期待度（時短図柄の当選期待度）を示唆する先読み演出Ｃとして、（１）演出用図柄（第一演出用図柄、第二演出用図柄）の図柄配列に、時短Ｃの際に移行する演出モードに対応する特殊演出用図柄（例えば、『時短Ｃモード図柄』）を設け、複数回の図柄変動で特殊演出用図柄が停止するか否かを煽る先読み演出Ｃについて説明する。図３１６は、時短Ｃの作動期待度（時短図柄の当選期待度）を示唆する先読み演出Ｃを示す図である。
【２３９３】
ここで、図３１６の（ａ）～（ｅ）は、複数回の図柄変動で特殊演出用図柄が停止するか否かを煽る先読み演出Ｃを示す図である。（ａ）に示すように、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留が３個存在しており、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動において、第１主遊技側の３個目の保留をトリガ保留（図の三角の保留を参照）とした先読み演出Ｃを実行する。なお、トリガ保留の手前の保留が全てハズレである。（ｂ）に示す図柄変動であって、第１主遊技側の保留が２個存在しており、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動において、第１主遊技側の１個目の保留をトリガ保留とした先読み演出Ｃを実行する。この図柄変動において、左列、中列、右列の図柄列のうちの一つ又は複数の図柄列で『時短Ｃモード図柄』が停止するか否かを煽る演出を行い、最終的に左列、中列、右列のうちの一つの図柄列（ここでは右列）の第一演出用図柄が『時短Ｃモード図柄（図では「時短Ｃ」と示す）』で停止表示される。
【２３９４】
そして、（ｃ）に示す図柄変動であって、第１主遊技側の保留が１個存在しており、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動において、第１主遊技側の１個目の保留をトリガ保留とした先読み演出Ｃを実行する。この図柄変動において、左列、中列、右列の図柄列のうちの複数の図柄列で『時短Ｃモード図柄』が停止するか否かを煽る演出を行い、最終的に左列、中列、右列のうちの二つの図柄列（ここでは中列、右列）の第一演出用図柄が『時短Ｃモード図柄』で停止表示される。さらに、（ｄ）に示す図柄変動であって、第１主遊技側の保留が存在しておらず、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動、つまりトリガ保留における図柄変動において、先読み演出Ｃを実行する。この図柄変動において、左列、中列、右列の図柄列の全ての図柄列で『時短Ｃモード図柄』が停止するか否かを煽る演出を行い、最終的に左列、中列、右列の全ての図柄列の第一演出用図柄が『時短Ｃモード図柄』で停止表示される。そして、左列、中列、右列の図柄列の全ての第一演出用図柄が『時短Ｃモード図柄』で停止表示されたタイミングと略同じタイミングで、第１主遊技図柄の図柄変動は、時短図柄を停止表示して停止するように構成されている。その後、時短Ｃが作動するように構成されている。時短Ｃが作動すると（ｅ）に示すように時短Ｃ専用の演出ステージの時短Ｃステージとなり、画面右上に小さい右打ち画像、画面中央に大きい右打ち画像が液晶に表示されるように構成されている。
【２３９５】
次に、図３１６の（ｆ）～（ｊ）を用いて、時短Ｃの作動期待度（時短図柄の当選期待度）を示唆する先読み演出Ｃとして、（２）複数回の図柄変動に亘って一連のムービー演出を実行する先読み演出Ｃについて説明する。（ｆ）に示すように、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留が１個存在しており、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動において、この図柄変動中に新たな保留が生起し、この新たな保留が、時短Ｃが作動する時短図柄に当選したトリガ保留（図の三角の保留を参照）である場合であって、トリガ保留の手前の保留が全てハズレである場合、当該

の図柄変動の途中（次の図柄変動でも良い）から画面がブラックアウトして、複数回の図柄変動に亘って一連のムービー演出Ａ～Ｃを実行するように構成されている。この変動においては、ムービー演出Ａが実行される。（ｇ）に示す図柄変動であって、第１主遊技側の保留が１個存在しており、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動において、第１主遊技側の１個目の保留をトリガ保留とした先読み演出Ｃを実行する。この図柄変動において、ムービー演出Ｂが実行される。（ｈ）に示す図柄変動であって、第１主遊技側の保留も第２主遊技側の保留も存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動において、ムービー演出Ｃが実行される。ムービー演出Ｃが終了すると時短Ｃの実行契機である時短図柄の停止表示まで時短図柄を示す第一演出用図柄（例えば、３３１）を揺れ変動させる。その後、時短Ｃが作動するように構成されており、時短Ｃが作動すると（ｊ）に示すように時短Ｃ専用の演出ステージの時短Ｃステージとなり、画面右上に小さい右打ち画像、画面中央に大きい右打ち画像が液晶に表示されるように構成されている。

【２３９６】

次に、図３１６の（ｋ）、（ｌ）を用いて、時短Ｃの作動期待度（時短図柄の当選期待度）を示唆する先読み演出Ｃとして、（３）時短Ｃが作動する時短図柄に当選したことを示唆するための専用の保留先読み演出について説明する。時短Ｃの作動期待度（時短図柄の当選期待度）を示唆する先読み演出Ｃは、通常の当り期待度を示唆する保留先読み演出と区別するように、特殊な形状と色で時短Ｃの作動期待度（時短図柄の当選期待度）を示唆する保留先読み演出となっている。例えば、図３１６の（ｋ）の三角の保留アイコンは、通常の当り期待度を示唆する保留先読み演出の保留を示し、図３１６の（ｌ）の星の保留アイコンは、時短Ｃの作動期待度（時短図柄の当選期待度）を示唆する先読み演出Ｃの保留を示している。

【２３９７】

なお、時短Ｃが作動する時短図柄に当選したことを示唆するための先読み演出Ｃよりも、当り（大当り、小当り）に関する先読み演出Ａを優先して実行するように構成しても良い。例えば、当りに関する保留先読み演出Ａが発生しているときには、上述した（１）、（２）のような先読み演出Ｃは発生しないように構成する。

【２３９８】

また、先に実行している先読み演出を優先するように構成しても良い。例えば、時短Ｃが作動する時短図柄に当選したことを示唆するための先読み演出Ｃを実行している場合は、当り（大当り、小当り）に関する先読み演出Ａの実行を制限し、当り（大当り、小当り）に関する先読み演出Ａを実行している場合は、時短Ｃが作動する時短図柄に当選したことを示唆するための先読み演出Ｃの実行を制限するように構成する。

【２３９９】

また、先のトリガ保留に対する当り（大当り、小当り）に関する先読み演出Ａ（例えばチャンス目先読み演出）の実行中に、後のトリガ保留に対して当り（大当り、小当り）に関する保留先読み演出を実行可能に構成しているが、トリガ保留に対する当り（大当り、小当り）に関する先読み演出Ａ（例えばチャンス目先読み演出）の実行中に、後続の保留に対して時短Ｃが作動する時短図柄に当選したことを示唆するための保留先読み演出の実行を制限するように構成してもよい。

【２４００】

次に、当該変動における時短Ｃの作動期待度（時短図柄の当選期待度）を示唆する予告演出について以下に例示する。ここで例示する時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出は、当り（大当り、小当り）期待度を示唆する予告演出とは異なる予告演出である。時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出は、例えば、スロットマシンで使用されるリールで採用されている図柄（リプレイ図柄、チェリー図柄、スイカ図柄、ベル図柄等）を模した図柄画像を使用したミニリールを３列（左列、中列、右列）用意し、演出表示装置ＳＧ上の表示領域に所定の図柄組み合わせを表示する予告演出である。

【２４０１】

ここで、時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出を表示する演出表示装置ＳＧ上の表示領域は、当り期待度を示唆する予告演出を表示する演出表示装置ＳＧ上の表示領域と異なる表示領域となっているが、当り期待度を表示する演出表示装置ＳＧとは別の演出表示装置を設け、別の演出表示装置に時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出を表示するように構成しても良い。なお、時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出は、当り期待度を示唆する予告演出と重複して表示されなければ良いため、重複して表示されない場合は、当り期待度を示唆する予告演出を表示する演出表示装置ＳＧ上の表示領域を用いて表示しても良い。

【２４０２】

そして、主遊技図柄の図柄変動が実行される毎に３列のミニリールを用いて、時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出を実行する。時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出は、時短図柄が当選していない主遊技図柄の図柄変動においては、『リプレイ図柄－ベル図柄－リプレイ図柄』等のスロットマシンではハズレを示す図柄組み合わせの予告演出を実行することで、時短図柄が当選していないことを予告する。一方、時短図柄が当選している主遊技図柄の図柄変動においては、『リプレイ図柄－リプレイ図柄－チェリー図柄』や『リプレイ図柄－リプレイ図柄－スイカ図柄』等のスロットマシンでは遊技が所定回数継続するリプレイタイムに移行することを示す図柄組み合わせの予告演出を実行することで、時短図柄が当選していることを予告する。

【２４０３】

なお、時短回数Ｎが異なる時短Ｃを有する場合、つまり、時短Ｃとなる時短図柄を複数有する場合、以下のように構成しても良い。主遊技図柄の時短図柄として時短図柄Ｃ１（時短回数Ｎが５０回の時短図柄）を停止表示する図柄変動の時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出において、『リプレイ図柄－リプレイ図柄－チェリー図柄』が表示されることで時短回数Ｎが５０回の時短Ｃが当選していることを予告し、主遊技図柄の時短図柄として時短図柄Ｃ２（時短回数Ｎが１００回の時短図柄）を停止表示する図柄変動の時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出において、『リプレイ図柄－リプレイ図柄－スイカ図柄』が表示されることで時短回数Ｎが１００回の時短Ｃが当選していることを予告する。

【２４０４】

なお、リーチ等の変動時間が長い図柄変動の場合に、ミニリールが変動してから停止するまでの演出を複数回実行するように構成して、時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出としても良い。また、時短図柄が当選した場合の図柄変動を必ずリーチとなるように構成しておき、演出用図柄でリーチハズレとなる組み合わせを表示した後に、ミニリールを用いた時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出を実行するように構成しても良い。なお、時短Ｃの作動期待度を示唆する予告演出は、この演出に限定されない。

【２４０５】

次に、図３１７を用いて、当該変動における時短Ｃを示唆する変動演出について説明する。図３１７は、当該変動における時短Ｃを示唆する変動演出を示す図であり、以下の（１）、（２）で例示する。ここで例示する時短Ｃを示唆する変動演出は、当り（大当り、小当り）またはハズレを示唆する変動演出に関連した演出である。

【２４０６】

先ず、当該変動における時短Ｃを示唆する変動演出として、バトルリーチ演出を説明する。図３１７の（ａ）～（ｅ）は、（１）時短Ｃを示唆する変動演出として、先ず、リーチ状態中に味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、バトルの結果、味方キャラクタが勝利すれば当り（大当り、小当り）となり、味方キャラクタが敗北すればハズレとなるバトルリーチ演出を示す図である。（ａ）に示すように、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留が２個存在しており、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動において、７図柄でリーチ状態となる。そして、（ｂ）に示すようにリーチ図柄である７図柄を縮小させてバトルリーチ演出に発展する。このバトルリーチ演出は、少なくとも当否判定の結果を示す演出となっており、リーチ状態中のバトルで味方キャラクタが勝利した場合は当り（大当り、小当り）、味方キャラクタが

敗北した場合はハズレ、（ｃ）に示す引き分けの場合は時短Ｃとなることを示すように構成されている。時短Ｃとなる場合、つまり、時短図柄が当選した図柄変動におけるバトルリーチ演出は、バトルで引き分けとなった後、「まだだ！」と味方キャラクタが叫び、その後、（ｄ）に示すように「追跡モード突入」となって、時短Ｃが作動するように構成されている。「追跡モード突入」の表示は、当該の図柄変動で表示する例を示したが、次の図柄変動であっても良い。時短Ｃの作動は、当該の図柄変動の変動終了時または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝後から作動させても良いし、次の図柄変動から作動させても良い。時短Ｃが作動すると（ｅ）に示すように時短Ｃ専用の演出ステージの時短Ｃステージとなり、画面右上に小さい右打ち画像、画面中央に大きい右打ち画像が液晶に表示されるように構成されている。

【２４０７】

次に、当該変動における時短Ｃを示唆する変動演出として、ルーレットリーチ演出を説明する。図３１７の（ｆ）～（ｊ）は、（２）リーチ演出中に演出表示装置ＳＧ上の表示領域を複数の領域に分割し、分割された領域に当り、ハズレ、時短Ｃ等の画像オブジェクトを表示してルーレットとし、ルーレットの分割された領域を明暗させたり、ルーレット自体を回転させたりする演出を行って、最終的に選択表示された画像オブジェクトによって、主遊技図柄の図柄変動の結果を示唆するルーレットリーチ演出（少なくとも当否判定の結果を示す演出）を示す図である。

（ｆ）に示すように、非時間短縮遊技状態において、第１主遊技側の保留が２個存在しており、第２主遊技側の保留は存在していない状況における第１主遊技図柄の図柄変動において、７図柄でリーチ状態となる。そして、（ｇ）に示すようにリーチ図柄である７図柄を縮小させてルーレットリーチ演出に発展する。このルーレットリーチ演出は、４つの領域を有するルーレットに「当り、ハズレ、時短Ｃ、ハズレ」の画像オブジェクトを表示してルーレットの回転を開始する。主遊技図柄の図柄変動の結果が当り（大当り、小当り）の場合は、当りの画像オブジェクトが選択表示される。主遊技図柄の図柄変動の結果がハズレの場合は、ハズレの画像オブジェクトが選択表示される。主遊技図柄の図柄変動の結果が時短図柄を停止表示する場合は、（ｈ）に示すように、時短Ｃの画像オブジェクトが選択表示される。ルーレットリーチ演出が終了すると時短Ｃの実行契機である時短図柄の停止表示まで時短図柄を示す第一演出用図柄（例えば、３３１）を揺れ変動させる。その後、時短Ｃが作動するように構成されており、時短Ｃが作動すると（ｊ）に示すように時短Ｃ専用の演出ステージの時短Ｃステージとなり、画面右上に小さい右打ち画像、画面中央に大きい右打ち画像が液晶に表示されるように構成されている。

【２４０８】

また、主遊技図柄の図柄変動の結果が時短図柄を停止表示する場合は、ルーレットに「当り、ハズレ、時短Ｃ、ハズレ」の画像オブジェクトを表示した後、昇格演出を実行して、ルーレットに「当り、時短Ｃ、時短Ｃ、ハズレ」の画像オブジェクトを表示し、その後、時短Ｃの画像オブジェクトが選択表示されるように構成しても良い。さらに、主遊技図柄の図柄変動の結果が時短図柄を停止表示する場合は、ルーレットに「当り、ハズレ、時短Ｃ、ハズレ」の画像オブジェクトを表示した後、昇格演出を実行して、ルーレットに「当り、時短Ｃ、時短Ｃ、ハズレ」の画像オブジェクトを表示し、その後、再度、昇格演出を実行して、ルーレットに「当り、時短Ｃ、時短Ｃ、時短Ｃ」の画像オブジェクトを表示し、その後、時短Ｃの画像オブジェクトが選択表示されるように構成しても良い。

【２４０９】

なお、バトルリーチ演出、ルーレットリーチ演出に発展するタイミング（例えば、擬似連回数）によって、当り期待度や時短Ｃの作動期待度が異なるように構成されている。例えば、擬似連１回目でバトルリーチ演出、ルーレットリーチ演出に発展する場合、ハズレ９５％、当り３％、時短２％となっており、擬似連２回目でバトルリーチ演出、ルーレットリーチ演出に発展する場合、ハズレ９０％、当り５％、時短５％となっており、擬似連３回目でバトルリーチ演出、ルーレットリーチ演出に発展する場合、ハズレ６０％、当り３８％、時短２％となっている。このように、擬似連３回目でこれらのリーチ演出に発展

する場合は、一番当り期待度が高くなるように構成されているが、時短Ｃの作動期待度は、擬似連３回目でこれらのリーチ演出に発展する場合よりも、擬似連２回目でこれらのリーチ演出に発展する場合の方が、高くなる（擬似連２：５％＞擬似連３：２％）ように構成することによって、擬似連の回数に応じて当りや時短Ｃを期待できるようになっている。擬似連２回目の方が擬似連３回目よりも時短Ｃの当選に期待できるように構成する理由として、擬似連３回目は遊技者にとって大当りの期待感が高まるように構成しているため、時短Ｃの発生のみでは遊技者に対し、期待に見合った恩恵が与えられない可能性が考えられるからである。しかし、このような場合に限らず、時短Ｃの性能によっては、擬似連３回目の方が擬似連２回目よりも時短Ｃの当選期待度が高まるように構成してもよい。

【２４１０】

次に、時短Ｃが作動する場合における、時短Ｃが作動する旨を報知する時短Ｃ作動開始演出について、以下（１）～（５）に示すような時短Ｃ作動開始演出を例示できる。

【２４１１】

（１）主遊技図柄の図柄変動で時短図柄を停止表示する場合、変動時間がＡ秒の変動パターンが選択されてＡ秒（例えば、１５秒）の図柄変動が行われ、時短Ｃの遊技状態となることを報知（例えば、時短Ｃモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）する。なお、変動時間がＡ秒の変動パターンは、時短図柄が当選したことに基づいて特殊な変動パターンテーブルが選択され、この特殊な変動パターンテーブルで参照される変動パターンであっても良い。

【２４１２】

（２）主遊技図柄の図柄変動で時短図柄を停止表示する場合、図柄変動の変動停止時の変動固定時間として特定時間（例えば、１５秒）が選択され、この変動固定時間中に時短Ｃの遊技状態となることを報知（例えば、時短Ｃモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）する。

【２４１３】

（３）主遊技図柄の図柄変動で時短図柄を停止表示する場合、図柄変動の演出に対して強制的に副制御部の制御によって時短Ｃが作動することを報知する演出（例えば、ワイプの時短Ｃモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２４１４】

（４）主遊技図柄の図柄変動で時短図柄を停止表示した場合であって、時短図柄を停止表示した次の図柄変動が開始している場合、時短図柄を停止表示した次の図柄変動の演出に対して強制的に副制御部の制御によって時短Ｃが作動したことを報知する演出（例えば、ワイプの時短Ｃモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２４１５】

（５）主遊技図柄の図柄変動で時短図柄を停止表示した場合であって、時短図柄を停止表示した次の図柄変動が開始していない場合、停止表示中の演出用図柄に対して時短Ｃが作動したことを報知する演出（例えば、時短Ｃモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２４１６】

なお、上述の（１）、（２）、（３）の時短Ｃの遊技状態となることを報知（例えば、時短Ｃモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）は、未だ時短Ｃが作動していない状態であるため、『時短Ｃモードまで５、４、３、２、１』等、曖昧な報知とするとともに、右打ち画像の表示を行うような積極的に発射位置を示す報知をしなくても良い。

【２４１７】

また、上述の（１）、（２）、（３）の場合は、主遊技図柄の停止表示の際の処理や変動固定時間の経過時の処理によって時短Ｃの遊技状態を設定するように構成されており、この主遊技図柄の停止表示の際の処理や変動固定時間の経過時の処理が実行されている遊技状態としては左打ちが推奨される遊技状態となっており、主制御部が制御する時短状態や特別遊技状態の際に点灯する右打ち表示ＬＥＤも点灯していない遊技状態となっている。したがって、上述の（１）、（２）、（３）の時短Ｃの遊技状態となることを報知にお

いては以下に例示するような（ａ）右打ち画像を表示しない、又は（ｂ）消極的な右打ち画像を表示、又は（ｃ）右打ち画像の代替画像により曖昧に表示することが好適である。
（ａ）「時短Ｃモード突入」、「時短Ｃモードまで５、４、３、２、１」、「右打ちまで５、４、３、２、１」等で表示する。
（ｂ）右打ち画像をグレー表示（通常は白表示）したり、右打ち画像の透明度を例えば、７０％で表示したりする。
（ｃ）「時短Ｃモード突入」の文字に組み合わされる右打ち画像をロゴとして表示し、右打ちとは明示しない表示とする。
なお、右打ち画像の表示は、実際に時短Ｃの状態に設定された後であって、図柄変動の待機中や次の図柄変動が開始された直後に実行することが好適である。

【２４１８】
　また、時短Ｃの作動することとなる主遊技図柄の図柄変動において、変動固定時間を長時間（例えば、３０秒）に設定し、主遊技図柄である時短図柄の変動終了時または変動停止時に時短Ｃの状態に設定して、変動固定時間を時短Ｃ（右打ちの遊技状態）とする場合、変動固定時間中に右打ち画像を表示するようにしても良い。このように構成する場合、特に「優先変動タイプ」の機種であれば、第１主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間３０秒のうちの例えば、５００ｍｓ経過時｝に時短Ｃを作動させ、変動固定時間中に第２主遊技側の保留を生起させることができれば、時短Ｃにおける最初の図柄変動を第２主遊技図柄の図柄変動とすることができるので、時短Ｃにおける不利な特別遊技である第１主遊技図柄の特別遊技の当選を避けることができる。

【２４１９】
　なお、上述の（３）、（４）について、図柄変動が当り（大当り、小当り）となる場合や、高期待度の図柄変動である場合は、時短Ｃ作動開始演出の実行をキャンセルしたり、遅延させたりするようにしても良く、図柄変動に対応する演出よりも時短Ｃ作動開始演出の方をワイプで小さく表示するように構成しても良いし、図柄変動に対応する演出よりも時短Ｃ作動開始演出の方をワイプで大きく表示するように構成しても良い。また、図柄変動に対応する演出よりも時短Ｃ作動開始演出の方を大きく表示する場合、図柄変動に対応する演出をワイプで表示するように構成しても良い。

【２４２０】
＜＜時短終了演出＞＞
　また、時短回数Ｎ（例えば、１００回）の時短Ｃ中に当り（大当り、小当り）に当選しなかった場合において、以下の（１）～（９）に示すような時短Ｃの終了時の演出である時短終了演出を例示できる。

【２４２１】
　（１）主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後に時短Ｃを終了させる場合であって、１００回転目に限定頻度テーブル（時短Ｃを作動させる契機となった時短図柄の停止表示に基づき選択されるテーブル）を参照した特殊な変動パターンが選択される場合、１００回転目の図柄変動では、Ａ秒（例えば、１５秒）の図柄変動が行われ、この図柄変動中に時短Ｃが終了となることを報知（例えば、時短Ｃモード終了画像の表示）する。

【２４２２】
　（２）主遊技図柄の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｃを終了させる場合であって、１００回転目に限定頻度テーブル（時短Ｃを作動させる契機となった時短図柄の停止表示に基づき選択されるテーブル）を参照した特殊な変動パターンが選択される場合、１００回転目の図柄変動では、Ａ秒（例えば、１５秒）の図柄変動が行われ、この図柄変動中に時短Ｃが終了となったことを報知（例えば、時短Ｃモード終了画像の表示）する。

【２４２３】
　（３）主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００

ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後に時短Ｃを終了させる場合であって、１０１回転目に限定頻度テーブル（時短Ｃが終了した後の通常遊技状態で選択されるテーブル）を参照した特殊な変動パターンが選択される場合、１０１回転目の図柄変動では、Ａ秒（例えば、１５秒）の図柄変動が行われ、この図柄変動中に時短Ｃが終了となったことを報知（例えば、時短Ｃモード終了画像の表示）する。

【２４２４】

（４）主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後に時短Ｃを終了させる場合、１００回転目の図柄変動の変動停止時の変動固定時間として特定時間（例えば、１５秒）が選択され、この変動固定時間中に時短Ｃが終了となることを報知（例えば、時短Ｃモード終了画像の表示）する。

【２４２５】

（５）主遊技図柄の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｃを終了させる場合、１００回転目の図柄変動の変動停止時の変動固定時間として特定時間（例えば、１５秒）が選択され、この変動固定時間中に時短Ｃが終了となったことを報知（例えば、時短Ｃモード終了画像の表示）する。

【２４２６】

（６）主遊技図柄の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｃを終了させる場合、１００回転目の図柄変動の演出に対して強制的に副制御部の制御によって時短Ｃが終了したことを報知する演出（例えば、ワイプの時短Ｃモード終了画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２４２７】

（７）主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後に時短Ｃを終了させる場合、１０１回転目の図柄変動の演出に対して強制的に副制御部の制御によって時短Ｃが終了したことを報知する演出（例えば、ワイプの時短Ｃモード終了画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２４２８】

（８）主遊技図柄の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の変動開始後（図柄変動中）に時短Ｃを終了させる場合であって、１００回転目の図柄変動が停止表示した次の図柄変動が開始していない場合、停止表示中の演出用図柄に対して時短Ｃが終了したことを報知する演出（例えば、時短Ｃモード終了画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２４２９】

（９）主遊技図柄の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数ｎをカウントし、１００回転目の図柄変動の変動終了または変動停止｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）｝後に時短Ｃを終了させる場合であって、１００回転目の図柄変動が停止表示した次の図柄変動が開始していない場合、停止表示中の演出用図柄に対して時短Ｃが終了したことを報知する演出（例えば、時短Ｃモード終了画像の表示）を上から重ねて表示する。

【２４３０】

上述の（１）～（３）の時短終了演出を実行する場合は、時短Ｃの１００回転目や時短Ｃ抜け後の通常遊技状態の１回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンが選択されるように構成されている。時短図柄に当選し、時短図柄が主遊技図柄表示装置に停止表示されたことを契機として時短Ｃが作動するが、時短Ｃの遊技状態では限定頻度テーブル（時短図柄の停止表示に基づいて設定される第２限定頻度設定情報に基づいて設定

される限定頻度テーブル）を参照して変動パターンを選択するように構成されている。そして、時短Ｃの１００回転目、または、時短Ｃを抜けて通常遊技状態となった１回転目（通常遊技状態となったことに基づく限定頻度テーブルを参照して変動パターンを選択するように構成されている）に限定頻度テーブルを参照して特殊な変動パターンを選択するように構成されている。この特殊な変動パターンの変動時間はＡ秒（例えば、１５秒）となっており、Ａ秒の図柄変動中に時短終了演出を実行するように構成されている。

【２４３１】

また、上述の（４）、（５）の時短終了演出を実行する場合は、１００回転目の変動停止時の変動固定時間を使用して時短終了演出を実行するように構成されている。主制御部は、時短Ｃの作動中に主遊技図柄の図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントするように構成されている。そして、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信するように構成されている。主制御部は、１００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間として特定時間（例えば、１５秒）を選択するように構成されている。副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて時短Ｃ中の１００回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握し、時短Ｃ中の１００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間中に時短終了演出を実行するように構成されている。

【２４３２】

なお、主制御部から副制御部に送信される主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報は、図柄変動毎に送信するように構成されているため、途中何らかの影響により、副制御部で記憶していた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報がクリアされてしまった場合であっても、情報がクリアされてしまった直後の図柄変動において主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を取りこぼさない限り、確実に時短終了演出を実行することができるようになっている。なお、１００回転目の変動固定時間は、Ａ秒に限定されず、Ａ秒とは異なる変動固定時間であっても良いが、予め定められた時間であって、時短終了演出を実行可能な変動固定時間とするのが好適である。

【２４３３】

なお、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて１００回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握するような例を示したが、主遊技部は、時短Ｃの作動開始情報を副制御部に送信するとともに、変動開始や変動停止の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた時短Ｃの作動開始情報を受信した後からの図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントする（例えば、変動開始や変動停止の情報を受信したことに基づいてカウントする）ように構成して、時短Ｃ中の１００回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動停止時の変動固定時間中に時短終了演出を実行するように構成しても良い。

【２４３４】

また、上述の（６）、（７）の時短終了演出を実行する場合は、時短Ｃの１００回転目や時短Ｃ抜け後の通常遊技状態の１回転目の時短終了演出を、強制的な副制御部の制御による演出として、図柄変動の演出に対して上から重ねて表示するように構成しても良い。主制御部は、時短Ｃの作動中に主遊技図柄の図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントするように構成されている。そして、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信するように構成されている。副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて時短Ｃ中の１００回転目の

主遊技図柄の図柄変動であることを把握し、時短Ｃの１００回転目や時短Ｃ抜け後の通常遊技状態の１回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動時間内で時短終了演出を実行するように制御している。なお、副制御部は、演出用図柄の図柄変動の演出よりも表示プライオリティが高い時短終了演出を、図柄変動の演出に対して上から重ねて表示するように制御している。

【２４３５】

なお、主制御部から副制御部に送信される主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報は、図柄変動毎に送信するように構成されているため、途中何らかの影響により、副制御部で記憶していた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報がクリアされてしまった場合であっても、情報がクリアされてしまった直後の図柄変動において主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を取りこぼさない限り、確実に時短終了演出を実行することができるようになっている。なお、時短終了演出の演出時間は、時短Ｃの１００回転目や時短Ｃ抜け後の通常遊技状態の１回転目に選択され得る変動パターンの変動時間よりも短い時間に構成されている。

【２４３６】

なお、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて時短Ｃの１００回転目や時短Ｃ抜け後の通常遊技状態の１回転目の主遊技図柄の図柄変動であることを把握するような例を示したが、主遊技部は、時短Ｃの作動開始情報を副制御部に送信するとともに、変動開始や変動停止の情報を副制御部に送信し、副制御部は、主制御部から送信されてきた時短Ｃの作動開始情報を受信した後からの図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数（第１主遊技図柄のみの実行回数または第２主遊技図柄のみの実行回数、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算の実行回数でも良い）をカウントする（例えば、変動開始や変動停止の情報を受信したことに基づいてカウントする）ように構成して、時短Ｃの１００回転目や時短Ｃ抜け後の通常遊技状態の１回転目の主遊技図柄の図柄変動の変動時間内で時短終了演出を実行するように構成しても良い。

【２４３７】

＜＜ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出＞＞

主遊技図柄の作動回数が予め定められた作動回数ｎ（例えば、１０００回）となったことを契機として、作動回数ｎ回転目の主遊技図柄の図柄変動中に時短Ｂを作動させる場合や作動回数ｎ回転目の主遊技図柄の図柄変動の終了後から時短Ｂを作動させる場合、作動回数ｎ回転目の主遊技図柄の図柄変動中にＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するように構成されている。なお、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を変動固定時間中に実行するように構成しても良い。

【２４３８】

また、時短図柄が停止表示されたことを契機として、図柄変動の終了後から時短Ｃを作動させる場合、時短図柄が停止表示される主遊技図柄の図柄変動中にＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するように構成されている。なお、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を変動固定時間中に実行するように構成しても良い。

【２４３９】

ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出は、時短Ｂモード開始画像の表示や時短Ｃモード開始画像の表示、つまり、モード移行の表示に加えて、テロップでＩＣカードの取り忘れの注意喚起の文字やのめりこみ防止を図る標語の文字を表示するようなテロップ演出を実行するように構成されている。なお、テロップ演出は、モード移行の表示とは異なる表示領域に表示されることが好適であるが、モード移行の表示と同じ表示領域に表示されるように構成しても良い。

【２４４０】
なお、テロップ表示は、当該の図柄変動の予告演出の選択方法（ある大当り図柄が決定された場合に必ず選択される大当り確定予告演出の選択方法）と同じ方法で選択しても良い。時短Ｂの場合は、主制御部が、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信し、この情報を受信した副制御部は、主遊技図柄の作動回数が予め定められた作動回数ｎ（例えば、１０００回）となったことを契機として、必ずテロップ演出を選択するよう制御するように構成されていれば良い。時短Ｃの場合は、主制御部が、主遊技図柄の図柄情報を副制御部に送信し、この情報を受信した副制御部は、主遊技図柄の図柄情報が時短図柄であることを契機として、必ずテロップ演出を選択するよう制御するように構成されていれば良い。このように構成することによって、当該の図柄変動の予告演出の選択方法と同じ選択方法によって、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出が実行できるため、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出の専用の演出制御を用いることなく従来の制御で実行することができる。
【２４４１】
また、確変図柄、非確変図柄を備えたぱちんこ遊技機の或る特別遊技における特別遊技終了デモ時間であって、非時間短縮遊技状態中の特別遊技における特別遊技終了デモ時間に、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するように構成されている。また、時短Ａの作動中の特別遊技における特別遊技終了デモ時間（以下、（１）、（２）参照）に、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行しないように構成されているが、時短Ｂや時短Ｃの作動中の特別遊技における特別遊技終了デモ時間（以下、（３）、（４）参照）に、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するように構成されている。
（１）時短Ａ中にて確変図柄で特別遊技に当選した場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（例えば、１秒）
（２）時短Ａ中にて非確変図柄で特別遊技に当選した場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（例えば、３秒）
（３）時短Ｂ中又は時短Ｃ中にて確変図柄で特別遊技に当選した場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（例えば、３秒）
（４）時短Ｂ中又は時短Ｃ中にて非確変図柄で特別遊技に当選した場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（例えば、３秒）
【２４４２】
なお、時短Ｂ及び時短Ｃ中に特別遊技が当選したことに基づきＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出が実行可能となるように、時短Ｂや時短Ｃが作動した際にＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するフラグを立てない（演出実行フラグをオフ）ようにしておくことが好適である。なお、時短Ａが作動した際は、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するフラグを立てる（演出実行フラグをオン）ように構成している。このように構成することによって、時短Ｂ及び時短Ｃ中の特別遊技時においても、非時間短縮遊技状態と同様にＩＣカードの取り忘れを防止することが可能となる。
【２４４３】
なお、時短Ｂ中又は時短Ｃ中にて確変図柄又は非確変図柄の特別遊技に当選した場合は、特別遊技における特別遊技終了デモ時間に、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行しないように構成しても良い。また、時短Ｂ中又は時短Ｃ中にて確変図柄に当選した場合の特別遊技終了デモ時間（第一期間、例えば１秒）にＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行しないように構成する一方、時短Ｂ中又は時短Ｃ中にて非確変図柄に当選した場合の特別遊技終了デモ時間（第三期間）にＩＣカードの取り忘れの注意喚起に

関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するように構成しても良い。

【２４４４】

大入賞口（第１大入賞口Ｃ１０または第２大入賞口Ｃ２０）に特定領域Ｃ２２が設けられたぱちんこ遊技機の或る特別遊技における特別遊技終了デモ時間であって、非時間短縮遊技状態中の特別遊技における特別遊技終了デモ時間に、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するように構成されている。また、以下、（１）、（２）の特別遊技終了デモ時間に、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行しないように構成されているが、時短Ｂや時短Ｃの作動中の特別遊技における特別遊技終了デモ時間（以下、（３）、（４）参照）にＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するように構成されている。

（１）時短Ａ中にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（例えば、１秒）

（２）時短Ａ中にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（例えば、３秒）

（３）時短Ｂ中又は時短Ｃ中にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（例えば、３秒）

（４）時短Ｂ中又は時短Ｃ中にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（例えば、３秒）

【２４４５】

なお、時短Ｂ及び時短Ｃ中に特別遊技が当選したことに基づきＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出が実行可能となるように、時短Ｂや時短Ｃが作動した際にＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するフラグを立てない（演出実行フラグをオフ）ようにしておくことが好適である。なお、時短Ａが作動した際は、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するフラグを立てる（演出実行フラグをオン）ように構成している。このように構成することによって、時短Ｂ及び時短Ｃ中の特別遊技時においても、非時間短縮遊技状態と同様にＩＣカードの取り忘れを防止することが可能となる。

【２４４６】

なお、時短Ｂ中又は時短Ｃ中に特別遊技に当選した場合は、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行しないように構成しても良い。なお、時短Ｂ中又は時短Ｃ中にて大当り図柄Ａで特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間（第二期間、例えば１秒）において、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行しないように構成し、時短Ｂ中又は時短Ｃ中にて大当り図柄Ａで特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間（第三期間）においては、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するように構成しても良い。また、時短Ａ中にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間（第三期間）に、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するように構成しても良い。

【２４４７】

大入賞口（第１大入賞口Ｃ１０または第２大入賞口Ｃ２０）に特定領域Ｃ２２が設けられたぱちんこ遊技機の或る特別遊技における特別遊技終了デモ時間であって、非時間短縮遊技状態中にて小当りに当選し、この小当り遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技における特別遊技終了デモ時間に、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するように構成されている。また、以下、（１）の特別遊技終了デモ時間に、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行しないように構成されているが、時短Ｂや

時短Ｃの作動中の特別遊技における特別遊技終了デモ時間（以下、（２）参照）にＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するように構成されている。
（１）時短Ａ中にて小当りに当選し、この小当り遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（例えば、１秒）
（２）時短Ｂ中又は時短Ｃ中にて小当りに当選し、この小当り遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（例えば、３秒）
【２４４８】
なお、時短Ｂ及び時短Ｃ中に特別遊技が当選したことに基づきＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出が実行可能となるように、時短Ｂや時短Ｃが作動した際にＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するフラグを立てない（演出実行フラグをオフ）ようにしておくことが好適である。なお、時短Ａが作動した際は、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行するフラグを立てる（演出実行フラグをオン）ように構成している。このように構成することによって、時短Ｂ及び時短Ｃ中の特別遊技時においても、非時間短縮遊技状態と同様にＩＣカードの取り忘れを防止することが可能となる。なお、時短Ｂ中又は時短Ｃ中にて小当りに当選し、この小当り遊技中に特定領域Ｃ２２への入球があり、特別遊技に当選した場合は、ＩＣカードの取り忘れの注意喚起に関する演出やのめりこみ防止を図る標語の表示演出を実行しないように構成しても良い。
【２４４９】
なお、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃにおいて特別遊技に当選した際の特別遊技終了デモ時間が、非時間短縮遊技状態において特別遊技に当選した際の特別遊技終了デモ時間よりも短くなる場合は、非時間短縮遊技状態において特別遊技に当選した際の特別遊技終了デモ時間で実行されるテロップ演出とは異なるテロップ演出を実行するように構成しても良い。この場合、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃにおいて特別遊技に当選した際の特別遊技終了デモ時間で実行されるテロップ演出は、非時間短縮遊技状態において特別遊技に当選した際の特別遊技終了デモ時間で実行されるテロップ演出よりも、簡易表示されるテロップ演出とするのが好適である。また、非時間短縮遊技状態において特別遊技に当選した際の特別遊技終了デモ時間で実行されるテロップ演出を、専用のテロップ演出としても良い。
【２４５０】
次に、図３１８を用いて、選択メニュー表示について説明する。図３１８は、選択メニュー表示を示す図である。時短Ｂが作動する場合の時短Ｂ作動開始演出の実行時間について、１０００回転目や１００１回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンを選択し、この特殊な変動パターンの変動時間をＡ秒（例えば、１５秒）とした例、そして、１０００回転目の図柄変動の変動停止時の変動固定時間を特定時間（例えば、１５秒）とする例を説明し、また、時短Ｃが作動する場合の時短Ｃ作動開始演出の実行時間について、主遊技図柄の図柄変動で時短図柄を停止表示する場合の変動パターンの変動時間をＡ秒（例えば、１５秒）とした例、主遊技図柄の図柄変動で時短図柄を停止表示する場合の変動停止時の変動固定時間を特定時間（例えば、１５秒）とする例を説明してきたが、これらの時間を、通常の変動時間（例えば、１０秒）や通常の変動固定時間（例えば、０．５秒）よりも長時間（例えば、１２０秒）として設定する。このように長時間を設定した場合、この時間中に時短Ｂ、時短Ｃ中の演出モード（例えば、先読み演出の頻度の高・低モード、予告演出の頻度の高・低モード、モード１・２等）を選択する選択メニュー表示が行われるように構成する。
【２４５１】
図３１８の（１）を用いて、変動時間を長時間とした場合の図柄変動中における選択メニュー表示を説明する。（ａ）に示すように、時短Ｂの場合は１０００回転目の図柄変動（１００１回転目の図柄変動であっても良い）中において、操作手段としての演出ボタンの操作を促す画像を表示する。そして、（ｂ）に示すように、演出ボタンや十字ボタン等

の操作手段が操作されることにより、選択メニュー画像が表示されるように構成されている。選択メニュー画像が表示されている状態において、遊技者が操作手段を操作して、好みの演出モードを選択することによって、演出モードが変更されるように構成されている。（ｃ）では、モード１を選択したことを示している。操作手段の操作によってモード１の選択を決定する、または、所定時間が経過してモード１の選択が決定されると、（ｄ）に示すようにモード１を設定したことが報知されるように構成されている。そして、次の図柄変動（当該変動であっても良い）から設定されたモード１を用いた図柄変動が実行されるように構成されている。なお、操作手段を用いた予告演出中に操作手段を操作しても選択メニュー表示は実行されないように制限されており、操作手段を操作したことに基づく予告演出の結果演出が実行されるように構成されている。

【２４５２】

一方、時短Ｃの場合、（ａ）に示すように、時短図柄が当選した図柄変動（時短図柄が当選した次の図柄変動であっても良い）中において、操作手段としての演出ボタンの操作を促す画像を表示する。そして、（ｂ）に示すように、演出ボタンや十字ボタン等の操作手段が操作されることにより、選択メニュー画像が表示されるように構成されている。（ｃ）では、モード１を選択したことを示している。操作手段の操作によってモード１の選択を決定する、または、所定時間が経過してモード１の選択が決定されると、（ｄ）に示すようにモード１を設定したことが報知されるように構成されている。そして、次の図柄変動（当該変動であっても良い）から設定されたモード１を用いた図柄変動が実行されるように構成されている。なお、操作手段を用いた予告演出中に操作手段を操作しても選択メニュー表示は実行されないように制限されており、操作手段を操作したことに基づく予告演出の結果演出が実行されるように構成されている。

【２４５３】

次に、図３１８の（２）を用いて、変動固定時間を長時間とした場合の変動固定時間中における選択メニュー表示を説明する。（ｆ）に示すように、時短Ｂの場合は１０００回転目の図柄変動の変動固定時間中（時短Ｃの場合は時短図柄が当選した図柄変動の変動固定時間中）において、操作手段としての演出ボタンの操作を促す画像を表示する。そして、（ｇ）に示すように、演出ボタンや十字ボタン等の操作手段が操作されることにより、選択メニュー画像が表示されるように構成されている。選択メニュー画像が表示されている状態において、遊技者が操作手段を操作して、好みの演出モードを選択することによって、演出モードが変更されるように構成されている。選択メニューの画像が表示されている状況において、第１演出用図柄が選択メニュー画像によって見えなくなるが、第２演出用図柄が遊技者に視認可能に構成されている。（ｈ）では、モード２を選択したことを示している。操作手段の操作によってモード２の選択を決定する、または、所定時間が経過してモード２の選択が決定されると、（ｉ）に示すようにモード２を設定したことが報知されるように構成されている。そして、次の図柄変動（当該変動であっても良い）から設定されたモード２を用いた図柄変動が実行されるように構成されている。

【２４５４】

次に、強制的に副制御部の制御によって時短Ｂが作動したことを報知する演出（例えば、ワイプの時短Ｂモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）を上から重ねて表示する場合や、強制的に副制御部の制御によって時短Ｃが作動することを報知する演出（例えば、ワイプの時短Ｃモード開始画像の表示と右打ち画像の表示）を上から重ねて表示する場合の選択メニュー表示について説明する。

【２４５５】

時短Ｂが作動する場合の時短Ｂ作動開始演出の実行時間について、１０００回転目や１００１回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンを選択し、この特殊な変動パターンの変動時間をＡ秒（例えば、１５秒）とした例、そして、１０００回転目の図柄変動の変動停止時の変動固定時間を特定時間（例えば、１５秒）とする例を説明し、また、時短Ｃが作動する場合の時短Ｃ作動開始演出の実行時間について、主遊技図柄の図柄変動で時短図柄を停止表示する場合や次の図柄変動の変動パターンの変動時間をＡ秒（例

えば、１５秒）とした例、主遊技図柄の図柄変動で時短図柄を停止表示する場合の変動停止時の変動固定時間を特定時間（例えば、１５秒）とする例を説明してきた。そして、この時間中または時間後に時短Ｂ、時短Ｃが作動するが、この時短Ｂ、時短Ｃが作動してから、特定期間（例えば、３０秒）が経過するまでの期間において、時短Ｂ、時短Ｃ中の演出モード（例えば、先読み演出の頻度の高・低モード、予告演出の頻度の高・低モード、モード１・２等）を選択する選択メニュー表示が行われるように構成する。

【２４５６】

時短Ｂ、時短Ｃが作動してから、特定期間（例えば、３０秒）が経過するまでの期間において、操作手段としての演出ボタンの操作を促す画像を表示する。なお、この特定期間（例えば、３０秒）は、図柄変動中であっても良いし、図柄変動中でなくても良い。つまり、図柄変動中であるか否かに関わらない期間である。そして、演出ボタンや十字ボタン等の操作手段が操作されることにより、選択メニュー画像が表示されるように構成されている。選択メニュー画像が表示されている状態において、遊技者が操作手段を操作して、好みの演出モードを選択することによって、演出モードが変更されるように構成されている。操作手段の操作によってモード１（モード２であっても良い）の選択を決定する、または、所定時間が経過してモード１の選択が決定されると、モード１を設定したことが報知されるように構成されている。そして、次の図柄変動（当該変動であっても良い）から設定されたモード１を用いた図柄変動が実行されるように構成されている。なお、図柄変動中の場合、操作手段を用いた予告演出中に操作手段を操作しても選択メニュー表示は実行されないように制限されており、操作手段を操作したことに基づく予告演出の結果演出が実行されるように構成されている。

【２４５７】

時短Ｂが作動する場合の時短Ｂ作動開始演出の実行時間について、１０００回転目や１００１回転目に限定頻度テーブルを参照した特殊な変動パターンを選択し、この特殊な変動パターンの変動時間をＡ秒（例えば、１５秒）とした例、そして、１０００回転目の図柄変動の変動停止時の変動固定時間を特定時間（例えば、１５秒）とする例を説明し、また、時短Ｃが作動する場合の時短Ｃ作動開始演出の実行時間について、主遊技図柄の図柄変動で時短図柄を停止表示する場合の変動パターンの変動時間をＡ秒（例えば、１５秒）とした例、主遊技図柄の図柄変動で時短図柄を停止表示する場合の変動停止時の変動固定時間を特定時間（例えば、１５秒）とする例を説明してきたが、これらの時間を、通常の変動時間（例えば、１０秒）や通常の変動固定時間（例えば、０．５秒）よりも長時間（例えば、１２０秒）として設定する場合、この時間を用いて、可動体役物の初期位置を時短Ｂ用の初期位置に移動させる演出や時短Ｃ用の初期位置に移動させる演出を実行するように構成しても良いし、時短Ｂ作動開始演出と共に可動体役物の初期位置を時短Ｂ用の初期位置に移動させる演出や時短Ｃ作動開始演出と共に時短Ｃ用の初期位置に移動させる演出を実行するように構成しても良い。

【２４５８】

この時短Ｂ作動開始演出と共に可動体役物の初期位置を時短Ｂ用の初期位置に移動させる演出や時短Ｃ作動開始演出と共に時短Ｃ用の初期位置に移動させる演出を実行する場合において、同時進行している図柄変動が可動体役物の可動を伴う大当りの図柄変動や可動体役物の可動を伴う高期待度の図柄変動の場合には、図柄変動における可動体役物の制御を優先し、時短Ｂ用の初期位置に移動させる演出及び時短Ｃ用の初期位置に移動させる演出における制御を制限（中止または遅延）する。なお、大当りの図柄変動の場合には、可動体役物の初期位置を時短Ｂ用の初期位置に移動させる演出や可動体役物の初期位置を時短Ｃ用の初期位置に移動させる演出の制御を中止し、高期待度の図柄変動の場合には、可動体役物の初期位置を時短Ｂ用の初期位置に移動させる演出や可動体役物の初期位置を時短Ｃ用の初期位置に移動させる演出の制御を図柄変動の後半の時間や変動固定時間まで遅延させるように構成しても良い。

【２４５９】

また、可動体役物が動作してから選択メニュー表示や時短Ｂモード突入の文字、時短Ｂ

モード突入の文字が表示されると、可動体役物によって、選択メニュー表示や時短Ｂモード突入の文字、時短Ｂモード突入の文字の視認性が阻害されてしまうため、可動体役物の移動を遅延させるように構成してもよい。

【２４６０】

なお、時短Ｂや時短Ｃが作動する図柄変動がハズレの場合、「時短Ｂモード待機中」や「時短Ｃモード待機中」等の、時短Ｂや時短Ｃが今後実行されることを示唆する画像を画面隅に小さく表示するように構成しても良い。なお、表示される画像は、時短Ｂ、時短Ｃが実行されることを示唆する画像であればどのような画像であっても良い。

【２４６１】

次に、時短Ｃの作動中に作動回数ｎが規定回数として、例えば１０００回（第一特定回数又は特定回数）となり、時短Ｂの作動契機を満たした場合、特定遊技状態Ｂフラグ（以下、時短Ｂフラグ）を参照することで、作動中の時短Ｃに優先して時短Ｂを作動させることについて説明する。時短Ｂフラグは、主遊技図柄の作動回数ｎが規定回数（例えば、第１主遊技図柄のみが１０００回、第２主遊技図柄のみが１０００回、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との合算が１０００回等）となった場合にフラグをオフからオンにするように構成されている。また、時短Ｂフラグは、時短Ｂの遊技状態中はオンとなり得る一方、時短Ｂの遊技状態以外（時短Ａや時短Ｂ、低ベース状態等）ではオフとなり得るよう構成されている。

【２４６２】

次に、図３１９を用いて、変動開始時に時短Ｂフラグをオンにする処理を説明する。図３１９は、ぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートであって、主遊技図柄の図柄変動の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数をカウントする図である。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。

【２４６３】

まず、ステップ１４０３で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。

【２４６４】

ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ１４１０－１で、当否抽選手段ＭＮ１０は、各遊技状態に対応する第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ－Ａ（第２主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ－Ｂ）を参照し、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【２４６５】

次に、ステップ１４１０－２で、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ（第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ａ（第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ｂ）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶する。

【２４６６】

次に、ステップ１４１０－３で、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１－Ａ（第２主遊

技変動態様決定手段ＭＮ５１－Ｂ）は、各遊技状態に対応する第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ｂ）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。

【２４６７】

次に、ステップ１４１４で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶された図柄変動表示開始指示コマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等の決定した主遊技図柄に関する情報及び現在の遊技状態に係るコマンド等）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４１６で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃにセットする。次に、ステップ１４１７で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上で、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。

【２４６８】

次に、ステップ１４１７－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄がハズレ図柄又は時短図柄であるか否かを判定する。ステップ１４１７－１でＹｅｓの場合、ステップ１４１７－２で、作動回数ｎが０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１４１７－２でＹｅｓの場合、ステップ１４１７－３で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、作動回数ｎのカウント値から１を減算して、作動回数をカウントする。なお、作動回数ｎのカウント値から１を減算する手法ではなく、作動回数ｎのカウント値に１を追加して、作動回数をカウントする増加の手法でも良い。次に、ステップ１４１７－４で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、作動回数ｎが０であるか否かを判定する。なお、減算する手法ではなく増加の手法の場合は、作動回数ｎが、例えば１０００であるか否かを判定する。ステップ１４１７－４でＹｅｓの場合、ステップ１４１７－５で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｂフラグをオンに設定し、時短Ｂフラグのオン情報を記憶して、ステップ１４００－１の処理に移行する。次に、ステップ１４００－１で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｂ設定処理を実行し、ステップ１４１８の処理に移行する。他方、ステップ１４１７－１、ステップ１４１７－２、ステップ１４１７－４でＮｏの場合にもステップ１４１８の処理に移行する。次に、ステップ１４１８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２０に移行する。

【２４６９】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４１９で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリアを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１９でＹｅｓの場合にはステップ１４２０に移行し、ステップ１４１９でＮｏの場合には次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【２４７０】

次に、ステップ１４２０で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信する

ためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４２３で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ１４２８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

【２４７１】

次に、ステップ１４３０で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１４３０－１に移行する。次に、ステップ１４３０－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０－１でＹｅｓの場合、ステップ１４３２－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、小当りフラグをオンにする。他方、ステップ１４３０－１でＮｏの場合には、ステップ１４３０－２に移行する。次に、ステップ１４３０－２で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が時短図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０－２でＹｅｓの場合、ステップ１４００－２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｃ設定処理を実行する。なお、時短Ｃフラグを用いる場合、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、時短Ｃフラグをオンにする。他方、ステップ１４３０－２でＮｏの場合には、ステップ１４００－２をスキップして、ステップ１５００に移行する。

【２４７２】

次に、ステップ１５００で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【２４７３】

次に、図３２０を用いて、変動停止時に時短Ｂフラグをオンにする処理を説明する。図３２０は、ぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートであって、主遊技図柄の図柄変動の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数をカウントする図である。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。

【２４７４】

まず、ステップ１４０３で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。

【２４７５】

ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理

）。次に、ステップ１４１０－１で、当否抽選手段ＭＮ１０は、各遊技状態に対応する第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ－Ａ（第２主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ－Ｂ）を参照し、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【２４７６】

次に、ステップ１４１０－２で、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ（第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ａ（第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ｂ）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶する。

【２４７７】

次に、ステップ１４１０－３で、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１－Ａ（第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１－Ｂ）は、各遊技状態に対応する第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ｂ）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。

【２４７８】

次に、ステップ１４１４で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶された図柄変動表示開始指示コマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等の決定した主遊技図柄に関する情報及び現在の遊技状態に係るコマンド等）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４１６で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃにセットする。次に、ステップ１４１７で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上で、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１４１８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２０に移行する。

【２４７９】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４１９で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリアを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１９でＹｅｓの場合にはステップ１４２０に移行し、ステップ１４１９でＮｏの場合には次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【２４８０】

次に、ステップ１４２０で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４２３で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段Ｍ

Ｂ１１ｂ－Ｃに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。

【２４８１】

次に、ステップ１４２３－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄がハズレ図柄又は時短図柄であるか否かを判定する。なお、ステップ１４２３で停止した停止図柄がハズレ図柄又は時短図柄であるか否かを判定するようにしても良い。ステップ１４２３－１でＹｅｓの場合、ステップ１４２３－２で、作動回数ｎが０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１４２３－２でＹｅｓの場合、ステップ１４２３－３で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、作動回数ｎのカウント値から１を減算して、作動回数をカウントする。なお、作動回数ｎのカウント値から１を減算する手法ではなく、作動回数ｎのカウント値に１を追加して、作動回数をカウントする増加の手法でも良い。次に、ステップ１４２３－４で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、作動回数ｎが０であるか否かを判定する。なお、減算する手法ではなく増加の手法の場合は、作動回数ｎが、例えば１０００であるか否かを判定する。ステップ１４２３－４でＹｅｓの場合、ステップ１４２３－５で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｂフラグをオンに設定し、時短Ｂフラグのオン情報を記憶して、ステップ１４００－１の処理に移行する。次に、ステップ１４００－１で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｂ設定処理を実行し、ステップ１４２８の処理に移行する。他方、ステップ１４２３－１、ステップ１４２３－２、ステップ１４２３－４でＮｏの場合にもステップ１４２８の処理に移行する。次に、ステップ１４２８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

【２４８２】

次に、ステップ１４３０で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１４３０－１に移行する。次に、ステップ１４３０－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０－１でＹｅｓの場合、ステップ１４３２－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、小当りフラグをオンにする。他方、ステップ１４３０－１でＮｏの場合には、ステップ１４３０－２に移行する。次に、ステップ１４３０－２で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が時短図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０－２でＹｅｓの場合、ステップ１４００－２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｃ設定処理を実行する。なお、時短Ｃフラグを用いる場合、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、時短Ｃフラグをオンにする。他方、ステップ１４３０－２でＮｏの場合には、ステップ１４００－２をスキップして、ステップ１５００に移行する。

【２４８３】

次に、ステップ１５００で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【２４８４】

次に、図３２１を用いて、時短Ｂ設定処理を説明する。図３２１は、図３１９、図３２０、後述する図３２５、図３２６、図３２７におけるステップ１４００－１のサブルーチンに係る、時短Ｂ設定処理のフローチャートである。まず、ステップ１４００－１－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｂフラグがオンであるか判定する。ステップ１４０

０－１－１でＹｅｓの場合、ステップ１４００－１－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短の作動中ではないか否かを判定する。つまり、時短Ａも時短Ｃも作動していないかを判定する。ステップ１４００－１－３でＹｅｓの場合、ステップ１４００－１－９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に時短回数（例えば、１００）をセットする。一方、ステップ１４００－１－３でＮｏの場合、ステップ１４００－１－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ａ、時短Ｃが作動中であるか否かを判定する。ステップ１４００－１－５でＹｅｓの場合、ステップ１４００－１－７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ａ、時短Ｃの作動を終了させ、ステップ１４００－１－９に移行してから、ステップ１４００－１－１１に移行する。なお、ステップ１４００－１－７では、時短Ａの作動に基づく補助遊技時短Ａフラグ、時短Ｃの作動に基づく補助遊技時短Ｃフラグをオンからオフにするように構成されている。次に、ステップ１４００－１－１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１４００－１－１３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短Ｂフラグをオンにする。一方、ステップ１４００－１－１、ステップ１４００－１－５でＮｏの場合、次の処理に移行する。

【２４８５】

時短Ｂフラグは、時短Ｂ中ではオンとなり得る一方、時短Ｂ以外の遊技状態（時短Ａや時短Ｃ、低ベース状態等）ではオフとなり得るよう構成されており、時短Ｃが作動している遊技状態において時短Ｂの実行契機となった場合には、時短Ｂフラグを参照し、時短Ｃよりも時短Ｂを優先して、時短Ｂを作動させるように構成されている。このように構成することによって、時短Ｂをその他の時間短縮遊技状態よりも優先的に作動させることができるようになっている。

【２４８６】

ここで、補助遊技時短Ｂフラグを説明する。時短Ｂは、以下の（１）～（３）の機能のすべてを有効とする遊技状態又は少なくとも１つを有効とする遊技状態に構成されていれば良いように構成されている。

（１）補助遊技図柄の当選確率を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放当選確率を高くする）する遊技状態である。

（２）第２主遊技始動口電動役物の開放態様を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間を長くする）する遊技状態である。

（３）補助遊技図柄の変動態様（変動時間）を変更（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放抽選の結果報知の時間を短くする）する遊技状態である。

【２４８７】

本例では、補助遊技時短Ｂフラグがオンとなっている場合、（２）及び（３）とからなる時短Ｂが作動するように構成されている。本例の時短Ｂは、（１）の機能は有さないように構成されているが、（１）の機能を有するように構成しても良い。なお、時短Ｂは、時短Ａや時短Ｃよりも有利な時間短縮遊技状態（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間が一番長い時間短縮遊技状態）となっている。

【２４８８】

次に、図３２２を用いて、時短Ａよりも時短Ｃを優先する場合の時短Ｃ設定処理を説明する。図３２２は、図３１９、図３２０、後述する図３２６、図３２７におけるステップ１４００－２のサブルーチンに係る、時短Ｃ設定処理のフローチャートであり、時短Ａよりも時短Ｃを優先する場合の時短Ｃ設定処理となっている。まず、ステップ１４００－２－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｂフラグがオフであるか判定する。ステップ１４００－２－１でＹｅｓの場合、ステップ１４００－２－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ａが未作動であるか否かを判定する。つまり、低確低ベース状態または高確低ベース状態であるか否かを判定する。ステップ１４００－２－３でＹｅｓの場合、つまり、時短Ａが作動していない場合、ステップ１４００－２－９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に時短回数（例えば、１００）をセットする。一方、ステップ１４００－２－３でＮｏの場合、ステップ１４００－２－５で、

主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ａの作動を終了させ、ステップ１４００－２－９に移行してから、ステップ１４００－２－１１に移行する。つまり、時短Ａが作動している状態で時短Ｃが作動した場合は、時短Ａよりも時短Ｃを優先させる処理を実行するように構成している。なお、ステップ１４００－２－５では、時短Ａの作動に基づく補助遊技時短Ａフラグをオンからオフにするように構成されている。次に、ステップ１４００－２－１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１４００－２－１３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短Ｃフラグをオンにする。一方、ステップ１４００－２－１でＮｏの場合、次の処理（ステップ１５００）に移行するが、時短Ｂフラグがオンになっているため、時短Ｃよりも時短Ｂを優先して作動させるようになっている。つまり、時短Ｂが作動している状態（時短Ｂフラグがオンである状態）で時短図柄が当選し、時短Ｃを作動させようとした場合、時短Ｂフラグを参照し、時短Ｃよりも時短Ｂを優先させて、時短Ｂを継続して作動させるように構成されている。

【２４８９】

ここで、補助遊技時短Ｃフラグを説明する。時短Ｃは、以下の（１）～（３）の機能のすべてを有効とする遊技状態又は少なくとも１つを有効とする遊技状態に構成されていれば良いように構成されている。

（１）補助遊技図柄の当選確率を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放当選確率を高くする）する遊技状態である。

（２）第２主遊技始動口電動役物の開放態様を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間を長くする）する遊技状態である。

（３）補助遊技図柄の変動態様（変動時間）を変更（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放抽選の結果報知の時間を短くする）する遊技状態である。

【２４９０】

本例では、補助遊技時短Ｃフラグがオンとなっている場合、（２）及び（３）とからなる時短Ｃが作動するように構成されている。本例の時短Ｃは、（１）の機能は有さないように構成されているが、（１）の機能を有するように構成しても良い。また、当選した時短図柄に応じて、時短Ｃの機能が異なるように構成されていても良い。例えば、時短図柄Ａが当選した場合は、（２）、（３）とからなる時短Ｃとし、時短図柄Ｂが当選した場合は、（１）、（２）、（３）とからなる時短Ｃとし、時短図柄Ｃが当選した場合は、（２）、（３）とからなる時短Ｃであるが、時短図柄Ａよりも第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間を長くする時短Ｃとし、時短図柄Ｄが当選した場合は、（２）、（３）とからなる時短Ｃであるが、時短図柄Ａよりも第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放抽選の結果報知の時間を短くする時短Ｃとなるよう、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放当選確率、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放抽選の結果報知の時間を組み合わせた機能と、時短図柄と、が対応するように構成しておけば良い。

【２４９１】

次に、図３２３を用いて、時短Ｃよりも時短Ａを優先する場合の時短Ｃ設定処理を説明する。図３２３は、図３１９、図３２０、後述する図３２６、図３２７におけるステップ１４００－２のサブルーチンに係る、時短Ｃ設定処理のフローチャートであり、時短Ｃよりも時短Ａを優先する場合の時短Ｃ設定処理となっている。まず、ステップ１４００－２－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｂフラグがオフであるか判定する。ステップ１４００－２－１でＹｅｓの場合、ステップ１４００－２－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ａが未作動であるか否かを判定する。つまり、低確低ベース状態または高確低ベース状態であるか否かを判定する。ステップ１４００－２－３でＹｅｓの場合、つまり、時短Ａが作動していない場合、ステップ１４００－２－９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に時短回数（例えば、１００）をセットする。次に、ステップ１４００－２－１１では、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１４００－２－１３では、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短Ｃフラグをオンにする。一方、ステップ１４００－２－１でＮｏ

の場合、次の処理（ステップ１５００）に移行するが、時短Ｂフラグがオンになっているため、時短Ｃよりも時短Ｂを優先して作動させるようになっている。つまり、時短Ｂが作動している状態（時短Ｂフラグがオンである状態）で時短図柄が当選し、時短Ｃを作動させようとした場合、時短Ｂフラグを参照し、時短Ｃよりも時短Ｂを優先させて、時短Ｂを継続して作動させるように構成されている。また、ステップ１４００－２－３でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１５００）に移行する。つまり、時短Ａが作動している状態で時短Ｃを作動させようとした場合は、時短Ｃを作動させず時短Ａを継続して作動させるように構成して、時短Ｃよりも時短Ａを優先させる処理を実行するように構成されている。

【２４９２】

次に、外部端子板（外部中継端子板Ｇ）への外端信号について説明する。本実施形態のぱちんこ遊技機は、時短Ｂフラグがオンになったことに基づいて、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが、時短Ｂが作動していることを示す外端信号（時短Ｂ信号）を２０００ｍｓの期間に亘って１回だけ外部中継端子板Ｇへ出力するように構成されている。なお、時短Ｂフラグがオンになったことに基づいて、時短Ｂ信号を外部中継端子板Ｇへ出力するのではなく、作動回数ｎが０（インクリメントの場合、つまり増加の場合は、作動回数ｎが１０００等）となったタイミングで、時短Ｂ信号を外部中継端子板Ｇへ出力するように構成しても良い。時短Ｂ信号を２０００ｍｓの期間に亘って外部中継端子板Ｇへ出力する構成は、デクリメントタイマに２０００ｍｓを設定し、デクリメントタイマが０になるまで時短Ｂ信号を出力するように構成されている。インクリメントタイマを用いる場合は、０からインクリメントタイマをスタートさせ２０００ｍｓになるまで時短Ｂ信号を出力するように構成すれば良い。このように構成することによって、時短Ｂを適切に管理することができる。また、時短Ａの作動中に時短Ｂが発生した場合、時短Ｃの作動中に時短Ｂが発生した場合、時短Ｂの作動中に時短Ｃが発生した場合、時短Ｂフラグを参照することによって、時短Ｂをその他の時短である時短Ａや時短Ｃよりも優先して作動させることを説明してきた。つまり、時短Ｂフラグは、時短Ｂとその他の時短（時短Ａ、時短Ｃ等）との優先度を確認するためのフラグであるとともに、時短Ｂ信号を外部中継端子板Ｇへ出力する契機となるフラグである。また、時短Ｂ信号を時短Ｂが作動している期間に亘って外部中継端子板Ｇへ出力するように構成しても良い。

【２４９３】

また、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｂ信号とともに連荘信号を外部中継端子板Ｇへ出力するように構成しても良い。なお、連荘信号は、時短Ｂの作動中の期間に亘って出力するように構成されることが好適である。今までのぱちんこ遊技機は、時短Ａの作動中に連荘信号を出力し、時短Ａの作動中に大当りとなった場合は、連荘となるように構成されている。本実施形態のぱちんこ遊技機においては、大当りにならなくても時間短縮遊技状態である時短Ｂが作動する。そして、この時短Ｂの作動中に大当りとなった場合は、連荘となるように構成されているので、今までにない斬新な遊技性を実現することができる。

【２４９４】

次に、図３２４を用いて、特別遊技終了後の遊技状態決定処理を説明する。図３２４は、第２３実施形態における、図２８におけるステップ１６５０（第２４）のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６８２－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する（第２３実施形態においては、小当り遊技中にＶ入賞口Ｃ２２へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成されている）。ステップ１６８２－１でＹｅｓの場合、ステップ１６８２－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄が大当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、４Ｂ、５Ａ、５Ｂ、７Ａ、７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１６８２－２でＹｅｓの場合、ステップ１６８２－５に移行する。次に、ステップ１６８２－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に所定回数（本例では、１００回）をセットし、ステップ１６８２－６に移

行する。

【２４９５】

一方、ステップ１６８２－１でＮｏの場合、ステップ１６８２－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄が小当り図柄（小当り遊技から特別遊技に移行し、特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行する小当り図柄であり、本例では、７ＡＫ、７ＢＫ）であるか否かを判定する。次に、ステップ１６８２－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に所定回数（本例では、１００回）をセットし、ステップ１６８２－６に移行する。なお、ステップ１６８２－４とステップ１６８２－５の時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値にセットする回数が同じ回数である場合は、２つの処理を共通の一の処理としても良い。

【２４９６】

次に、ステップ１６８２－６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１６８２－７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短Ａフラグをオンにする。次に、ステップ１６８２－９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｂフラグをリセットして、次の処理に移行する。また、ステップ１６８２－２、ステップ１６８２－３でＮｏの場合は、本処理を終了して、次の処理に移行する。

【２４９７】

ここで、時短Ｂフラグをリセットするとは、作動回数ｎを減算する手法の場合、作動回数ｎをセット（例えば、作動回数ｎの初期値である１０００をセット）することが該当する。また、作動回数ｎの増加の手法の場合は、作動回数ｎの記憶領域をクリアして初期値である０とすることが該当する。なお、作動回数ｎの増加の手法の場合は、作動回数ｎの初期値として、０をセットすることとしても良い。なお、時短Ｂフラグをリセットのタイミングとしては、このタイミングに限らず、他の遊技状態から低確低ベース状態となったタイミングや高確高ベース状態から高確低ベース状態になったタイミングなどがあげられる。そして、時短Ｂフラグをリセットの処理として、時短Ｂフラグをオンからオフにするように構成しても良い。なお、時短Ｂフラグのオンからオフへの処理のタイミングは、ステップ１６００の特別遊技制御処理で実行しても良いし、小当りの場合であれば、ステップ１９５０のＶ入賞口入球判定処理におけるステップ１９６０の条件装置作動予約フラグをオンにした後に実行しても良い。

【２４９８】

次に、補助遊技時短Ａフラグを説明する。時短Ａは、以下の（１）～（３）の機能のすべてを有効とする遊技状態又は少なくとも１つを有効とする遊技状態に構成されていれば良いように構成されている。

（１）補助遊技図柄の当選確率を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放当選確率を高くする）する遊技状態である。

（２）第２主遊技始動口電動役物の開放態様を変更（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間を長くする）する遊技状態である。

（３）補助遊技図柄の変動態様（変動時間）を変更（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放抽選の結果報知の時間を短くする）する遊技状態である。

【２４９９】

本例では、補助遊技時短Ａフラグがオンとなっている場合、（１）～（３）とからなる時短Ａが作動するように構成されている。また、当選した当り図柄（大当り図柄、小当り図柄）に応じて、時短Ａの機能が異なるように構成されていても良い。例えば、当り図柄Ａが当選した場合は、（２）、（３）とからなる時短Ａとし、当り図柄Ｂが当選した場合は、（１）、（２）、（３）とからなる時短Ａとし、当り図柄Ｃが当選した場合は、（２）、（３）とからなる時短Ａであるが、当り図柄Ａよりも第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間を長くする時短Ａとし、当り図柄Ｄが当選した場合は、（２）、（３）とからなる時短Ａであるが、当り図柄Ａよりも第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放抽選の結果報知の時間を短くする時短Ａとなるよう、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放当選確率、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間、第２主遊技始動口電動役

物Ｂ１１ｄの開放抽選の結果報知の時間を組み合わせた機能と、当り図柄と、を対応させるように構成しておけば良い。

【２５００】

本例では、補助遊技時短Ａフラグがオンとなっている場合、（１）～（３）とからなる時短Ａが作動するように構成されている。そして、本例では、補助遊技時短Ｃフラグがオンとなっている場合、（２）及び（３）とからなる時短Ｃが作動するように構成されている。時短Ａが作動していない場合において、時短図柄に当選した場合は、（２）及び（３）とからなる時短Ｃが作動するように構成されている。一方、図３２２のステップ１４００－２－３で時短Ａが作動している場合（Ｎｏの場合）において、時短図柄に当選した場合は、ステップ１４００－２－５の処理を実行して、時短Ａの作動を終了するように構成しているが、（１）の機能は終了させないように構成しても良い。つまり、時短Ａが作動している状態において、時短Ｃが時短Ａに優先して作動する場合、（１）、（２）、（３）の機能を有する時短Ｃが作動するように構成されるように構成しても良い。このように時短Ａが作動中であるか否かに応じて、時短Ｃの機能が異なるように構成することによって、時短Ｃであっても、時短Ａと同等の性能を持たせることができる。

【２５０１】

次に、小当りＶタイプや１種＋１種小当りＶタイプにおいて、作動回数ｎが０（減算する手法の場合の１０００回転目）の図柄変動の抽選結果が小当りとなる場合、当該図柄変動中のいずれのタイミングであっても時短Ｂを作動させず、その後の小当り遊技において遊技球がＶ領域を通過しなかった場合に時短Ｂを作動させる構成について、図３１９、図３２０、図３２５を用いて説明する。

【２５０２】

先ず、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理については、図３１９、図３２０の通りであり、作動回数ｎが０（減算する手法の場合の１０００回転目）の図柄変動の抽選結果が小当りであっても、第１（第２）主遊技図柄表示処理においては、作動回数ｎの更新を行わないように構成されている。

【２５０３】

次に、図３２５を用いて、小当り遊技におけるＶ入賞口入球判定処理を説明する。図３２５は、第４実施形態における、図１０１におけるステップ１９５０（第３）のサブルーチンに係る、Ｖ入賞口入球判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１９５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動予約フラグ（ステップ１９６０でオンとなるフラグであり、即ち、排出待機時間中においてＶ領域であるＶ入賞口Ｃ２２に遊技球が入球した場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ１９５２でＹｅｓの場合、ステップ１９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口Ｃ２２への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ１９５４でＹｅｓの場合、ステップ１９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）内であるか否かを判定する。ステップ１９５６でＹｅｓの場合、ステップ１９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞検出コマンド（後述する、Ｖ入賞検出演出を実行するためのコマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１９６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動予約フラグをオンにし、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【２５０４】

他方、ステップ１９５２でＮｏの場合、ステップ１９６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）が終了したか否かを判定する。ステップ１９６２でＹｅｓの場合、ステップ１９６３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動予約フラグをオフにする。次に、ステップ１９６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオンにし、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ

ステップ１９６２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【２５０５】

ステップ１９５４およびステップ１９５６でＮｏの場合、つまり、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球がない場合やＶ入賞口Ｃ２２への入球があったがＶ入賞口有効期間内の入球でない場合、ステップ１９７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）が終了したか否かを判定する。ステップ１９７０でＹｅｓの場合、ステップ１９７１で、作動回数ｎが０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１９７１でＹｅｓの場合、ステップ１９７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、作動回数ｎのカウント値から１を減算して、作動回数をカウントする。なお、作動回数ｎのカウント値から１を減算する手法ではなく、作動回数ｎのカウント値に１を追加して、作動回数をカウントする増加の手法でも良い。次に、ステップ１９７３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、作動回数ｎが０であるか否かを判定する。なお、減算する手法ではなく増加の手法の場合は、作動回数ｎが、例えば１０００であるか否かを判定する。ステップ１９７３でＹｅｓの場合、ステップ１９７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｂフラグをオンに設定し、時短Ｂフラグのオン情報を記憶して、ステップ１４００－１の処理に移行する。次に、ステップ１４００－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｂ設定処理を実行し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ１９７０、ステップ１９７１、ステップ１９７３でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【２５０６】

また、ステップ１９５６でＮｏの場合、換言すれば、小当り遊技が実行されていないにも拘わらずＶ入賞口Ｃ２２に遊技球が入球する等の不正入球の危険性が高まる場合においては、適宜エラー処理を実行するよう構成しておくことが好適である。尚、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球に係る特別遊技のラウンド数は「９Ｒ」となっており、「小当り遊技→Ｖ入賞口Ｃ２２への入球に係る特別遊技」の一連の流れを合計すると、小当り遊技に係るラウンド数の「１Ｒ」と特別遊技に係るラウンド数の「９Ｒ」とで、「１０Ｒ」となっている。なお、本例では、Ｖ入賞口Ｃ２２（特定領域）へ入球させるラウンドを１Ｒとして設定していた（つまり、出玉が獲得できるラウンドは、２～１０ラウンドの９ラウンド分である）が、Ｖ入賞口Ｃ２２へ入球した後から１Ｒとして設計してもよい（つまり、１～１０ラウンドの１０ラウンド分の出玉が獲得できる）。

【２５０７】

このように作動回数ｎが０（減算する手法の場合の１０００回転目）の図柄変動の抽選結果が小当りとなる場合、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球までを含め１の図柄変動の結果として捉えると、Ｖ入賞口Ｃ２２へ入球するか否かに応じて時短Ｂを作動させるか否かを決定することが最善な時短Ｂの設定処理となるため、時短Ｂの作動の処理をシンプルにすることができる。

【２５０８】

次に、小当りＶタイプや１種＋１種小当りＶタイプにおいて、作動回数ｎが０（減算する手法の場合の１０００回転目）の図柄変動の抽選結果が小当りとなる場合、当該図柄変動中のいずれかのタイミングで時短Ｂを作動させ、その後の小当り遊技中に遊技球がＶ領域を通過した場合は時短Ｂを終了させる構成について図３２６、図３２７、図３２８を用いて説明する。

【２５０９】

先ず、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理について説明する。図３２６は、ぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートであって、主遊技図柄が小当り図柄（ハズレ図柄、時短図柄の場合も含む）となる図柄変動の変動開始時（図柄変動中も含む）に作動回数をカウントする図である。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。

【２５１０】

まず、ステップ１４０３で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。

【２５１１】

ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ１４１０－１で、当否抽選手段ＭＮ１０は、各遊技状態に対応する第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ－Ａ（第２主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ－Ｂ）を参照し、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【２５１２】

次に、ステップ１４１０－２で、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ（第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ａ（第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ｂ）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶する。

【２５１３】

次に、ステップ１４１０－３で、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１－Ａ（第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１－Ｂ）は、各遊技状態に対応する第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ｂ）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。

【２５１４】

次に、ステップ１４１４で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶された図柄変動表示開始指示コマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等の決定した主遊技図柄に関する情報及び現在の遊技状態に係るコマンド等）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４１６で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃにセットする。次に、ステップ１４１７で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上で、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。

【２５１５】

次に、ステップ１４１７－１－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄以外であるか否かを判定する。ステップ１４１７－１－１でＹｅｓの場合（例えば、停止図柄が小当り図柄、ハズレ図柄、時短図柄の場合）、ステップ１４１７－２で、作動回数ｎが０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１４１７－２でＹｅｓの場合、ステップ１４１７－３で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、作動回数ｎのカウント値か

ら１を減算して、作動回数をカウントする。なお、作動回数ｎのカウント値から１を減算する手法ではなく、作動回数ｎのカウント値に１を追加して、作動回数をカウントする増加の手法でも良い。次に、ステップ１４１７－４で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、作動回数ｎが０であるか否かを判定する。なお、減算する手法ではなく増加の手法の場合は、作動回数ｎが、例えば１０００であるか否かを判定する。ステップ１４１７－４でＹｅｓの場合、ステップ１４１７－５で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｂフラグをオンに設定し、時短Ｂフラグのオン情報を記憶して、ステップ１４００－１の処理に移行する。次に、ステップ１４００－１で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｂ設定処理を実行し、ステップ１４１８の処理に移行する。他方、ステップ１４１７－１、ステップ１４１７－２、ステップ１４１７－４でＮｏの場合にもステップ１４１８の処理に移行する。次に、ステップ１４１８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２０に移行する。

【２５１６】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４１９で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリアを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１９でＹｅｓの場合にはステップ１４２０に移行し、ステップ１４１９でＮｏの場合には次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【２５１７】

次に、ステップ１４２０で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４２３で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ１４２８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

【２５１８】

次に、ステップ１４３０で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１４３０－１に移行する。次に、ステップ１４３０－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０－１でＹｅｓの場合、ステップ１４３２－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、小当りフラグをオンにする。他方、ステップ１４３０－１でＮｏの場合には、ステップ１４３０－２に移行する。次に、ステップ１４３０－２で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が時短図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０－２でＹｅｓの場合、ステップ１４００－２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｃ設定処理を実行する。なお、時短Ｃフラグを用いる場合、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、時短Ｃフラグをオンにする。他方、ステップ１４３０－２でＮｏの場合には、ステップ１４００－２をスキップして

、ステップ１５００に移行する。

【２５１９】

次に、ステップ１５００で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【２５２０】

次に、図３２７を用いて、変動停止時に時短Ｂフラグをオンにする処理を説明する。図３２７は、ぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートであって、主遊技図柄が小当り図柄（ハズレ図柄、時短図柄の場合も含む）となる図柄変動の変動終了時または変動停止時｛変動固定時間経過（例えば、５００ｍｓ）時｝に作動回数をカウントする図である。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。

【２５２１】

まず、ステップ１４０３で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。

【２５２２】

ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、保留消化制御手段ＭＪ３１は、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、第１主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ａ（第２主遊技図柄保留情報一時記憶手段ＭＪ３２ｂ－Ｂ）から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ１４１０－１で、当否抽選手段ＭＮ１０は、各遊技状態に対応する第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ－Ａ（第２主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ－Ｂ）を参照し、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【２５２３】

次に、ステップ１４１０－２で、第１主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ａ（第２主遊技図柄決定手段ＭＮ４１－Ｂ）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ａ（第２主遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ｂ）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶する。

【２５２４】

次に、ステップ１４１０－３で、第１主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１－Ａ（第２主遊技変動態様決定手段ＭＮ５１－Ｂ）は、各遊技状態に対応する第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ａ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＭＮ５１ｔａ－Ｂ）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。

【２５２５】

次に、ステップ１４１４で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに一時記憶された図柄変動表示開始指示コマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等の決定した主遊技図柄に関する情報及び現在の遊技状態に係るコマンド等）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイ

ン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４１６で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃにセットする。次に、ステップ１４１７で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上で、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１４１８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリア内にある、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２０に移行する。

【２５２６】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４１９で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリアを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１９でＹｅｓの場合にはステップ１４２０に移行し、ステップ１４１９でＮｏの場合には次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【２５２７】

次に、ステップ１４２０で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４２３で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。

【２５２８】

次に、ステップ１４２３－１－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄以外であるか否かを判定する。なお、ステップ１４２３で停止した停止図柄が、小当り図柄、ハズレ図柄、時短図柄のいずれかであるか否かを判定するようにしても良い。ステップ１４２３－１－１でＹｅｓの場合（例えば、停止図柄が小当り図柄、ハズレ図柄、時短図柄のいずれかの図柄の場合）、ステップ１４２３－２で、作動回数ｎが０よりも大きいか否かを判定する。ステップ１４２３－２でＹｅｓの場合、ステップ１４２３－３で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、作動回数ｎのカウント値から１を減算して、作動回数をカウントする。なお、作動回数ｎのカウント値から１を減算する手法ではなく、作動回数ｎのカウント値に１を追加して、作動回数をカウントする増加の手法でも良い。次に、ステップ１４２３－４で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、作動回数ｎが０であるか否かを判定する。なお、減算する手法ではなく増加の手法の場合は、作動回数ｎが、例えば１０００であるか否かを判定する。ステップ１４２３－４でＹｅｓの場合、ステップ１４２３－５で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｂフラグをオンに設定し、時短Ｂフラグのオン情報を記憶して、ステップ１４００－１の処理に移行する。次に、ステップ１４００－１で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｂ設定処理を実行し、ステップ１４２８の処理に移行する。他方、ステップ１４２３－１、ステップ１４２３－３、ステップ１４２３－４でＮｏの場合にもステップ１４２８の処理に移行する。次に、ステップ１４２８で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、第１・第２主遊技状態一時記憶手段ＭＢ１０－Ｃのフラグエリア内にある、変動中フラグをオフにする。

【２５２９】

次に、ステップ１４３０で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時

記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４３２で、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、条件装置作動フラグをオンにする。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１４３０－１に移行する。次に、ステップ１４３０－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０－１でＹｅｓの場合、ステップ１４３２－１で、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、小当りフラグをオンにする。他方、ステップ１４３０－１でＮｏの場合には、ステップ１４３０－２に移行する。次に、ステップ１４３０－２で、遊技内容決定手段ＭＮは、第１・第２主遊技図柄情報一時記憶手段ＭＢ１１ｂ－Ｃを参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が時短図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０－２でＹｅｓの場合、ステップ１４００－２で、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１－Ｃは、時短Ｃ設定処理を実行する。なお、時短Ｃフラグを用いる場合、遊技内容決定手段ＭＮは、特別遊技関連情報一時記憶手段ＭＢ２０ｂのフラグエリア内にある、時短Ｃフラグをオンにする。他方、ステップ１４３０－２でＮｏの場合には、ステップ１４００－２をスキップして、ステップ１５００に移行する。

【２５３０】

次に、ステップ１５００で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【２５３１】

次に、図３２８を用いて、小当り遊技におけるＶ入賞口入球判定処理を説明する。図３２８は、第４実施形態における、図１０１におけるステップ１９５０（第３）のサブルーチンに係る、Ｖ入賞口入球判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１９５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動予約フラグ（ステップ１９６０でオンとなるフラグであり、即ち、排出待機時間中においてＶ領域であるＶ入賞口Ｃ２２に遊技球が入球した場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ１９５２でＹｅｓの場合、ステップ１９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口Ｃ２２への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ１９５４でＹｅｓの場合、ステップ１９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）内であるか否かを判定する。ステップ１９５６でＹｅｓの場合、ステップ１９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞検出コマンド（後述する、Ｖ入賞検出演出を実行するためのコマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１９６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動予約フラグをオンにする。次に、ステップ１９８０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１９８１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短Ｂフラグをオフにし、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【２５３２】

他方、ステップ１９５２でＮｏの場合、ステップ１９６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、Ｖ入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）が終了したか否かを判定する。ステップ１９６２でＹｅｓの場合、ステップ１９６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオンにし、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ１９５４、ステップ１９５６、ステップ１９６２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。また、ステップ１９５６でＮｏの場合、換言すれば、小当り遊技が実行されていないにも拘わらずＶ入賞口Ｃ２２に遊技球が入球する等の不正入球の危険性が高まる場合においては、適宜エラー処理を実行するよう構成しておくことが好適である。

尚、Ｖ入賞口Ｃ２２への入球に係る特別遊技のラウンド数は「９Ｒ」となっており、「小当り遊技→Ｖ入賞口Ｃ２２への入球に係る特別遊技」の一連の流れを合計すると、小当り遊技に係るラウンド数の「１Ｒ」と特別遊技に係るラウンド数の「９Ｒ」とで、「１０Ｒ」となっている。なお、本例では、Ｖ入賞口Ｃ２２（特定領域）へ入球させるラウンドを１Ｒとして設定していた（つまり、出玉が獲得できるラウンドは、２～１０ラウンドの９ラウンド分である）が、Ｖ入賞口Ｃ２２へ入球した後から１Ｒとして設計してもよい（つまり、１～１０ラウンドの１０ラウンド分の出玉が獲得できる）。

【２５３３】

このように作動回数ｎが０（減算する手法の場合の１０００回転目）の図柄変動の抽選結果が小当りとなる場合、ハズレ図柄等の場合と同様に図柄変動の実行中に時短Ｂとなるように構成することで、ハズレ図柄等の場合と共通の処理を用いて時短Ｂを作動させることができるので、プログラムの容量を削減することができる。また、小当り遊技中にＶ入賞口Ｃ２２に入球したことを判定する処理によって、作動している時短Ｂを終了させることで、時短Ｂの終了の処理をシンプルにすることができる。

【２５３４】

次に、図３２９を用いて、各時短における時短回数、各時短における参照する変動パターンテーブルについて説明する。図３２９は、各時短における時短回数、各時短における参照する変動パターンテーブルを示す図である。

【２５３５】

時短Ｂの時短回数は、時短Ａの時短回数よりも大きい値が設定される。時短Ｃの時短回数は、時短Ａの時短回数よりも大きい値が設定される。時短Ｂの時短回数は、時短Ｃの時短回数よりも大きい値が設定される。時短Ｂと時短Ｃを大当り図柄が停止表示されること以外を契機とする時間短縮遊技状態（特定遊技状態Ｄ、時短Ｄ）とする場合、時短Ｄの時短回数は、時短Ａの時短回数よりも大きい値が設定されるように構成されている。なお、時短Ｄは、小当りＶタイプのＶ入賞口Ｃ２２に遊技球が入球したことを契機として作動する時間短縮遊技状態ではない。なお、時短Ｂの時短回数は、時短Ａの時短回数や時短Ｃの時短回数よりも小さい値が設定されても良いし、同じ値が設定されても良い。

【２５３６】

次に、各時短における参照する変動パターンテーブルについて説明する。時短Ａの作動中は、限定頻度テーブルＡ１、限定頻度テーブルＡ２、限定頻度テーブルＡ３、限定頻度テーブルＡ４等を参照して変動パターンを選択するように構成されている。限定頻度テーブルＡ１は、１又は複数の変動パターンから構成される変動パターンテーブルであって、変動パターンの平均の変動時間は、限定頻度テーブルＡ１～Ａ４のうち一番短いテーブルとなっている。限定頻度テーブルＡ２～Ａ４は、１又は複数の変動パターンから構成される変動パターンテーブルであって、変動パターンの平均の変動時間は、限定頻度テーブルＡ１よりも長いテーブルとなっている。なお、限定頻度テーブルＡ１＜限定頻度テーブルＡ２＜限定頻度テーブルＡ３＜限定頻度テーブルＡ４の順で変動パターンの平均の変動時間が長くなるように構成しても良いし、限定頻度テーブルＡ１＞限定頻度テーブルＡ２＞限定頻度テーブルＡ３＞限定頻度テーブルＡ４の順で変動パターンの平均の変動時間が短くなるように構成しても良い。なお、各限定頻度テーブルの変動パターンの平均の変動時間が異なるように構成されていれば良い。

【２５３７】

限定頻度とは、特定の図柄（例えば、大当り図柄）が停止表示され、大当り遊技の終了後の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率が、当該特定の図柄が停止表示される前（例えば、通常遊技状態）の主遊技図柄の変動態様の種類及び／又は選択率とは異なる状態（限定頻度状態）のことである。そして、限定頻度テーブルとは、限定頻度状態で使用する変動パターンを選択する際に使用する変動パターンテーブルである。ここでは、大当り遊技の終了を契機とした限られた状態である限定頻度状態においてのみ、通常遊技状態とは異なる変動パターンテーブルである限定頻度テーブルが参照可能な状態となるように構成されている。

【２５３８】
図３２９の（１）に示すように、時短Ａの作動中の期間Ａ１においては、限定頻度テーブルＡ１を参照して変動パターンを選択するように構成されている。時短Ａの作動中の期間Ａ２においては、限定頻度テーブルＡ２を参照して変動パターンを選択するように構成されている。時短Ａの作動中の期間Ａ３においては、限定頻度テーブルＡ３を参照して変動パターンを選択するように構成されている。時短Ａの作動中の期間Ａ４においては、限定頻度テーブルＡ４を参照して変動パターンを選択するように構成されている。
【２５３９】
次に、時短Ｄの遊技状態を説明する。時短Ｄの時短回数（期間）は、時短Ａの時短回数（期間）よりも大きく設定（期間が長く設定）されている。そして、時短Ｄ中の各期間Ｄ１～Ｄ４は、時短Ａの各期間Ａ１～Ａ４よりも長い期間で構成されていても良い。また、一部の期間が同じ長さの期間に構成されていても良い。例えば、期間Ａ１と期間Ｄ１、期間Ａ３と期間Ｄ３、期間Ａ４と期間Ｄ４とが同じ長さの期間で構成され、期間Ａ２と期間Ｄ２とが異なる長さの期間となるように構成する。このように、時短の導入の期間（期間Ａ１、期間Ｄ１）や時短の終盤の期間（期間Ａ３、期間Ａ４、期間Ｄ３、期間Ｄ４）を同じ長さの期間に設定し、それ以外の途中の期間（期間Ａ２、期間Ｄ２）を異なる長さの期間とすることによって、時短の導入の期間と終盤の期間との演出頻度を、時短Ａと時短Ｄとにおいて共通にすることができるので、遊技者は違和感なく時短の遊技を開始して終了することができる。また、途中の期間（期間Ａ２、期間Ｄ２）の長さを変えることによって、導入の期間、終盤の期間の演出頻度に影響を与えないようになっている。なお、限定頻度テーブルの参照順番（例えば、Ａ１、Ａ２、Ａ３、Ａ４の順番）が同じであれば、いずれの期間の長さ（遊技の回数）が変わっていても良い。例えば、期間Ｄ１を期間Ａ１よりも長く構成することによって、時短Ｄの導入の期間における遊技者への説明演出（例えば、上述した時短Ｂ作動開始演出時短Ｃ作動開始演出、選択メニュー表示等の演出）にかける時間を丁寧に行うことができる。
【２５４０】
参照する限定頻度テーブルについては、図３２９の（２）に示すように、時短Ｄの作動中の期間Ｄ１においては、限定頻度テーブルＡ１を参照して変動パターンを選択するように構成されている。時短Ｄの作動中の期間Ｄ２においては、限定頻度テーブルＡ２を参照して変動パターンを選択するように構成されている。時短Ｄの作動中の期間Ｄ３においては、限定頻度テーブルＡ３を参照して変動パターンを選択するように構成されている。時短Ｄの作動中の期間Ｄ４においては、限定頻度テーブルＡ４を参照して変動パターンを選択するように構成されている。つまり、図３２９の（２）においては、時短Ｄで参照する限定頻度テーブルは、時短Ａと同じ限定頻度テーブルを同じ順番で参照するように構成されている。このように構成することによって、時短Ａと時短Ｄとで共通の限定頻度テーブルを使用するので、プログラム容量を削減することができるとともに、プログラムをシンプルにすることができる。
【２５４１】
なお、時短Ｄ（例えば、時短Ｂ）において、限定頻度テーブルＢ１、限定頻度テーブルＢ２、限定頻度テーブルＢ３、限定頻度テーブルＢ４等を参照して変動パターンを選択するように構成しても良い。限定頻度テーブルＢ１は、１又は複数の変動パターンから構成される変動パターンテーブルであって、変動パターンの平均の変動時間は、限定頻度テーブルＢ１～Ｂ４の中で一番短いテーブルとなっている。限定頻度テーブルＢ２～Ｂ４は、１又は複数の変動パターンから構成される変動パターンテーブルであって、変動パターンの平均の変動時間は、限定頻度テーブルＢ１よりも長いテーブルとなっている。なお、限定頻度テーブルＢ１＜限定頻度テーブルＢ２＜限定頻度テーブルＢ３＜限定頻度テーブルＢ４の順で変動パターンの平均の変動時間が長くなるように構成しても良いし、限定頻度テーブルＢ１＞限定頻度テーブルＢ２＞限定頻度テーブルＢ３＞限定頻度テーブルＢ４の順で変動パターンの平均の変動時間が短くなるように構成しても良い。なお、各限定頻度テーブルの変動パターンの平均の変動時間が異なるように構成されていれば良い。

【２５４２】
　また、時短Ｄ（例えば、時短Ｃ）において、限定頻度テーブルＣ１、限定頻度テーブルＣ２、限定頻度テーブルＣ３、限定頻度テーブルＣ４等を参照して変動パターンを選択するように構成しても良い。限定頻度テーブルＣ１は、１又は複数の変動パターンから構成される変動パターンテーブルであって、変動パターンの平均の変動時間は、Ｃ１～Ｃ４の中で一番短いテーブルとなっている。限定頻度テーブルＣ２～Ｃ４は、１又は複数の変動パターンから構成される変動パターンテーブルであって、変動パターンの平均の変動時間は、限定頻度テーブルＣ１よりも長いテーブルとなっている。なお、限定頻度テーブルＣ１＜限定頻度テーブルＣ２＜限定頻度テーブルＣ３＜限定頻度テーブルＣ４の順で変動パターンの平均の変動時間が長くなるように構成しても良いし、限定頻度テーブルＣ１＞限定頻度テーブルＣ２＞限定頻度テーブルＣ３＞限定頻度テーブルＣ４の順で変動パターンの平均の変動時間が短くなるように構成しても良いし、各限定頻度テーブルの変動パターンの平均の変動時間が異なるように構成されていれば良い。なお、限定頻度テーブルＢ１、限定頻度テーブルＢ２、限定頻度テーブルＢ３、限定頻度テーブルＢ４を時短Ｂ専用の限定頻度テーブルとし、限定頻度テーブルＣ１、限定頻度テーブルＣ２、限定頻度テーブルＣ３、限定頻度テーブルＣ４を時短Ｃ専用の限定頻度テーブルとしても良い。
【２５４３】
　また、図３２９の（３）に示すように、時短Ｄの作動中の期間Ｄ１においては、限定頻度テーブルＢ１やＣ１を参照して変動パターンを選択するように構成し、時短Ｄの作動中の期間Ｄ２においては、限定頻度テーブルＢ２やＣ２を参照して変動パターンを選択するように構成し、時短Ｄの作動中の期間Ｄ３においては、限定頻度テーブルＢ３やＣ３を参照して変動パターンを選択するように構成し、時短Ｄの作動中の期間Ｄ４においては、限定頻度テーブルＢ４やＣ４を参照して変動パターンを選択するように構成してもよい。つまり、時短Ｄで参照する限定頻度テーブルは、時短Ａと全て異なる限定頻度テーブルを参照するように構成しても良い。このように構成することによって、時短Ａと時短Ｄとで異なる変動時間を用いて演出を実行することができるので、時短Ａ、時短Ｄの役割に応じた演出を各時短中に実行できる。なお、期間Ｄ１と期間Ａ１、期間Ｄ３と期間Ａ３、期間Ｄ４と期間Ａ４とが同じ長さの期間で構成され、期間Ｄ２と期間Ａ２とが異なる長さの期間となるように構成されているが、このように構成しなくても良い。各期間は、予め定められた期間であれば良い。
【２５４４】
　また、図３２９の（４）に示すように、時短Ｄの作動中の期間Ｄ１においては、限定頻度テーブルＡ１を参照して変動パターンを選択するように構成し、時短Ｄの作動中の期間Ｄ２においては、限定頻度テーブルＢ２やＣ２を参照して変動パターンを選択するように構成し、時短Ｄの作動中の期間Ｄ３においては、限定頻度テーブルＡ３を参照して変動パターンを選択するように構成し、時短Ｄの作動中の期間Ｄ３においては、限定頻度テーブルＡ３を参照して変動パターンを選択するように構成してもよい。つまり、時短Ｄで参照する限定頻度テーブルは、時短Ａと一部が同じ限定頻度テーブルを参照するように構成しても良い。このように構成することによって、時短Ａと時短Ｄとで一部の限定頻度テーブルを使用するので、プログラム容量を削減することができるとともに、プログラムをシンプルにすることができるとともに、一部の期間（例えば、比較的期間が長い期間Ｄ２）については、時短Ａと時短Ｄとで異なる変動時間を用いて演出を実行することができるので、時短Ａ、時短Ｄの役割に応じた演出を各時短中に実行できる。なお、期間Ｄ１と期間Ａ１、期間Ｄ３と期間Ａ３、期間Ｄ４と期間Ａ４とが同じ長さの期間で構成され、期間Ｄ２と期間Ａ２とが異なる長さの期間となるように構成されているが、このように構成しなくても良い。各期間は、予め定められた期間であれば良い。
【２５４５】
　また、図３２９の（５）に示すように、時短Ｄの作動中の期間においては、変動パターンの平均の変動時間が、限定頻度テーブルＡ１～Ａ４のうち一番短いテーブルである限定頻度テーブルＡ１を参照して変動パターンを選択するように構成されている。このように

構成することによって、最も簡単かつ合理的に時短Ｂの変動時間を短くすることができ、遊技の途中で大当りとならずに遊技者が遊技に飽きてきた状況であれば、時短Ｄにおいて短い変動時間を用いて、より多い回数の時短遊技を実行することにより、時期的に早く遊技者に大当りを提供することが可能となるようにすることができる。なお、限定頻度テーブルＡ１ではなく、変動パターンの平均の変動時間が、限定頻度テーブルＡ１～Ａ４のうち一番長い限定頻度テーブルを用いても良い。

【２５４６】

また、時短Ｄで用いる変動パターンの平均の変動時間は、時短Ａで用いる変動パターンの平均の変動時間よりも短く設定されていることが好適である。なお、時短Ａで選択される変動パターンの平均の変動時間は、通常遊技状態で選択される変動パターンの平均の変動時間よりも短く設定されている。つまり、変動パターンについて、時短Ｄの作動中は、時短Ａの作動中よりも相対的に短い変動時間の変動パターンが選択され易い傾向に構成されている。そして、作動回数ｎが０（減算する手法の場合）となり時短Ｂの遊技状態になった場合は、短い変動時間の変動パターンを用いることによって、より早い段階で遊技者に大当りを提供することができるようになっている。

【２５４７】

このように構成することによって、大当り遊技の実行後に設定される時短Ａについては大当り遊技の余韻を残しつつ、通常遊技状態よりも比較的短い変動時間を用いて、ある一定回数の時短Ａの遊技を実行することにより、大当りの連荘を遊技者に期待させることができるとともに、時短Ｃや時短Ｂにおいて遊技の途中で大当りとならずに遊技者が遊技に飽きてきた状況であれば、時短Ａよりも短い変動時間を用いて、時短Ａよりも多い回数の時短遊技を実行することにより、時期的に早く遊技者に大当りを提供することが可能となるようにすることができる。

【２５４８】

また、時短Ｄでの１回の図柄変動における各アクションの合計時間よりも、時短Ａでの１回の図柄変動における各アクションの合計時間の方が長く構成されている。このように構成することによって、大当りの連荘を遊技者に期待させることができる期間である時短Ａにおいては、遊技者に各アクションを注視させることができる。また、１のアクション（変動開始時アクション、定位置アクション、揺れアクション、テンパイアクション、決めアクション）の実行時間について、時短Ｄでの１回の図柄変動における１のアクションの実行時間よりも、時短Ａでの１回の図柄変動における１のアクションの実行時間の方が長く構成されているので、大当りの連荘を遊技者に期待させることができる期間である時短Ａにおいては、遊技者に１つのアクションを注視させることができるという効果を奏する。

【２５４９】

次に、図３３０を用いて、各時短における参照する変動パターンテーブルについて説明する。図３３０は、各時短において参照する変動パターンテーブルを示す図である。

【２５５０】

図３３０の（１）は、図３２９の（１）と（２）とを組み合わせたタイミングチャートである。大当り図柄Ａが停止表示された後に実行される大当り遊技Ａの実行後に時短Ａとなり、この時短Ａ中に限定頻度テーブルとして、限定頻度テーブルＡ１～Ａ４を用いるように構成されている。時短Ａの作動が終了し、通常遊技状態になると通常遊技状態テーブルを参照して変動パターンを決定するように構成されている。また、通常遊技状態の期間Ｂ０（例えば、時短Ｂが作動する１０変動前から時短Ｂが作動するまでの期間）においては、限定頻度テーブルＡ３（限定頻度テーブルＡ３に限定されず他の限定頻度テーブルであっても良い）を用いて、図３１２に示す時短Ｂ作動開始煽り演出としてのカウントダウン演出を実行するように構成されている。この限定頻度テーブルＡ３は、大当り遊技Ａを実行する契機となった大当り図柄Ａに基づいて、期間Ｂ０において参照するように決定されている。そして、時短Ｂ中の期間Ｂ１では限定頻度テーブルＡ１、期間Ｂ２では限定頻度テーブルＡ２、期間Ｂ３では限定頻度テーブルＡ３、期間Ｂ４では限定頻度テーブルＡ

４を参照するように構成されている。これらの限定頻度テーブルＡ１～Ａ４は、大当り遊技Ａを実行する契機となった大当り図柄Ａに基づいて、期間Ｂ１～Ｂ４において参照するように決定されている。

【２５５１】

図３３０の（２）は、図３２９の（１）と（３）とを組み合わせたタイミングチャートである。大当り図柄Ａが停止表示された後に実行される大当り遊技Ａの実行後に時短Ａとなり、この時短Ａ中に限定頻度テーブルとして、限定頻度テーブルＡ１～Ａ４を用いるように構成されている。時短Ａの作動が終了し、通常遊技状態になると通常遊技状態テーブルを参照して変動パターンを決定するように構成されている。また、通常遊技状態の期間Ｂ０（例えば、時短Ｂが作動する１０変動前から時短Ｂが作動するまでの期間）においては、限定頻度テーブルＢ３（限定頻度テーブルＢ３に限定されず他の限定頻度テーブルであっても良い）を用いて、図３１２に示す時短Ｂ作動開始煽り演出としてのカウントダウン演出を実行するように構成されている。この限定頻度テーブルＢ３は、大当り遊技Ａを実行する契機となった大当り図柄Ａに基づいて、期間Ｂ０において参照するように決定されている。そして、時短Ｂ中の期間Ｂ１では限定頻度テーブルＢ１、期間Ｂ２では限定頻度テーブルＢ２、期間Ｂ３では限定頻度テーブルＢ３、期間Ｂ４では限定頻度テーブルＢ４を参照するように構成されている。これらの限定頻度テーブルＢ１～Ｂ４は、大当り遊技Ａを実行する契機となった大当り図柄Ａに基づいて、期間Ｂ１～Ｂ４において参照するように決定されている。

【２５５２】

図３３０の（３）は、図３２９の（１）と（４）とを組み合わせたタイミングチャートである。大当り図柄Ａが停止表示された後に実行される大当り遊技Ａの実行後に時短Ａとなり、この時短Ａ中に限定頻度テーブルとして、限定頻度テーブルＡ１～Ａ４を用いるように構成されている。時短Ａの作動が終了し、通常遊技状態になると通常遊技状態テーブルを参照して変動パターンを決定するように構成されている。また、通常遊技状態の期間Ｂ０（例えば、時短Ｂが作動する１０変動前から時短Ｂが作動するまでの期間）においては、限定頻度テーブルＡ３（限定頻度テーブルＡ３に限定されず他の限定頻度テーブルであっても良い）を用いて、図３１２に示す時短Ｂ作動開始煽り演出としてのカウントダウン演出を実行するように構成されている。この限定頻度テーブルＡ３は、大当り遊技Ａを実行する契機となった大当り図柄Ａに基づいて、期間Ｂ０において参照するように決定されている。そして、時短Ｂ中の期間Ｂ１では限定頻度テーブルＡ１、期間Ｂ２では限定頻度テーブルＢ２、期間Ｂ３では限定頻度テーブルＡ３、期間Ｂ４では限定頻度テーブルＡ４を参照するように構成されている。これらの限定頻度テーブルＡ１、Ｂ２、Ａ３、Ａ４は、大当り遊技Ａを実行する契機となった大当り図柄Ａに基づいて、期間Ｂ１～Ｂ４において参照するように決定されている。

【２５５３】

図３３０の（４）は、ＲＡＭクリアの実行後を示すタイミングチャートである。ＲＡＭクリアの実行後の遊技状態は、通常遊技状態であり、通常遊技状態テーブルを参照して変動パターンを決定するように構成されている。作動回数ｎが０（減算する手法の場合）となると、時短Ｂが作動し、この時短Ｂ中は、上述の（１）～（３）で説明した限定頻度テーブルを参照するか、予め定められた１の限定頻度テーブル（例えば、限定頻度テーブルＡ１～Ａ４や限定頻度テーブルＢ１～Ｂ４のうち１の限定頻度テーブル、または、これらとは別の１の限定頻度テーブル）を参照するように構成されている。なお、ＲＡＭクリアの実行後から時短Ｂが作動するまでの期間は、それ以前に限定頻度状態となる条件である特定の図柄（例えば、大当り図柄）が停止表示されておらず、また、ＲＡＭクリアの実行時が通常時よりも遊技者にとって有利な状態（変動効率が通常時よりも良くなっている状態）になることで、ＲＡＭクリア後に最初に遊技を行う遊技者のみが有利となり公平性を欠く虞があるので、ＲＡＭクリアの実行後に特定の変動パターンテーブルである限定頻度テーブルを参照することは望ましくない。よって、図３３０の（４）に示すように、ＲＡＭクリアの実行後から時短Ｂが作動するまで期間は限定頻度テーブルを参照しないように

構成することが、本例のぱちんこ遊技機にとって好適である。なお、このようなぱちんこ遊技機の時短Ｂ作動する前の期間である期間Ｂ０においては、限定頻度テーブルを用いて時短Ｂ作動開始煽り演出としてのカウントダウン演出が実行できないようになっている。しかしながら、ＲＡＭクリアの実行後であっても時短Ｂ作動開始煽り演出としてのカウントダウン演出を、限定頻度テーブルを用いずに実行することができる。例えば、副制御部で図柄変動の回数をカウントすれば、カウントダウン演出を実行することができるようになっている。

【２５５４】

次に、図３３１を用いて、副制御部において図柄変動の回数をカウントするカウンタを用いて主遊技図柄の図柄変動の実行回数をカウントし、カウントダウン演出を実行する例として、転落タイプのぱちんこ遊技機を例示する。図３３１は、転落タイプのぱちんこ遊技機の転落タイミング、時短Ｂリセット信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。転落タイプのぱちんこ遊技機は、高確率状態から低確率状態へ遊技状態が転落するタイミングまたは転落したタイミングの図柄変動の次の図柄変動から作動回数ｎのカウントを開始するように構成されている。そして、遊技状態が転落するタイミングに応じて、時短Ｂの作動するタイミングが異なるように構成されている。例えば、大当り遊技の実行後は必ず１００回の時短Ａが作動する転落タイプのぱちんこ遊技機において、図３３１の（１）は、１００回転よりも前のタイミングで高確率状態から低確率状態へ遊技状態が転落する。この転落のタイミングを起点または転落したタイミングの図柄変動の次の図柄変動を起点として作動回数ｎが０（減算する手法の場合）となったタイミングで、時短Ｂが作動するように構成されている。図３３１の（２）は、１００回転よりも後のタイミングで高確率状態から低確率状態へ遊技状態が転落する。そして、この転落のタイミングを起点または転落したタイミングの図柄変動の次の図柄変動を起点として作動回数ｎが０（減算する手法の場合）となったタイミングで、時短Ｂが作動するように構成されている。図３３１の（１）と（２）で示すように、転落のタイミングによって時短Ｂが作動するタイミングが異なるように構成されている。

【２５５５】

したがって、このような時短Ｂが作動するタイミングが異なるぱちんこ遊技機において、限定頻度テーブルを用いて、時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行しようとしても、時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）の開始タイミングが転落のタイミングによってズレが生じてしまうという問題が生じる。この問題を解決するため、以下のように構成する。

【２５５６】

主制御部は、主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報を副制御部に送信する。副制御部は、主制御部から送信されてきた主遊技図柄の図柄変動の実行回数の情報に基づいて９９１回転目から１０００回転目（増加の手法の場合）の主遊技図柄の図柄変動であることを把握する。副制御部は、９９１回転目から１０００回転目までの主遊技図柄の図柄変動の変動時間内で時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行するように制御する。なお、副制御部は、演出用図柄の図柄変動の演出よりも表示プライオリティが高い時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出のワイプのカウントダウン画像の表示）を、図柄変動の演出に対して上から重ねて表示するように制御する。このように構成することが好適である。そして、このように構成することによって、作動回数ｎのカウントを開始するタイミングが異なるぱちんこ遊技機であっても、時短Ｂが作動する前の期間において、時短Ｂ作動開始煽り演出（例えば、カウントダウン演出）を実行することができる。

【２５５７】

なお、高確率状態から低確率状態へ遊技状態が転落するタイミングまたは高確率状態から低確率状態へ遊技状態が転落した図柄変動の次の図柄変動のタイミングから作動回数ｎのカウントを開始するような構成を説明したが、図３３１の（３）に示すように、高ベース状態から低ベース状態へ遊技状態が転落するタイミングまたは高ベース状態から低ベー

ス状態へ遊技状態が転落した図柄変動の次の図柄変動のタイミングから作動回数ｎのカウントを開始するように構成しても良い。

【２５５８】

また、時短Ｂフラグがリセットされたことを示す外端信号（時短Ｂリセット信号）を、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが外部中継端子板Ｇから出力するように構成しても良い。外部中継端子板Ｇを介して、ホールコンピュータに時短Ｂリセット信号を出力するように構成されており、この時短Ｂリセット信号を受信したホールコンピュータは、ぱちんこ遊技機の変動回数を示すデータ表示器の表示を０にリセットするように構成しても良い。このように構成することによって、作動回数ｎ（図柄変動の回数として１～１０００回）を正確にデータ表示器に表示することができ、遊技者はこのデータ表示器の数値を確認することによって時短Ｂの作動を予知したり、時短Ｂが作動するまでの回数を確認したりすることができる。

【２５５９】

また、転落タイプのぱちんこ遊技機において、時短Ｂリセット信号を出力する場合、高確率状態から低確率状態に遊技状態が移行したタイミング（図３３１の（１）、（２）参照）で、時短Ｂフラグがリセットされたことを示す外端信号（時短Ｂリセット信号）を、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが外部中継端子板Ｇから出力するように構成する。このように構成することによって、作動回数ｎ（図柄変動の回数として１～１０００回）を正確にデータ表示器に表示することができ、遊技者はこのデータ表示器の数値を確認することによって時短Ｂの作動を予知したり、時短Ｂが作動するまでの回数を確認したりすることができる。

【２５６０】

また、転落タイプのぱちんこ遊技機において、時短Ｂリセット信号を出力する場合、高ベース状態から低ベース状態に遊技状態が移行したタイミング（図３３１の（３）参照、（２）も参照）で、時短Ｂフラグがリセットされたことを示す外端信号（時短Ｂリセット信号）を、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが外部中継端子板Ｇから出力するように構成する。このように構成することによって、作動回数ｎ（図柄変動の回数として１～１０００回）を正確にデータ表示器に表示することができ、遊技者はこのデータ表示器の数値を確認することによって時短Ｂの作動を予知したり、時短Ｂが作動するまでの回数を確認したりすることができる。

【２５６１】

また、転落タイプのぱちんこ遊技機において、時短Ｂリセット信号を出力する場合、予め定められた所定のタイミング（例えば、１００回転目の図柄変動のタイミング）で、時短Ｂフラグがリセットされたことを示す外端信号（時短Ｂリセット信号）を、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが外部中継端子板Ｇから出力するように構成しても良い。このように構成することによって、高確率状態から低確率状態に移行してからの作動回数ｎ（図柄変動の回数として１～１０００回）が正確にデータ表示器に表示されなくなるため、時短Ｂが作動するまでの回数を確認することはできず不便である一方、遊技者は作動回数ｎを推測しながら遊技を継続することになるため、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【２５６２】

次に、図３３２を用いて、時短Ｂの作動が近づいていることを報知する先読み演出としての先読み演出Ｂを説明する。図３３２は、図５０における保留情報管理処理のサブルーチンに係る、先読み保留内容決定処理の変形例のフローチャートである。まず、ステップ２６５１で、装図保留情報表示制御手段は、装図保留情報一時記憶手段を参照し、トリガ保留は当り（大当り例示するが小当りでも良い）となる保留の情報（先読み情報Ａ）であるか否かを判定する。ステップ２６５１でＹｅｓの場合、ステップ２６５５で、装図保留情報表示制御手段は、トリガ保留の表示態様（保留アイコンの表示態様）を、保留表示態様決定テーブル１（当り時）を参照して決定する。

【２５６３】

ここで、ステップ２６５１でＮｏの場合、つまり、トリガ保留がハズレ保留の場合、ス

テップ２６５３で、図柄情報を参照し、トリガ保留は時短図柄となる保留の情報（先読み情報Ｃ）であるか否かを判定する。ステップ２６５３でＹｅｓの場合、ステップ２６５６で、装図保留情報表示制御手段は、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル３（ハズレ時＋時短図柄当選）を参照して決定する。他方、ステップ２６５３でＮｏの場合、ステップ２６５８で、装図保留情報表示制御手段は、作動回数ｎを記憶している記憶手段を参照し、作動回数ｎが所定値（例えば４、入賞順変動タイプであれば８等）以下であるか否かを判定する。ステップ２６５８でＹｅｓの場合、ステップ２６５９で、装図保留情報表示制御手段は、トリガ保留の図柄変動を開始するタイミングが、作動回数ｎが０（減算する手法の場合）となる保留の図柄変動であるか否かを判定する。ステップ２６５９でＹｅｓの場合、ステップ２６６０で、装図保留情報表示制御手段は、トリガ保留は時短Ｂとなる保留の情報（先読み情報Ｂ）であると判断し、トリガ保留の表示態様（保留アイコンの表示態様）を、保留表示態様決定テーブル４（ハズレ時＋時短Ｂ煽り）を参照して決定する。他方、ステップ２６５８、ステップ２６５９でＮｏの場合、ステップ２６５７で、装図保留情報表示制御手段は、トリガ保留の表示態様を、保留表示態様決定テーブル２（ハズレ時＋時短図柄非当選）を参照して決定する。

【２５６４】

ここで、同図下段の４つのテーブルは、当り図柄に当選していることを示唆する先読み演出Ａを決定するための保留表示態様決定テーブル１（当り時）、ハズレ用の保留表示態様決定テーブル２（ハズレ時＋時短図柄非当選）、時短図柄に当選していることを示唆する先読み演出Ｃを決定するための保留表示態様決定テーブル３（ハズレ時＋時短図柄当選）、時短Ｂの作動が近づいていることを報知する先読み演出Ｂを決定するための保留表示態様決定テーブル４（ハズレ時＋時短Ｂ煽り）である。本実施形態（先読み抽選を実行可能とした実施形態）においては、保留先読み演出（保留変化演出）の実行時に変化し得るトリガ保留の表示態様を保留表示態様決定テーブル１（当り時）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、虹色、赤色、緑色、青色の４つであり、保留表示態様決定テーブル２（ハズレ時＋時短図柄非当選）、保留表示態様決定テーブル３（ハズレ時＋時短図柄当選）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、赤色、緑色、青色の３つであり、保留表示態様決定テーブル４（ハズレ時＋時短Ｂ煽り）を参照して決定する場合の選択され得る表示態様の種類は、紫色、赤色、緑色、青色の４つであり、保留表示態様決定時専用の乱数によって抽選される。尚、保留先読み演出が発生した際の保留の表示態様毎の当り（大当り）期待度（保留に係る図柄変動にて当り（大当り）となる期待度）は、虹色が当り（大当り）時のみで選択され、虹色を除く色としては、期待度が高いものから赤色、緑色、青色の順となっている。また、時短Ｂが作動するトリガ保留であることを確定した態様で示す場合、紫色で示すように構成されている。また、時短Ｃが作動するトリガ保留であることを確定した態様で示す場合、金色で示すように構成されている。尚、変化し得る表示態様はあくまで一例であり、種類を増減させても、変化し得る色を変更しても何ら問題ない。

【２５６５】

また、本例では、保留の表示色によって当り（大当り）となる期待度を示唆し得る先読み演出Ａとして構成しただけではなく、時短Ｂの作動が近づいていることを示唆し得る先読み演出Ｂ、時短Ｃが作動することを示唆し得る先読み演出Ｃとして構成している。そのように構成する場合、特に、保留の表示色によって、時短Ｂであれば、時短Ｂが作動する期待度（時短Ｂの作動期待度ともいう）を示唆する（例えば、保留表示色が紫色であれば時短Ｂが作動することが確定、保留表示色が赤色であれば時短Ｂが作動する期待度大、青色であれば時短Ｂが作動する期待度小、等）よう構成することで、遊技者にとって有利な時短Ｂの作動が近づいていることを煽る演出を効果的に実行することができる。また、時短Ｃであれば、時短Ｃが作動する期待度（時短Ｃの作動期待度または時短図柄の当選期待度ともいう）を示唆する（例えば、保留表示色が金色であれば時短Ｃが作動することが確定、保留表示色が赤色であれば時短Ｃが作動する期待度大、青色であれば時短Ｃが作動する期待度小、等）よう構成することで、遊技者にとって有利な時短Ｃが作動するか否かを

煽る演出を効果的に実行することができる。

【２５６６】

このように、保留先読み演出の実行時には、複数種類の保留の表示態様から選択された表示態様によって、時短Ｂの作動期待度が相違し得るよう構成されている。また、先読み演出の実行中（先読み用判定処理で当選したタイミングからトリガ保留に係る主遊技図柄の変動終了まで）に複数回の保留先読み演出を実行し得るよう構成してもよい。このように構成し、例えば、先読み演出の実行中に保留先読み演出が２回実行される場合において、１回目の保留先読み演出で変化する保留の表示態様が青色であった場合には、２回目の保留先読み演出で変化する保留の表示態様は緑色又は赤色又は紫色となるようにする、即ち、保留先読み演出が実行されるたびに時短Ｂの作動期待度の高い保留の表示態様へと変化（ランクアップ）していくよう構成することが望ましい（遊技者の期待感を損なわないため）。また、保留表示変化に係る演出はこれには限定されず、結果的に保留表示変化を伴わない演出態様を設けてよく、例えば、上述したカウントダウン演出としての時短Ｂ作動開始煽り演出のような演出を設けてもよい。

【２５６７】

次に、図３３３を用いて、１種＋１種並列タイプの時短Ｂの作動が近づいていることを報知する先読み演出Ｂを説明する。図３３３は、１種＋１種並列タイプの先読み演出Ｂを実行中に先読み演出Ｂが中断されることを示すタイミングチャートである。

【２５６８】

１０００回転目の図柄変動後に時短Ｂが作動する１種＋１種並列タイプのぱちんこ遊技機において、図３３３の（１）であるタイミング１で示すように、第１主遊技図柄の１０００回転目の図柄変動に対応する保留がハズレのトリガ保留となっており、トリガ保留を対象として時短Ｂの作動が近づいていることを示唆し得る先読み演出Ｂを実行している。先読み演出Ｂは、タイミング１で示す状態のまま遊技が進行する場合、１０００回転目の図柄変動（１０００回転目より前の図柄変動でも可）まで継続するように構成されている。トリガ保留およびトリガ保留の前の図柄変動である長時間変動の９９７回転目の図柄変動、９９８回転目の図柄変動、９９９回転目の図柄変動は、全てハズレを示す図柄変動となっている。

【２５６９】

そして、図３３３の（２）であるタイミング２で示すように、長時間変動の９９７回転目の第１主遊技図柄の図柄変動の実行中に、第２主遊技側の保留が２個入る。１個目の保留はハズレであり、２個目の保留は大当りを示す情報の保留である。この際、先読み演出Ｂは、第２主遊技側の大当りを示す情報の保留が入ったタイミング（先読み演出Ｂ終了タイミング１参照）または大当りを示す情報の保留に対する第２主遊技図柄の図柄変動が開始したタイミング（先読み演出Ｂ終了タイミング２参照）で、先読み演出Ｂを終了（中断）して、紫色で表示されていたトリガ保留の表示態様（保留アイコンの表示態様）を通常の色の表示態様に戻すように構成されている。

【２５７０】

このように、先読み演出Ｂ中に、第２主遊技図柄の当りの保留が入球したり、第２主遊技図柄の当りの図柄変動が開始され先読み演出Ｂが終了してしまうと、時短Ｂが作動する予定であったことを喜んでいた遊技者が落胆してしまうため、遊技の興趣を損なう虞があるので、先読み演出を禁止する期間を設けることが好適である。

【２５７１】

先読み演出を禁止する期間として、以下の（１）～（３）を例示することができる。

（１）時短Ｂの作動開始のＮ変動前（例えば、４変動前）から時短Ｂの作動開始までの期間を、先読み演出を禁止する期間とする。なお、Ｎは、予め定められた値であれば良い。

（２）時短Ｂが作動する直前に滞在する遊技状態で使用していた限定頻度テーブルを参照する期間を、先読み演出を禁止する期間とする。

（３）演出としてカウントダウン演出を実行する期間を、先読み演出を禁止する期間とする。

【２５７２】
次に、図３３４を用いて、残り回数示唆演出を説明する。図３３３は、残り回数示唆演出を示す図である。残り回数示唆演出は、主遊技図柄の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、一単位が、規定回数である、例えば１０００回（第一特定回数又は特定回数）行われることを契機として時短Ｂとなり得るが、一単位が１０００回行われるまでの残り数や現在の図柄変動が何回転目の図柄変動であるかを示す数（残り回数に関する情報）を示唆する演出である。残り回数示唆演出は、１０００回行われるまでの残り数や現在の図柄変動が何回転目の図柄変動であるかを示す数をそのままの値で示さないように構成（概ねの値を表示するように構成）しても良い。なお、残り回数示唆演出は、図柄変動の回数がいかなる時であっても表示されるものであっても良いし、１回転から１０００回転までの期間の一部の期間内（１の図柄変動の期間内や複数の図柄変動の期間内）で表示されるものであっても良いし、或る回数（第二特定回数として、例えば９９１回）から１０００回までの一部の期間内において表示されるものであっても良い。
【２５７３】
図３３４の（１）の（ａ）～（ｃ）は、図柄変動の回数がいかなる時であっても表示される残り回数示唆演出を示す図である。１回転目から１０００回転目までの期間において、常に（ａ）で示す１／１０００や（ｂ）で示す２／１０００や（ｃ）で示す９９９／１０００等のような残り回数示唆演出を実行するように構成されている。
【２５７４】
図３３４の（２）の（ｄ）～（ｆ）は、１回転から１０００回転までの期間の一部の期間内（１の図柄変動の期間内や複数の図柄変動の期間内）で残り回数示唆演出が実行されないことを示す図である。例えば、（ｄ）で示す１２０回転目の図柄変動中に電源が遮断され、１２０回転目の図柄変動中に電断復帰した場合、この１２０回転目の図柄変動中には（ｅ）で示すように残り回数示唆演出を実行せず、（ｆ）で示すように所定回転後（例えば１００回転後であるが、１回転後であっても良い）の２２０回転目の図柄変動中に残り回数示唆演出を実行するように構成されている。このように構成することによって、設定変更によるＲＡＭクリアが行われたか否かの情報を電源投入直後に分からなくすることによって、遊技店の営業を開始した後、遊技者がある一定期間の遊技を行うまで時短Ｂが作動するまでの回数を知ることができないようになっているため、遊技者は時短Ｂが作動するまでの回数を推測しながら遊技を実行するので、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。
【２５７５】
また、図３１２に示したようなカウントダウン演出のように、例えば９９１回から１０００回までの期間内において、残り回数示唆演出を実行するように構成しても良い。また、残り回数示唆演出の実行タイミングが、不規則なタイミングで開始されるように構成しても良く、このように構成する場合、設定値に基づいて、残り回数示唆演出の実行タイミングを変えるように構成しても良い。例えば、奇数設定は百の位が奇数の時に残り回数示唆演出が実行されやすく、（ｇ）に示すように偶数設定は百の位が偶数である６の時に残り回数示唆演出が実行されやすいように構成したり、残り回数示唆演出が開始された時の回数の一の位によって設定値を示唆したりすることができる。また、残り回数示唆演出の数字の組合せによって設定値を示唆するように構成しても良い。
【２５７６】
また、（ｈ）に示すように、（遊技開始後最初の）特定予告にて、残り回数示唆演出を実行するように構成しても良い。特定予告で表示される残り回数示唆演出によって、（ｉ）に示すように設定示唆（例えば、設定５を示唆）を行っても良いし、特定予告の出現頻度を遊技店が任意で設定できるように構成しても良いし、特定予告が実行されるまでは、残り回数示唆演出の内容を「？？？」のように隠した表示とするように構成しても良い。また、特定予告は、先読み演出であっても良い。
【２５７７】
また、転落タイプの場合、高確率状態から低確率状態へ転落したタイミングによって、

時短Ｂの作動するタイミングが異なるが、例えば、（ｉ）で示すように、小当りに当選した場合に残り回数示唆演出を実行し、残り回数を示唆するように構成しても良い。残り回数示唆演出の実行タイミングはこれに限らず、図３３１の（１）で示した１００回転目のタイミング等であっても良い。なお、ここで示した全ての例において、（ｃ）に示すように、残り回数示唆演出である９９９／１０００を強調表示（図ではアンダーラインで強調）するように構成しても良く、強調表示はどのような態様であっても良い。

【２５７８】

（第２４実施形態）

第２３実施形態においては、時間短縮遊技状態として、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの複数の時間短縮遊技状態を有する遊技機について詳述したが、このような遊技機は第２３実施形態の構成のみには限定されない。そこで、第２３実施形態とは異なる時間短縮遊技状態の構成を第２４実施形態とし、以下、第２３実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【２５７９】

なお、第２３実施形態においては、図３１９と図３２０とで時短Ｂに関する処理の実行タイミングが相違しているなど、本明細書に適用可能な複数の構成を例示しているが、第２４実施形態においては、第２３実施形態のいずれの構成を適用してもよいことを補足しておく。具体例としては、第２４実施形態における時短Ｂに係る作動回数を減算する処理は、図３１９のステップ１４１７－３（第２４）のタイミングで実行するよう構成してもよいし、図３２０のステップ１４２３－３（第２４）のタイミングで実行するよう構成してもよい。

【２５８０】

また、時短Ａ、時短Ｂ及び時短Ｃの重複の有無についても、第２３実施形態のいずれの構成も適用可能であり、具体的には以下の１または複数の構成を適用してもよい。

（１）時短Ａの作動中には、時短Ｂは新たに作動しない
（２）時短Ａの作動中には、時短Ｃは新たに作動しない
（３）時短Ｂの作動中には、時短Ａは新たに作動しない
（４）時短Ｂの作動中には、時短Ｃは新たに作動しない
（５）時短Ｃの作動中には、時短Ａは新たに作動しない
（６）時短Ｃの作動中には、時短Ｂは新たに作動しない
（７）時短Ａの作動中にも、時短Ｂは新たに作動可能である
（８）時短Ａの作動中にも、時短Ｃは新たに作動可能である
（９）時短Ｂの作動中にも、時短Ａは新たに作動可能である
（１０）時短Ｂの作動中にも、時短Ｃは新たに作動可能である
（１１）時短Ｃの作動中にも、時短Ａは新たに作動可能である
（１２）時短Ｃの作動中にも、時短Ｂは新たに作動可能である

【２５８１】

なお、ある時短の作動中に他の時短が新たに作動する場合には、当該ある時短の性能を引継ぐよう構成してもよいし、当該ある時短の性能を引継がないよう構成してもよい。ある時短の性能とは、補助遊技図柄の当選確率、補助遊技図柄の変動時間、補助遊技図柄の当選時の電動役物の開放態様などが例示できる。具体例としては、時短回数が１００回の時短Ａを有し、時短回数が８０回の時短Ｃを有し、時短回数が１００回である時短Ａが作動し、時短Ａにおける８０回目の図柄変動が実行され、時短図柄に当選した場合には、時短図柄の停止に基づいて時短Ｃが作動し、新たに１００回の時短回数が付与されるように構成してもよい。当該新たな１００回の時短Ｃにおいては、時短Ａの性能を引き継ぐよう構成した場合には、補助遊技図柄の当選確率、補助遊技図柄の変動時間、補助遊技図柄の当選時の電動役物の開放態様が時短Ａと同様となる。時短の性能を引き継ぐ場合には、補助遊技図柄の当選確率、補助遊技図柄の変動時間、補助遊技図柄の当選時の電動役物の開放態様の１または複数を引き継ぐように構成してもよい。

【２５８２】

はじめに、図３３５は、第２４実施形態における、遊技機の前面側の基本構造を示す図面である。以下、第２３実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【２５８３】

まず、第２４実施形態においては、遊技領域中央部の第１主遊技始動口Ａ１０と遊技領域右側（遊技領域中央を基準）の第１主遊技始動口Ａ１２との２つの第１主遊技始動口が設けられている。また、遊技者が左打ちを実行して遊技領域左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され易く、その他の入球口には誘導され難いよう構成されており、遊技者が右打ちを実行して遊技領域右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、振分入球口Ｃ２０、第２主遊技始動口Ｂ１０、第１主遊技始動口Ａ１２、補助遊技始動口Ｈ１０、大入賞口Ｃ１０に誘導され易く、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され難いよう構成されている。更に、遊技者が右打ちを実行して遊技領域右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、振分入球口Ｃ２０、第２主遊技始動口Ｂ１０、第１主遊技始動口Ａ１２、補助遊技始動口Ｈ１０、大入賞口Ｃ１０の順に流下していくよう構成されている。また、第１主遊技始動口Ａ１２には第１非電動役物Ａ１２ｈｄが設けられており、第１非電動役物Ａ１２ｈｄが閉鎖状態である場合には遊技球が第１主遊技始動口Ａ１２に入球し難く、第１非電動役物Ａ１２ｈｄが開放状態である場合には遊技球が第１主遊技始動口Ａ１２に入球し易くなるように構成されている。また、第２主遊技始動口Ｂ１０には、第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが設けられており、第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが閉鎖状態である場合には遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に入球し難く、第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが開放状態である場合には遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に入球し易くなるように構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ１００００球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。尚、第２４実施形態においては、大入賞口を１つのみ設けたが、これには限定されず、大入賞口を２つ設けるよう構成してもよい。

【２５８４】

尚、第２４実施形態の遊技の流れとしては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、左打ち（遊技盤面左側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に弱い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行し、その他の遊技状態（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）においては右打ち（遊技盤面右側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に強い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行するよう構成されている。なお、時間短縮遊技状態とは時短Ａ、時短Ｂまたは時短Ｃが相当する。

【２５８５】

また、第２４実施形態に係る遊技機は、第３実施形態と同様に、特別遊技実行中に特定領域に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するような構成（Ｖ確タイプ、玉確タイプ、ＶＳＴタイプと称することがある）となっている。なお、第２４実施形態においては、大入賞口として大入賞口Ｃ１０の１つのみを有しており、大入賞口Ｃ１０の内部に、遊技球が入球可能な特定領域を有している。また、振分遊技実行ラウンドにおいてもその他のラウンドにおいても大入賞口Ｃ１０が開放し、振分遊技実行ラウンドにて特定領域に遊技球が入球することで、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる。なお、前述したように、大入賞口を２つ設けるよう構成してもよく、このように構成した場合には、特別遊技に関する構成は、第３実施形態と同様の構成となる。

【２５８６】

次に、図３３６は、第２４実施形態に係る振分入球口Ｃ２０の内部の構造を示した図である。振分入球口Ｃ２０の内部には、遊技球が入球することにより第１非電動役物Ａ１２ｈｄが開放することとなる第１開放入球口Ｃ２２（第１開放入球口入球検出装置Ｃ２２ｓ）と、遊技球が入球することにより第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが開放することとなる第２開放入球口Ｃ２３（第２開放入球口入球検出装置Ｃ２３ｓ）と、振分入球口Ｃ２０に入球

した遊技球を第１開放入球口Ｃ２２と第２開放入球口Ｃ２３とに振り分ける振分部材Ｃ２４とを有している。

【２５８７】

まず、同図上段の作用について詳述すると、振分部材Ｃ２４が第一態様である場合には、第２開放入球口Ｃ２３への流路を塞ぐように右側に振れた状態となっており、振分入球口Ｃ２０に入球した遊技球は第１開放入球口Ｃ２２に入球し易く、第２開放入球口Ｃ２３に入球し難いよう構成されている。次に、同図下段の作用について詳述すると、振分部材Ｃ２４が第二態様である場合には、第１開放入球口Ｃ２２への流路を塞ぐように左側に振れた状態となっており、振分入球口Ｃ２０に入球した遊技球は第１開放入球口Ｃ２２に入球し難く、第２開放入球口Ｃ２３に入球し易いよう構成されている。また、後述するように、振分部材Ｃ２４は、電動役物Ｄ１０ｄが開放する場合の最初の開放タイミングから駆動開始し、「第一態様→第二態様→第一態様」のように駆動するよう構成されている。

【２５８８】

次に、図３３７は、第２４実施形態に係る主遊技基板Ｍが行うタイマ割り込み時処理に関するフローチャートである。はじめに、第２３実施形態からの変更点は、ステップ１８００（第２５）～ステップ１９００（第２５）であり、即ち、ステップ１７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技作動条件判定処理を実行した後、ステップ１８００（第２５）で、後述する、振分部材駆動制御処理を実行する。次に、ステップ１８５０（第２５）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する、第１非電動役物駆動制御処理を実行する。次に、ステップ１９００（第２５）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する、第２非電動役物駆動制御処理を実行し、ステップ１５５０－１へ移行する。

【２５８９】

＜補助遊技停止図柄決定用抽選テーブル＞

次に、図３３８は、第２４実施形態における、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルと、電動役物と振分部材に関する作用図である。まず、図３３８の左側は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルである。第２４実施形態においては、オンとなっている時短フラグ（時短Ａフラグ、時短Ｂフラグ、時短Ｃフラグを総称して時短フラグと称することがある）によって、補助遊技図柄の当選確率や補助遊技図柄の当選時における電動役物Ｄ１０ｄの開放態様が相違するよう構成されており、このように構成することにより、オンとなっている時短フラグによって振分入球口Ｃ２０に遊技球が入球するタイミングを相違させることができ、振分部材Ｃ２４の駆動に合わせて第１開放入球口Ｃ２２と第２開放入球口Ｃ２３とに遊技球を振分可能に構成されている（詳細は後述する）。

【２５９０】

＜（１）時短Ａフラグオフ、時短Ｂフラグオフ、且つ時短Ｃフラグオフ時＞

すべての時短フラグがオフである場合（非時間短縮遊技状態である場合）には、補助遊技図柄が当選となったときの電動役物Ｄ１０ｄの開放態様は、「０．２秒開放→閉鎖」となっており、図中（Ａ）のタイミングで０．２秒の開放が開始される。

【２５９１】

＜（２）時短Ａフラグオン時、時短Ｂフラグオン時＞

時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグがオンである場合、補助遊技図柄が当選となったときの電動役物Ｄ１０ｄの開放態様は、「０．２秒開放→０．２秒閉鎖→０．２秒開放→３．０秒閉鎖→４．０秒開放→閉鎖」となっており、遊技球が入球容易となる４．０秒の開放（長開放）が開放期間における後半部分になっている。図中（Ａ）のタイミングで０．２秒の開放が開始され、図中（Ｃ）のタイミングで遊技球が入球容易となる４．０秒の開放が開始され、図中（Ｄ）のタイミングで遊技球が入球容易となる４．０秒の開放が終了する。

【２５９２】

＜（３）時短Ｃフラグオン時＞

時短Ｃフラグがオンである場合、電動役物Ｄ１０ｄの開放態様は、「３．０秒開放→０．２秒閉鎖→０．２秒開放→０．２秒閉鎖→０．２秒開放→閉鎖」となっており、遊技球

が入球容易となる３．０秒の開放（長開放）が開放期間における前半部分となっている。図中（Ａ）のタイミングで遊技球が入球容易となる３．０秒の開放が開始され、図中（Ｂ）のタイミングで遊技球が入球容易となる３．０秒の開放が終了し、図中（Ｃ）のタイミングで０．２秒の開放が開始される。

【２５９３】

このように、長開放の期間は時短Ｃフラグがオンである場合よりも時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグがオンである場合の方が長時間となっており、開放している合計の時間も時短Ｃフラグがオンである場合よりも時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグがオンである場合の方が長時間となっている。また、振分部材Ｃ２４の駆動態様は、「３．６秒第一態様（第１開放入球口Ｃ２２に誘導）→４．０秒第二態様（第２開放入球口Ｃ２３に誘導）→第一態様」となっている。このように構成することで、時短Ｃフラグがオンの時には、第１開放入球口Ｃ２２に入球し、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグがオンの時には、第２開放入球口Ｃ２３に入球するよう構成されている。

【２５９４】

また、第２４実施形態においては、時短フラグのオン・オフに拘らず補助遊技図柄の当選確率は同一（１０２３／１０２４）になっている。これには限定されず、時短フラグのオン・オフによって、補助遊技図柄の当選確率が相違し得る（時短フラグオンの場合の方が、時短フラグがオフの場合よりも補助遊技図柄の当選確率が高くなる）よう構成してもよい。また、第２４実施形態においては、電動役物Ｄ１０ｄの形状をチューリップ型としているが、これには限定されず、電動役物を遊技球が転動可能な板の形状（ベロ電と称することがある）として、進出状態と退避状態とを採り得る（遊技者から見て左右方向に伸び縮みする）よう構成し、電動役物が進出状態にて遊技球が電動役物上を転動した場合には振分入球口Ｃ２０に入球可能であるが、電動役物が退避状態にて遊技球が電動役物上を転動した場合には振分入球口Ｃ２０に到達せずに入球不可能となるよう構成してもよい。第２４実施形態においては、すべての時短フラグがオフである場合（非時間短縮遊技状態である場合）には、電動役物Ｄ１０ｄが０．２秒という極めて短時間しか開放しないため、遊技球は振分入球口Ｃ２０に入球困難となっているのだが、すべての時短フラグがオフである場合（非時間短縮遊技状態である場合）においても、１０２３／１０２４で補助遊技図柄が当選となるため、電動役物Ｄ１０ｄに遊技球が到達するタイミングによっては振分入球口Ｃ２０に入球してしまう可能性が生じてしまう。そのため、電動役物をベロ電とし、非時間短縮遊技状態で補助遊技図柄が当選となった場合には、電動役物が振分入球口Ｃ２０に到達するような進出状態にならないように構成することにより、遊技球が振分入球口Ｃ２０に入球することを防止することができる。他方、いずれかの時短フラグがオンの場合に補助遊技図柄が当選となった場合には、電動役物が振分入球口Ｃ２０に到達可能な進出状態になるようにすることによって、遊技球が振分入球口Ｃ２０に入球し得るよう構成することができる。なお、このような電動役物の構成は、第２４実施形態のみには限定されず、すべての実施形態の電動役物に適用してもよい。

【２５９５】

＜電動役物と振分部材に関する作用図＞

次に、図３３８の右側は、電動役物と振分部材に関する作用図である。まず、振分部材Ｃ２２は、所定のタイミング（駆動開始から３．６秒）で、第１態様（初期位置）から第２態様に駆動される。

【２５９６】

＜（１）時短Ａフラグオフ、時短Ｂフラグオフ、且つ時短Ｃフラグオフ時＞

まず、すべての時短フラグがオフである場合（非時間短縮遊技状態である場合）には、電動役物Ｄ１０ｄが０．２秒という極めて短時間しか開放しないため、遊技球は振分入球口Ｃ２０に入球困難となっている。

【２５９７】

＜（２）時短Ａフラグオン時、時短Ｂフラグオン時＞

次に、時短Ａフラグオンまたは時短Ｂフラグオンである場合には、振分部材Ｃ２４が第

２態様である期間にて電動役物Ｄ１０ｄが長開放（前述した電動役物Ｄ１０ｄの開放期間の後半部分となる４．０秒の開放）し、遊技球の入球が容易となるよう構成されているため、振分入球口Ｃ２０に入球した遊技球は、入球タイミングに拘らず第１開放入球口Ｃ２２に入球する（第１主遊技図柄に係る抽選を実行）よう誘導されることとなる。

【２５９８】

＜（３）時短Ｃフラグオン時＞

次に、時短Ｃフラグオンである場合には、振分部材Ｃ２４が第１態様である期間にて電動役物Ｄ１０ｄが長開放（前述した電動役物Ｄ１０ｄの開放期間の前半部分となる３．０秒の開放）し、遊技球の入球が容易となるよう構成されているため、振分入球口Ｃ２０に入球した遊技球は、入球タイミングに拘らず第２開放入球口Ｃ２３に入球する（第２主遊技図柄に係る抽選を実行）よう誘導されることとなる。このように構成することで、時間短縮遊技状態であっても、いずれの時短フラグがオンであるかによって、遊技性や利益率等の異なる遊技状態を複数有することができることとなる。

【２５９９】

次に、図３３９は、第２４実施形態における、図３３７のステップ１８００（第２５）のサブルーチンにおける、振分部材駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１８０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分部材駆動中フラグ（電動役物Ｄ１０ｄの開放に基づき振分部材Ｃ２４が駆動している期間にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ１８０２でＹｅｓの場合、ステップ１８０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物Ｄ１０ｄの最初の開放タイミングに到達した（電動役物Ｄ１０ｄが最初の開放をしたタイミングから、振分部材Ｃ２４の駆動が開始される）か否かを判定する。ステップ１８０４でＹｅｓの場合、ステップ１８０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分部材駆動タイマ（デクリメントタイマ）に初期値（本例では７．６）をセットしてスタートする。次に、ステップ１８０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分部材駆動中フラグをオンにし、ステップ１８１０に移行する。尚、ステップ１８０２でＮｏの場合にも、ステップ１８１０に移行する。次に、ステップ１８１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分部材駆動タイマ値が、駆動切替のタイミング（タイマ値＝４．０）に達した（振分部材駆動タイマはデクリメントタイマとなっているため、振分部材Ｃ２４の駆動開始から３．６秒のタイミングにおける振分部材駆動タイマ値は４．０となっている）か否かを判定する。ステップ１８１０でＹｅｓの場合、ステップ１８１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分部材Ｃ２４を第１態様から第２態様に駆動し（初期位置は第１態様となっている）、次の処理｛ステップ１８５０（第２５）の処理｝に移行する。また、ステップ１８１０でＮｏの場合、ステップ１８１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分部材駆動タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ１８１４でＹｅｓの場合、ステップ１８１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分部材Ｃ２４を第二態様から第一態様に駆動する。次に、ステップ１８１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分部材駆動中フラグをオフにし、次の処理｛ステップ１８５０（第２５）の処理｝に移行する。尚、ステップ１８０４又は１８１４でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ１８５０（第２５）の処理｝に移行する。

【２６００】

次に、図３４０は、第２４実施形態における、図３３７のステップ１８５０（第２５）のサブルーチンに係る、第１非電動役物駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１８５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１非電動役物開放中フラグ（第１非電動役物Ａ１２ｈｄが開放中にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ１８５２でＹｅｓの場合、ステップ１８５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１開放入球口Ｃ２２に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップ１８５４でＹｅｓの場合、ステップ１８５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１非電動役物開放中フラグをオンにする。次に、ステップ１８５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１非電動役物Ａ１２ｈｄを開放し、次の処理｛ステップ１９００（第２５）の処理｝に移行する。また、ステップ１８５２でＮｏの場合、ステップ１８６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、

第１主遊技始動口Ａ１２に所定個数（第１非電動役物Ａ１２ｈｄが閉鎖することとなる入球数であり、本例では２個）が入球したか否かを判定する。ステップ１８６０でＹｅｓの場合、ステップ１８６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー発生条件を充足していない（本例では、時短Ｃフラグがオフである状況にて第１非電動役物Ａ１２ｈｄが開放し、且つ、ステップ１８６０でＹｅｓとなったタイミングで時短Ｃフラグがオフである場合にエラーとなる）か否かを判定する。ステップ１８６２でＹｅｓの場合、ステップ１８６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１非電動役物Ａ１２ｈｄを閉鎖する。次に、ステップ１８６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１非電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理｛ステップ１９００（第２５）の処理｝に移行する。尚、ステップ１８６０又はステップ１８５４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９００（第２５）の処理）に移行する。また、ステップ１８６２でＮｏの場合、ステップ１８６８で、エラーである旨を報知し、エラー処理を実行する（エラーの復帰条件としては、例えば、電源をオフ→オンとする、ＲＡＭクリアを実行する、等としてよい）。このように、第２４実施形態においては、時短Ｃフラグがオフである状況にて遊技球が第１主遊技始動口Ａ１２に入球したとしても即座にエラーであるとは判定せずに、時短Ｃフラグがオフである状況にて第１非電動役物Ａ１２ｈｄが開放し、且つ、時短Ｃフラグがオフである状況にて第１非電動役物Ａ１２ｈｄが閉鎖することとなる所定個数（本例では、２個であるが第１非電動役物Ａ１２ｈｄが開放状態から閉鎖状態となる入球個数以上となっていればよく、３個等でも問題ない）の遊技球が第１主遊技始動口Ａ１２に入球した場合にエラーと判定するよう構成されている。尚、第２４実施形態においては、時短Ｃフラグがオンである場合に第１非電動役物Ａ１２ｈｄが開放し、その後、１変動後に時短Ｃフラグがオフとなった場合には、時短Ｃフラグがオフ且つ第１非電動役物Ａ１２ｈｄが開放中となり、そのような場合にはエラーとしないために、第１非電動役物Ａ１２ｈｄの開放時に時短Ｃフラグがオフ、且つ、第１非電動役物Ａ１２ｈｄの閉鎖時にも時短Ｃフラグがオフであることをエラーの条件としている。

【２６０１】

次に、図３４１は、第２４実施形態における、図３３７のステップ１９００（第２５）のサブルーチンに係る、第２非電動役物駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２非電動役物開放中フラグ（第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが開放中にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ１９０２でＹｅｓの場合、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２開放入球口Ｃ２３に入球したか否かを判定する。ステップ１９０４でＹｅｓの場合、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２非電動役物開放中フラグをオンにする。次に、ステップ１９０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２非電動役物Ｂ１０ｈｄを開放し、次の処理（ステップ１５５０－１の処理）に移行する。また、ステップ１９０２でＮｏの場合、ステップ１９１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０に所定個数（第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが閉鎖することとなる入球数であり、本例では２個）が入球したか否かを判定する。ステップ１９１０でＹｅｓの場合、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー発生条件を充足していない（時短Ａフラグおよび時短Ｂフラグがオフである状況にて、第２非電動役物Ｂ１０が開放し、且つ、ステップ１９１０でＹｅｓとなったタイミングで時短Ａフラグおよび時短Ｂフラグがオフである場合にエラーとなる）か否かを判定する。ステップ１９１２でＹｅｓの場合、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２非電動役物Ｂ１０ｈｄを閉鎖する。次に、ステップ１９１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２非電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５５０－１の処理）に移行する。尚、ステップ１９１０又はステップ１９０４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０－１の処理）に移行する。また、ステップ１９１２でＮｏの場合、ステップ１９１８で、エラーである旨を報知し、エラー処理を実行する（エラーの復帰条件としては、例えば、電源をオフ→オンとする、ＲＡＭクリアを実行する、等としてよい）。このように、第２４実施形態においては、時短Ａフラグおよび時短Ｂフラグがオフである状況にて遊技球が第２主遊技始動

口Ｂ１０に入球したとしても即座にエラーであるとは判定せずに、時短Ａフラグおよび時短Ｂフラグがオフである状況にて第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが開放し、且つ、時短Ａフラグおよび時短Ｂフラグがオフである状況にて第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが閉鎖することとなる所定個数（本例では、２個であるが第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが開放状態から閉鎖状態となる入球個数以上となっていればよく、３個等でも問題ない）の遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合にエラーと判定するよう構成されている。尚、エラーとなる入球数は第１主遊技始動口Ａ１２のエラーでは第１主遊技始動口Ａ１２への入球数を計測し、第２主遊技始動口Ｂ１０のエラーでは第２主遊技始動口Ｂ１０のエラーを計測してエラーを判定するよう構成されており、第１主遊技始動口Ａ１２へ１球入球し、第２主遊技始動口Ｂ１０へ１球入球して合計２球入球したのでエラーと判定するようには構成されていない。尚、第２４実施形態においては、時短Ａフラグまたは時短Ｂフラグがオンである場合に第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが開放し、その後、１変動後に時短Ａフラグおよび時短Ｂフラグがオフとなった場合には、時短Ａフラグおよび時短Ｂフラグがオフ且つ第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが開放中となり、そのような場合にはエラーとしないために、第２非電動役物Ｂ１０ｈｄの開放時に時短Ａフラグおよび時短Ｂフラグがオフ、且つ、第２非電動役物Ｂ１０ｈｄの閉鎖時にも時短Ａフラグおよび時短Ｂフラグがオフであることをエラーの条件としている。

【２６０２】

＜第２４実施形態の大当りの構成＞

第２４実施形態においては、第１主遊技側の大当りは１種類であり、大当りにおける獲得遊技球数の平均値は５０球であり、大当り終了後においては、確率変動遊技状態（且つ時短Ａ）への移行確率が１％、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態への移行確率が９９％となっている。第２主遊技側の大当りは１種類であり、大当りにおける獲得遊技球数の平均値は１０００球であり、大当り終了後の確率変動遊技状態（且つ時短Ａ）への移行確率が１００％となっている。なお、前述したように、第２４実施形態は玉確タイプの遊技機となっているため、大当り中（特に振分遊技実行ラウンド中）において大入賞口Ｃ１０に向かって遊技球を発射し続けた場合における、遊技球が特定領域に入球する確率を、大当り終了後の確率変動遊技状態への移行確率と称している。なお、第１主遊技側の大当り終了後の確率変動遊技状態への移行確率は変更してもよく、例えば、０％としてもよい。

【２６０３】

また、非確率変動遊技状態での大当り確率は１／１００、確率変動遊技状態での大当り確率は１／７０となっており、時短図柄の当選確率が１／１００、時短Ｃの時短回数が５０回、時短Ｂに係る作動回数（大当り終了後から時短Ｂが作動するまでの図柄変動回数）が２００回、時短Ｂの時短回数が１００回、時短Ａの時短回数が５０回、確変回数（大当り終了後から確率変動遊技状態が終了するまでの図柄変動回数であり、ＳＴ回数と称することがある）が５０回となっている。

【２６０４】

第２４実施形態は、上記のように構成されていることにより、以下に示すような遊技性となっている。

【２６０５】

＜非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態＞

非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、左打ちにて遊技を進行し、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球を入球させ、第１主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。前述したように、第１主遊技側の大当りに当選しても、遊技球が５０球程度しか獲得できず、大当り終了後も９９％が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となるため、第１主遊技側の大当りの当選は遊技者にとって低利益となっている。このことから、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、時短Ｂに係る作動回数である２００回の図柄変動にて第１主遊技側の大当りに当選せずに、時短Ｂが作動することを目指す遊技性となっている。

【２６０６】
＜時短Ｃ＞
非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて時短図柄に当選すると、時短Ｃが作動し、５０回の時間短縮遊技状態となる。時短Ｃが作動している場合には、右打ちにて振分入球口Ｃ２０に遊技球を入球させ、第１開放入球口Ｃ２２に遊技球が入球することにより第１非電動役物Ａ１２ｈｄが開放し、遊技球を第１主遊技始動口Ａ１２に入球させることによって第１主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。このように構成することによって、時短Ｃにおいては、非時間短縮遊技状態と同様に第１主遊技図柄を変動させて遊技を進行することとなるが、第１主遊技始動口Ａ１２に（非時間短縮遊技状態よりも）入球容易となっているため、第１主遊技始動口Ａ１２に係る賞球によって持ち球を減らさずに（または、持ち球の減少を抑えつつ）遊技を進行することができ、換言すると、持ち球を減らさずに（または、持ち球の減少を抑えつつ）時短Ｂに係る残りの作動回数（例えば、残り１５０回の状態からさらに１０回図柄変動が実行されることで、残りの作動回数が１４０回となる）を減少させることができる。
【２６０７】
＜時短Ｂ＞
非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態または時短Ｃにて大当りに当選せずに、時短Ｂに係る作動回数である２００回の図柄変動が実行されると、時短Ｂが作動し、１００回の時間短縮遊技状態となる。時短Ｂが作動している場合には、右打ちにて振分入球口Ｃ２０に遊技球を入球させ、第２開放入球口Ｃ２３に遊技球が入球することにより第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが開放し、遊技球を第２主遊技始動口Ｂ１０に入球させることによって第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。時短Ｂにおいては、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行することとなり、時短Ｂの作動中に第２主遊技側の大当りに当選することによって、約１０００球の遊技球を獲得できるとともに、大当り終了後には確率変動遊技状態且つ時短Ａに移行する。
【２６０８】
＜時短Ａ＞
第２主遊技側の大当り終了後に移行することとなる確率変動遊技状態且つ時短Ａにおいては、右打ちにて振分入球口Ｃ２０に遊技球を入球させ、第２開放入球口Ｃ２３に遊技球が入球することにより第２非電動役物Ｂ１０ｈｄが開放し、遊技球を第２主遊技始動口Ｂ１０に入球させることによって第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。時短Ａにおいては、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行することとなり、時短Ａの作動中に第２主遊技側の大当りに再度当選することによって、約１０００球の遊技球を獲得できるとともに、大当り終了後には確率変動遊技状態且つ時短Ａに移行する。このように、第２４実施形態においては、第１主遊技図柄を変動させた場合よりも第２主遊技図柄を変動させた場合の方が相対的に有利となるよう構成されている。
【２６０９】
このように、第２４実施形態においては、非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の大当りに当選せずに、時短Ｂが作動することを目指し、時短Ｂが作動することで、約１０００球の遊技球を獲得することができる大当りが連荘し得る遊技性となっている。このように構成することにより、遊技性にメリハリをつけることができ、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。
【２６１０】
なお、第２４実施形態においては、時短Ｃの作動中に新たに時短図柄に当選し得るよう構成してもよく、このように構成した場合には、例えば、時短Ｃに係る時短回数を５０回とした場合、時短Ｃが作動してから４０回の図柄変動が実行されたときに新たに時短図柄に当選すると、次変動から５０回の図柄変動に亘って時短Ｃが作動するよう構成してもよい。このように構成することによって、時短Ｃが作動した場合に、遊技者は時短Ｃが５０回以上継続して作動することに期待感を抱きながら遊技を進行することができる。
【２６１１】

なお、第２４実施形態における大当り確率、時短回数、大当り図柄の種類数、大当りにおける獲得可能な遊技球数、大当り終了後の遊技状態の振り分けなどの設計値はあくまで一例であり、遊技者が時短Ｂを作動させることを目指す遊技性であれば、どのように変更しても問題ないことを補足しておく。

【２６１２】

（第２４実施形態からの変更例１）

第２４実施形態においては、振分入球口Ｃ２０を有する構成を例示したが、振分入球口Ｃ２０を有していなくともよい。そこで、第２４実施形態から振分入球口Ｃ２０を有さないように変更した構成を第２４実施形態からの変更例１とし、以下、第２４実施形態との変更点についてのみ詳述する。

【２６１３】

＜盤面構成＞

第２４実施形態からの変更例１の盤面構成は、大入賞口については、第２４実施形態と同様に第２４実施形態からの変更例１においても、大入賞口Ｃ１０の１つのみとなっており、それ以外の構成は本実施形態の図１と同様の構成となっている。

【２６１４】

第２４実施形態からの変更例１においては、非時間短縮遊技状態においては左打ちにて第１主遊技図柄を変動させて遊技を進行し、時間短縮遊技状態においては（時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃのいずれにおいても）右打ちにて第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。

【２６１５】

また、第２４実施形態からの変更例１においても、第２４実施形態と同様に、第１主遊技図柄を変動させた場合よりも第２主遊技図柄を変動させた場合の方が相対的に有利となるよう構成されている。

【２６１６】

＜時短図柄＞

第２４実施形態からの変更例１においては、

（１）時短図柄を有していない

（２）時短図柄の当選確率は１／１０００となっている（当選確率が低い）

上記のいずれかのように構成してもよい。

【２６１７】

このように構成することで、第２４実施形態からの変更例１においては、非時間短縮遊技状態であれば左打ちにて遊技を進行し、時間短縮遊技状態であれば右打ちにて遊技を進行するという、遊技者が理解し易いシンプルな構成で、第２４実施形態と同様の時短Ｂを目指す遊技性を創出することができる。

【２６１８】

（第２５実施形態）

第２４実施形態においては、時間短縮遊技状態として、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの複数の時間短縮遊技状態を有する遊技機として、特別遊技実行中に特定領域に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する構成（Ｖ確タイプ、玉確タイプ、と称することがある）について詳述したが、このような遊技機は第２４実施形態の構成のみには限定されない。そこで、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの複数の時間短縮遊技状態を有する遊技機であり、第２４実施形態とは異なる構成を第２５実施形態とし、以下、第２３実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【２６１９】

また、第２５実施形態に係る遊技機は、第２３実施形態にて前述した、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃを有しており、且つ１種＋１種小当りＶタイプの遊技機である。すなわち、主遊技図柄を２つ備えるぱちんこ遊技機であって、主遊技図柄（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）が小当り図柄にて停止表示された後、大入賞口を有利な状態とし得る小当り遊技を実行可能であり、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊

技の終了後に特別遊技を実行可能である。
【２６２０】
＜盤面構成＞
第２５実施形態の盤面構成は、第４実施形態の図９９と同様となっている。
【２６２１】
第２５実施形態においては、確率変動遊技状態を有しておらず、時間短縮遊技状態として時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとを有している。また、第２５実施形態の遊技の流れとしては、非時間短縮遊技状態においては、左打ち（遊技盤面左側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に弱い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行し、その他の遊技状態（時短Ａ、時短Ｂ又は時短Ｃ）においては右打ち（遊技盤面右側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に強い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行するよう構成されている。
【２６２２】
＜第２５実施形態の大当りの構成＞
第２５実施形態においては、第１主遊技側の大当りは１種類であり、大当りにおける獲得遊技球数の平均値は５０球であり、大当り終了後においては、１００％非時間短縮遊技状態に移行するよう構成されている。第２主遊技側の大当りは１種類であり、大当りにおける獲得遊技球数の平均値は１０００球であり、大当り終了後においては１００％時短Ａに移行するよう構成されている。
【２６２３】
また、大当り確率は１／１００であり、第２主遊技側のみ小当りに当選し得るよう構成されており、第２主遊技側の小当り確率は１５／１００であり、第２主遊技側は高確率で小当りに当選するよう構成されている。また、第２５実施形態においては、１種＋１種小当りＶタイプの遊技機であるため、第２主遊技側で小当りに当選した場合には、小当りに対応した第２大入賞口Ｃ２０に向けて遊技球を発射し続けた場合、略１００％の確率で第２大入賞口Ｃ２０内の特定領域に遊技球が入球し、小当りの終了後には大当りが実行されることとなる。当該大当りにおける獲得遊技球数の平均値は１０００球であり、大当り終了後においては時短Ａに移行するよう構成されている。
【２６２４】
また、第２５実施形態においては、時短図柄の当選確率が１／１０００、時短Ｃの時短回数が１００回、時短Ｂに係る作動回数（大当り終了後から時短Ｂが作動するまでの図柄変動回数）が２００回、時短Ｂの時短回数が１００回、時短Ａの時短回数が１０回となっている。
【２６２５】
第２５実施形態は、上記のように構成されていることにより、以下に示すような遊技性となっている。
【２６２６】
＜非時間短縮遊技状態＞
非時間短縮遊技状態においては、左打ちにて遊技を進行し、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球を入球させ、第１主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。前述したように、第１主遊技側の大当りに当選しても、遊技球が５０球程度しか獲得できず、大当り終了後も非時間短縮遊技状態となるため、第１主遊技側の大当りの当選は遊技者にとって低利益となっている。このことから、非時間短縮遊技状態においては、時短Ｂに係る作動回数である２００回の図柄変動にて第１主遊技側の大当りに当選せずに、時短Ｂが作動することを目指す遊技性となっている。
【２６２７】
＜時短Ｃ＞
非時間短縮遊技状態にて時短図柄に当選すると、時短Ｃが作動し、１００回の時間短縮遊技状態となる。時短Ｃが作動している場合には、右打ちにて補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球を入球させ、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放させて、第２主遊技始動口Ｂ

１０に遊技球を入球させることにより、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。時短Ｃにおいては、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行することとなり、時短Ｃの時短回数が１００回であることに対して小当り確率が１５／１００であるため、時短Ｃの作動中にほぼ小当りに当選させることができるように構成されている。小当りに当選すると小当り遊技中に特定領域に遊技球が入球し、その後大当りが実行されることで約１０００球の遊技球を獲得できるとともに、大当り終了後には時短Ａに移行することとなる。また、時短Ｃの作動中に大当りに当選した場合にも、約１０００球の遊技球を獲得できるとともに、大当り終了後には時短Ａに移行することとなる。なお、第２５実施形態においては、時短Ｂを目指すことを主とした遊技性であるため、時短図柄の当選確率は相対的に低く設計されている。なお、第２５実施形態においては、時短図柄を有していないように構成してもよい。

【２６２８】

＜時短Ｂ＞

非時間短縮遊技状態または時短Ｃにて大当りに当選せずに、時短Ｂに係る作動回数である２００回の図柄変動が実行されると、時短Ｂが作動し、１００回の時間短縮遊技状態となる。時短Ｂが作動している場合には、右打ちにて補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球を入球させ、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放させて、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球を入球させることにより、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。時短Ｂにおいては、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行することとなり、時短Ｂの時短回数が１００回であることに対して小当り確率が１５／１００であるため、時短Ｂの作動中にほぼ小当りに当選させることができるように構成されている。小当りに当選すると小当り遊技中に特定領域に遊技球が入球し、その後大当りが実行されることで約１０００球の遊技球を獲得できるとともに、大当り終了後には時短Ａに移行することとなる。また、時短Ｂの作動中に大当りに当選した場合にも、約１０００球の遊技球を獲得できるとともに、大当り終了後には時短Ａに移行することとなる。

【２６２９】

＜時短Ａ＞

第２主遊技側の大当り終了後に移行することとなる時短Ａにおいては、右打ちにて補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球を入球させ、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放させて、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球を入球させることにより、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。時短Ａにおいては、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行することとなり、時短Ａに係る時短回数である１０回の図柄変動が終了するまでに１５／１００の当選確率である小当りに当選すると、小当り遊技中に特定領域に遊技球が入球し、その後大当りが実行されることで約１０００球の遊技球を獲得できるとともに、大当り終了後には再度時短Ａに移行することとなる。

【２６３０】

このように、第２５実施形態においては、非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の大当りに当選せずに、時短Ｂが作動することを目指し、時短Ｂ（または時短Ｃ）が作動することで、約１０００球の遊技球を獲得することができる大当り（小当りを契機とした大当り、または大当り図柄を契機とした大当り）が連荘し得る遊技性となっている。このように構成することにより、遊技性にメリハリをつけることができ、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【２６３１】

また、第２５実施形態においては、時短図柄は１／１０００で当選し、時短Ｃは作動し得る一方、時短Ｂに係る作動回数を設けず、時短Ｂが作動しないように構成してもよい。このように構成することで、時短Ｂではなく時短Ｃの作動を目指す遊技性を創出することができる。このように構成した場合には、時短Ｃが作動した場合の遊技球の獲得期待値を相対的に大きくしてもよい。また、時短図柄の当選確率は、前述した構成よりも低い１／２０００などとしてもよい。

【２６３２】

なお、第２５実施形態における大当り確率、時短回数、大当り図柄の種類数、大当りにおける獲得可能な遊技球数、大当り終了後の遊技状態の振り分けなどの設計値はあくまで一例であり、遊技者が時短Ｂを作動させることを目指す遊技性であれば、どのように変更しても問題ないことを補足しておく。

【２６３３】

（第２６実施形態）

第２４実施形態や第２５実施形態においては、時間短縮遊技状態として、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの複数の時間短縮遊技状態を有する遊技機であり、遊技者が時短Ｂの作動を目指す遊技性の遊技機について詳述した。時短Ｂや時短Ｃを有する遊技機は、遊技性の幅が広がり、且つ遊技者が著しく損をする事態を時短Ｂ（または時短Ｃ）が作動することによって防止することができるため、時短Ｂ（または時短Ｃ）の作動は遊技者にとって有利な事象であるべきだが、時短Ｂが作動しない限り、ほとんど遊技球を獲得することができない遊技性（時短Ｂ待ちの遊技性と称することがある）は、遊技者が大当りに当選できないで持ち球を減らし過ぎてしまう事態を救済するという趣旨から逸脱しており、遊技者の遊技意欲を減退させてしまうおそれがある。そこで、時間短縮遊技状態として時短Ｂを有しており、時短Ｂ待ちの遊技性とはならない遊技機の構成を、第２６実施形態とし、以下、第２３実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【２６３４】

まず、図３４２は、第２６実施形態の遊技の流れに係る遷移図である。同図左上部に図示するように、第２６実施形態の遊技の流れとしては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、左打ち（遊技盤面左側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に弱い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行し、確率変動遊技状態且つ時短Ａと、非確率変動遊技状態且つ時短Ａと、非確率変動遊技状態且つ時短Ｂと、においては右打ち（遊技盤面右側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に強い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行するよう構成されている。なお、第２６実施形態においては時短Ｃを有していない。

【２６３５】

また、第２６実施形態に係る遊技機は、第３実施形態と同様に、特別遊技実行中に特定領域に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するような構成（Ｖ確タイプ、玉確タイプ、ＶＳＴタイプと称することがある）となっている。なお、大入賞口の数は、第３実施形態と同じ２つとしてもよいし、第２４実施形態と同じ１つとしてもよい。

【２６３６】

＜（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態＞

まず、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において、左打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、９５％の割合で第１主遊技側の大当り（複数種類の大当りのうちのいずれかの大当り）に当選し、５％の割合で大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動することとなる。なお、上記９５％や５％は、そのような割合になるように大当り確率や時短Ｂに係る作動回数などの各種数値を設計しているということであり、本明細書における他の箇所（割合を％で記載している箇所）についても同様である。例えば、非確率変動遊技状態における大当り確率が１／３００であり、時短Ｂに係る作動回数が９００回となっている場合、非確率変動遊技状態における時短Ｂが作動するまでに大当りに当選する確率（割合と称することがある）は約９５％であり、大当りに当選せずに時短Ｂが作動する確率は約５％である。なお、９５％などと図示している確率については、約９５％という意味であり、９４．９％なども約９５％に相当することとなり、すべての確率において同様となっていることを補足しておく。また、確率の数値についてはあくまで一例であり、変更しても問題ない。

【２６３７】

＜（Ｂ）第１主遊技大当り＞

第１主遊技側の大当りとして、確変大当り（大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り）のみを有している。確変大当りに当選した場合においては、確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けることで、特定領域に遊技球が入球し、確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ時短Ａとなる。確率変動遊技状態且つ時短Ａにおいては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに確変回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる（時短回数も確変回数と同一となっている）。具体例としては、確率変動遊技状態における大当り確率が１／３１であり、確変回数（時短回数）が４９回である場合に、約８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選することとなる。

【２６３８】

なお、当該確率変動遊技状態は主遊技図柄の変動回数（確変回数分の主遊技図柄の変動）によって確率変動遊技状態が終了する（ＳＴタイプやＳＴ機と称することがある）よう構成されている。

【２６３９】

＜（Ｃ）第２主遊技大当り＞

第２主遊技側の大当りとして、確変大当りのみを有している。確変大当りに当選した場合においては、確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けることで、特定領域に遊技球が入球し、確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ時短Ａとなる。確率変動遊技状態且つ時短Ａにおいては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに確変回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる（時短回数も確変回数と同一となっている）。

【２６４０】

また、第２６実施形態においては、大当り終了後に移行する遊技状態のうち、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態を有利な状態と称している。換言すると、確率変動遊技状態であるおよび／または時間短縮遊技状態（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）である場合を有利な状態と称している。なお、時短Ｂ作動中は時間短縮遊技状態であるが、大当り終了後に移行した遊技状態ではないため、有利な状態には含めていない。

【２６４１】

＜（Ｄ）時短Ｂ作動＞

非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において、左打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、５％の割合で大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動することとなる。すなわち、時短Ｂが作動した場合には、非確率変動遊技状態且つ時短Ｂとなり、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、９６％の割合で時短Ｂが終了する前に第２主遊技側の大当りに当選し、４％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。なお、時短Ｂが作動し、その後大当りに当選せずに時短Ｂに係る時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行した場合には、その後時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されたとしても時短Ｂは再度作動しないように構成されている。換言すると、時短Ｂは大当り間で１回のみ作動し得るよう構成されている。

【２６４２】

＜（Ｅ）第２主遊技大当り＞

第２主遊技側の大当りとして、確変大当りのみを有している。確変大当りに当選した場合においては、確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けることで、特定領域に遊技球が入球し、確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ時短Ａとなる。確率変動遊技状態且つ時短Ａにおいては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに確変回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる（時短回数も確変回数と同一となっている）。

【２６４３】

＜時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合＞

ここで、第２６実施形態における「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」について詳述する。「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂではない状態で当選した大当り終了後に有利な状態に移行することである。まず、「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて第１主遊技側の大当りに当選する割合が９５％であり、第１主遊技側の大当り終了後に有利な状態に移行する割合は１００％（確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ時短Ａとなる）である。また、「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動する割合が５％であり、その後、第２主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行する割合が４％であり、その場合には、再度時短Ｂは作動しないことから、第１主遊技側の大当りに当選する割合は１００％である。

【２６４４】

このことから、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」は、「９５％×１００％＋５％×４％×１００％＝９５．２％」となる。

【２６４５】

＜時短Ｂから有利な状態へ移行する割合＞

次に、第２６実施形態における「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合」について詳述する。「時短Ｂから有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂである状態で当選した大当り終了後に有利な状態に移行することである。「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動する割合が５％であり、その後、時短Ｂの作動中に第２主遊技側の大当りに当選する割合が９６％であり、第２主遊技側の大当り終了後に有利な状態に移行する割合は１００％である。

【２６４６】

このことから、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合」は、「５％×９６％×１００％＝４．８％」となる。

【２６４７】

第２６実施形態に係る遊技機は、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」となるよう構成されており、このように、有利な状態への移行割合を考慮して設計することで、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないこととなり、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成することができ、出玉バランス（時短Ｂが作動せずに獲得できる出玉と時短Ｂが作動した場合の出玉）のよい遊技機を創出することができる。

【２６４８】

前述した、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」について、時短Ｂが作動した後、第２主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行した後に当選した大当り終了後に、有利な状態に移行した場合を含めないように構成してもよい。換言すると、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態から非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行した場合には、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合」にも「時短Ｂ以外から有利な状

態へ移行する割合」にも含まないように構成してもよい。このようにした場合、第２６実施形態では、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」は、「９５％×１００％＝９５％」となり、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合」は、「５％×９６％×１００％＝４．８％」となり、この場合においても、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」は担保されている。

【２６４９】

また、時短Ｂが作動した状態である非確率変動遊技状態且つ時短Ｂを有利な状態に含めてもよい、すなわち、大当り終了後に移行した遊技状態であるか否かに拘らず、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態を有利な状態としてもよい。このようにした場合、第２６実施形態では、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」は、「９５％×１００％＝９５％」となり、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合」は、「５％」となり、この場合においても、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」は担保されている。

【２６５０】

なお、第２６実施形態においては、時短図柄が当選しない、換言すると、時短Ｃが作動しないよう構成したが、これには限定されず、時短Ｃが作動し得るよう構成してもよい。このように構成した場合においても、上述した「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」が担保されるように構成することが好適である。

【２６５１】

また、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合＞５０％」を満たすように構成したり、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合＞１０％」を満たすように構成したり、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合＞０％」を満たすように構成することによって、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成してもよい。

【２６５２】

なお、第２６実施形態における大当り確率、時短回数、大当り図柄の種類数、大当り終了後の遊技状態の振り分け、時短Ｂに係る作動回数などの設計値はあくまで一例であり、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」が担保されるように構成されていれば、どのように変更しても問題ないことを補足しておく。さらに、第２６実施形態においては、特別遊技実行中に特定領域に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する玉確タイプの遊技機としたが、これには限定されず、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に特別遊技を実行可能である１種＋１種小当りＶタイプの遊技機としてもよいし、１種＋１種直列タイプなどすべてのスペック（タイプ）に構成してもよい。

【２６５３】

（第２６実施形態からの変更例１）

第２６実施形態においては、時間短縮遊技状態として時短Ｂを有しており、時短Ｂ待ちの遊技性とはならない遊技機の構成を例示したが、このような構成は第２６実施形態のみには限定されない。そこで、時間短縮遊技状態として時短Ｂを有しており、時短Ｂ待ちの遊技性とはならない遊技機であり、第２６実施形態とは異なる構成を、第２６実施形態からの変更例１とし、以下、第２６実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【２６５４】

まず、図３４３は、第２６実施形態からの変更例１の遊技の流れに係る遷移図である。同図左上部に図示するように、第２６実施形態からの変更例１の遊技の流れとしては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、左打ち（遊技盤面左側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に弱い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行し、確率変動遊技状態且つ時短Ａと、非確率変動遊技状態且つ時短Ａと、非確率変動遊技状態且つ時短Ｂと、においては右打ち（遊技盤面右側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に強い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行するよう構成されている。なお、第２６実施形

態からの変更例１においては時短Ｃを有していない。

【２６５５】

また、第２６実施形態からの変更例１に係る遊技機は、第３実施形態と同様に、特別遊技実行中に特定領域に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するような構成（Ｖ確タイプ、玉確タイプ、ＶＳＴタイプと称することがある）となっている。なお、大入賞口の数は、第３実施形態と同じ２つとしてもよいし、第２４実施形態と同じ１つとしてもよい。

【２６５６】

＜（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態＞

まず、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において、左打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、９５％の割合で第１主遊技側の大当り（複数種類の大当りのうちのいずれかの大当り）に当選し、５％の割合で大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動することとなる。なお、上記９５％や５％は、そのような割合になるように大当り確率や時短Ｂに係る作動回数などの各種数値を設計しているということであり、本明細書における他の箇所（割合を％で記載している箇所）についても同様である。例えば、非確率変動遊技状態における大当り確率が１／３００であり、時短Ｂに係る作動回数が９００回となっている場合、非確率変動遊技状態における時短Ｂが作動するまでに大当りに当選する確率は約９５％であり、大当りに当選せずに時短Ｂが作動する確率は約５％である。

【２６５７】

＜（Ｂ）第１主遊技大当り＞

第１主遊技側の大当りとして、確変大当り（大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り）と非確変大当り（大当り終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当り）とを有しており、確変大当りに当選する割合は、第１主遊技大当り全体における２％であり、非確変大当りに当選する割合は、第１主遊技大当り全体における９８％となっている。

【２６５８】

確変大当りに当選した場合においては、確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けることで、特定領域に遊技球が入球し、確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ時短Ａとなる。また、当該確率変動遊技状態は主遊技図柄の変動回数（確変回数分の主遊技図柄の変動）によって確率変動遊技状態が終了する（ＳＴタイプやＳＴ機と称することがある）よう構成されており、確率変動遊技状態且つ時短Ａにおいては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに確変回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる（時短回数も確変回数と同一となっている）。具体例としては、確率変動遊技状態における大当り確率が１／３１であり、確変回数（時短回数）が４９回である場合に、約８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選することとなる。

【２６５９】

非確変大当りに当選した場合においては、非確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けても、特定領域に遊技球が入球せず（入球困難であり）、非確変大当り終了後には非確率変動遊技状態且つ時短Ａとなる。非確率変動遊技状態且つ時短Ａにおいては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、１％の割合で時間短縮遊技状態が終了する前に第２主遊技側の大当りに当選し、９９％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて（時短Ａの作動が終了して）、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。具体例としては、非確率変動遊技状態における大当り確率が１／３００であり、時短回数が３回である場合に、約１％の割合で時短Ａが終了する前に第２主遊技側の大当りに当選することとなる。

【２６６０】

ここで、非確変大当りの終了後に移行する非確率変動遊技状態且つ時短Ａは、時間短縮

遊技状態であるため、有利な状態に含んでいるが、時間短縮遊技状態が終了する前に第２主遊技側の大当りに当選する確率は１％しかなく（例えば、時短回数は３回）、非確率変動遊技状態且つ時短Ａに移行しても、９９％の割合で第２主遊技側の大当りに当選できずに非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行してしまう。このことから、遊技者にとっては、非確率変動遊技状態且つ時短Ａは、確率変動遊技状態且つ時短Ａよりも不利な状態となっており、時短Ｂを経由しない場合には移行し得るが、時短Ｂを経由した場合には移行しない遊技状態となっている。このように、第２６実施形態からの変更例１においては、遊技者にとっては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の大当り（少なくとも非確変大当り）に当選するよりも時短Ｂが作動した方が有利となるよう構成されている。

【２６６１】

＜（Ｃ）第２主遊技大当り＞

第２主遊技側の大当りとして、確変大当りのみを有している。確変大当りに当選した場合においては、確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けることで、特定領域に遊技球が入球し、確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ時短Ａとなる。確率変動遊技状態且つ時短Ａにおいては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに確変回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる（時短回数も確変回数と同一となっている）。

【２６６２】

また、第２６実施形態からの変更例１においては、大当り終了後に移行する遊技状態のうち、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態を有利な状態と称している。換言すると、確率変動遊技状態であるおよび／または時間短縮遊技状態（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）である場合を有利な状態と称している。なお、時短Ｂ作動中は時間短縮遊技状態であるが、大当り終了後に移行した遊技状態ではないため、有利な状態には含めていない。

【２６６３】

＜（Ｄ）時短Ｂ作動＞

非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において、左打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、５％の割合で大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動することとなる。すなわち、時短Ｂが作動した場合には、非確率変動遊技状態且つ時短Ｂとなり、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、９６％の割合で時短Ｂが終了する前に第２主遊技側の大当りに当選し、４％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。なお、時短Ｂが作動し、その後大当りに当選せずに時短Ｂに係る時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行した場合には、その後時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されたとしても時短Ｂは再度作動しないように構成されている。換言すると、時短Ｂは大当り間で１回のみ作動し得るよう構成されている。

【２６６４】

＜（Ｅ）第２主遊技大当り＞

第２主遊技側の大当りとして、確変大当りのみを有している。確変大当りに当選した場合においては、確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けることで、特定領域に遊技球が入球し、確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ時短Ａとなる。確率変動遊技状態且つ時短Ａにおいては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに確変回数分の図柄変動

が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる（時短回数も確変回数と同一となっている）。

【２６６５】

＜時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合＞

ここで、第２６実施形態からの変更例１における「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」について詳述する。「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂではない状態で当選した大当り終了後に有利な状態に移行することである。まず、「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて第１主遊技側の大当りに当選する割合が９５％であり、第１主遊技側の大当り終了後に有利な状態に移行する割合は１００％（２％の確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ時短Ａとなり、９８％の非確変大当り後には非確率変動遊技状態且つ時短Ａとなり、いずれも有利な状態である）である。また、「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動する割合が５％であり、その後、第２主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行する割合が４％であり、その場合には、再度時短Ｂは作動しないことから、第１主遊技側の大当りに当選する割合は１００％である。

【２６６６】

このことから、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」は、「９５％×１００％＋５％×４％×１００％＝９５．２％」となる。

【２６６７】

＜時短Ｂから有利な状態へ移行する割合＞

次に、第２６実施形態からの変更例１における「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合」について詳述する。「時短Ｂから有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂである状態で当選した大当り終了後に有利な状態に移行することである。「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動する割合が５％であり、その後、時短Ｂの作動中に第２主遊技側の大当りに当選する割合が９６％であり、第２主遊技側の大当り終了後に有利な状態に移行する割合は１００％である。

【２６６８】

このことから、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合」は、「５％×９６％×１００％＝４．８％」となる。

【２６６９】

このように、第２６実施形態からの変更例１に係る遊技機は、遊技者にとっては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の大当り（少なくとも非確変大当り）に当選するよりも時短Ｂが作動した方が有利となるよう構成されているのだが、第２６実施形態と同様に、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」となる。このように構成することで、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」を担保しながら、換言すると時短Ｂ待ちの遊技性とならないことを担保しながらも、時短Ｂが作動した場合における出玉性能を突出させることができ、時短Ｂを有する斬新な遊技性を創出することができる。

【２６７０】

前述した、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」について、時短Ｂが作動した後、第２主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行した後に当選した大当り終了後に、有利な状態に移行した場合を含めないように構成してもよい。換言すると、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態から非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行した場合には、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合」にも「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」にも含まないように構成してもよい。このようにした場合、第２６実

施形態からの変更例１では、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」は、「９５％×１００％＝９５％」となり、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合」は、「５％×９６％×１００％＝４．８％」となり、この場合においても、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」は担保されている。

【２６７１】

また、時短Ｂが作動した状態である非確率変動遊技状態且つ時短Ｂを有利な状態に含めてもよい、すなわち、大当り終了後に移行した遊技状態であるか否かに拘らず、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態を有利な状態としてもよい。このようにした場合、第２６実施形態からの変更例１では、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」は、「９５％×１００％＝９５％」となり、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合」は、「５％」となり、この場合においても、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」は担保されている。

【２６７２】

なお、第２６実施形態からの変更例１においては、時短図柄が当選しない、換言すると、時短Ｃが作動しないよう構成したが、これには限定されず、時短Ｃが作動し得るよう構成してもよい。このように構成した場合においても、上述した「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」が担保されるように構成することが好適である。

【２６７３】

また、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合＞５０％」を満たすように構成したり、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合＞１０％」を満たすように構成したり、「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合＞０％」を満たすように構成することによって、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成してもよい。

【２６７４】

なお、第２６実施形態からの変更例１における大当り確率、時短回数、大当り図柄の種類数、大当り終了後の遊技状態の振り分け、時短Ｂに係る作動回数などの設計値はあくまで一例であり、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」が担保されるように構成されていれば、どのように変更しても問題ないことを補足しておく。さらに、第２６実施形態からの変更例１においては、特別遊技実行中に特定領域に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する玉確タイプの遊技機としたが、これには限定されず、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に特別遊技を実行可能である１種＋１種小当りＶタイプの遊技機としてもよいし、１種＋１種直列タイプなどすべてのスペック（タイプ）に構成してもよい。

【２６７５】

（第２６実施形態からの変更例２）

第２６実施形態においては、時間短縮遊技状態として時短Ｂを有しており、時短Ｂ待ちの遊技性とはならない遊技機の構成を例示したが、このような構成は第２６実施形態のみには限定されない。そこで、時間短縮遊技状態として時短Ｂを有しており、時短Ｂ待ちの遊技性とはならない遊技機であり、第２６実施形態とは異なる構成を、第２６実施形態からの変更例２とし、以下、第２６実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【２６７６】

はじめに、第２６実施形態及び第２６実施形態からの変更例１においては、「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」となるよう構成することにより、時短Ｂ待ちの遊技性とならないよう構成したが、第２６実施形態からの変更例２においては、「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」となるよう構成することにより、時短Ｂ待ちの遊技性とならないよう構成している。一例としては、図３４３における「（Ｂ）第１主遊技大当り」の確変大当りに当選する割合を第１主遊技大当り全体における１０％とし、非確変大当りに当選する割合を第１主遊技大当り全体における９０％となるよう構成する。さらに、大

当り終了後に移行する遊技状態のうち、確率変動遊技状態（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）を最も有利な状態とする。換言すると、大当り確率が高い遊技状態が最も有利な状態となる。その他の構成については、図３４３と同様のため説明は割愛する。

【２６７７】

＜時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合＞

ここで、第２６実施形態からの変更例２における「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」について詳述する。「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂではない状態で当選した大当り終了後に最も有利な状態に移行することである。まず、「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて第１主遊技側の大当りに当選する割合が９５％であり、第１主遊技側の大当り終了後に最も有利な状態に移行する割合は確変大当りに当選する１０％である。また、「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動する割合が５％であり、その後、第２主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行する割合が４％であり、その場合には、再度時短Ｂは作動せず、第１主遊技側の大当りとして確変大当りに当選する割合が１０％である。

【２６７８】

このことから、「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」は、「９５％×１０％＋５％×４％×１０％＝９．５２％」となる。

【２６７９】

＜時短Ｂから有利な状態へ移行する割合＞

次に、第２６実施形態からの変更例２における「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合」について詳述する。「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂである状態で当選した大当り終了後に最も有利な状態に移行することである。「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動する割合が５％であり、その後、時短Ｂの作動中に第１主遊技側の大当りに当選する割合が９６％であり、第２主遊技側の大当り終了後に最も有利な状態に移行する割合は１００％である。

【２６８０】

このことから、「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合」は、「５％×９６％×１００％＝４．８％」となる。

【２６８１】

このように、第２６実施形態からの変更例２に係る遊技機は、「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」となるよう構成されており、このように、最も有利な状態への移行割合を考慮して設計することで、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないようにすることとなり、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成することができ、出玉バランス（時短Ｂが作動せずに獲得できる出玉と時短Ｂが作動した場合の出玉）のよい遊技機を創出することができる。

【２６８２】

（第２６実施形態からの変更例３）

第２６実施形態からの変更例２においては、時間短縮遊技状態として時短Ｂを有しており、時短Ｂ待ちの遊技性とはならない遊技機の構成を例示したが、このような構成は第２６実施形態からの変更例２のみには限定されない。そこで、時間短縮遊技状態として時短Ｂを有しており、時短Ｂ待ちの遊技性とはならない遊技機であり、第２６実施形態からの変更例２とは異なる構成を、第２６実施形態からの変更例３とし、以下、第２６実施形態からの変更例２からの相違点についてのみ詳述する。

【２６８３】

まず、図３４４は、第２６実施形態からの変更例３の遊技の流れに係る遷移図である。同図左上部に図示するように、第２６実施形態からの変更例３の遊技の流れとしては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態且つ時短Ａ、および非確

率変動遊技状態且つ時短Ｂにおいては、左打ち（遊技盤面左側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に弱い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行し、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては右打ち（遊技盤面右側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に強い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行するよう構成されている。なお、第２６実施形態からの変更例３においては時短Ｃを有していない。

【２６８４】

また、第２６実施形態からの変更例３に係る遊技機は、第３実施形態と同様に、特別遊技実行中に特定領域に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するような構成（Ｖ確タイプ、玉確タイプ、ＶＳＴタイプと称することがある）となっている。なお、大入賞口の数は、第３実施形態と同じ２つとしてもよいし、第２４実施形態と同じ１つとしてもよい。

【２６８５】

さらに、左打ちにて遊技を進行した場合には、電動役物が設けられていない第１主遊技側の始動口と電動役物が設けられている第１主遊技側の始動口に遊技球が入球し得るように構成されており、右打ちにて遊技を進行した場合には、電動役物が設けられていない第２主遊技側の始動口に遊技球が入球し得るように構成されている。なお、電動役物が設けられていない第１主遊技側の始動口と電動役物が設けられている第１主遊技側の始動口とを同一の始動口としてもよく、このように構成した場合には、非時間短縮遊技状態よりも時間短縮遊技状態の方が第１主遊技側の始動口に遊技球が入球し易いよう構成することが好適である。

【２６８６】

また、第２６実施形態からの変更例３においては、時短Ｂに係る作動回数は、第１主遊技図柄の変動で更新され得るが、第２主遊技図柄の変動では更新されないよう構成されている。また、非確率変動遊技状態では更新され得るが、確率変動遊技状態では更新されないよう構成されている。

【２６８７】

＜（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態＞

まず、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において、左打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、９５％の割合で第１主遊技側の大当り（複数種類の大当りのうちのいずれかの大当り）に当選し、５％の割合で大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動することとなる。

【２６８８】

＜（Ｂ）第１主遊技大当り＞

第１主遊技側の大当りとして、４Ｒ確変大当り（大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り）と１０Ｒ通常大当り（大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行する大当り）とを有しており、確変大当りに当選する割合は、第１主遊技大当り全体における２％であり、１０Ｒ通常大当りに当選する割合は、第１主遊技大当り全体における９８％となっている。

【２６８９】

４Ｒ確変大当りに当選した場合においては、４Ｒ確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けることで、特定領域に遊技球が入球し、４Ｒ確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる。また、当該確率変動遊技状態は主遊技図柄の変動回数（確変回数分の主遊技図柄の変動）によって確率変動遊技状態が終了する（ＳＴタイプやＳＴ機と称することがある）よう構成されており、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに確変回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。具体例とし

ては、確率変動遊技状態における大当り確率が１／８８であり、確変回数が１４０回である場合に、約８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選することとなる。

【２６９０】

なお、第２６実施形態からの変更例３においては、大当り終了後に移行する遊技状態のうち、確率変動遊技状態（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）を最も有利な状態と称している。換言すると、大当り確率が高い遊技状態が最も有利な状態となっている。

【２６９１】

ここで、４Ｒ確変大当りの終了後に移行する確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態は、確率変動遊技状態であるため、最も有利な状態としているが、時間短縮遊技状態ではなく持ち球を減らしつつ遊技を進行することとなる。このことから、遊技者にとっては、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態は、後述する非確率変動遊技状態且つ時短Ａよりも不利な状態となっている。このように、第２６実施形態からの変更例３においては、遊技者にとっては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の大当りに当選するよりも時短Ｂが作動した方が有利となるよう構成されている。

【２６９２】

１０Ｒ通常大当りに当選した場合においては、１０Ｒ通常大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けても、特定領域に遊技球が入球せず（入球困難であり）、１０Ｒ通常大当り終了後には非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる。

【２６９３】

＜（Ｃ）第２主遊技大当り＞

第２主遊技側の大当りとして、１０Ｒ確変大当りのみを有している。１０Ｒ確変大当りに当選した場合においては、１０Ｒ確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けることで、特定領域に遊技球が入球し、１０Ｒ確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる。確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに確変回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。

【２６９４】

＜（Ｄ）時短Ｂ作動＞

非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において、左打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、５％の割合で大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動（第１主遊技図柄の変動）が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動することとなる。すなわち、時短Ｂが作動した場合には、非確率変動遊技状態且つ時短Ｂとなり、左打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、９７％の割合で時短Ｂが終了する前に第１主遊技側の大当りに当選し、３％の割合で第１主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。なお、時短Ｂが作動し、その後大当りに当選せずに時短Ｂに係る時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行した場合には、その後時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されたとしても時短Ｂは再度作動しないように構成されている。換言すると、時短Ｂは大当り間で１回のみ作動し得るよう構成されている。

【２６９５】

＜（Ｅ）第１主遊技大当り＞

第１主遊技側の大当りとして、４Ｒ確変大当り（大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り）と１０Ｒ時短大当り（大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ時短Ａに移行する大当り）とを有している。４Ｒ確変大当りに当選した場合においては、確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けることで、特定領域に遊技球が入球し、確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる。なお、前述した１０

Ｒ通常大当りと１０Ｒ時短大当りとは、同一の大当り図柄を契機として実行される大当りであるが、大当りに当選する遊技状態が非時間短縮遊技状態である場合には１０Ｒ通常大当りとなり、大当りに当選する遊技状態が時間短縮遊技状態である場合には１０Ｒ時短大当りとなる（大当りに当選する遊技状態によって、大当り終了後の遊技状態が相違し得る）。４Ｒ確変大当り終了後の確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに確変回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。また、１０Ｒ時短大当り終了後の非確率変動遊技状態且つ時短Ａにおいては、左打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で時間短縮遊技状態が終了する前に第１主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第１主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。

【２６９６】

＜（Ｆ）第２主遊技大当り＞

第２主遊技側の大当りとして、１０Ｒ確変大当りのみを有している。１０Ｒ確変大当りに当選した場合においては、１０Ｒ確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けることで、特定領域に遊技球が入球し、１０Ｒ確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる。確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに確変回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。

【２６９７】

＜（Ｇ）第１主遊技大当り＞

第１主遊技側の大当りとして、４Ｒ確変大当り（大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り）と１０Ｒ時短大当り（大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ時短Ａに移行する大当り）とを有している。４Ｒ確変大当りに当選した場合においては、確変大当り中に大入賞口に向かって遊技球を発射し続けることで、特定領域に遊技球が入球し、確変大当り終了後には確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる。４Ｒ確変大当り終了後の確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で確率変動遊技状態が終了する前に（ＳＴ中に）第２主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第２主遊技側の大当りに当選せずに確変回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。また、１０Ｒ時短大当り終了後の非確率変動遊技状態且つ時短Ａにおいては、左打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８０％の割合で時間短縮遊技状態が終了する前に第１主遊技側の大当りに当選し、２０％の割合で第１主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することとなる。

【２６９８】

なお、時短Ｂが作動した後に遷移し得る遊技状態においても、確率変動遊技状態（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）が最も有利な状態となっている。

【２６９９】

＜時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合＞

ここで、第２６実施形態からの変更例３における「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」について詳述する。「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂではない状態で当選した大当り終了後に最も有利な状態に移行することである。まず、「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて第１主遊技側の大当りに当選する割合が９５％であり、第１主遊技側の大当り終了後に最も有利な状態に移行する割合は４Ｒ確変大当りに当選する２％である。また、「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時

間短縮遊技状態」にて大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動する割合が５％であり、その後、第２主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行する割合が４％であり、その場合には、再度時短Ｂは作動せず、第１主遊技側の大当りとして４Ｒ確変大当りに当選する割合が２％である。

【２７００】

このことから、「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」は、「９５％×２％＋５％×３％×２％＝１．９０３％」となる。

【２７０１】

＜時短Ｂから有利な状態へ移行する割合＞

次に、第２６実施形態からの変更例３における「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合」について詳述する。「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂである状態で当選した大当り終了後に最も有利な状態に移行することである。「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動する割合が５％であり、その後、時短Ｂの作動中に第１主遊技側の大当りに当選する割合が９７％であり、第１主遊技側の大当り終了後に最も有利な状態に移行する割合は２％である。また、「（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態」にて大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動する割合が５％であり、その後、時短Ｂの作動中に第１主遊技側の大当りに当選する割合が９７％であり、第１主遊技側の大当り終了後に最も有利な状態に移行しない割合は９８％であり、その後、時短Ａ中に第１主遊技側の大当りに当選する割合が８０％であり、第１主遊技側の大当り終了後に最も有利な状態に移行する割合は２％である。

【２７０２】

このことから、「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合」は、「５％×９７％×（２＋９８×８０×２＋９８×８０×９８×８０×２＋・・・）　０．１９％」となる。

【２７０３】

このように、第２６実施形態からの変更例３に係る遊技機は、遊技者にとっては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の大当りに当選するよりも時短Ｂが作動した方が有利となるよう構成されているのだが、第２６実施形態からの変更例２と同様に、「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」となる。このように構成することで、「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」を担保しながら、換言すると時短Ｂ待ちの遊技性とならないことを担保しながらも、時短Ｂが作動した場合における出玉性能を突出させることができ、時短Ｂを有する斬新な遊技性を創出することができる。

【２７０４】

なお、第２６実施形態からの変更例３における最も有利な状態を、最も大当り確率の高い状態と称してもよい。また、第２６実施形態からの変更例３においては、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態を最も有利な状態としたが、これには限定されず、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態を最も有利な状態としてもよいし、確率変動遊技状態且つ時短Ａ、確率変動遊技状態且つ時短Ｂ、または確率変動遊技状態且つ時短Ｃを最も遊技な状態としてもよい。また、発射した遊技球数に対する払い出される遊技球数の割合が最も高い遊技状態を最も有利な状態としてもよいし、ベース値が最も高い遊技状態を最も有利な状態としてもよい。

【２７０５】

前述した、「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」について、時短Ｂが作動した後、第２主遊技側の大当りに当選せずに時短回数分の図柄変動が実行されて、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行した後に当選した大当り終了後に、最も有利な状態に移行した場合を含めないように構成してもよい。換言すると、非確率変動遊技状

態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態から非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行した場合には、「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合」にも「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」にも含まないように構成してもよい。このようにした場合、第２６実施形態からの変更例１では、「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」は、「９５％×２％＝１．９％」となり、「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合」は、「５％×９７％×（２＋９８×８０×２＋９８×８０×９８×８０×２＋・・・）　０．１９％」となり、この場合においても、「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」は担保されている。

【２７０６】

なお、第２６実施形態からの変更例３においては、時短図柄が当選しない、換言すると、時短Ｃが作動しないよう構成したが、これには限定されず、時短Ｃが作動し得るよう構成してもよい。このように構成した場合においても、上述した「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」が担保されるように構成することが好適である。

【２７０７】

また、「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合＞５０％」を満たすように構成したり、「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合＞１０％」を満たすように構成したり、「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合＞０％」を満たすように構成することによって、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成してもよい。

【２７０８】

また、第２６実施形態からの変更例３においては、時短Ｂに係る作動回数は第１主遊技図柄の変動でのみ更新し得るよう構成したが、これには限定されず、第１主遊技図柄の変動でも第２主遊技図柄の変動でも、時短Ｂに係る作動回数を更新し得るよう構成してもよい。具体例としては、非確率変動遊技状態では、時短Ｂに係る作動回数は第１主遊技図柄の変動でも第２主遊技図柄の変動でも更新し得るよう構成し、確率変動遊技状態では、時短Ｂに係る作動回数は第１主遊技図柄の変動では更新し得るが第２主遊技図柄の変動では更新しないよう構成してもよいし、非確率変動遊技状態では、時短Ｂに係る作動回数は第１主遊技図柄の変動でも第２主遊技図柄の変動でも更新し得るよう構成し、確率変動遊技状態では、時短Ｂに係る作動回数は第１主遊技図柄の変動でも第２主遊技図柄の変動でも更新しないよう構成してもよい。また、すべての遊技状態にて時短Ｂに係る作動回数を更新し得るよう構成してもよい。このように構成した場合には、第１主遊技側の始動口に向かって流下した遊技球の第１主遊技側の始動口に対する入球容易性よりも、第２主遊技側の始動口に向かって流下した遊技球の第２主遊技側の始動口に対する入球容易性の方が低くなるよう構成してもよい。

【２７０９】

なお、第２６実施形態からの変更例３における大当り確率、時短回数、大当り図柄の種類数、大当り終了後の遊技状態の振り分け、時短Ｂに係る作動回数などの設計値はあくまで一例であり、「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」が担保されるように構成されていれば、どのように変更しても問題ないことを補足しておく。さらに、第２６実施形態からの変更例３においては、特別遊技実行中に特定領域に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する玉確タイプの遊技機としたが、これには限定されず、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に特別遊技を実行可能である１種＋１種小当りＶタイプの遊技機としてもよいし、１種＋１種直列タイプなどすべてのスペック（タイプ）に構成してもよい。

【２７１０】

（第２７実施形態）

第２６実施形態においては、時間短縮遊技状態として時短Ｂを有している遊技機の構成を例示したが、このような構成は第２６実施形態のみには限定されない。そこで、時間短縮遊技状態として時短Ｂを有している遊技機であり、第２６実施形態とは異なる構成を、

第２７実施形態とし、以下、第２６実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【２７１１】

まず、図３４５は、第２７実施形態の遊技の流れに係る遷移図である。同図左上部に図示するように、第２７実施形態の遊技の流れとしては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態においては、左打ち（遊技盤面左側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に弱い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行し、非確率変動遊技状態且つ時短Ａおよび非確率変動遊技状態且つ時短Ｂにおいては右打ち（遊技盤面右側を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技方法であり、相対的に強い発射強度で遊技球を発射することとなる）にて遊技を進行するよう構成されている。なお、第２７実施形態においては時短Ｃを有していない。

【２７１２】

また、第２７実施形態に係る遊技機は、第２３実施形態にて前述した、小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に特別遊技を実行可能である１種＋１種小当りＶタイプの遊技機となっている。

【２７１３】

＜（Ａ）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態＞

まず、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において、左打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、９２％の割合で第１主遊技側の大当り（複数種類の大当りのうちのいずれかの大当り）に当選し、８％の割合で大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動することとなる。

【２７１４】

＜（Ｂ）第１主遊技大当り＞

第１主遊技側の大当りとして、２Ｒ時短なし大当り（大当り終了後に非時間短縮遊技状態に移行する大当り）のみを有しており、獲得遊技球数は約３００球となっている。

【２７１５】

＜（Ｃ）時短Ｂ作動＞

非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において、左打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、８％の割合で大当りに当選せずに時短Ｂに係る作動回数分の図柄変動（第１主遊技図柄の変動）が実行されて（作動回数到達と称することがある）時短Ｂが作動することとなる。すなわち、時短Ｂが作動した場合には、非確率変動遊技状態且つ時短Ｂとなり、右打ちにて遊技を進行すると（遊技球を発射し続けた場合）、約１００％の割合で時短Ｂが終了する前に第２主遊技側の小当りに当選することとなる（例えば、時短Ｂに係る時短回数が１００回であることに対し、第２主遊技側の小当り当選確率を１２／４０のように設計することで、時短Ｂが作動した場合には時短Ｂの作動が終了するまでにほぼ１００％の確率で小当りに当選するように構成される）。

【２７１６】

＜（Ｄ）第２主遊技小当りＶ＞

第２主遊技側の小当りの実行中には、大入賞口に向けて遊技球を発射し続けることで、ほぼ１００％の確率で特定領域に遊技球が入球し、その後２Ｒの大当りが実行される。なお、小当りを含めて２Ｒとしてもよいし、小当りを含めずに２Ｒとしてもよい。また、小当りと大当りとの合計の獲得遊技球数は約３００球となっている。

【２７１７】

第２主遊技の小当りを契機として実行された大当りの終了後には、非確率変動遊技状態且つ時短Ａとなる。時短Ａの時短回数は１回であり、第２主遊技側の保留数の上限は４個であることから、大当り終了後に時短Ａとなると、第２主遊技側の当否抽選が５回まで実行され得ることとなる、いずれかの当否抽選にて第２主遊技側の小当りまたは大当りに当選する確率は約９割となっており（約９割で連荘する）、獲得遊技球数の期待値は約３０００球（個）となっている。また、図３４４においては、非確率変動遊技状態且つ時短Ａと非確率変動遊技状態且つ時短Ｂとが有利な状態となっている。なお、（有利な状態にお

ける）獲得遊技球数の期待値とは、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて初当りとなる大当りに当選し、当該大当り終了後に有利な状態に移行した場合における、有利な状態が終了するまでの合計の獲得遊技球数の期待値である。なお、初当りとなる大当りでの獲得遊技球数も含まれている。

【２７１８】

図３４５のように、非確率変動遊技状態における大当り確率が相対的に低い１／４０である場合や、有利な状態における獲得遊技球数の期待値が相対的に低い３０００個である場合などにおいては、前述した有利な状態への移行割合などに拘らず、時短Ｂ待ちの遊技性には該当しないこととしてもよい。すなわち、非確率変動遊技状態における大当り確率が所定確率（例えば、１／１００）よりも低いことおよび／または有利な状態における獲得遊技球数の期待値が所定数（例えば、４０００個）よりも低いことを満たしていることで、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないことを担保することができるため、前述した有利な状態への移行割合などの制約を設けずに遊技機を設計してもよい。

【２７１９】

＜複数種類の時間短縮遊技状態を有する遊技機に適用可能な構成＞

第２３実施形態にて前述したような、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃのうち２以上の時間短縮遊技状態を有している遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、２以上の時間短縮遊技状態を有するすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【２７２０】

＜出玉期待値に関する構成＞

図３４６は、出玉期待値に関する構成の一例である。「大当り確率」は、非確率変動遊技状態における大当り確率であり、「通常時における大当り終了後の確変移行割合」は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選した場合の、大当り終了後に確率変動遊技状態（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態としてもよい）に移行する割合である。「確変移行時の出玉期待値」は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選し、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行した場合における、大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行するまでの獲得遊技球数の期待値（平均値と称することがある）である。なお、同図においては、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて当選した大当り（初当りの大当りと称することがある）における獲得遊技球数も獲得遊技球数の期待値に含めているが、これには限定されず、初当りの大当りに係る獲得遊技球数を含めないよう構成してもよい。

【２７２１】

「通常時における大当り終了後の通常移行割合」は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選した場合の、大当り終了後に非確率変動遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態としてもよい）に移行する割合である。「通常移行時の出玉期待値」は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選し、大当り終了後に非確率変動遊技状態に移行した場合における獲得遊技球数の期待値であり、換言すると、初当りの大当りにおける獲得遊技球数である。なお、初当りの大当りに係る獲得遊技球数を含めないよう構成した場合には、「通常移行時の出玉期待値」は０個となる。

【２７２２】

「通常時における大当り当選時の出玉期待値」とは、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選した場合の、大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行するまでの獲得遊技球数の期待値である。換言すると、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選した場合における、大当り終了後に遊技者にとって有利でない状態となるまでの（連荘が終了するまでの）獲得遊技球数の期待値である。「時短Ｂ作動時の出玉期待値」とは、時短Ｂが作動した場合において、その後非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となるまでの（遊技者にとって有利でない状態

となるまでの）獲得遊技球数の期待値である。なお、「時短Ｂ作動時の出玉期待値」には、時短Ｂが作動した後に、大当りに当選せずに時短回数分の主遊技図柄の変動が終了する場合を含めてもよいし、含めなくてもよい。

【２７２３】

図３４６においては、構成Ａ～構成Ｄの４つの構成を例示している。以下、それぞれの構成について詳述する。

【２７２４】

＜構成Ａ＞

構成Ａは、「大当り確率」が１／３００、「通常時における大当り終了後の確変移行割合」が６０％、「確変移行時の出玉期待値」が６０００個、「通常時における大当り終了後の通常移行割合」が４０％、「通常移行時の出玉期待値」が５００個、「通常時における大当り当選時の出玉期待値」が「６０００個×６０％＋５００個×４０％＝３８００個」、「時短Ｂ作動時の出玉期待値」が５０００個となっている。

【２７２５】

＜構成Ｂ＞

構成Ｂは、「大当り確率」が１／２００、「通常時における大当り終了後の確変移行割合」が４０％、「確変移行時の出玉期待値」が６０００個、「通常時における大当り終了後の通常移行割合」が６０％、「通常移行時の出玉期待値」が５００個、「通常時における大当り当選時の出玉期待値」が「６０００個×４０％＋５００個×６０％＝２７００個」、「時短Ｂ作動時の出玉期待値」が５０００個となっている。

【２７２６】

＜構成Ｃ＞

構成Ｃは、「大当り確率」が１／１００、「通常時における大当り終了後の確変移行割合」が２０％、「確変移行時の出玉期待値」が６０００個、「通常時における大当り終了後の通常移行割合」が８０％、「通常移行時の出玉期待値」が５００個、「通常時における大当り当選時の出玉期待値」が「６０００個×２０％＋５００個×８０％＝１６００個」、「時短Ｂ作動時の出玉期待値」が５０００個となっている。

【２７２７】

＜構成Ｄ＞

構成Ｄは、「大当り確率」が１／５０、「通常時における大当り終了後の確変移行割合」が１０％、「確変移行時の出玉期待値」が６０００個、「通常時における大当り終了後の通常移行割合」が９０％、「通常移行時の出玉期待値」が５００個、「通常時における大当り当選時の出玉期待値」が「６０００個×１０％＋５００個×９０％＝１０５０個」、「時短Ｂ作動時の出玉期待値」が５０００個となっている。

【２７２８】

上記構成Ａ～構成Ｄの共通点として、以下の特徴点があげられる。

（特徴点１）通常時における大当り当選時の出玉期待値≦時短Ｂ作動時の出玉期待値

（特徴点２）確変移行時の出玉期待値≧時短Ｂ作動時の出玉期待値

（特徴点３）（通常時における大当り当選時の出玉期待値÷時短Ｂ作動時の出玉期待値×１００）≧通常時における大当り終了後の確変移行割合

【２７２９】

上記特徴点２について換言すると、「大当り終了後に最も有利な遊技状態に移行した場合の出玉期待値≧時短Ｂ作動時の出玉期待値」となっている。また、上記特徴点３について換言すると、「時短Ｂ作動時の出玉期待値に対して通常時における大当り当選時の出玉期待値の占める割合≧通常時における大当り終了後の確変移行割合」となっている。

【２７３０】

上記特徴点１を満たすように構成することで、時短Ｂを有する斬新な遊技性を創出することができる。また、上記特徴点２または上記特徴点３を満たすように構成することで、前述したような時短Ｂ待ちの遊技性とならないように構成することができ、遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。

【２７３１】
なお、「通常時における大当り当選時の出玉期待値≧時短Ｂ作動時の出玉期待値」を満たすように構成してもよく、このように構成することで、時短Ｂ待ちの遊技性とならないように構成することができ、遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。
【２７３２】
また、「通常時において大当りに当選し、時短Ｂ作動時の出玉期待値以上の獲得遊技球数となる割合＞時短Ｂ作動時に大当りに当選する割合」を満たすように構成してもよい。「通常時において大当りに当選し、時短Ｂ作動時の出玉期待値以上の獲得遊技球数となる割合」とは、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選し、大当り終了後に遊技者にとって有利でない状態となるまでの（連荘が終了するまでの）獲得遊技球数が時短Ｂ作動時の出玉期待値以上となる割合である。例えば、図３４６の構成Ａの場合、時短Ｂ作動時の出玉期待値は５０００個であり、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選し、大当りにて５００個の遊技球を獲得し、大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となった場合には、時短Ｂ作動時の出玉期待値以上の獲得遊技球数とはならない。また、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選し、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となったが、獲得遊技球数の合計が４０００個となった大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となった場合には、時短Ｂ作動時の出玉期待値以上の獲得遊技球数とはならない。他方、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選し、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、獲得遊技球数の合計が８０００個となった大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となった場合には、時短Ｂ作動時の出玉期待値以上の獲得遊技球数となる。なお、前述したように、獲得遊技球数には初当りとなる大当りでの獲得遊技球数を含めるよう構成してもよいし、含めなくてもよい。
【２７３３】
「時短Ｂ作動時に大当りに当選する割合」とは、時短Ｂが作動し、時短回数の図柄変動が実行されるまでに大当りに当選する割合である。なお、すべての大当りを対象としてもよいし、獲得遊技球数の期待値が所定数以上である大当りのみを対象としてもよい。
【２７３４】
このように構成することで、時短Ｂ待ちの遊技性とならないように構成することができ、遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。
【２７３５】
＜ベース値に関する構成＞
また、「時短Ｂにおけるベース値≦時短Ｂ以外における最も高いベース値」を満たすように構成してもよい。なお、ベース値とは、前述したように、特別遊技に当選していない状況において、発射した遊技球１００球に対する、払い出される賞球払出数の期待値であるが、「時短Ｂにおけるベース値≦時短Ｂ以外における最も高いベース値」におけるベース値は、前記１００球の遊技球を電動役物に向けて継続して発射した場合のベース値となっている。
【２７３６】
「時短Ｂにおけるベース値≦時短Ｂ以外における最も高いベース値」を満たす具体例としては、時短Ｂにおける補助遊技図柄の当選確率を２０／１００、時短Ａにおける補助遊技図柄の当選確率を９９／１００とし、時短Ａと時短Ｂとで、補助遊技図柄の変動時間（の平均値）および補助遊技図柄の当選時の電動役物の開放態様が同一となるよう構成した場合には、「時短Ｂにおけるベース値≦時短Ａにおけるベース値」とすることができる。
【２７３７】
また、時短Ａと時短Ｂとで、補助遊技図柄の当選確率を同一とし、補助遊技図柄の変動時間（の平均値）および／または補助遊技図柄の当選時の電動役物の開放態様を相違させることにより、「時短Ｂにおけるベース値≦時短Ａにおけるベース値」としてもよい。
【２７３８】

このように構成することにより、時短Ｂにおけるベース値が、時短Ｂ以外における最も高いベース値よりも高くならないように構成され、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないこととなり、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成することができる。

【２７３９】

また、時短Ｂにおけるベース値に関する構成として、以下を満たすように構成してもよい。

（１）「時短Ｂにおけるベース値＞非時間短縮遊技状態におけるベース値×２」

（２）「非時間短縮遊技状態におけるベース値×２＞時短Ｂにおけるベース値＞非時間短縮遊技状態におけるベース値」

（３）「時短Ｂにおけるベース値＞（時短Ｂ以外における最も高いベース値＋時短Ｂ以外における最も低いベース値）÷２」

このように構成することで、時短Ｂの作動により、遊技者が著しく損をする事態を防止することができる遊技機となる。また、上記（１）または（２）の構成と、「時短Ｂにおけるベース値≦時短Ｂ以外における最も高いベース値」との両方を満たすよう構成してもよい。

【２７４０】

＜補助遊技側に関する構成＞

また、補助遊技側に関する構成として、以下を満たすように構成してもよい。

（１）「時短Ｂにおける補助遊技図柄の変動時間の平均値≧時短Ｂ以外における最も長時間となる補助遊技図柄の変動時間の平均値」を満たす。

（２）「時短Ｂにおける電動役物開放時の合計の開放時間≦時短Ｂ以外における最も長時間となる電動役物開放時の合計の開放時間」を満たす。

なお、合計の開放時間とは、補助遊技図柄が１回当選となった場合の開放時間の合計であり、例えば、「０．２秒開放→１秒閉鎖→２秒開放→閉鎖」となる場合の合計の開放時間は２．２秒となる。また、上記（１）と（２）はいずれか一方を満たすように構成してもよいし、両方を満たすように構成してもよい。

【２７４１】

このように構成することにより、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないこととなり、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成することができる。

【２７４２】

また、上記構成とは逆に、補助遊技側に関する構成として、以下を満たすように構成してもよい。

（１）「時短Ｂにおける補助遊技図柄の変動時間の平均値≦時短Ｂ以外における最も長時間となる補助遊技図柄の変動時間の平均値」を満たす。

（２）「時短Ｂにおける電動役物開放時の合計の開放時間≧時短Ｂ以外における最も長時間となる電動役物開放時の合計の開放時間」を満たす。

上記（１）と（２）はいずれか一方を満たすように構成してもよいし、両方を満たすように構成してもよい。このように構成することで、時短Ｂの作動により、遊技者が著しく損をする事態を防止することができる遊技機となる。

【２７４３】

＜時短Ｂの性能＞

時間短縮遊技状態の中で時短Ｂが最も出玉率（発射した遊技球数に対する払い出される遊技球数の割合）が高くなるよう構成してもよい。換言すると、時短Ｂの出玉率が時短Ａよりも高くなるよう構成してもよいし、時短Ｂの出玉率が時短Ａよりも高くなるよう構成してもよい。このように構成した場合において、時短Ａと時短Ｂとの補助遊技図柄の当選確率を同一にしてもよい。このように構成することで、時短Ｂの作動により、遊技者が著しく損をする事態を防止することができる遊技機となる。

【２７４４】

＜時短Ｂの性能＞

非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態であり時短Ｂに係る作動回数が初期値である状態からの時短Ｂ作動確率（図３４２などの作動回数到達の確率と同義）：ａ
時短Ｂが作動し、時短Ｂの作動が終了する前に大当りに当選する割合（時短Ｂ中に大当りに当選する割合とも称することがある）：ｂ
時短Ｂ中に大当りとなった場合の獲得遊技球数の期待値（時短Ｂ中に当選した大当り（初当り）の獲得遊技球数も含む）：Ａ
初当りのうち、獲得遊技球数の期待値（初当りの獲得遊技球数も含む）がＡ以上となる割合：ｃ
とした場合において、最も低い設定値で以下の式を満たすものとする（すべての設定値で満たすように構成してもよい）。
（１－ａｂ）ｃ＞ａｂ
なお、上記ｃについては、時短Ｂ中に当選した大当りを含めなくてもよいし、時短Ｂ中に当選した大当りを含めてもよい。このように構成することにより、時短Ｂで獲得できる遊技球数とその確率に対し、初当りでも同等以上の確率で同等以上の出玉を獲得できるように構成することができ、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないこととなり、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成することができる。
【２７４５】
なお、小当りＶタイプであり時短Ｃを有している場合においては、上記ａを時短Ｃの当選を除外した到達率とし、上記ｃを時短Ｂ中に当選した大当りを除外した割合としてもよい。
【２７４６】
また、遊技機のスペック（小当りＶタイプ、玉確タイプなど）に拘らず、上記ａを時短Ｃの当選を除外した到達率とし、上記ｃを時短Ｃの当選を除外した割合としてもよい。なお、上記ｃについては、時短Ｂ中に当選した大当りを含めなくても（除外しても）よいし、時短Ｂ中に当選した大当りを含めてもよい。
【２７４７】
また、
ｃ＞ａｂ
を満たすように構成してもよい。このように構成することにより、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないこととなり、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成することができる。
【２７４８】
また、「時短Ｂが作動した場合の獲得遊技球数の期待値≦時短Ｂの非作動中に大当りに当選した場合の獲得遊技球数の期待値」を満たすように構成してもよいし、「時短Ｂ中に大当りに当選した場合の獲得遊技球数の期待値≦時短Ｂの非作動中に大当りに当選した場合の獲得遊技球数の期待値」を満たすように構成してもよい。このように構成することにより、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないこととなり、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成することができる。
【２７４９】
また、以下のような設計値となるように構成してもよい。
非確率変動遊技状態での大当り確率：１／３１９
確率変動遊技状態での大当り確率：１／１０４
大当り終了後の確率変動遊技状態への移行割合：１００％
大当り終了後の確変回数（ＳＴタイプ）：１００回
第１主遊技側の大当り：すべて１０Ｒであり、非時間短縮遊技状態で当選した場合には時短回数０回、時間短縮遊技状態で当選した場合には時短回数１７０回
第２主遊技側の大当り：１０Ｒが３０％であり２Ｒが７０％であり、非時間短縮遊技状態で当選した場合には時短回数０回、時間短縮遊技状態で当選した場合には時短回数１７０回
非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態では左打ちで第１主遊技図柄を変動させて遊

技を進行し、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態では右打ちで第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。また、電動役物は第１主遊技側の始動口（第１主遊技側の始動口として電動役物が設けられていない始動口と電動役物が設けられている始動口とを有している）に設けられており、時短Ｂの作動中は左打ちで第１主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。このように構成することで、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態で当選した大当りの終了後には、１０Ｒまたは２Ｒの大当りが高確率で連荘し（約８０％でループ）、時短Ｂが作動すると、１０Ｒの大当りが高確率で連荘する（約８０％でループ）遊技性を有する遊技機を創出することができる。

【２７５０】

＜作動回数と時短回数の関係＞

前述したように、時短Ｂに係る作動回数ｎは、時短Ｂの作動契機である主遊技図柄の作動回数（変動回数）であり、作動回数ｎは、主遊技図柄の大当り確率が低確率状態の大当り確率ＭＬ＝１／Ｐに対して、以下のように構成している。

２．５×Ｐ≦ｎ≦３．０×Ｐ

なお、設定（例えば、設定１～６）を有する設定付きぱちんこ遊技機においては、設定毎にｎを満足するように構成されている。

【２７５１】

ここで、大当りの終了後に非確率変動遊技状態且つ時短Ａとなる場合において、時短Ａの時短回数と時短Ｂに係る作動回数とを同一とすることにより、時短Ａの単体の性能を超えた長期間の時短を実現することができる。具体例としては、時短Ａの時短回数と時短Ｂに係る作動回数とをいずれも２００回とした場合、大当り終了後から２００回目の図柄変動までは時短Ａとなり、大当り終了後から２０１回目の図柄変動からは時短Ｂとなり、大当り終了後から２００回を超えて時短が作動することとなる（新たに大当りに当選しなかった場合）。

【２７５２】

しかしながら、このように構成した場合、時短Ａが終了した次遊技から時短Ｂが作動するため、特に、時短Ａと時短Ｂとの性能が同一の場合には、遊技状態が切り替わったことが遊技者にとって分かり難くなってしまう。

【２７５３】

そこで、時間短縮遊技状態において第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する遊技機において、付与され得る時短回数のうち、最長の時短回数をＡ、第２主遊技側の保留数の上限をＨとした場合に、以下の式を満たすように構成してもよい。

ｎ－Ａ≦Ｈ

上記のように構成した場合の一例として、最長の時短回数が時短Ａにて付与され得る時短回数であった場合には、「大当りが終了→時短Ａが作動→時短回数であるＡ回の第２主遊技図柄の変動が実行され、時短Ａの作動が終了して、非時間短縮遊技状態となる→第２主遊技側の残存した保留を消化して、第２主遊技側の変動が実行される→第２主遊技側の保留に係る図柄変動によって時短Ｂに係る作動回数ｎに到達→時短Ｂが作動」のようになり、最長の時短回数となる時短Ａが作動した場合には、時短Ａの作動が終了した後に、非時間短縮遊技状態を経由して時短Ｂが作動することとなり、遊技状態が切り替わったことを遊技者が認識することができる。また、最長の時短回数となる時短Ａが作動した場合には、当該最長の時短回数分の主遊技図柄の変動が実行された場合においても、第１主遊技図柄の変動が実行されずに、時短Ｂが作動して、第２主遊技図柄の変動が実行され続けることとなる。このように構成することにより、時短Ａから時短Ｂへ持ち球を減少させることなく移行させることができるとともに、第２主遊技側の大当りよりも第１主遊技側の大当りの方が遊技者にとって不利であるよう構成した場合には、時短Ｂの作動回数が近づいているにも拘らず、第１主遊技側の大当りに当選してしまい、遊技者の遊技意欲を減退させてしまう事態を防止することができる。

【２７５４】

なお、上記の式はｎ＝Ａとした場合も満たしている、換言すると、時短Ａに係る時短回

数が０回となる時間短縮遊技状態の最終変動が終了し、次変動から時短Ｂが作動するよう構成してもよい。このように構成した場合、遊技状態の切り替わりが認識し難くなってしまうが、時短Ａから時短Ｂにスムーズに切り替わることにより、遊技者は、時短Ａの最長の時短回数を超えた時間短縮遊技状態が継続しているように認識することとなる。

【２７５５】

また、「ｎ－Ａ≦Ｈ」を満たすように構成した場合において、最長となる時短回数分の主遊技図柄の変動が実行される前（時短回数が残っている状態）から、演出表示装置ＳＧにて「第２主遊技側の保留を貯めろ！！」と表示するなど、遊技者に第２主遊技側の保留を貯めるよう、遊技球の発射を促す表示を実行してもよい。なお、当該演出が実行開始されるタイミングは、適宜決定すればよく、最長となる時短回数の時間短縮遊技状態の最終変動で実行開始してもよいし、時短回数残り３回となった図柄変動の開始時から実行開始してもよい。また、最長となる時短回数分の主遊技図柄の変動が実行され、第２主遊技側の残存した保留が消化されている非時間短縮遊技状態には、演出表示装置ＳＧにて「もうすぐ時短Ｂ突入！？」と表示するなど、遊技者に時短Ｂの作動を示唆する表示を実行してもよい。このように構成することで、遊技者が、最長となる時短回数分の主遊技図柄の変動が終了し、時間短縮遊技状態が終了したために離席してしまう事態を防止することができるユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【２７５６】

また、最長となる時短回数分の主遊技図柄の変動が実行される前（時短回数が残っている状態）から、演出表示装置ＳＧにて「第２主遊技側の保留を貯めろ！！」と表示している期間においては、当該演出が実行される前の時間短縮遊技状態よりも、変動時間の平均値が長時間となる（異なる変動時間テーブルを参照する、異なる限定頻度テーブルを参照する）よう構成してもよい。また、演出表示装置ＳＧにて「第２主遊技側の保留を貯めろ！！」と表示している期間の変動時間の平均値は、その後に実行され得る時短Ｂの作動中における変動時間の平均値よりも長時間となるよう構成してもよい。このように構成することで、演出の実行時間を担保することができる。

【２７５７】

また、最長となる時短回数分の主遊技図柄の変動が実行される前（時短回数が残っている状態）から、演出表示装置ＳＧにて「第２主遊技側の保留を貯めろ！！」と表示している期間における変動時間の平均値は、最長となる時短回数分の主遊技図柄の変動が実行された後の第２主遊技側の残存した保留が消化されている非時間短縮遊技状態における変動時間の平均値よりも長時間となるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技球の発射が必要ない期間の変動時間を長時間とすることができ、遊技者はより演出に注目することができる。

【２７５８】

また、先読み演出を実行可能に構成した場合においては、以下のように構成してもよい。

（１）最長となる時短回数の時間短縮遊技状態である状況において、最長となる時短回数分の主遊技図柄の変動が実行された後の第２主遊技側の残存した保留が消化されている非時間短縮遊技状態にて消化される予定の保留（はトリガ保留にはならない）に対する先読み演出が実行されない

（２）最長となる時短回数の時間短縮遊技状態である状況において、時短Ｂの作動中に消化される予定の保留（はトリガ保留にはならない）に対する先読み演出が実行されない

（３）最長となる時短回数分の主遊技図柄の変動が実行された後の第２主遊技側の残存した保留が消化されている非時間短縮遊技状態である状況において、時短Ｂの作動中に消化される予定の保留（はトリガ保留にはならない）に対する先読み演出が実行されない

上記のように構成してもよい。

【２７５９】

前述したように、時短Ｂ待ちの遊技性は、遊技者が大当りに当選できないで持ち球を減らし過ぎてしまう事態を救済するという趣旨から逸脱しており、遊技者の遊技意欲を減退

させてしまうおそれがあるため、時短Ｂの性能が他の（一または複数の）遊技状態と同等または、時短Ｂの性能が他の（一または複数の）遊技状態よりも低くなる構成を詳述した。

【２７６０】

ここで、前述した「時短Ｂにおける補助遊技図柄の変動時間の平均値＞時短Ｂ以外における最も長時間となる補助遊技図柄の変動時間の平均値」を満たすように構成する場合など、時短Ａ（他の遊技状態）よりも時短Ｂの方が遊技者にとって不利に（性能が低く）なるように構成した場合、時短Ａと時短Ｂとのそれぞれの時間短縮遊技状態を管理するためのデータ容量が必要になるが、「時短Ｂにおける補助遊技図柄の変動時間の平均値＝時短Ｂ以外における最も長時間となる補助遊技図柄の変動時間の平均値」を満たすように時短Ａと時短Ｂとの性能を同一にした場合には、時短Ａと時短Ｂとで使用するデータ容量を削減することができる。同様に、時短Ｂと他の遊技状態（例えば、時短Ａ）とで、ベース値を同一にしたり、出玉率を同一にしたりすることで、出玉設計に係る開発時間を短縮することができるため、時短Ｂと他の遊技状態（例えば、時短Ａ）との性能を同一にすることが最も好適である。なお、このような構成は、前述したすべての実施形態に適用可能である。

【２７６１】

＜＜構成の具体例＞＞

前述した時間短縮遊技状態に関する構成は、どのように組み合わせても問題なく、前述した一の構成または複数の構成を組み合わせた一例とその効果を以下に詳述する。

【２７６２】

＜構成１＞

小当り遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、小当り遊技の終了後に特別遊技を実行可能である１種＋１種小当りＶタイプの遊技機である。

非確率変動遊技状態における大当り確率は１／１００である。

第２主遊技側では１５／１００で小当りに当選する。

大当りに当選せずに主遊技図柄の変動回数が２００回に到達すると時短Ｂが作動する（時短Ｂを有しており、時短Ｂに係る作動回数が２００回である）。

大当りに当選すると、時短Ｂに係る作動回数が２００回にリセットされる。

非時間短縮遊技状態にて第１主遊技側の大当りに当選した場合、大当り終了後には非時間短縮遊技状態となる。

第１主遊技図柄を変動させた場合よりも第２主遊技図柄を変動させた場合の方が相対的に有利となる。

【２７６３】

＜効果＞

非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の大当りに当選せずに、時短Ｂが作動することを目指し、時短Ｂ（または時短Ｃ）が作動することで、約１０００球の遊技球を獲得することができる大当り（小当りを契機とした大当り、または大当り図柄を契機とした大当り）が連荘し得る遊技性となっている。このように構成することにより、遊技性にメリハリをつけることができ、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【２７６４】

＜構成２＞

特別遊技実行中に特定領域に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する玉確タイプの遊技機である。

振分入球口Ｃ２０を有している。

時短Ｃ作動時においては、右打ちにて第１主遊技図柄を変動させて遊技を進行し、時短Ｂ作動時においては、右打ちにて第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。

非確率変動遊技状態における大当り確率は１／１００である。

第１主遊技側の大当りに当選しても、遊技球が５０球程度しか獲得できず、大当り終了後も９９％が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる。

大当りに当選せずに主遊技図柄の変動回数が２００回に到達すると時短Ｂが作動する（時短Ｂを有しており、時短Ｂに係る作動回数が２００回である）。
大当りに当選すると、時短Ｂに係る作動回数が２００回にリセットされる。
第１主遊技図柄を変動させた場合よりも第２主遊技図柄を変動させた場合の方が相対的に有利となる。
【２７６５】
＜効果＞
非時間短縮遊技状態においては、第１主遊技側の大当りに当選せずに、時短Ｂが作動することを目指し、時短Ｂが作動することで、約１０００球の遊技球を獲得することができる大当りが連荘し得る遊技性となっている。このように構成することにより、遊技性にメリハリをつけることができ、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。
【２７６６】
＜構成３＞
第１主遊技側では時短図柄が当選し得るよう構成されており、時短図柄が当選したことを契機として時短Ｃが作動する。
時短Ｃの作動中に新たに時短図柄が当選すると、時短Ｃに係る時短回数（例えば、５０回）が再セットされる。
大当りに当選せずに主遊技図柄の変動回数が所定回数に到達すると時短Ｂが作動する。
大当りに当選すると、時短Ｂに係る作動回数が２００回にリセットされる。
第１主遊技図柄を変動させた場合よりも第２主遊技図柄を変動させた場合の方が相対的に有利となる。
【２７６７】
＜効果＞
時短Ｃが作動した場合に、遊技者は時短Ｃが５０回以上継続して作動することに期待感を抱きながら遊技を進行することができる。
【２７６８】
＜構成４＞
特別遊技実行中に特定領域に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する玉確タイプの遊技機である。
非時間短縮遊技状態にて第１主遊技側の大当りに当選した場合、大当り終了後には非時間短縮遊技状態となる。
大当りに当選せずに主遊技図柄の変動回数が所定回数に到達すると時短Ｂが作動する。
大当りに当選すると、時短Ｂに係る作動回数が所定回数にリセットされる。
第１主遊技図柄を変動させた場合よりも第２主遊技図柄を変動させた場合の方が相対的に有利となる。
非時間短縮遊技状態であれば左打ちにて遊技を進行し、時間短縮遊技状態であれば右打ちにて遊技を進行する。
【２７６９】
非時間短縮遊技状態であれば左打ちにて遊技を進行し、時間短縮遊技状態であれば右打ちにて遊技を進行するという、遊技者が理解し易いシンプルな構成で、時短Ｂを目指す遊技性を創出することができる。
【２７７０】
＜構成５＞
大当りに当選せずに主遊技図柄の変動回数が所定回数に到達すると時短Ｂが作動する。
大当りに当選すると、時短Ｂに係る作動回数が所定回数にリセットされる。
「時短Ｂから有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する割合」となるよう構成されている。
大当り終了後に移行する遊技状態のうち、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態を有利な状態と称している。
「時短Ｂから有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂである状態で当選した大当り終了後

に有利な状態に移行することである。
「時短Ｂ以外から有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂではない状態で当選した大当り終了後に有利な状態に移行することである。
【２７７１】
＜効果＞
有利な状態への移行割合を考慮して設計することで、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないこととなり、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成することができ、出玉バランス（時短Ｂが作動せずに獲得できる出玉と時短Ｂが作動した場合の出玉）のよい遊技機を創出することができる。
【２７７２】
＜構成６＞
大当りに当選せずに主遊技図柄の変動回数が所定回数に到達すると時短Ｂが作動する。
大当りに当選すると、時短Ｂに係る作動回数が所定回数にリセットされる。
「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」となるよう構成されている。
大当り終了後に移行する遊技状態のうち、大当り確率が高い遊技状態が最も高い確率変動遊技状態（確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）を最も有利な状態と称している。
「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂである状態で当選した大当り終了後に最も有利な状態に移行することである。
「時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する」とは、時短Ｂではない状態で当選した大当り終了後に最も有利な状態に移行することである。
【２７７３】
＜効果＞
「時短Ｂから最も有利な状態へ移行する割合≦時短Ｂ以外から最も有利な状態へ移行する割合」となるよう構成されており、このように、最も有利な状態への移行割合を考慮して設計することで、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないようにすることとなり、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成することができ、出玉バランス（時短Ｂが作動せずに獲得できる出玉と時短Ｂが作動した場合の出玉）のよい遊技機を創出することができる。
【２７７４】
＜構成７＞
大当りに当選せずに主遊技図柄の変動回数が所定回数に到達すると時短Ｂが作動する。
大当りに当選すると、時短Ｂに係る作動回数が所定回数にリセットされる。
「通常時における大当り当選時の出玉期待値≧時短Ｂ作動時の出玉期待値」を満たす。
「通常時における大当り当選時の出玉期待値」とは、（遊技者にとって有利でない）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選した場合における、大当り終了後に遊技者にとって有利でない状態となるまでの（連荘が終了するまでの）獲得遊技球数の期待値である。
「時短Ｂ作動時の出玉期待値」とは、時短Ｂが作動した場合において、その後非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となるまでの（遊技者にとって有利でない状態となるまでの）獲得遊技球数の期待値である。
【２７７５】
＜効果＞
時短Ｂ待ちの遊技性とならないように構成することができ、遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。
【２７７６】
＜構成８＞
大当りに当選せずに主遊技図柄の変動回数が所定回数に到達すると時短Ｂが作動する。
大当りに当選すると、時短Ｂに係る作動回数が所定回数にリセットされる。

「通常時において大当りに当選し、時短Ｂ作動時の出玉期待値以上の獲得遊技球数となる割合＞時短Ｂ作動時に大当りに当選する割合」を満たす。

「通常時において大当りに当選し、時短Ｂ作動時の出玉期待値以上の獲得遊技球数となる割合」とは、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選し、大当り終了後に遊技者にとって有利でない状態となるまでの（連荘が終了するまでの）獲得遊技球数が時短Ｂ作動時の出玉期待値以上となる割合である。

「時短Ｂ作動時に大当りに当選する割合」とは、時短Ｂが作動し、時短回数の図柄変動が実行されるまでに大当りに当選する割合である。なお、すべての大当りを対象としてもよいし、獲得遊技球数の期待値が所定数以上である大当りのみを対象としてもよい。

【２７７７】

このように構成することで、時短Ｂ待ちの遊技性とならないように構成することができ、遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。

【２７７８】

＜構成９＞

「時短Ｂにおけるベース値≦時短Ｂ以外における最も高いベース値」を満たす。

ベース値とは、特別遊技に当選していない状況において、１００球の遊技球を電動役物に向けて継続して発射した場合の、当該発射した遊技球１００球に対する、払い出される賞球払出数の期待値である。

【２７７９】

＜効果＞

このように構成することにより、時短Ｂにおけるベース値が、時短Ｂ以外における最も高いベース値よりも高くならないように構成され、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないこととなり、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成することができる。

【２７８０】

＜構成１０＞

「時短Ｂにおける補助遊技図柄の変動時間の平均値≧時短Ｂ以外における最も長時間となる補助遊技図柄の変動時間の平均値」を満たす。

「時短Ｂにおける電動役物開放時の合計の開放時間≦時短Ｂ以外における最も長時間となる電動役物開放時の合計の開放時間」を満たす。

【２７８１】

＜効果＞

このように構成することにより、時短Ｂが作動した場合における出玉性能が突出しすぎないこととなり、時短Ｂ待ちの遊技性にならないよう構成することができる。

【２７８２】

以上の実施形態において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施形態において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【２７８３】

現在最も普及しているぱちんこ遊技機は、始動口に遊技球が入球したことを契機として、７セグ等の表示部上で「特別図柄」（或いは主遊技図柄）と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が特定態様（例えば「７」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態｛通常時は閉状態にある大入賞口（いわゆるアタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技｝に移行するタイプの機種（いわゆる「第一種ぱちんこ遊技機」）である。ここで、遊技者の利益に直結する特別図柄の表示制御の負担を軽減するために、前記の「特別図柄」とは別に、遊技の興趣性を高めるための演出用の「装飾図柄」と称される演出用図柄が、前記特別図柄の変動とシンクロした形で、前記表示部よりもサイズが大きい液晶等のディスプレー上で変動表示される。そして、特別図柄の変動が開始されると装飾図柄もこれに合わせて変動を開始し、特別図柄が特定態様（例え

ば「７」）で停止した場合、装飾図柄もこれに合わせて所定態様（例えば「７７７」）で停止することとなる。そして、遊技者は、装飾図柄が所定態様で停止したことにより、特別遊技へ移行が確定したことを認識する。

【２７８４】

ここで、当該仕組みはこの種のぱちんこ遊技機で共通するので、他種との差別化を図るためには、前記図柄の変動態様を含めた演出全般に対し、いかに工夫を凝らし高い興趣性を付与するかということに注力されている。例えば、変動表示している「装飾図柄」を一旦停止した後に再始動させたり、変動表示している「装飾図柄」を非表示にしておき、その代わりに興趣性の高い動画像を表示する、といった演出手法により遊技の興趣性を向上させる手法がその一つである。

【２７８５】

興趣性向上を目指すべく、その制御方法については更なる改善が必要となっているという課題が存在する。

【２７８６】

態様（Ｃ１）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

少なくとも１以上の演出用図柄について、演出用図柄の構成要素として数字を備えており、

識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、が同一となるよう構成されており、

特別遊技の非実行時における演出モードを複数種類有しており、

ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示

される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の数字組合せと、が同一となる場合であっても、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の表示形式と、が異なり得るよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２７８７】

態様（Ｃ２）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることが確定的である旨を、当該識別情報の変動表示中において予告する確定予告演出を実行可能であり、

残存する保留のうちに特別遊技の実行が確定的である当り保留が存在している旨を、前記当り保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足する前に予告する確定先読み演出を実行可能であり、

確定予告演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定予告演出の実行契機となった識別情報の変動表示が前記所定

態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せＡとなり、
　確定先読み演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定先読み演出の実行契機となった前記当り保留に対応する識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せＢとなり、
　演出用図柄組合せＡと、演出用図柄組合せＢとは、演出用図柄の組合せが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２７８８】
　態様（Ｃ３）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
　副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
　副遊技部は、
　主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
　遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
　前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、
　電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、
　前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、
　前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２７８９】
態様（Ｃ４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
通常遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の組合せは、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式とは異なる表示形式の第一演出用図柄となり得るよう構成されており、
特定遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の組合せは、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式と同一の表示形式の第一演出用図柄となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２７９０】
態様（Ｃ５）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１

０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
　特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、
　副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
　副遊技部は、
　主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
　遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
　特定遊技状態から通常遊技状態への移行契機となる識別情報の変動表示中であり且つ保留が残存せず新たに生起もしない状況での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した後に演出用図柄の組合せが表示される際には、特定遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを一旦表示した後で、通常遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを表示するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２７９１】
　態様（Ｃ６）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが前記所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示して音量レベルの調整が可能であり、
音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２７９２】
態様（Ｃ７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、
　副遊技部は、
　主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
　遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
　前記一演出期間内において所定の操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、
　操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
　操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、前記所定の演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、前記所定の演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、
　操作指示演出の表示領域よりも前記所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、
　操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２７９３】
　態様（Ｃ８）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
　特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、
　副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、

特定遊技状態である状況下において第一変動状態と第一変動状態とは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動状態とを少なくとも有しており、通常遊技状態である状況下において第一変動状態とも第二変動状態とも識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる通常変動状態を少なくとも有しており、
特定遊技状態且つ第一変動状態から特定遊技状態且つ第二変動状態へ移行可能であり、特定遊技状態且つ第二変動状態から通常遊技状態且つ通常変動状態へ移行可能に構成されており、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式と特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは同一の表示形式となるが、特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も、通常遊技状態且つ通常変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２７９４】
態様（Ｃ９）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内におい

て第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モードＡと演出モードＢとを少なくとも有しており、

演出モードＡが設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

演出モードＢが設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出モードＡが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モードＢが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２７９５】

態様（Ｃ１０）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部に

て表示させ得るよう制御し、
少なくとも１以上の第一演出用図柄について、第一演出用図柄の構成要素として数字を備えており、
少なくとも１以上の第二演出用図柄について、第二演出用図柄の構成要素として数字を備えており、
識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、が同一となるよう構成されており、
識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、が同一となるよう構成されており、
特別遊技の非実行時における演出モードを複数種類有しており、
ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定での識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した以降での新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第一演出用図柄の組合せと、が同一となる場合であっても第一演出用図柄の表示形式は異なり得るよう構成されており、
ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の数字組合せと、が同一となる場合であっても、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の表示形式と、当該ある演出モードが設定されている状況下において識別情報が前記所定態様以外にて停止表示される予定の識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合における当該電源断から復帰した後の新たな識別情報の変動表示開始の際に表示されている第二演出用図柄の表示形式と、が同一となるよう構成されており、
ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
ある一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該ある一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２７９６】

態様（Ｃ１１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、
残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
先読み演出の種類として、先読み演出Ａと先読み演出Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、
前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出Ａであるか先読み演出Ｂであるかに応じて異なる

よう構成されており、
　識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることが確定的である旨を、当該識別情報の変動表示中において予告する確定予告演出を実行可能であり、
　残存する保留のうちに特別遊技の実行が確定的である当り保留が存在している旨を、前記当り保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足する前に予告する確定先読み演出を実行可能であり、
　確定予告演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定予告演出の実行契機となった識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せＡとなり、
　確定先読み演出が実行された識別情報の変動表示中に電源断が発生し、その後当該電源断から復帰した場合、当該確定先読み演出の実行契機となった前記当り保留に対応する識別情報の変動表示が前記所定態様にて停止表示されることで実行される特別遊技の実行終了後の識別情報の変動表示開始の際に表示されている演出用図柄の組合せは演出用図柄組合せＢとなり、
　演出用図柄組合せＡと、演出用図柄組合せＢとは、演出用図柄の組合せが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２７９７】
　態様（Ｃ１２）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
　副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
　副遊技部は、
　主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
　遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
　前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、
前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、
前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、
前記一演出期間内において演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されており、
第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２７９８】
態様（Ｃ１３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
通常遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて第一演出用図柄の組合せ

が表示される際には、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式とは異なる表示形式となり得るよう構成されており、
特定遊技状態であり前記一演出期間外にて第一演出用図柄の組合せが表示されている状況下で電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて第一演出用図柄の組合せが表示される際には、当該電源断が発生する前の第一演出用図柄の表示形式と同一の表示形式となるよう構成されており、
演出表示部にて表示する演出表示内容を決定する際に依存する演出モードとして、第１演出モードと第２演出モードとを少なくとも有し、
第１演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示形式である第１表示形式と、第２演出モードに対応した特定第一演出用図柄の表示形式である第２表示形式と、が異なる表示形式となるよう構成されており、
第１演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第１演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第１表示形式である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
第２演出モードである場合における第一識別情報の変動表示でも、第２演出モードである場合における第二識別情報の変動表示でも、第２表示形式である特定第一演出用図柄を変動表示可能に構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２７９９】
態様（Ｃ１４）に係るぱちんこ遊技機は、
第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内におい

て第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特定遊技状態から通常遊技状態へ移行することが予定されており且つ保留も残存していない識別情報の変動表示中に電源断が発生した場合、当該電源断から復帰した以降にて演出用図柄の組合せが表示される際には、特定遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを一旦表示した後で通常遊技状態に対応した表示形式にて演出用図柄の組合せを表示するよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する発射報知演出を演出表示部にて表示可能であり、発射報知演出は通常遊技状態にある状況下では表示されない一方で、発射報知演出は特定遊技状態にある状況下では表示され得るよう構成されており、

第一演出用図柄と第二演出用図柄と発射報知演出との全てを同時に表示可能であり、

ある一演出期間内において特定の予告演出を演出表示部にて表示可能であり、

演出表示部において、発射報知演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され、且つ、前記特定の予告演出は第一演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されており、

演出表示部において、発射報知演出は第二演出用図柄と重複しない位置にて表示される一方で、前記特定の予告演出は第二演出用図柄と重複する位置にて表示され得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２８００】

態様（Ｃ１５）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、前記所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが前記所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、
前記所定のエラー画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示して音量レベルの調整が可能であり、
音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
音量調整画面と第一演出用図柄の組合せと第二演出用図柄の組合せとが同時に表示される場合、音量調整画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、
ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、
残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
先読み演出の種類として、先読み演出Ａと先読み演出Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、
前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出Ａであるか先読み演出Ｂであるかに応じて異なるよう構成されており、
第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８０１】
態様（Ｃ１６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
前記一演出期間内において所定の操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、
操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、前記所定の演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、前記所定の演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、
操作指示演出の表示領域よりも前記所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、
操作指示演出が表示されている状況下で所定の操作部材の操作があったことに対応して前記所定の演出が表示された状況において、前記所定の演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複するよう構成されており、
ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、
前記特定表示態様と前記特殊表示態様とは異なる表示態様となっており、
操作指示演出の種類として、少なくとも第１操作指示演出と第２操作指示演出とを有し、第１操作指示演出が表示された場合において第１操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特定表示態様が表示される確率と、第２操作指示演出が表示された場合において第２操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミン

グにおいて前記特定表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されており、
第１操作指示演出が表示された場合において第１操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率と、第２操作指示演出が表示された場合において第２操作指示演出が表示されたタイミングよりも後のタイミングにおいて前記特殊表示態様が表示される確率とが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８０２】
態様（Ｃ１７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
特定遊技状態である状況下において第一変動状態と第一変動状態とは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動状態とを少なくとも有しており、通常遊技状態である状況下において第一変動状態とも第二変動状態とも識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる通常変動状態を少なくとも有しており、
特定遊技状態且つ第一変動状態から特定遊技状態且つ第二変動状態へ移行可能であり、特定遊技状態且つ第二変動状態から通常遊技状態且つ通常変動状態へ移行可能に構成されており、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内において第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、
特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式と特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは同一の表示形式となるが、特定遊技状態且つ第一変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式も特定遊技状態且つ第二変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄

の表示形式も、通常遊技状態且つ通常変動状態にて第一演出用図柄の組合せが表示される際の第一演出用図柄の表示形式とは異なるよう構成されており、
　ある一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該ある一演出期間内において最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特定表示態様が表示されることを契機として、特定表示態様表示後に、複数種類の発展演出のうちのいずれかが実行される場合を有し、
　前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される予告演出の内容に応じて異なるよう構成されており、
　残存する保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、
　先読み演出の種類として、先読み演出Ａと先読み演出Ｂとを少なくとも含む複数種類を備え、
　前記特定表示態様が第一演出用図柄の暫定表示態様として表示される場合、前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ａが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるか前記複数種類の特定表示態様のうち特定表示態様Ｂが第一演出用図柄の暫定表示態様として表示されるかのいずれとなるかの確率が、前記特定表示態様が表示されるまでに表示される先読み演出の種類が先読み演出Ａであるか先読み演出Ｂであるかに応じて異なるよう構成されており、
　第一演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数は第二演出用図柄の最終的な組合せのパターン総数よりも多くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８０３】
　態様（Ｃ１８）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
　副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
　副遊技部は、
　主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
　遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、前記一演出期間内におい

て第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、前記一演出期間内において第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させ得るよう制御し、

特別遊技の非実行時における演出モードとして、演出モードＡと演出モードＢとを少なくとも有しており、

演出モードＡが設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、第一演出用図柄の最終的な組合せが表示されるよりも前にて第一演出用図柄の暫定表示態様が表示され得ると共に、当該第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される場合には前記一演出期間内において再び第一演出用図柄が変動表示される再変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終的な組合せには含まれない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

演出モードＢが設定されている状況下における前記一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

演出モードＡが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、演出モードＢが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されており、

演出モードＡにおける第一演出用図柄の変動表示形式と演出モードＢにおける第一演出用図柄の変動表示形式とが異なるよう構成されている一方、

演出モードＡにおける第二演出用図柄の変動表示形式と演出モードＢにおける第二演出用図柄の変動表示形式とが同一となるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２８０４】

態様（Ｄ１）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御

手段と
を備え、
　ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
　演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素（例えば、キャラクタ）と第二要素（例えば、数字）とを有し、
　演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
　所定の動作には、
　演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、
　保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
が含まれており、
　第一の揺れ動作は、第一要素と第二要素とが揺れ動作する態様となっており、第二の揺れ動作は、第一要素が揺れ動作する一方、第二要素が揺れ動作しない態様となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８０５】
　第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的に停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第二要素（数字）だけは揺れ動作を行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。
【２８０６】
　態様（Ｄ２）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
　副遊技部は、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、
　ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
　演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
　所定の動作には、
　演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、
　保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
が含まれており、
　変動固定時間よりも所定時間の方が長時間となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８０７】
　第一演出用図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れ動作を開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。
【２８０８】
　態様（Ｄ３）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＤ２４）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
　副遊技部は、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
　ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止

表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも演出用図柄の変動表示中において演出音が出力可能に構成されており、
保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から特定時間が経過することで待機デモ画面を演出表示部に表示可能に構成されており、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、
保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から前記特定時間よりも短時間である所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
が含まれており、
第二の揺れ動作は、保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後であっても実行可能であり、
保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過して第二の揺れ動作が開始される場合において、第二の揺れ動作の開始タイミングにおいては演出音が出力可能である一方、
保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）の実行中においては、演出音が出力されないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８０９】
第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れ動作（第二の揺れ動作）を開始した場合は、遊技機アピールのため演出音（ステージＢＧＭ）の出力を継続する一方で、待機デモ画面（待機中ムービー）の表示を経由した後に揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）した場合は、省電力のため演出音の出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。
【２８１０】
態様（Ｄ４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を

実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、少なくとも演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）が含まれており、
前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列の演出図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２８１１】
最も着目される他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）以外の第一演出用図柄である一の表示列（左列の第一演出用図柄、右列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄のみで行われる可能性がある動作を用意することで、他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。

【２８１２】
態様（Ｄ５）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御

手段と
を備え、
　複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
　複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
　複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、
　リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、
　演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
　所定の動作には、
　演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、
　演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
　演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と
が含まれており、
　リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８１３】
　また、態様（Ｄ５）に係るぱちんこ遊技機は、
　所定の動作に係る動作パターンは、所定の動作の種類数及び／又は組合せである
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８１４】
　擬似連演出（再変動を伴う演出）といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第一演出用図柄の暫定的に停止表示した態様）に応じて、第一演出用図柄の動作の時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様的な擬似連の演出の流れを、視覚的な第一演出用図柄の態様の相違によって多様化することができる。
【２８１５】
　態様（Ｄ６）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、
　副遊技部は、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
　複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
　複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
　演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
　所定の動作には、少なくとも演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作が含まれており、
　リーチ状態が形成された後に特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８１６】
　また、態様（Ｄ６）に係るぱちんこ遊技機は、図４０８に示すように、
　リーチ状態が形成されずに特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列（例えば、中列）以外の演出用図柄列（例えば、左列、右列）に対応した演出用図柄も、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄も、定位置動作を実行可能に構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８１７】
　このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であればリーチ状態を形成しない表示列（中列）の第一演出用図柄でも定位置動作を行うことで暫定的に停止表示したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置動作を行うことは冗長であるため該定位置動作を割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第一演出用図柄の動きを実現できる。
【２８１８】
　態様（Ｄ７－１）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８１９】
また、態様（Ｄ７－１）に係るぱちんこ遊技機は、
リーチ状態が形成される図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合が、非リーチ状態となる図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合よりも大きく構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８２０】
また、態様（Ｄ７－２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、
　副遊技部は、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
　複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
　複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
　複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、
　演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、
　演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
　ある一演出期間内における所定タイミングにおいて、一の演出用図柄列の演出用図柄と他の演出用図柄列の演出用図柄とが重複可能に構成されており、
　所定タイミングで実行される所定の動作において、一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素と、他の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８２１】
　このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停止するのかといった当り（大当り、小当り）態様になるか否かを強調する第二要素としての数字についは重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である当り（大当り、小当り）かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。
【２８２２】
　態様（Ｄ８）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
　副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の実行期待度を、演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出（例えば、チャンス目先読み演出）を演出表示部にて実行可能であり、
保留が残存していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機に特定保留が生起した場合、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、演出用図柄先読み演出の演出態様が異なるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８２３】
このように構成することで、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する先読み演出（チャンス目先読み演出）を実行するに際して特定保留（トリガ保留）が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。
【２８２４】
態様（Ｄ９）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

通常遊技状態においては、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態においては、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２８２５】

このように構成することで、変動効率よりも演出重視の通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）と、変動効率重視の特定遊技状態（時間短縮遊技状態）とでは、第一演出用図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各状態に合った第一演出用図柄の図柄変動の態様とすることができる。

【２８２６】

態様（Ｄ１０）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、
第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき、第一識別情報の変動表示時間を選択し、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、
第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき、第二識別情報の変動表示時間を選択し、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、
　演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
　通常遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、
　通常遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成され、且つ、特定遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８２７】
　このように構成することで、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）や特定遊技状態（時間短縮遊技状態）の終了後の第二識別情報側の変動に対応した第一演出用図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）の主体遊技である第一識別情報側の遊技に復帰できるため、第一演出用図柄の態様はシンプルなものとする一方で、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）に対応した最低限の各動作を実施することで、第一識別情報側の遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。
【２８２８】
　態様（Ｄ１１）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
　副遊技部は、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御

手段と
を備え、
　ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
　演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素（例えば、キャラクタ）と第二要素（例えば、数字）とを有し、
　演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
　所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、
　揺れ動作として、
　演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、
　保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
を備えており、
　第一の揺れ動作は、第一要素と第二要素とが揺れ動作する態様となっており、第二の揺れ動作は、第一要素が揺れ動作する一方、第二要素が揺れ動作しない態様となるように構成されており、
　ある一演出期間内において、揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間が、揺れ動作の実行時間よりも短時間となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８２９】
　第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的に停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、第二要素（数字）だけは揺れ動作を行うことなく固定的な表示としておくことで、図柄変動中であると遊技者に誤認させることがないような演出を提供することができる。
【２８３０】
　態様（Ｄ１２）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
　副遊技部は、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内におい

て演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
　ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
　演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
　所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、
　揺れ動作として、
　演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、
　保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
を備えており、
　変動固定時間よりも所定時間の方が長時間となるよう構成されており、
　ある一演出期間内において、変動固定時間よりも揺れ動作以外の所定の動作の実行時間の合計時間が長時間となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８３１】
　第一演出用図柄の確定的な停止表示を示すための時間を変動固定時間として確保するとともに、第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動固定時間経過後の遊技待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避する（液晶画面上に動きを与える）よう構成した場合に、少なくとも変動固定時間以上の時間を空けてから揺れ動作を開始するよう構成することで、次変動が開始したと誤認されることを防止することができる。
【２８３２】
　態様（Ｄ１３）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
　演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＤ２４）と、
　遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
　演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
　演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
　主遊技部は、
　始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
　乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
　乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
　副遊技部は、
　演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内におい

て演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
　ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、確定的に停止表示となった際には、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
　特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも演出用図柄の変動表示中において演出音が出力可能に構成されており、
　保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から特定時間が経過することで待機デモ画面を演出表示部に表示可能に構成されており、
　演出用図柄は、所定の動作を実行可能であり、
　所定の動作には、少なくとも演出用図柄の揺れ動作が含まれており、
　揺れ動作として、
　演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な第一の揺れ動作と、
　保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から前記特定時間よりも短時間である所定時間が経過した場合に実行可能な第二の揺れ動作と
を備えており、
　第二の揺れ動作は、保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後であっても実行可能であり、
　保留が残存していない状況で識別情報が所定態様以外にて停止表示された後から所定時間が経過して第二の揺れ動作が開始される場合において、第二の揺れ動作の開始タイミングにおいては演出音が出力可能である一方、
　保留が残存していない状況で待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作）の実行中においては、演出音が出力されないよう構成されており、
　ある一演出期間内において、揺れ動作以外の一の所定の動作の実行時間が、揺れ動作の実行時間よりも短時間となるよう構成されており、
　ある一演出期間内において、変動固定時間よりも揺れ動作以外の所定の動作の実行時間の合計時間が長時間となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８３３】
　第一演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合（図柄変動中も含む）の第一演出用図柄の揺れ動作を、第一演出用図柄が確定的な停止表示中である変動待機状態中にも適用することにより、変動待機状態であっても味気ない画面（演出用図柄が停止しているだけの画面）とすることを回避でき、液晶画面上に動きを与えることができるとともに、変動待機状態にて最初に揺れ動作（第二の揺れ動作）を開始した場合は、遊技機アピールのため演出音（ステージＢＧＭ）の出力を継続する一方で、待機デモ画面（待機中ムービー）の表示を経由した後に揺れ動作（例えば、（例えば、第二の揺れ動作、または、待機デモ画面の表示が終了した後に実行される第二の揺れ動作である第三の揺れ動作））した場合は、省電力のため演出音の出力を停止（消音）とするといった変動待機状態に応じた適切な演出出力態様とすることができる。
【２８３４】
　態様（Ｄ１４）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、少なくとも演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）が含まれており、
前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列の演出図柄列に対応した演出用図柄は、特殊動作を実行しないよう構成されており、
リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８３５】
また、態様（Ｄ１４）に係るぱちんこ遊技機は、
所定タイミングで実行される所定の動作において、一の表示列の演出用図柄の第一要素と他の表示列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の表示列の演出用図柄の第二要素と、他の表示列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８３６】
最も着目される他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）以外の第一演出用図柄である一の表示列（左列の第一演出用図柄、右列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄のみで行われる可能性がある動作を用意することで、他の表示列（最終の列である中列の第一演出用図柄）の第一演出用図柄が停止するまでの過程において注目すべきテンパイを視覚的に報知することができる。
【２８３７】
態様（Ｄ１５）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、
リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、
演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、
演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と
が含まれており、
リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されており、
リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列

に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されており、
特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８３８】
また、態様（Ｄ１５）に係るぱちんこ遊技機は、
所定タイミングで実行される所定の動作において、一の表示列の演出用図柄の第一要素と他の表示列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の表示列の演出用図柄の第二要素と、他の表示列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８３９】
擬似連演出（再変動を伴う演出）といった近年ではポピュラーな演出が行われる際に、擬似連が行われるまでの演出過程（第一演出用図柄の暫定的に停止表示した態様）に応じて、第一演出用図柄の動作の時系列的な内容を異ならせることで、従来の一様的な擬似連の演出の流れを、視覚的な第一演出用図柄の態様の相違によって多様化することができる。
【２８４０】
態様（Ｄ１６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、
演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と
が含まれており、
リーチ状態が形成された後に特別遊技を実行しないことを示す演出用図柄の最終的な組合せが暫定的に停止表示する場合、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行可能に構成されている一方、前記所定の演出用図柄列に対応した演出用図柄は、定位置動作を実行しないよう構成されており、
特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８４１】
このように構成することで、ハズレの通常の図柄変動又はハズレのノーマルリーチ変動であればリーチ状態を形成しない表示列（中列）の第一演出用図柄でも定位置動作を行うことで暫定的に停止表示したことを示す一方、ハズレのスーパーリーチ演出についてはハズレのスーパーリーチ演出から通常画面に戻って更に定位置動作を行うことは冗長であるため該定位置動作を割愛することで、ハズレ時の経由演出に応じてシームレスな第一演出用図柄の動きを実現できる。
【２８４２】
態様（Ｄ１７－１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、
演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と
が含まれており、
リーチ状態が形成される図柄変動において、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて重複可能となるよう構成されており、
特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８４３】
また、態様（Ｄ１７－１）に係るぱちんこ遊技機は、
リーチ状態が形成される図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合が、非リーチ状態となる図柄変動の所定の動作における一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複する重複割合よりも大きく構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８４４】
態様（Ｄ１７－２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄の構成要素として、少なくとも第一要素と第二要素とを有し、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、
演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と
が含まれており、
リーチ状態が形成される図柄変動において、リーチ状態が形成されている所定のタイミングにて、変動表示している前記所定の演出用図柄列に対応する演出用図柄と、暫定的に停止表示している前記所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列に対応する演出用図柄とが重複可能となるよう構成されており、
ある一演出期間内における所定タイミングにおいて、一の演出用図柄列の演出用図柄と他の演出用図柄列の演出用図柄とが重複可能に構成されており、
所定タイミングで実行される所定の動作において、一の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素と他の演出用図柄列の演出用図柄の第一要素とが重複するが、一の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素と、他の演出用図柄列の演出用図柄の第二要素とが重複しないように構成されており、
特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８４５】
このように第一演出用図柄に動きを付ける際には、第一要素としてのキャラクタについては躍動感を出すため隣り合ったキャラクタは重複を許可する一方で、いずれの数字が停

止するのかといった当り（大当り、小当り）態様になるか否かを強調する第二要素としての数字についは重複しないように構成することで、第一演出用図柄自体の動きを多様化しつつも、第一演出用図柄の本来の目的である当り（大当り、小当り）かハズレかを報知するという役割を逸脱しないようにすることができる。

【２８４６】

態様（Ｄ１８）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄（例えば、第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、

複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて異なる種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることで非リーチ状態を形成可能に構成されており、

リーチ状態又は非リーチ状態が形成された後に、演出用図柄の再変動を実行可能に構成されており、

演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンと、非リーチ状態が形成された後に演出用図柄の再変動を実行する場合の所定の動作に係る動作パターンとが異なるよう構成されており、

所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の実行期待度を、演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

保留が残存していない状況下での図柄変動中における始動口への入球を契機に特定保留が生起した場合、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が存在するか否かに応じて、及び／又は、該図柄変動中において該特定保留よりも先に消化される保留が幾つ存在するかに応じて、演出用図柄先読み演出の演出態様が異なるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８４７】
このように構成することで、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する先読み演出（チャンス目先読み演出）を実行するに際して特定保留（トリガ保留）が生起したと遊技者が認識できた又は推察したタイミングにて保留を貯めるか否かを選択させることで、その後の演出態様に相違を持たせるといった斬新な遊技性を実現できる。
【２８４８】
態様（Ｄ１９）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、
識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、
演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、
演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、
演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と
が含まれており、
通常遊技状態においては、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動

表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態においては、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２８４９】

このように構成することで、変動効率よりも演出重視の通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）と、変動効率重視の特定遊技状態（時間短縮遊技状態）とでは、第一演出用図柄の見せ方を差別化することで、何れの状態で変動しているのかを遊技者が認識することができるとともに、各状態に合った第一演出用図柄の図柄変動の態様とすることができる。

【２８５０】

態様（Ｄ２０）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

第一乱数取得手段により取得された第一乱数に基づき、第一識別情報の変動表示時間を選択し、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

第二乱数取得手段により取得された第二乱数に基づき、第二識別情報の変動表示時間を選択し、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

を備え、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において所定数の演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表

示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
　複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
　複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
　演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
　所定の動作には、
　演出用図柄が変動表示を開始する際の開始時動作と、
　演出用図柄が演出表示部の所定位置に暫定的に停止表示する場合に実行可能な定位置動作と、
　演出用図柄が暫定的に停止表示されている場合に実行可能な揺れ動作と、
　演出用図柄がリーチ状態を形成する場合に実行可能な特殊動作（例えば、テンパイアクション）と
が含まれており、
　通常遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において第一識別情報が変動表示する場合、第一保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第一保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、
　通常遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成され、且つ、特定遊技状態において第二識別情報が変動表示する場合、第二保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順と、第二保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記所定数の演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、
　特定遊技状態のある一演出期間内において、開始時動作、定位置動作、特殊動作のうち少なくともいずれかを実行しないように構成する一方で、揺れ動作については実行するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８５１】
　このように構成することで、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）や特定遊技状態（時間短縮遊技状態）の終了後の第二識別情報側の変動に対応した第一演出用図柄については、即座に消化するように構成することで本来の遊技性である通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）の主体遊技である第一識別情報側の遊技に復帰できるため、第一演出用図柄の態様はシンプルなものとする一方で、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）に対応した最低限の各動作を実施することで、第一識別情報側の遊技にシームレスかつ違和感なく移行することができる。
【２８５２】
　態様（Ｅ１）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
　主遊技識別情報（例えば、第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選（例えば、時短図柄の抽選）を実行する特殊抽選実行手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と
を備え、
主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有しており、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、
特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態となり得るよう構成されており、
低確率抽選状態においては特殊抽選を実行可能である一方で、高確率抽選状態においては特殊抽選を実行しないよう構成されており、
低確率抽選状態であっても、高確率抽選状態であっても、特定遊技状態においては特殊抽選を実行しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２８５３】

態様（Ｅ２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
主遊技識別情報（例えば、第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選（例えば、時短図柄の抽選）を実行する特殊抽選実行手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と
を備え、
主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有しており、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、
特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態となり得るよう構成されており、
低確率抽選状態においては特殊抽選を実行可能である一方で、高確率抽選状態においては特殊抽選を実行しないよう構成されており、
低確率抽選状態且つ特定遊技状態において特殊停止表示態様が決定された場合、設定されている特定遊技状態に優先して、決定した特殊停止表示態様に対応する特定遊技状態を設定するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２８５４】

また、態様（Ｅ２）に係るぱちんこ遊技機は、
主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後

から一単位が所定回数行われるまで特定遊技状態が維持されるよう構成されており、
特定遊技状態において一単位が所定回数行われた後は、特定遊技状態から通常遊技状態となるよう構成されており、
特定遊技状態として、前記所定回数が第一回数（例えば、１００回）に設定された第一特定遊技状態（例えば、時短回数が１００回の時間短縮遊技状態）と、前記所定回数が第一回数よりも少ない第二回数（例えば、５０回）に設定された第二特定遊技状態（例えば、時短回数が５０回の時間短縮遊技状態）とを備え、
特殊停止表示態様が決定された場合には第二特定遊技状態を設定するよう構成されており、
第一特定遊技状態において特殊停止表示態様が決定された場合、実行中の第一特定遊技状態における一単位が実行可能な回数が第二回数よりも多い状況下であっても、第二特定遊技状態を設定する
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８５５】
態様（Ｅ３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
主遊技識別情報（例えば、第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選（例えば、時短図柄の抽選）を実行する特殊抽選実行手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、
特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態となり得るよう構成されており、
特殊抽選は、主遊技識別情報の停止表示態様の決定で用いられる主遊技情報（例えば、ハズレ図柄抽選乱数、大当り図柄抽選乱数、小当り図柄抽選乱数）、または特別遊技を行うか否かの判定で用いられる主遊技情報（例えば、当否抽選乱数）に基づき実行するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８５６】
態様（Ｅ４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
主遊技識別情報（例えば、第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づいて、特別遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、

取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選（例えば、時短図柄の抽選）を実行する特殊抽選実行手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、
特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態となり得るよう構成されており、
特別遊技を実行しないことを示す主遊技識別情報の変動表示（例えば、ハズレとなる変動表示）の停止表示態様が特殊停止表示態様で決定された場合は、主遊技識別情報が特殊停止表示態様で停止表示された後に特定遊技状態となる一方で、特別遊技を実行することを示す主遊技識別情報の変動表示（例えば、特別遊技となる変動表示）の停止表示態様が特殊停止表示態様で決定された場合は、主遊技識別情報が特殊停止表示態様で停止表示された後の特別遊技の実行後に特定遊技状態となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２８５７】
態様（Ｅ５）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
主遊技識別情報（例えば、第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選（例えば、時短図柄の抽選）を実行する特殊抽選実行手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
有利度合いの異なる複数の設定値を変更可能な設定値変更手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、
特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態となり得るよう構成されており、
主遊技識別情報の停止表示態様の決定で用いられる主遊技情報（例えば、ハズレ図柄抽選乱数、大当り図柄抽選乱数）とは異なる主遊技情報（例えば、当否抽選乱数）に基づき特殊抽選を実行するよう構成されており、
特殊抽選で用いる主遊技情報（例えば、当否抽選乱数）における特定遊技状態となり得る情報の数は、設定値に関わらず、同じであるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【２８５８】
態様（Ｅ６）に係るぱちんこ遊技機は、
本態様に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、
第一始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する第一取得手段と、
第二始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する第二取得手段と、
第一取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第一特殊抽選を実行する第一特殊抽選実行手段と、
第二取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第二特殊抽選を実行する第二特殊抽選実行手段と、
第一取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、
第二取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と
を備え、
第一主遊技識別情報及び／又は第二主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一主遊技識別情報及び／又は第二主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有しており、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、
第一特殊抽選の結果に基づき第一主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態となり得るよう構成されており、
第二特殊抽選の結果に基づき第二主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様である場合に特定遊技状態となり得るよう構成されており、
第一特殊抽選の結果に基づき第一主遊技識別情報の停止表示態様として特殊停止表示態様が決定される第一確率と、第二特殊抽選の結果に基づき第二主遊技識別情報の停止表示態様として特殊停止表示態様が決定される第二確率とが異なるよう構成されており、
低確率抽選状態においては第一特殊抽選及び／又は第二特殊抽選を実行可能である一方で、高確率抽選状態においては第一特殊抽選及び／又は第二特殊抽選を実行しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８５９】
態様（Ｅ７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ１２－１、Ｃ

１２－２）と、
　主遊技識別情報（例えば、第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
　主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
　変動表示開始条件が充足した場合に、取得手段が取得した主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、
　取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選を実行する特殊抽選実行手段と、
　取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
　主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御し、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
　可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、
　特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、小当り図柄兼時短図柄）である場合に特定遊技状態となり得るよう構成されており、
　主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から一単位が所定回数（例えば、１０回）行われるまで特定遊技状態が維持されるよう構成されており、
　特定遊技状態において一単位が所定回数（例えば、１０回）行われた後は、特定遊技状態から通常遊技状態となるよう構成されており、
　可変入賞口開放遊技を実行することを示す主遊技識別情報の変動表示（例えば、小当りとなる変動表示）の停止表示態様が特殊停止表示態様で決定された場合は、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球したか否かに関わらず特定遊技状態となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８６０】
　態様（Ｅ８）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な主遊技始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、
　所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
　閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
　可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域Ｃ１２－１、Ｃ１２－２）と、
　主遊技識別情報（例えば、第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
　主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
　変動表示開始条件が充足した場合に、取得手段が取得した主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、
　取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選を実行する特殊抽選実行手段と、
　取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
　主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御し、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様（例えば、小当りの停止表示態様）にて停

止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有しており、
特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態となり得るよう構成されており、
主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特別遊技の実行終了後から一単位が所定回数（例えば、１０回）行われるまで特定遊技状態が維持されるよう構成されており、
特定遊技状態において一単位が所定回数（例えば、１０回）行われた後は、特定遊技状態から通常遊技状態となるよう構成されており、
特殊停止表示態様として、第一特殊停止表示態様（例えば、小当り図柄（兼時短図柄）Ｂ）と、第二特殊停止表示態様（例えば、小当り図柄（兼時短図柄）Ｃ）とを備えており、
可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合は、可変入賞口開放遊技を実行することを示す主遊技識別情報の変動表示（例えば、小当りとなる変動表示）の停止表示態様が第一特殊停止表示態様であるか第二特殊停止表示態様であるかに関わらず第一回数（例えば、１０回）の一単位が実行可能な特定遊技状態となるよう構成されており、
可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球しなかった場合は、可変入賞口開放遊技を実行することを示す主遊技識別情報の変動表示（例えば、小当りとなる変動表示）の停止表示態様が第一特殊停止表示態様であるか第二特殊停止表示態様であるかに関わらず第二回数（例えば、１回）の一単位が実行可能な特定遊技状態となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８６１】
所定の契機によって、主遊技図柄の図柄変動の変動時間、特別遊技の実行時間（特別遊技開始デモ、特別遊技終了デモ含む）、小当り遊技の実行時間（小当り遊技開始デモ、小当り遊技終了デモ含む）を長く（延長）してもよい。例えば、主遊技図柄の図柄変動中に貯留された保留が先読み判定によって、当り（小当り、大当り）と判定された場合、当該図柄変動中の主遊技図柄の図柄変動を延長させることが可能である。このように構成する場合、主制御部は、主遊技図柄の図柄変動を延長する決定に基づいて、主制御部から副制御部へ変動時間の付加を示すコマンドを送信する。変動時間の付加を示すコマンドを受信した副制御部は、受信したコマンドに基づき演出用図柄の図柄変動の変動時間を延長することができる。この際、主遊技図柄の図柄変動の変動時間も延長されるように構成されている。また、主制御部は、主遊技図柄の変動固定時間を延長する決定に基づいて、主制御部から副制御部へ変動固定時間の付加を示すコマンドを送信する。変動固定時間の付加を示すコマンドを受信した副制御部は、受信したコマンドに基づき演出用図柄の図柄変動が停止表示する際の変動固定時間を延長する（例えば、５００ｍｓから１０秒）ことができる。この際、主遊技図柄の変動固定時間も延長されるように構成されている。
【２８６２】
また、特別遊技の実行中に貯留された保留が先読み判定によって、当り（小当り、大当り）と判定された場合、特別遊技の実行時間を延長させることが可能である。このように構成する場合、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技中のラウンド間の大入賞口の閉鎖時間を延長することが可能である。また、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技開始デモの実行時間を延長することが可能である。さらに、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技終了デモの実行時間を延長することが可能である。さらに

また、主制御部は先読み判定の結果に基づき、特別遊技中の大入賞口の開放パターンを変更することが可能である。変更した開放パターンは、大入賞口が閉鎖されている時間が長く設定されているパターンであり、開放されている時間は変更前のパターンと同じ時間である。

【２８６３】

また、小当り遊技の実行中に貯留された保留が先読み判定によって、当り（小当り、大当り）と判定された場合、小当り遊技の実行時間を延長させることが可能である。このように構成する場合、主制御部は先読み判定の結果に基づき、小当り遊技中の大入賞口の開放パターンを変更することが可能である。変更した開放パターンは、大入賞口が閉鎖されている時間が長く設定されているパターンであり、開放されている時間は変更前のパターンと同じ時間である。また、主制御部は先読み判定の結果に基づき、小当り遊技開始デモの実行時間を延長することが可能である。さらに、主制御部は先読み判定の結果に基づき、小当り遊技終了デモの実行時間を延長することが可能である。

【２８６４】

態様（Ｆ１）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部と、

第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出の制御を司る副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する第一取得手段と、

第一取得手段により主遊技情報が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を第一保留として一時記憶する第一記憶手段と、

第一当否判定許可条件を充足した場合、第一取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する第一当否判定手段と、

第一取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、

第二始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する第二取得手段と、

第二取得手段により主遊技情報が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を第二保留として一時記憶する第二記憶手段と、

第二当否判定許可条件を充足した場合、第二取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する第二当否判定手段と、

第二取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と、

第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、又は、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、
主遊技部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により或る第一保留に関する情報が受信された場合、当該或る第一保留の存在を示唆又は報知する先読み演出を実行し得るよう制御する先読み演出実行制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、一単位が第一特定回数（例えば、１０００回）行われることを契機として特定遊技状態（例えば、時短Ｂ）となり得るよう構成されており、
特定遊技状態となる前の期間であって一単位が第一特定回数未満の第二特定回数行われてから第一特定回数行われるまでの期間において或る第一保留が生起した場合、当該或る第一保留に対応する先読み演出の実行を制限するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８６５】
態様（Ｆ２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選を実行する特殊抽選実行手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき当否判定を実行し、当否判定の結果が当選であって主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態（例えば、時短Ｃ）となり得るよう構成されており、
複数の演出用図柄列を有しており、複数の演出用図柄列のそれぞれにて演出用図柄を変動表示可能に構成されており、
複数の演出用図柄列のうち、所定の演出用図柄列以外の演出用図柄列にて同じ種類の演出用図柄が暫定的に停止表示されることでリーチ状態を形成可能に構成されており、
リーチ状態が形成された後に、少なくとも当否判定の結果を示す所定の演出を実行可能に構成されており、
所定の演出は、特殊抽選の結果を示すことが可能なよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８６６】
態様（Ｆ３－１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口と、

所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技者によって操作可能な操作部材と、
操作部材の操作により、演出表示部へ表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出モードを変更可能な演出モード変更手段と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、一単位が第一特定回数（例えば、１０００回）行われることを契機として特定遊技状態（例えば、時短Ｂ）となり得るよう構成されており、
主遊技識別情報が停止表示された時点から、所定期間に亘って当該主遊技識別情報が停止表示された状態を維持する表示固定期間が設けられ得るよう構成されており、
第一特定回数目の主遊技識別情報の変動表示における変動表示中又は表示固定期間中に操作部材が操作されると演出モードが変更され得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８６７】
態様（Ｆ３－２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技者によって操作可能な操作部材と、
操作部材の操作により、演出表示部へ表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出モードを変更可能な演出モード変更手段と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選を実行する特殊抽選実行手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態（例えば、時短Ｃ）となり得るよう構成されており、
主遊技識別情報が停止表示された時点から、所定期間に亘って当該主遊技識別情報が停止表示された状態を維持する表示固定期間が設けられ得るよう構成されており、
主遊技識別情報の停止表示態様として特殊停止表示態様が決定された変動表示における変動表示中又は表示固定期間中に操作部材が操作されると演出モードが変更され得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８６８】
態様（Ｆ３－３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

演出を表示可能な演出表示部と、
遊技者によって操作可能な操作部材と、
操作部材の操作により、演出表示部へ表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出モードを変更可能な演出モード変更手段と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、一単位が第一特定回数（例えば、１０００回）行われることを契機として特定遊技状態（例えば、時短Ｂ）となり得るよう構成されており、
主遊技識別情報が停止表示された時点から、所定期間に亘って当該主遊技識別情報が停止表示された状態を維持する表示固定期間が設けられ得るよう構成されており、
特定遊技状態となってから特定期間（例えば、３０秒）が経過するまでに操作部材が操作されると演出モードが変更され得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８６９】
態様（Ｆ３－４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技者によって操作可能な操作部材と、
操作部材の操作により、演出表示部へ表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出モードを変更可能な演出モード変更手段と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選を実行する特殊抽選実行手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態（例えば、時短Ｃ）となり得るよう構成されており、
主遊技識別情報が停止表示された時点から、所定期間に亘って当該主遊技識別情報が停止表示された状態を維持する表示固定期間が設けられ得るよう構成されており、
特定遊技状態となってから特定期間（例えば、３０秒）が経過するまでに操作部材が操作されると演出モードが変更され得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８７０】
態様（Ｆ４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、

取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選を実行する特殊抽選実行手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき当否判定を実行し、当否判定の結果が当選であって主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特定遊技状態Ｂと特定遊技状態Ｃとを有し、
主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、一単位が特定回数（例えば、１０００回）行われることを契機として特定遊技状態Ｂ（例えば、時短Ｂ）となり得るよう構成されており、
特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態Ｃ（例えば、時短Ｃ）となり得るよう構成されており、
特定遊技状態Ｂでは特定遊技状態Ｂフラグ（例えば、時短Ｂフラグ）がオンとなり得る一方、特定遊技状態Ｂ以外では特定遊技状態Ｂフラグがオフとなり得るよう構成されており、
特定遊技状態Ｃにおいて特定遊技状態Ｂの実行契機となった場合には、特定遊技状態Ｂフラグを参照し、特定遊技状態Ｃよりも優先して特定遊技状態Ｂとするよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８７１】
態様（Ｆ５－１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
変動表示開始条件が充足した場合に、取得手段が取得した主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御し、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、一単位が特定回数（例えば、１０００回）行われることを契機として特定遊技状態（例えば、時短Ｂ）となり得るよう構成されており、
特定回数目の主遊技識別情報の変動表示において可変入賞口開放遊技を実行することを示す主遊技識別情報の変動表示の停止表示態様が特定態様で決定された場合、主遊技識別情報の変動表示の実行中に特定遊技状態となるよう構成されており、

可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合、特定遊技状態から通常遊技状態となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８７２】
態様（Ｆ５－２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
変動表示開始条件が充足した場合に、取得手段が取得した主遊技情報に基づいて、可変入賞口開放遊技を行うか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御し、主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、一単位が特定回数（例えば、１０００回）行われることを契機として特定遊技状態（例えば、時短Ｂ）となり得るよう構成されており、
特定回数目の主遊技識別情報の変動表示において可変入賞口開放遊技を実行することを示す主遊技識別情報の変動表示の停止表示態様が特定態様で決定され、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球しないことを条件に、特定遊技状態となるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８７３】
態様（Ｆ６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき当否判定を実行し、当否判定の結果が当選であって主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特定遊技状態Ａ（例えば、時短Ａ）と特定遊技状態Ｄ（例えば、時短Ｂ又は時短Ｃ）とを有し、
当否判定の結果が当選であって主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示

されることを契機として特定遊技状態Ａとなり得るよう構成され、当該特定遊技状態Ａである場合、主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特定遊技状態Ａとなったときから起算して当該一単位が第一所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得るよう構成されており、
当否判定の結果が当選であって主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示されること以外を契機として特定遊技状態Ｄとなり得るよう構成され、当該特定遊技状態Ｄである場合、主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特定遊技状態Ｄとなったときから起算して当該一単位が第二所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得るよう構成されており、
第一所定回数よりも第二所定回数の方が多い回数となるよう構成されており、
特定遊技状態Ａにおける主遊技識別情報の変動表示時間よりも、特定遊技状態Ｄにおける主遊技識別情報の変動表示時間の方が、相対的に短いものを採り易くなるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８７４】
態様（Ｆ７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出の制御を司る副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、特殊抽選を実行する特殊抽選実行手段と
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき当否判定を実行し、当否判定の結果が当選であって主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
副遊技部側で実行される演出に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により或る保留に関する情報が受信された場合、当該或る保留の存在を示唆又は報知する先読み演出を実行し得るよう制御する先読み演出実行制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特定遊技状態Ａと特定遊技状態Ｃとを有し、
当否判定の結果が当選であって主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示されることを契機として特定遊技状態Ａ（例えば、時短Ａ）となり得るよう構成されており、
特殊抽選の結果に基づき主遊技識別情報の停止表示態様を決定し、該決定した停止表示

態様が特殊停止表示態様（例えば、時短図柄）である場合に特定遊技状態Ｃ（例えば、時短Ｃ）となり得るよう構成されており、
　或る保留に関する情報として、少なくとも、当否判定の結果が当選であることを示す或る保留に関する情報Ａ（例えば、トリガ保留が当りとなる保留の情報）と特殊抽選の結果が特殊停止表示態様であることを示す或る保留に関する情報Ｃ（例えば、トリガ保留が時短図柄となる保留の情報）とを有し、
　先読み演出として、先読み演出Ａと先読み演出Ｃとを有し、
　副遊技部は、遊技情報受信手段により或る保留に関する情報Ａを受信した場合、先読み演出Ａを実行し得るよう制御し、遊技情報受信手段により或る保留に関する情報Ｃを受信した場合、先読み演出Ｃを実行し得るよう制御するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８７５】
　態様（Ｆ８）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
　所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
　主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
　演出を表示可能な演出表示部と、
　主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
　取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と
を備え、
　可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
　主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、一単位が特定回数（例えば、１０００回）行われることを契機として特定遊技状態（例えば、時短Ｂ）となり得るよう構成されており、
　一単位が特定回数行われるまでの一単位に係る残り回数に関する情報を示唆する演出である残り回数示唆演出を実行可能であるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８７６】
　態様（Ｆ９）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
　所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
　主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
　演出を表示可能な演出表示部と、
　主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
　取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と
を備え、
　可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
　主遊技識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、一単位が特定回数（例えば、１０００回）行われることを契機として特定遊技状態（例えば、時短Ｂ）となり得るよう構成されており、
　一単位が特定回数行われるまでの一単位に係る残り回数に関する情報を示唆する演出である残り回数示唆演出を実行可能であるよう構成されており、
　電源投入時に残り回数示唆演出の実行を制限するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【２８７７】
　これまでの「停止表示」について、「暫定的に停止表示」、「確定的に停止表示」との

表現ではなく、単に「停止表示」と記載している停止表示の態様は、暫定的に停止表示している態様と確定的に停止表示している態様との両方の態様を含む。

【２８７８】

（第２８実施形態）

次に、時間短縮遊技状態としてＡ時短（時短Ａと称することがある）とＢ時短（時短Ｂと称することがある）とを有する遊技機の構成の一例を第２８実施形態として以下に詳述する。

【２８７９】

図３４７は、第２８実施形態のぱちんこ遊技機の通常遊技中（低確率／低ベース中）と時短との関係を示す図である。第２８実施形態では、Ａ時短は「闘争モード」と「覚醒モード」の２種類の演出モードで構成されており、図３４７は、「闘争モード」＋「覚醒モード」にて７６０回の電チューサポート機能が作動する間に大当りに当選することなく７６０回の変動が終了した場合の様子を表すイメージ図である。

【２８８０】

図３４７（１）は、Ａ時短（低確率／高ベース状態である「闘争モード」＋「覚醒モード」）が７６０回で終了した後、次変動の７６１回目から９００回のＢ時短を作動させるパターンを示している。このように構成することで、Ａ時短とＢ時短を連続的に作動させることができるため、実質的に、１５６０回（７６０回＋９００回）の電チューサポート機能が連続して作動する状況を作ることができる。また、Ａ時短が終了してからＢ時短が開始するまでの間に通常状態が行われないため、出玉的に不利な状況が発生しないパターンとなる。

【２８８１】

図３４７（２）は、Ａ時短（低確率／高ベース状態である「闘争モード」＋「覚醒モード」）が７５２回で終了した後、さらに８回の通常状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と称することがある）を実行した後、７６１回目から９００回のＢ時短を作動させるパターンを示している。また、図３４７（３）は、Ａ時短（低確率／高ベース状態である「闘争モード」＋「覚醒モード」）が７５６回で終了した後、さらに４回の通常状態を実行した後、７６１回目から９００回のＢ時短を作動させるパターンを示している。

【２８８２】

図３４７（２）、（３）のパターンでは、Ａ時短が終了した後に一定回数の通常変動（通常状態における図柄変動）を挟んでからＢ時短を作動させるようになっているが、このようにＡ時短の終了からＢ時短の作動開始までの間で意図的に通常状態を行うようにすることで、Ｂ時短の開始タイミングをより明確に遊技者に分からせるようにすることができる。図３４７（１）のパターンでは、Ａ時短とＢ時短とが連続して実行されるためＡ時短とＢ時短との切り替わりタイミングが分かり難くなるとの懸念が生じるが、図３４７（２）、（３）では電チューサポート機能が作動しない（補助遊技側が非時間短縮遊技状態である）通常状態を挟むことでこのような懸念が解消される。

【２８８３】

ただし、Ａ時短終了からＢ時短開始までの間の通常状態の実行回数を闇雲に多く設計するとなると、Ａ時短とＢ時短との連続性が薄れ、遊技者に対する出玉的な不利益も大きくなる。そこで、図３４７（２）のように、Ａ時短終了からＢ時短開始までの間に実行される通常状態の変動回数として、特図１保留の最大個数（４個）と特図２保留の最大個数（４個）との合計数である８回以下に定めるようにすることで、特図１保留と特図２保留が最大数まで保留されている場合には、８回の通常変動にて新たな始動口への入球を行うことなくＢ時短を作動させることができるようになる。このように構成することで、Ａ時短開始からＢ時短終了までの間に通常状態を挟みつつ、かつ、通常状態により電チューサポート機能が作動しないことによる不利益を抑制することができる。

【２８８４】

さらに、図３４７（３）のように、Ａ時短終了からＢ時短開始までの間に実行される通

常状態の変動回数として、特図２保留の最大個数（４個）である４回以下に定めるようにすることで、Ａ時短終了時に特図２保留が最大個数の４個まで保留されている場合には、４回の通常状態を特図２保留の変動で乗り切ることができるようになっている。このように構成することで、Ａ時短終了からＢ時短開始までの間の通常状態にて第１始動入賞装置Ｐ７１０（第１主遊技始動口Ａ１０と称することがある）への入球によって行われる第１特別図柄（第１主遊技図柄と称することがある）に係る抽選が行われないようにすることができる。具体的に、第１始動入賞装置Ｐ７１０への入球によって行われる第１特別図柄に係る抽選と、第２始動入賞装置Ｐ７２０（第２主遊技始動口Ｂ１０と称することがある）への入球によって行われる第２特別図柄（第２主遊技図柄と称することがある）に係る抽選とでは、大当りとなった場合に高確率（確率変動遊技状態と称することがある）となる割合（大当り終了後に高確率となる割合）が第２特別図柄に係る抽選の方が高いため（第１特別図柄に係る抽選で大当りとなった場合に大当り終了後に高確率となる割合は５％、第２特別図柄に係る抽選で大当りとなった場合に大当り終了後に高確率となる割合は１００％）、万が一、Ａ時短終了からＢ時短開始までの間の通常状態にて第１特別図柄に係る抽選に当選してしまった場合には遊技者に対する不利益が甚大なものとなる。そのため、通常状態を特図２保留による第２特別図柄に係る抽選で乗り切れることができる図３４７（３）のパターンの方が、図３４７（２）のパターンよりも効果が大きい。

【２８８５】

図３４７（２）、（３）のパターンは、特図１保留（第１主遊技側の保留と称することがある）の最大個数（４個）と特図２保留（第２主遊技側の保留と称することがある）の最大個数（４個）を想定したものであるが、特図１保留と特図２保留の最大個数に応じて適宜変更可能である。例えば、特図１保留の最大個数が３個で、特図２保留の最大個数が２個に設計されたぱちんこ遊技機の場合、図３４７（２）のパターンにおいては、通常状態の回数を５回以下となるようにすれば良いし、図３４７（３）のパターンにおいては、通常状態の回数を２回以下となるようにすれば良い。つまり、Ａ時短の実行回数を「Ｐ」、保留の上限個数（特図１保留の上限個数、または、特図２保留の上限個数、または、特図１保留の上限個数と特図２保留の上限個数との合計の個数）を「Ｎ」、Ｂ時短が実行されるまでの変動回数（作動回数ｎ）を「Ｍ」としたとき、「Ｐ」の回数が「（Ｍ－Ｎ）≦Ｐ≦Ｍ」の関係を満たすようになっていれば適宜選択可能である。

【２８８６】

ここで、第２８実施形態のぱちんこ遊技機Ｐでは、電チューサポート機能が作動する期間として、６４回の高確率／高ベース状態（確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、「最速ラッシュ」）と、１００回の低確率／高ベース状態（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、「闘争モード」）、２００回の低確率／高ベース状態（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、「闘争モード」）、７６０回の低確率／高ベース状態（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、「闘争モード」＋「覚醒モード」）、９００回の低確率／高ベース状態（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、Ｂ時短）と、を備えている。また、高確率における大当り確率は１／２５．６であり、低確率における大当り確率は１／２５６であり、それぞれの状態における大当り期待度（当該状態が終了するまでに大当りに当選する確率）は以下のようになっている。

【２８８７】

（１）１６４回の高確率／高ベース状態（「最速ラッシュ」）

６４回で１／２５．６が当選する確率＝９２．１９％

【２８８８】

（２）１００回の低確率／高ベース状態（「闘争モード」）

１００回で１／２５６が当選する確率＝３２．３９％

【２８８９】

（３）２００回の低確率／高ベース状態（「闘争モード」）

２００回で１／２５６が当選する確率＝５４．２９％

【２８９０】

（４）７６０回の低確率／高ベース状態（「闘争モード」＋「覚醒モード」）
　７６０回で１／２５６が当選する確率＝９４．８９％
【２８９１】
（５）９００回の低確率／高ベース状態（Ｂ時短）
　９００回で１／２５６が当選する確率＝９７．０５％
【２８９２】
　状態毎の電チューサポートの作動回数の関係は以下のようになり、
（５）＞（４）＞（３）＞（１）＞（２）
【２８９３】
　状態毎の大当り期待度の関係は以下のようになる。
（５）＞（４）＞（１）＞（３）＞（２）
【２８９４】
　つまり、第２８実施形態のぱちんこ遊技機Ｐでは、通常状態において１回も大当りに当選することなく７６０回の変動が行われることで実行される９００回のＢ時短中が、最も大当り期待度が高くなるようにすることで、長い変動回数に亘って大当りに当選しない嵌り状態を救済するための時短としての位置づけが強くなるように設計されている。また、低確率／高ベース状態の「闘争モード」＋「覚醒モード」における大当り期待度を、高確率／高ベース状態の「最速ラッシュ」における大当り期待度よりも高く設計する、つまり、大当り後に高確率（「最速ラッシュ」）とならずに低確率（闘争モード）となった場合でも、高確率（「最速ラッシュ」）よりもさらに大当り期待度が高い遊技状態（「闘争モード」＋「覚醒モード」）を設けることで、第１始動入賞装置Ｐ７１０への入球によって行われる第１特別図柄に係る抽選から高確率になり難い第２８実施形態のぱちんこ遊技機Ｐの遊技性に係るデメリットを緩和させることができる。
【２８９５】
　また、第２８実施形態のぱちんこ遊技機Ｐでは、Ａ時短とＢ時短を利用した遊技性について説明したが、これにＣ時短を加える遊技性であっても良い。例えば、通常状態において、１／１００で普通図柄に当選するように構成し、普通図柄に当選した場合には普通電動役物が第２始動入賞装置への入球が容易な状態となることで第２特別図柄に係る抽選を、「第２始動入賞装置への入球による１回の変動＋第２特別図柄に係る最大保留数の４個分の変動」の合計５回行うことができるように構成する。さらに、第２特別図柄に係る抽選でのみ、６回の電チューサポート機能が作動するＣ時短（時短Ｃと称することがある）が実行される時短図柄が１／１０の確率で当選するように構成する。これにより、通常時に１／１００の確率で作動する普通図柄に当選することで５回の第２特別図柄に係る抽選を受けることができ、この５回の抽選において１／１０の時短図柄に当選した場合には、６回の電チューサポート機能が作動することで、さらに、１０回（「第２始動入賞装置への入球よる６回の変動＋第２特別図柄に係る最大保留数の４個分の変動」）の第２特別図柄に係る抽選を受けることができる遊技性となる。また、第２特別図柄に係る１０回の変動のいずれか、１／１０の時短図柄に当選した場合には、再度、１０回の第２特別図柄に係る抽選を受けることができるため、電チューサポート機能が作動し、かつ、第２特別図柄に係る抽選が受けられる有利な状態をループさせながら、１／３１９の大当りを待つことができる。これにより、通常状態においては、１／３１９の確率の大当りだけでなく、１／１００とのより高い確率で当選する時短図柄に対する期待感が生まれる。なお、第２８実施形態では、Ａ時短での演出モードとして「最速ラッシュ」と「ＥＮＤバトル」とを有しており、「最速ラッシュ」または「ＥＮＤバトル」中に時短図柄に当選した場合にはＣ時短を作動させずに、実行中の「最速ラッシュ」または「ＥＮＤバトル」を継続するのが望ましい。また、「ＥＮＤバトル」終了後、第２特別図柄に係る保留（最大４個）における変動では、１／１０の確率の時短図柄に当選した場合に、６回のＣ時短が作動するため、有利な状態が終了した後の残り保留においてＣ時短への期待ができるといった救済的な遊技性も生まれる。
【２８９６】

（第２９実施形態）
時短Ｂを有するぱちんこ遊技機の構成は前述した構成のみには限定されない。そこで、時短Ｂを有するぱちんこ遊技機の新たな構成を第２９実施形態として以下に詳述する。
【２８９７】
はじめに、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述した、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄との双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選可能（及び変動可能）である並列抽選を実行し得る「１種＋１種並列タイプ」となっている。また、第２９実施形態は、前述した時短Ａと時短Ｂとが作動し得るよう構成されている。
【２８９８】
次に、図３４８は、第２９実施形態に係る主遊技基板Ｍが行うタイマ割り込み時処理に関するフローチャートである。同図の処理は、第２２実施形態の図２７３との相違点についてのみ詳述する。
【２８９９】
まず、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技内容決定乱数取得処理を実行した後、ステップ６０５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する主遊技図柄制御処理を実行し、ステップ１６００に移行する。
【２９００】
このように、第２９実施形態においては、第２２実施形態と同様のタイマ割り込み時処理におけるエラーに関する処理を実行するよう構成されており、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理についても第２２実施形態と同様の構成を有している。
【２９０１】
次に、図３４９は、図３４８におけるステップ６０５０のサブルーチンに係る、主遊技図柄制御処理のフローチャートである。まず、ステップ６０５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技ステイタス（第２主遊技図柄の変動状況に関するステイタス）のアドレスをセットする。次に、ステップ６０５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技制御テーブルのアドレスをセットする。次に、ステップ６１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ６０５２及びステップ６０５４でセットしたアドレスを引数として、後述する主遊技図柄制御汎用処理を実行する。次に、ステップ６０５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技ステイタス（第１主遊技図柄の変動状況に関するステイタス）のアドレスをセットする。次に、第１主遊技制御テーブルのアドレスをセットする。次に、ステップ６１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ６０５６及びステップ６０５８でセットしたアドレスを引数として、後述する主遊技図柄制御汎用処理を実行し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。
【２９０２】
なお、図３４９においては、ステップ６１００の主遊技図柄制御汎用処理を２回実行することとなるが、１回目の主遊技図柄制御汎用処理は第２主遊技図柄に関する処理であり、２回目の主遊技図柄制御汎用処理は第１主遊技図柄に関する処理となっている。
【２９０３】
次に、図３５０は、図３４９におけるステップ６１００のサブルーチンに係る、主遊技図柄制御汎用処理のフローチャートである。まず、ステップ６１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータアドレスとして、「データ基底アドレス＋テーブルオフセットＡ」の内容をロードする。次に、ステップ６１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容をロードする。次に、ステップ６１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄分岐処理テーブルのアドレスをセットする。次に、ステップ６１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容に対応する処理を選択して実行し、次の処理（ステップ６０５６またはステップ１６００の処理）に移行する。
【２９０４】
ここで、同図下部は、第２９実施形態に係る主遊技図柄分岐テーブルである。「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容として、０、１、２、３の４種類を有して

おり、ステップ６１０８にて、「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容が０の場合には、主遊技図柄変動開始監視処理（ステップ６１５０）を実行し、「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容が１の場合には、主遊技図柄変動中処理（ステップ６４００）を実行し、「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容が２の場合には、主遊技図柄ハズレ図柄変動中処理を実行し、「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容が３の場合には、主遊技図柄大当り図柄変動中処理を実行するよう構成されている。すなわち、主遊技図柄の状況（ステイタス）に応じた処理を実行するよう構成されている。

【２９０５】

次に、図３５１は、図３５０におけるステップ６１５０のサブルーチンに係る、主遊技図柄変動開始監視処理のフローチャートである。同図の処理は、図３５０にて詳述した主遊技図柄分岐処理テーブルにおける、「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容が０の場合に対応する処理である。

【２９０６】

まず、ステップ６１５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特電遊技ステイタスの値をロードする。次に、ステップ６１５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ６１５２でロードした特電遊技ステイタス（大当りの実行状況に関するステイタス）の値と第１主遊技ステイタスの内容の論理和（ｏｒ）をとる。次に、ステップ６１５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ６１５４の論理和（ｏｒ）の結果と第２主遊技ステイタスの内容の論理和（ｏｒ）をとる。なお、特電遊技ステイタスの値が０である場合は、特別遊技が実行されていないよう構成されている。

【２９０７】

次に、ステップ６１５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ６１５６の論理和（ｏｒ）の結果が０であるか否かを判定する。ステップ６１５８でＹｅｓの場合、ステップ６１６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、保留数に係る条件を充足しているか否かを判定する。

【２９０８】

ここで、ステップ６１６０の保留数に係る条件として、

（１）第２主遊技図柄に関する処理である、または、第１主遊技図柄に関する処理であり第２主遊技側の保留が０個である

（２）第２主遊技図柄に関する処理の場合は第２主遊技側の保留数が０でない、または、第１主遊技図柄に関する処理の場合は第１主遊技側の保留数が０でない

上記２つの条件を充足するとステップ６１６０でＹｅｓとなる。

【２９０９】

ステップ６１６０でＹｅｓの場合、ステップ６１６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定値は設定できる値であるか否か（範囲外の設定値ではないか否か）を判定する。

【２９１０】

ステップ６１６２でＹｅｓの場合、換言すると、主遊技図柄の変動を開始させると判断した場合、ステップ６１６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、保留数を１減算する。次に、ステップ６１６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄当り判定処理（当否抽選処理、当否抽選、主遊技図柄当否抽選と称することがある）を実行する。なお、前述したように、第２９実施形態は並列抽選を実行し得る「１種＋１種並列タイプ」であり、他方の主遊技図柄（同図の処理が第１主遊技図柄である場合は第２主遊技図柄、同図の処理が第２主遊技図柄である場合は第１主遊技図柄）が大当り変動（大当りとなる図柄変動）の実行中である場合には、当り判定処理の結果として大当りは決定されないように構成されている。

【２９１１】

次に、ステップ６１６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、図柄決定処理を実行（主遊技図柄に関する停止図柄を決定と称することがある）する。次に、ステップ６１７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄当り判定処理の結果に対応した処理を実行する

。具体例としては、主遊技図柄当り判定処理の結果が大当りであった場合には、その後実行される大当りに係る特別遊技開始デモ時間の設定、大当り終了後の遊技状態、時短回数、などに関する処理が実行される。

【２９１２】

次に、ステップ６２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する主遊技図柄変動開始処理を実行する。次に、ステップ６１７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、所定の領域のＲＡＭクリアを実行する。次に、ステップ６１７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の状態を主遊技図柄変動中にし、次の処理（ステップ６０５６またはステップ１６００の処理）に移行する。

【２９１３】

また、ステップ６１６２でＮｏの場合、ステップ６１７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、設定値異常が発生していると判定し、設定値異常ビットデータ（「００００１００００Ｂ」）を遊技停止フラグにストアする。次に、ステップ６１７８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技停止に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、次の処理（ステップ６０５６またはステップ１６００の処理）に移行する。また、ステップ６１５８またはステップ６１６０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ６０５６またはステップ１６００の処理）に移行する。

【２９１４】

次に、図３５２は、図３５１におけるステップ６２００のサブルーチンに係る、主遊技図柄変動開始処理のフローチャートである。まず、ステップ６２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該主遊技図柄（ステップ６１００以降の処理の対象となっている主遊技図柄）に係る当否抽選の結果は大当りであるか否かを判定する。ステップ６２０２でＹｅｓの場合、ステップ６２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当り変動テーブル（主遊技テーブル３の当り時に参照されるテーブル）を参照して、主遊技図柄の変動パターン（変動態様と称することがある）を決定し、ステップ６２０８に移行する。

【２９１５】

他方、ステップ６２０２でＮｏの場合、ステップ６２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ハズレ変動テーブル（主遊技テーブル３のハズレ時に参照されるテーブル）を参照して、主遊技図柄の変動パターンを決定し、ステップ６２０８に移行する。

【２９１６】

次に、ステップ６２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動付加時間を決定する。ここで、変動付加時間とは、ステップ６２０４及びステップ６２０６で決定する変動パターンとは別に決定する時間値であり、所定の条件を充足した図柄変動が実行される場合に、前記変動パターンに変動付加時間を付加したものを当該図柄変動の変動時間とするよう構成されている。前記所定の条件とは、特定の図柄が決定された、特定の変動パターンが決定された、特定の遊技状態である、などの１または複数の条件としてもよく、決定され得る変動付加時間の時間値の種類は複数種類有するよう構成してもよい。また、変動付加時間を付加するタイミングは、前記変動パターンの途中のタイミングとしてもよいし、前記変動パターンの最初のタイミングとしてもよいし、前記変動パターンの最後のタイミングとしてもよい。また、所定の時間値の変動付加時間にて実行される演出は１種類のみにしてもよく、このように構成することにより、変動付加時間と演出とを対応させることができ、遊技機の設計がしやすくなる。なお、変動付加時間を含めない変動パターンのみの時間値を変動時間と称することがある。

【２９１７】

次に、ステップ６２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ６２０４またはステップ６２０６で決定した変動パターンとステップ６２１０で決定した変動付加時間（０秒、すなわち付加しない場合を有している）から、変動時間を決定する。次に、ステップ６２５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する変動固定時間決定処理を実行する。次に、ステップ６３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する遊技状態回数減算処理を実行する。次に、ステップ６２１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態に係

るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、次の処理（ステップ６１７２の処理）に移行する。

【２９１８】

次に、図３５３は、図３５２におけるステップ６２５０のサブルーチンに係る、変動固定時間決定処理のフローチャートである。なお、第２９実施形態においては、前述した変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を有している。すなわち、主遊技図柄の確定停止後においては、変動固定時間が経過するまでは次回の変動が開始されないよう構成されている。また、第２９実施形態では並列抽選が実行され得るよう構成されているため、第１主遊技図柄が確定停止した後は、当該第１主遊技図柄に係る変動固定時間が経過するまでは、次回の第１主遊技図柄が変動開始しない一方、第２主遊技図柄は当該変動固定時間に拘らず変動開始可能となっている。また、第２主遊技図柄が確定停止した後は、当該第２主遊技図柄に係る変動固定時間が経過するまでは、次回の第２主遊技図柄が変動開始しない一方、第１主遊技図柄は当該変動固定時間に拘らず変動開始可能となっている。

【２９１９】

まず、ステップ６２５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該図柄変動（ステップ６１００以降の処理の対象となっている主遊技図柄の図柄変動）は大当り変動であるか否かを判定する。ステップ６２５２でＹｅｓの場合、ステップ６２５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該図柄変動（ステップ６１００以降の処理の対象となっている主遊技図柄の図柄変動）は通常状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と称することがある）での第１主遊技側の大当り変動であるか否かを判定する。ステップ６２５４でＹｅｓの場合、ステップ６２５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動固定時間を時間値Ａ（本例では、５００ｍｓ）に決定し、次の処理（ステップ６３００の処理）に移行する。このように、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態を、通常状態、通常遊技状態と称することがある。

【２９２０】

他方、ステップ６２５４でＮｏの場合には、ステップ６２５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動固定時間を時間値Ｂ（本例では、２０ｍｓ）に決定し、次の処理（ステップ６３００の処理）に移行する。

【２９２１】

また、ステップ６２５２でＮｏの場合、ステップ６２６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ａの最終変動であるか否かを判定する。なお、第２９実施形態においては、時短Ａの最終変動では変動固定時間が延長されるが、時短Ｂの最終変動では変動固定時間は延長されず、時間値Ｅ（本例では、５００ｍｓ）となるよう構成されている。

【２９２２】

ステップ６２６０でＹｅｓの場合、換言すると、ハズレ変動であり且つ時短Ａが作動しており且つ当該時短Ａの最終変動である場合、ステップ６２６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ６２６４でＹｅｓの場合、ステップ６２６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動固定時間を時間値Ｃ（本例では、７５００ｍｓ）に決定し、次の処理（ステップ６３００の処理）に移行する。他方、ステップ６２６４でＮｏの場合には、ステップ６２６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動固定時間を時間値Ｄ（本例では、３０００ｍｓ）に決定し、次の処理（ステップ６３００の処理）に移行する。また、ステップ６２６０でＮｏの場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動固定時間を時間値Ｅ（本例では、５００ｍｓ）に決定し、次の処理（ステップ６３００の処理）に移行する。

【２９２３】

このように、第２９実施形態は、時短Ａの最終変動に係る変動固定時間が時短Ａの最終変動以外の図柄変動に係る変動固定時間よりも長時間となるよう構成されている。換言すると、時短Ａの最終変動に係る変動固定時間は、時短Ａの最終変動以外の図柄変動に係る変動固定時間に対して延長されるよう構成されている。

【２９２４】
　また、第２９実施形態においては、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（ＳＴと称することがある）の最終変動に係る変動固定時間と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動に係る変動固定時間とは、時間値が相違し得るよう構成されている（ハズレの場合）。
【２９２５】
　また、第２９実施形態においては、変動固定時間の時間値として、時間値Ａ乃至Ｅを有するよう構成したが、それぞれの時間値（例えば、時間値Ａと時間値Ｂ）は、同一の値でもよいし、異なる値でもよい。
【２９２６】
　また、図３５３で図示したように、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態では、最終変動以外の変動固定時間は延長されない時間値Ｅ（５００ｍｓ）となり、最終変動の変動固定時間は延長される時間値Ｄ（３０００ｍｓ）となるが、当該最終変動では、図３５３のように延長された時間値である時間値Ｄ（３０００ｍｓ）を選択して決定してもよいし、これには限定されず、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の最終変動では、変動固定時間を、時間値Ｅ（５００ｍｓ）に延長値（２５００ｍｓ）を加算する処理を実行して時間値Ｄ（３０００ｍｓ）を算出し、変動固定時間を決定するよう構成してもよい。なお、その他の遊技状態で変動固定時間を延長する場合においても同様の構成を適用してもよい。すなわち、遊技状態毎に変動固定時間の延長されない時間値を有しており、変動固定時間が延長される場合には、延長される時間値（延長値）を加算する処理を実行するよう構成してもよい。
【２９２７】
　また、変動固定時間を決定する構成の変形例として、以下のように構成してもよい。
（１）最短の変動固定時間（本例では、時間値Ｂである２０ｍｓ）を固定値として記憶している。
（２）変動固定時間が最短の時間値ではない時間値Ａに決定された場合は、固定値である２０ｍｓに延長値Ａ（時間値Ａを算出するための値）である４８０ｍｓを加算して、時間値Ａである５００ｍｓに変動固定時間を決定する。
（３）変動固定時間が最短の時間値である時間値Ｂに決定された場合は、固定値である２０ｍｓがそのまま変動固定時間として決定される。
（４）変動固定時間が最短の時間値ではない時間値Ｃに決定された場合は、固定値である２０ｍｓに延長値Ｃ（時間値Ｃを算出するための値）である７４８０ｍｓを加算して、時間値Ｃである７５００ｍｓに変動固定時間を決定する。
（５）変動固定時間が最短の時間値ではない時間値Ｄに決定された場合は、固定値である２０ｍｓに延長値Ｄ（時間値Ｄを算出するための値）である２９８０ｍｓを加算して、時間値Ｄである３０００ｍｓに変動固定時間を決定する。
（６）変動固定時間が最短の時間値ではない時間値Ｅに決定された場合は、固定値である２０ｍｓに延長値Ｅ（時間値Ｅを算出するための値）である４８０ｍｓを加算して、時間値Ｅである５００ｍｓに変動固定時間を決定する。
なお、上記構成は、すべての変動固定時間の最短となる時間値を固定値としたが、これには限定されず、遊技状態毎に固定値を有し、遊技状態毎の固定値に延長値を加算して変動固定時間を決定するよう構成してもよい。
【２９２８】
　上述したように、第２９実施形態においては、変動固定時間は、遊技状態（時間短縮遊技状態であるか、確率変動遊技状態であるか）、大当り終了後からの変動回数、大当り変動であるか否か、第１主遊技図柄であるか第２主遊技図柄であるかの、１又は複数の組み合わせによって決定するよう構成されている。これには限定されず、以下の要素の１又は複数の組み合わせによって変動固定時間を決定するよう構成してもよい。
（１）時間短縮遊技状態であるか否か
（２）確率変動遊技状態であるか否か

（３）大当り終了後からの変動回数
（４）大当り変動であるか否か
（５）小当り変動であるか否か
（６）第１主遊技図柄であるか第２主遊技図柄であるか
（７）停止図柄が何れであるか
（８）限定頻度状態が何れであるか
（９）変動パターン（変動態様）が何れであるか
【２９２９】
上記（３）の一例としては、大当り終了後から７７７回目の図柄変動の変動固定時間を延長するよう構成することで、時短回数１００回の時短Ａでは最終変動に係る変動固定時間は延長されず、時短回数７７７回の時短Ａでは最終変動に係る変動固定時間が延長されるよう構成することができ、例えば、時短Ｂに連なる時短Ａの最終変動において延長された変動固定時間を利用して、遊技者を祝福する演出を実行することができる。
【２９３０】
上記（８）の一例としては、時間短縮遊技状態（時短Ａまたは時短Ｂ）の最終変動でのみ選択される（滞在する）限定頻度状態を設けて、当該限定頻度状態における図柄変動の変動固定時間を延長するよう構成してもよい。
【２９３１】
上記（９）の一例としては、時間短縮遊技状態（時短Ａまたは時短Ｂ）の最終変動でのみ選択される（滞在する）限定頻度状態を設けて、当該限定頻度状態においてのみ選択され得る変動パターンを設けて、当該変動パターンとなる図柄変動の変動固定時間を延長するよう構成してもよい。
【２９３２】
次に、図３５４は、図３５２におけるステップ６３００のサブルーチンに係る、遊技状態回数減算処理のフローチャートである。まず、ステップ６３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ６３０２でＹｅｓの場合、ステップ６３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を１減算する。次に、ステップ６３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ６３０６でＹｅｓの場合、ステップ６３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ６３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短Ａフラグ及び補助遊技時短Ｂフラグ（のうちオンになっているフラグ）をオフにし、ステップ６３１２に移行する。また、ステップ６３０２またはステップ６３０６でＮｏの場合にも、ステップ６３１２に移行する。
【２９３３】
次に、ステップ６３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、打ち分け状態（主制御基板Ｍ側で管理される、推奨される遊技球の発射方向に係る状態）を更新する。次に、ステップ６３５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する主遊技図柄作動回数減算処理を実行し、次の処理（ステップ６２１２の処理）に移行する。
【２９３４】
このように、第２９実施形態においては、時短Ａと時短Ｂとのいずれに関しても、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの減算と時間短縮遊技状態の終了判定を、ステップ６２００の主遊技図柄変動開始処理にて実行、換言すると、主遊技図柄の変動開始時（主遊技図柄の変動開始直前と称してもよい）に実行するよう構成されている。
【２９３５】
なお、時間短縮遊技状態が終了すると判定して非時間短縮遊技状態となるタイミングや補助遊技時短Ａフラグがオフとなるタイミングや補助遊技時短Ｂフラグがオフとなるタイミングは、主遊技図柄の変動開始前に実行してもよいし、主遊技図柄の変動途中に実行してもよいし、主遊技図柄の変動終了時（主遊技図柄の変動終了直前または主遊技図柄の変動終了直後）に実行してもよい。

【２９３６】
　また、ステップ６３００の遊技状態回数減算処理は、主遊技図柄の変動開始前に実行してもよいし、主遊技図柄の変動途中に実行してもよいし、主遊技図柄の変動終了時（主遊技図柄の変動終了直前または主遊技図柄の変動終了直後）に実行してもよい。
【２９３７】
　なお、主遊技図柄の変動開始時に時間短縮遊技状態が終了すると判定して非時間短縮遊技状態となる（補助遊技時短Ａフラグまたは補助遊技時短Ｂフラグがオフとなる）ことを、主遊技識別情報の所定回数目の変動表示を契機として通常遊技状態となると称することがある。また、主遊技図柄の変動開始前に時間短縮遊技状態が終了すると判定して非時間短縮遊技状態となる（補助遊技時短Ａフラグまたは補助遊技時短Ｂフラグがオフとなる）ことを、主遊技識別情報の所定回数目の変動表示を契機として通常遊技状態となると称することがあり、主遊技図柄の変動途中に時間短縮遊技状態が終了すると判定して非時間短縮遊技状態となる（補助遊技時短Ａフラグまたは補助遊技時短Ｂフラグがオフとなる）ことを、主遊技識別情報の所定回数目の変動表示を契機として通常遊技状態となると称することがあり、主遊技図柄の変動終了時（主遊技図柄の変動終了直前または主遊技図柄の変動終了直後）に時間短縮遊技状態が終了すると判定して非時間短縮遊技状態となる（補助遊技時短Ａフラグまたは補助遊技時短Ｂフラグがオフとなる）ことを、主遊技識別情報の所定回数目の変動表示を契機として通常遊技状態となると称することがある。
【２９３８】
　なお、図３５４の遊技状態回数減算処理を、後述するステップ６４００の主遊技図柄変動中処理にて実行するよう構成してもよい。
【２９３９】
　次に、図３５５は、図３５４におけるステップ６３５０のサブルーチンに係る、主遊技図柄作動回数減算処理のフローチャートである。
【２９４０】
　まず、ステップ６３５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該図柄変動（ステップ６１００以降の処理の対象となっている主遊技図柄の図柄変動）の当否抽選の結果は大当りではないか否かを判定する。なお、ステップ６３５２の処理においては、存在している（生起している）保留に係る当否結果が大当りではないか否かも判定する、すなわち、当該図柄変動及び生起している保留の当否抽選結果がすべて大当りではないか否かを判定するよう構成してもよい。
【２９４１】
　ステップ６３５２でＹｅｓの場合、ステップ６３５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｂが作動することとなる作動回数ｎが０より大きいか否かを判定する。ステップ６３５４でＹｅｓの場合、ステップ６３５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、作動回数ｎを１減算する。次に、ステップ６３５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、作動回数ｎが０であるか否かを判定する。ステップ６３５８でＹｅｓの場合、ステップ６３６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に時短Ｂの時短回数（例えば、７７７回）をセットする。また、不図示であるが、他方の主遊技図柄（第１主遊技図柄または第２主遊技図柄）が大当り変動中である場合には、作動回数ｎの更新を行わないよう構成されている。なお、作動回数ｎに関するカウンタとして作動回数カウンタを設けてもよく、インクリメントカウンタとしてもよいしデクリメントカウンタとしてもよい。また、カウンタのカウンタ値を１加算するまたは１減算することをカウンタ値を更新すると称することがある。
【２９４２】
　次に、ステップ６３６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする、次に、ステップ６３６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短Ｂフラグをオンにし、次の処理（ステップ６２１２の処理）に移行する。また、ステップ６３５２、ステップ６３５４、またはステップ６３５８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ６２１２の処理）に移行する。

【２９４３】
このように、第２９実施形態においては、時短Ｂの作動開始の判定を、ステップ６２００の主遊技図柄変動開始処理にて実行、換言すると、主遊技図柄の変動開始時に実行するよう構成されている。
【２９４４】
また、ステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理は、主遊技図柄の変動開始前に実行してもよいし、主遊技図柄の変動途中に実行してもよいし、主遊技図柄の変動終了時（主遊技図柄の変動終了直前または主遊技図柄の変動終了直後）に実行してもよい。
【２９４５】
このように、第２９実施形態においては、時短Ａの終了に関する処理であるステップ６３００の遊技状態回数減算処理と、時短Ｂの開始に関する処理であるステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理とは、同一のタイマ割り込み時処理にて実行するよう構成されている。また、図３４８に図示するように、１のタイマ割り込み時処理において、時短Ａの終了に関する処理であるステップ６３００の遊技状態回数減算処理（図３４８のステップ６０５０の主遊技図柄制御処理におけるサブルーチン）を実行した後に、時短Ｂの開始に関する処理であるステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理（図３４８のステップ６０５０の主遊技図柄制御処理におけるサブルーチン）を実行するよう構成されている。
【２９４６】
また、図３４８に図示するように、１のタイマ割り込み時処理において、時短Ａの終了に関する処理であるステップ６３００の遊技状態回数減算処理（図３４８のステップ６０５０の主遊技図柄制御処理におけるサブルーチン）を実行した後に、時短Ｂの開始に関する処理であるステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理（図３４８のステップ６０５０の主遊技図柄制御処理におけるサブルーチン）を実行し、その後、図３４８のステップ１９９９の制御コマンド送信処理（副制御基板Ｓ側にコマンドを送信するための処理）を実行するよう構成されている。
【２９４７】
なお、このようなタイマ割り込み処理に関する構成は、第２９実施形態のような、「１種＋１種並列タイプ」の遊技機や、第２８実施形態における図３４７の（１）や、第２９実施形態（詳細は図５３９にて詳述する）が有する構成である時短Ａと時短Ｂとが連なり得る構成のみには限定されず、「１種＋１種直列タイプ」の遊技機にも適用可能であるし、図３４７の（２）や（３）のような、時短Ａと時短Ｂが連ならない（時短Ａの後に非時間短縮遊技状態に移行する）構成にも適用可能である。
【２９４８】
このように構成することで、１回のタイマ割り込み時処理において、時短Ａの終了と時短Ｂの開始との時間短縮遊技状態に関する処理を実行した後に、副制御基板Ｓへのコマンド送信を実行することができ、時間短縮遊技状態の開始に係る状況のみや終了に係る状況のみではなく、時間短縮遊技状態の開始と終了に関する最新の状況を副制御基板Ｓ側に送信することができることとなる。
【２９４９】
また、第２９実施形態においては、１のタイマ割り込み時処理において、時短Ａの終了に関する処理であるステップ６３００の遊技状態回数減算処理を実行した後に、時短Ｂの開始に関する処理であるステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理を実行し、その後、ステップ１０５２－３の領域外制御処理（入球状態表示装置に係る処理や試験信号に係る処理などを含む処理）を実行するよう構成されている。
【２９５０】
なお、ステップ６３００の遊技状態回数減算処理においては、時短Ｂの終了に関する処理も実行されるよう構成されている。
【２９５１】
また、第２９実施形態においては、前述した第２２実施形態に係るタイマ割り込み時処

理の構成を有しているため、以下の構成を有していることとなる。

【２９５２】

（１）タイマ割り込み時処理として、時短Ａの終了に関する処理である第１処理（ステップ６３００の遊技状態回数減算処理）と、時短Ｂの開始に関する処理である第２処理（ステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理）と、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である第３処理（ステップ４７００の領域外遊技機異常制御処理）と、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である第４処理（ステップ１０５２－３の領域外制御処理）とを実行する。

（２）前記第３処理では所定のエラー（断線短絡電源異常、磁気センサ異常、電波センサ異常、扉枠開放）の判定を実行する。

（３）前記第４処理では遊技の進行に関わらない特定の処理（入球状態表示装置に係る処理、試験信号に係る処理など）を実行する。

（４）第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、時短Ａの終了に関する処理である第１処理（ステップ６３００の遊技状態回数減算処理）を実行し、その後、時短Ｂの開始に関する処理である第２処理（ステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理）を実行し、その後、特定のエラー（通信異常、排出球異常）の状況の変化を示す、第１エラー変化データ（通信異常判定フラグに対応するデータ、排出球異常判定フラグに対応するデータ）を作成する処理を実行し、その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、所定のエラー（断線短絡電源異常、磁気センサ異常、電波センサ異常、扉枠開放）の状況の変化を示す、第２エラー変化データ（ステップ４７８３の排他的論理和（ｘｏｒ）の結果）を作成する処理である前記第３処理を実行し、その後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、前記第３処理の結果に基づいた所定の処理（例えば、ステップ１９９９の制御コマンド送信処理）を実行し、その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、前記第４処理を実行する。

【２９５３】

このように構成することで、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のプログラムを使用しながらも、１回のタイマ割り込み時処理において、エラーの検知と副制御基板Ｓへのコマンド送信とを実行することができる。また、副制御基板Ｓへのコマンド送信に影響しない第２ＲＯＭＡ・ＲＡＭ領域の第２処理（入球状態表示装置に係る処理、試験信号に係る処理など）を、副制御基板Ｓへのコマンド送信後に実行するよう構成することで、送信が必要な情報をできるだけ早いタイミングで送信することができる。また、１回のタイマ割り込み時処理において、時短Ａの終了と時短Ｂの開始との時間短縮遊技状態に関する処理を実行した後に、副制御基板Ｓへのコマンド送信を実行することができ、時間短縮遊技状態の開始に係る状況のみや終了に係る状況のみではなく、時間短縮遊技状態の開始と終了に関する最新の状況を副制御基板Ｓ側に送信することができることとなる。

【２９５４】

次に、図３５６は、図３５０におけるステップ６４００のサブルーチンに係る、主遊技図柄変動中処理のフローチャートである。同図の処理は、図３５０にて詳述した主遊技図柄分岐処理テーブルにおける、「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容が１の場合に対応する処理である。

【２９５５】

まず、ステップ６４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該主遊技図柄（ステップ６１００以降の処理の対象となっている主遊技図柄）の表示内容（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０または第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０における表示内容）を更新する。次に、ステップ６４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、他方の主遊技図柄は大当り図柄にて停止中ではないか否かを判定する。なお、他方の主遊技図柄とは、当該変動中の主遊技図柄が第１主遊技図柄である場合には第２主遊技図柄であり、当該変動中の主遊技図柄が第２主遊技図柄である場合には第１主遊技図柄である。

【２９５６】

ステップ６４０４でＹｅｓの場合、ステップ６４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは

、主遊技図柄の変動時間が経過したか否かを判定する。なお、ステップ６４０８においては、変動付加時間を含んだ変動時間（ステップ６２０４またはステップ６２０６で決定した変動パターンとステップ６２０８で決定した変動付加時間との合計である、ステップ６２１０で決定した変動時間）が経過したか否かを判定している。

【２９５７】

ステップ６４０８でＹｅｓの場合、ステップ６４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該変動中の主遊技図柄を停止する。次に、ステップ６４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、決定されている変動固定時間をセットし、ステップ６４２２に移行する。

【２９５８】

また、ステップ６４０４でＮｏの場合、ステップ６４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該変動中の主遊技図柄を停止する。ここで、前述したように、第２９実施形態は並列抽選を実行可能に構成されているが、他方の主遊技図柄が大当り変動中である場合には、当該主遊技図柄（ステップ６１００以降の処理の対象となっている主遊技図柄）に係る当否抽選では大当りは決定されない、換言すると、ハズレが決定されるため、ステップ６４０４でＮｏの場合には、当該主遊技図柄はあらかじめ決定されている停止図柄にて停止するよう構成されている。なお、他方の主遊技図柄が大当り変動中であり、当該主遊技図柄が変動中である状況にて、他方の主遊技図柄が大当り図柄で停止した場合には、当該主遊技図柄はあらかじめ決定されている停止図柄にて強制停止する（変動時間が経過していなくても停止する）よう構成されている。

【２９５９】

次に、ステップ６４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該主遊技図柄に係る変動パターンをクリアする。次に、ステップ６４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該主遊技図柄に係る変動付加時間をクリアする。次に、ステップ６４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該主遊技図柄に係る変動固定時間をクリアし、ステップ６４２２に移行する。

【２９６０】

なお、第２９実施形態においては、他方の主遊技図柄が大当り図柄で停止中である場合には、当該主遊技図柄の変動固定時間をクリアするよう構成したが、これには限定されず、このような場合にも変動固定時間をクリアしないよう構成してもよい。他方の主遊技図柄が大当り図柄で停止中である場合に当該主遊技図柄に係る変動固定時間をクリアしないように構成した場合にも、他方の主遊技図柄に係る大当りの実行時間が変動固定時間と比較して長時間であるため、当該主遊技図柄のその後の変動開始には影響が生じない。

【２９６１】

次に、ステップ６４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の状態を設定する。なお、ステップ６４２２では、主遊技図柄ハズレ図柄変動中と主遊技図柄大当り図柄変動中とのいずれかの状態が設定されることとなる。次に、ステップ６４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、外部出力情報（外部信号と称することがある）を作成する。

【２９６２】

次に、ステップ６４２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、次の処理（ステップ６０５６またはステップ１６００の処理）に移行する。なお、ステップ６４０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ６０５６またはステップ１６００の処理）に移行する。

【２９６３】

＜＜並列抽選を有する遊技機における強制停止に係る構成＞＞

次に、図３５７を用いて、並列抽選を有する遊技機における強制停止に係る構成について詳述する。同図においては、構成１乃至構成５の５種類の構成を例示しているが、本明細書における並列抽選を有する遊技機においては、当該構成１乃至構成５のいずれの構成を適用してもよい。

【２９６４】

図３５７は、第１主遊技側の当否抽選に関するイメージ図である。第１主遊技側の当否

抽選が実行された場合の結果を円グラフで表している。円グラフにおける面積は当選置数の大きさを示しているが、あくまで例示しているのみであり、当選結果の種類（大当り、小当り、ハズレの有無や種類数）に特徴を有している。

【２９６５】

図３５７においては、並列抽選を有する遊技機において、第１主遊技図柄の変動中に第２主遊技図柄が大当り図柄で停止した場合における、第１主遊技図柄の挙動について詳述する。なお、同図の構成はあくまで一例であり、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄を入れ替えて、第２主遊技図柄の変動中に第１主遊技図柄が大当り図柄で停止した場合における、第２主遊技図柄の挙動に適用しても問題ない。

【２９６６】

また、前述したように、第２主遊技図柄が大当り変動中に第１主遊技側の当否抽選が実行される場合には、大当りは決定されないように構成されている。

【２９６７】

＜構成１：大当りとハズレを有する構成＞

構成１は、第１主遊技側の当否抽選結果として、大当りとハズレとを有する構成である。第２主遊技図柄の大当り変動中に第１主遊技側の当否抽選が実行された場合には、大当りが決定されないため、ハズレのみが決定されることとなる。このことから、構成１においては、第１主遊技図柄の変動中に第２主遊技図柄が大当り図柄にて停止した場合には、当否抽選にて決定されていた第１主遊技図柄（ハズレ図柄）を強制的に停止させるよう構成すればよい。

【２９６８】

＜構成２：大当りと小当りとハズレを有する構成＞

構成２は、第１主遊技側の当否抽選結果として、大当りと小当りとハズレとを有する構成である。第２主遊技図柄の大当り変動中に第１主遊技側の当否抽選が実行された場合には、大当りが決定されないが、小当りとハズレが決定され得ることとなる。第２主遊技図柄が大当り図柄にて停止した際に第１主遊技図柄が小当り図柄にて停止してしまうと、遊技者は停止図柄を視認して、大当りが実行されるのか小当りが実行されるのか混乱してしまうおそれがある。このことから、構成２においては、第１主遊技図柄の変動中に第２主遊技図柄が大当り図柄にて停止した場合には、第１主遊技図柄を、あらかじめ定められているハズレ図柄にて強制的に停止させるよう構成すればよい。

【２９６９】

また、構成２の変形例として、第１主遊技図柄の変動中に第２主遊技図柄が大当り図柄にて停止した場合には、当否抽選にて決定されていた第１主遊技図柄（ハズレ図柄または小当り図柄）を強制的に停止させるよう構成してもよい。このように構成した場合、第１主遊技図柄が小当り図柄で強制的に停止されてしまう場合があるが、第２主遊技側の大当りが実行され、第１主遊技側の小当りは実行されないため、遊技者の利益を害することはない。また、このように構成することで、スペックの異なる複数種類の遊技機を作成し、小当りを有する遊技機と小当りを有していない遊技機とが存在する場合にも、第１主遊技図柄の変動中に第２主遊技図柄が大当り図柄にて停止した場合には、当否抽選にて決定されていた第１主遊技図柄を強制的に停止させる構成で統一することができ、汎用性が向上し、遊技機の設計が簡便になる。

【２９７０】

＜構成３：大当りと小当りを有する構成＞

構成３は、第１主遊技側の当否抽選結果として、大当りと小当りとを有する構成である。第２主遊技図柄の大当り変動中に第１主遊技側の当否抽選が実行された場合には、大当りが決定されないため、小当りのみが決定されることとなる。このことから、構成３においては、第１主遊技図柄の変動中に第２主遊技図柄が大当り図柄にて停止した場合には、当否抽選にて決定されていた第１主遊技図柄（小当り図柄）を強制的に停止させるよう構成すればよい。構成３においては、ハズレが存在していないため、第１主遊技図柄の小当り図柄が停止したとしても、遊技者は大当り図柄ではない図柄として認識するため、混乱

を生じ難くなっている。

【２９７１】

＜構成４：小当りのみを有する構成＞

構成４は、第１主遊技側の当否抽選結果として、小当りのみを有する構成である。当該構成においては、強制停止が発生することはなく、当否抽選に決定された小当りに係る小当り図柄が変動時間経過時に停止することとなる。

【２９７２】

＜構成５：大当りとハズレＡとハズレＢとハズレＣを有する構成＞

構成５は、第１主遊技側の当否抽選結果として、大当りとハズレＡとハズレＢとハズレＣとを有する構成である。第２主遊技図柄の大当り変動中に第１主遊技側の当否抽選が実行された場合には、大当りが決定されないため、ハズレＡ、ハズレＢ、ハズレＣのいずれかが決定されることとなる。構成５においては、第１主遊技図柄の変動中に第２主遊技図柄が大当り図柄にて停止した場合には、（１）当否抽選にて決定されていた第１主遊技図柄（ハズレＡ図柄、ハズレＢ図柄、ハズレＣ図柄のいずれか）を強制的に停止させる、または、（２）第１主遊技図柄を、あらかじめ定められているハズレ図柄（例えば、ハズレ図柄Ａ）にて強制的に停止させるよう構成すればよい。

【２９７３】

＜時短Ｃを有する構成＞

第２９実施形態においては、時短Ａと時短Ｂとが作動し得る遊技機について詳述したが、前述したように、時短Ｃを有するように構成してもよい。また、スペックの異なる複数種類の遊技機を作成する場合において、時間短縮遊技状態として、時短Ａと時短Ｂとを有する遊技機Ａと、時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとを有する遊技機Ｂとを作成することとなると、遊技機の設計が複雑になってしまうという問題が生じる、そこで、複数種類のスペックに亘って、時間短縮遊技状態として時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとを有する遊技機に統一し、遊技性として時短Ｃを用いる前記遊技機Ａにおいては、例えば時短Ｃが作動することとなる時短図柄が１／３００で当選し得るよう設計し、遊技性として時短Ｃを用いない前記遊技機Ｂにおいては、例えば時短Ｃが作動することとなる時短図柄が１／６５５３６で当選し得るよう設計するようにしてもよい。このように構成することで、時短Ｃが作動することとなる時短図柄の当選確率を調整することでスペック違いの遊技機を設計することができることとなる。

【２９７４】

なお、前記遊技機Ｂにおける時短Ｃが作動することとなる時短図柄の当選確率は、１／６５５３６～４／６５５３６としてもよいし、非確率変動遊技状態での大当り当選確率よりも低い確率にしてもよいし、補助遊技側の非時間短縮遊技状態における補助遊技図柄の当選確率よりも低い確率にしてもよい。このように構成することによって、時短Ｃの遊技への影響を低くすることができ、時短Ｃを遊技性として用いるスペックと差異を創出することができる。

【２９７５】

また、前記遊技機Ｂにおける時短Ｃが作動することとなる時短図柄の当選確率を１／６５５３６、換言すると、当選置数を１とすることが好適である。このように構成することで、必要以上に時短Ｃに当選させないようになり、イレギュラーとしての時短Ｃが出玉率に及ぼす影響を最小限にすることができ、出玉設計がしやすくなる。

【２９７６】

また、前記遊技機Ｂにおける時短Ｃが作動することとなる時短図柄の当選確率を１／６５５３６～４／６５５３６、換言すると当選置数を最小値である１の近似値としてもよい。最小値である１の近似値としては、以下のように定義してもよい。

【２９７７】

＜近似値の定義＞

１分間に約１００球の遊技球の発射が可能な遊技機において、遊技場の１日の営業時間の一例として、１０時間（遊技機の試射試験の最長の時間値としてもよい）遊技球を発射

し続けた場合、約６００００球が発射できる。このとき、当該６００００球に対して、遊技機毎に設計された通常状態（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）での主遊技始動口（第１主遊技始動口Ａ１０のみであってもよいし、すべての始動口を合計してもよい）への入球率（主遊技始動口に入球した遊技球数を発射した遊技球数で除算した値であり、例えば、１／６）を乗じた値（例えば、約１００００球）を分母として分子を１とした値よりも低い発生確率（１／１００００未満）となるように近似値を定義する。この場合においては、抽選母数（分母）が２バイト（６５５３６）の場合、抽選値（分子）は１～６（１／６５５３６～１／約１０９２３）までが、確率１／１００００よりも低くなるため、１～６が前述した最小値である１の近似値となる。このように、遊技場の１日の営業時間で遊技球を発射し続けた場合に主遊技始動口に入球する遊技球の数を分母として分子を１とした値よりも、時短Ｃが作動することとなる時短図柄の当選確率を小さくすることにより、イレギュラー的に時短Ｃが発生（作動）する確率を１日に１回以下の発生確率とすることができる。

【２９７８】

このように構成した場合においては、時短Ｃに当選した場合の恩恵（時短Ｃの性能であり、例えば、時短回数が３００回）も、前記遊技機Ａと前記遊技機Ｂで同一となるよう設計することで、遊技機開発の汎用性がより高まる。この場合、遊技性として時短Ｃを用いない前記遊技機Ｂの場合には、時短Ｃの当選に際してプレミア的な演出（例えば、演出表示装置ＳＧにおける遊技者を祝福する演出）を行うのが効果的である。また、遊技性として時短Ｃを用いない前記遊技機Ｂの場合には、遊技性として時短Ｃを用いる前記遊技機Ａとは異なり、時短Ｃに当選した場合の恩恵を少なく（例えば、時短回数が１回、普通電動役物の開放時間が相対的に短時間）してもよい。このように構成することで、時短Ｃの影響を考慮せずに出玉設計を行うことができ、遊技機開発の効率は低下するが、時短Ｃ以外に出玉率を配分することができる。

【２９７９】

また、複数のスペックの遊技機（遊技機Ａと遊技機Ｂ）が共通して時短Ｃを有する構成について前述したが、共通して有する時短Ｃを複数種類有するよう構成してもよい。一例としては、性能の異なる時短Ｃである時短Ｃ１と時短Ｃ２とを、前記遊技機Ａも前記遊技機Ｂも有するように構成してもよい。

【２９８０】

＜時短Ａと時短Ｂに関する構成＞

次に、図３５８を用いて、第２９実施形態における時短Ａと時短Ｂの構成について詳述する。

【２９８１】

第２９実施形態においては、時短Ａとして、時短Ａ－１と時短Ａ－２との時短回数の異なる２種類の時短Ａを有している。なお、大当り終了後に時短Ａ－１が開始されるか時短Ａ－２が開始されるかは、当該大当りに係る大当り図柄の種類や当該大当りに当選した際の遊技状態によって決定すればどのように構成してもよい。

【２９８２】

なお、同図に図示する変動固定時間は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（時短Ａまたは時短Ｂ）におけるハズレ変動に係る変動固定時間の時間値となっている。

【２９８３】

時短Ａ－１は、時短回数が１００回、時間短縮遊技状態の最終変動以外の変動固定時間が５００ｍｓ、時間短縮遊技状態の最終変動の変動固定時間が３０００ｍｓとなっている。

【２９８４】

時短Ａ－２は、時短回数が７７７回、時間短縮遊技状態の最終変動以外の変動固定時間が５００ｍｓ、時間短縮遊技状態の最終変動の変動固定時間が３０００ｍｓとなっている。

【２９８５】

このように、第２９実施形態においては、時短Ａに係る変動固定時間は、最終変動のみ３０００ｍｓの長時間となっている。なお、時短Ａの最終変動以外の変動固定時間が５００ｍｓであることに対して、時短Ａの最終変動の変動固定時間が３０００ｍｓとなっていることから、３０００ｍｓの変動固定時間を、変動固定時間を延長する、延長された変動固定時間などと称することがある。

【２９８６】

時短Ｂは、時短回数が９００回、時間短縮遊技状態の最終変動以外の変動固定時間が５００ｍｓ、時間短縮遊技状態の最終変動の変動固定時間が５００ｍｓであり、作動回数ｎ（時短Ｂが作動するまでに必要な図柄変動の回数）は７７７回になっている。このように、時短Ｂは、最終変動においても変動固定時間が延長されずに５００ｍｓとなっている。

【２９８７】

このように、第２９実施形態においては、時短Ａの最終変動の変動固定時間は延長される一方、時短Ｂの最終変動の変動固定時間は延長されないように構成されている。また、時短Ａの最終変動における３０００ｍｓの変動固定時間では、副制御基板Ｓ側の演出として終了演出（確率変動遊技状態または時間短縮遊技状態にて獲得した（または払い出された）遊技球数や連続して当選した大当り回数などを表示する）を実行するように構成されている。このように構成することで、大当りに当選せずに終了する割合が相対的に高い時短Ａの最終変動の変動固定時間を延長することで終了演出を実行することができ、終了する前に大当りに当選する割合が相対的に高い時短Ｂの最終変動の変動固定時間は延長しないことで、使用するデータ容量を削減することができる。

【２９８８】

＜変動固定時間に関するイメージ図１＞

次に、図３５９は、第２９実施形態における変動固定時間に関するイメージ図１である。同図においては、時短Ａとして前述した時短Ａ－２（時短回数７７７回の時短Ａ）が作動している状況にて、最終変動の１回前の図柄変動が実行され、その後、時短Ａ－２の最終変動が実行される状況を図示している。また、時短Ｂの作動回数ｎは７７７回となっている。また、ステップ６３００の遊技状態回数減算処理やステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理で前述したように、並列抽選を有する第２９実施形態においては、主遊技図柄の変動開始時に、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの減算と作動回数の減算を実行するよう構成されている。なお、図中における変動中と記載された図柄変動はハズレ変動であり、以降においても同様である。

【２９８９】

まず、図中（１）のタイミングにて、時短Ａの最終変動から１回前の図柄変動が開始される。時短Ａ（同図においては時短Ａ－２）が作動しており、時短Ｂは作動していない。その後、図中（２）のタイミングにて、時短Ａの最終変動から１回前の図柄変動が終了し、当該図柄変動の５００ｍｓの変動固定時間が開始される。その後、図中（３）のタイミングにて、５００ｍｓの変動固定時間が終了する。

【２９９０】

その後、図中（４）のタイミングにて、時短Ａの最終変動が開始される。本タイミングにて、時短Ａに係る時短回数カウンタＭＰ５２ｃの減算が実行され、時短Ａの作動が終了する。また、本タイミングにて時短Ｂに係る作動回数ｎの減算が実行され、時短Ｂの作動が開始する。なお、前述したように、時短Ａの終了に関する処理であるステップ６３００の遊技状態回数減算処理と、時短Ｂの開始に関する処理であるステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理とは、同一のタイマ割り込み時処理にて実行するよう構成されているため、時短Ａと時短Ｂとが途切れることなく作動するよう構成することができる。

【２９９１】

その後、図中（５）のタイミングにて、時短Ａの最終変動が終了し、当該図柄変動の３０００ｍｓの変動固定時間が開始される。なお、時短Ａの最終変動では変動固定時間が３０００ｍｓとなっているため、当該変動固定時間においては、時短Ｂが開始される旨の演出を演出表示装置ＳＧにて実行するなど、５００ｍｓの変動固定時間とは異なる演出を実

行するよう構成してもよい。

【２９９２】

また、前述したように、第２９実施形態においては、１のタイマ割り込み時処理において、時短Ａの終了に関する処理であるステップ６３００の遊技状態回数減算処理を実行した後に、時短Ｂか開始に関する処理であるステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理を実行し、その後、ステップ１９９９の制御コマンド送信処理（副制御基板Ｓ側にコマンドを送信するための処理）を実行するよう構成されているため、時短Ａの終了処理と時短Ｂの開始処理の両方が実行された後に、副制御基板Ｓ側への遊技状態に関するコマンドを作成して送信することとなり、時間短縮遊技状態が終了している旨のコマンドを送信しない（時間短縮遊技状態が途切れない）ようにすることができる。

【２９９３】

より具体的には、ステップ６３０８及びステップ６３１０で主遊技時短フラグ（及び補助遊技時短フラグＡ）がオフとなった後、同一の割り込み処理であるステップ６３６４及びステップ６３６６で主遊技時短フラグ（及び補助遊技時短フラグＢ）がオンとなり、その後、ステップ１９９９の制御コマンド送信処理（副制御基板Ｓ側にコマンドを送信するための処理）を実行するよう構成されている。

【２９９４】

また、同図の構成は「１種＋１種直列タイプ」にも適用可能であり、このように構成した場合には、主遊技図柄の変動終了時に、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの減算と作動回数の減算を実行するよう構成されることとなり、時短Ａの作動が終了するタイミングは図中（５）のタイミングとなり、時短Ｂが作動するタイミングは図中（５）のタイミングとなり、この場合においても、時短Ａの終了に関する処理であるステップ６３００の遊技状態回数減算処理と、時短Ｂの開始に関する処理であるステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理とは、同一のタイマ割り込み時処理にて実行するよう構成されているため、時短Ａと時短Ｂとが途切れることなく作動するよう構成することができる。

【２９９５】

＜変動固定時間に関するイメージ図２＞

次に、図３６０は、第２９実施形態における変動固定時間に関するイメージ図２である。同図においては、時短Ａとして前述した時短Ａ－１（時短回数１００回の時短Ａ）が作動している状況にて、最終変動が実行される状況を図示している。また、ステップ６３００の遊技状態回数減算処理やステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理で前述したように、並列抽選を有する第２９実施形態においては、主遊技図柄の変動開始時に、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの減算と作動回数の減算を実行するよう構成されている。

【２９９６】

まず、図中（１）のタイミングにて、時短Ａ（同図においては時短Ａ－１）が作動している状況下、時短Ａの最終変動である１００回目の図柄変動として、第１主遊技図柄の図柄変動が開始される。その後、図中（２）のタイミングにて、時短Ａの最終変動である第１主遊技図柄が変動中である状況下、第２主遊技図柄の変動が開始される。その後、図中（３）のタイミングにて、時短Ａの最終変動である第１主遊技図柄が変動中である状況下、第２主遊技図柄の変動が終了し、当該第２主遊技図柄の変動固定時間が開始される。ここで、前述したように、第２９実施形態においては、変動固定時間は図柄変動の開始時に決定するよう構成されているため、時短Ａの最終変動の次変動である当該第２主遊技図柄の図柄変動は、非時間短縮遊技状態における図柄変動であり、当該第２主遊技図柄の変動固定時間は５００ｍｓとなっている。このように、当該第２主遊技図柄の停止表示は、大当り終了後から１００回目の停止表示であるが、変動開始としては、大当り終了後から１０１回目の変動開始であるため、変動固定時間は非時間短縮遊技状態時の時間値に決定されるよう構成されている。

【２９９７】

その後、図中（４）のタイミングにて、第２主遊技図柄の変動固定時間が終了する。その後、図中（５）のタイミングにて、第１主遊技図柄の図柄変動が終了し、当該第１主遊

技図柄の変動固定時間が開始される。ここで、前述したように、第２９実施形態においては、変動固定時間は図柄変動の開始時に決定するよう構成されているため、時短Ａの最終変動である当該第１主遊技図柄の図柄変動の変動固定時間は３０００ｍｓとなっている。このように、当該第１主遊技図柄の停止表示は、大当り終了後から１０１回目の停止表示であるが、変動開始としては、大当り終了後から１００回目の変動開始であるため、変動固定時間は時間短縮遊技状態時の最終変動の時間値に決定されるよう構成されている。

【２９９８】

このように構成することで、遊技状態が切り替わる際にも、遊技状態に対応した適切な変動固定時間を有するように構成することができ、公正な遊技機とすることができる。

【２９９９】

（第２９実施形態からの変更例１）

第２９実施形態では、時短Ａと時短Ｂを有し、変動固定時間を有する遊技機について詳述したが、このような構成は第２９実施形態の構成のみには限定されない、そこで、第２９実施形態とは異なる構成を第２９実施形態からの変更例１とし、第２９実施形態と異なる点についてのみ、以下に詳述する。

【３０００】

まず、第２９実施形態からの変更例１においては、小当りを有している。また、第２９実施形態と同様に「１種＋１種並列タイプ」となっている。

【３００１】

＜変動固定時間に関するイメージ図３＞

次に、図３６１は、第２９実施形態からの変更例１における、変動固定時間に関するイメージ図３である。同図においては、時短Ａとして前述した時短Ａ－２（時短回数７７７回の時短Ａ）が作動している状況にて、時短Ａの最終変動が実行される状況を図示している。また、ステップ６３００の遊技状態回数減算処理やステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理で前述したように、並列抽選を有する第２９実施形態においては、主遊技図柄の変動開始時に、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの減算と作動回数の減算を実行するよう構成されている。

【３００２】

まず、図中（１）のタイミングにて、時短Ａ（同図においては時短Ａ－２）が作動している状況下、時短Ａの最終変動の１回前である７７６回目の図柄変動として、第１主遊技図柄の大当り変動が開始される。その後、図中（２）のタイミングにて、大当り変動である第１主遊技図柄が変動中である状況下、時短Ａの最終変動である１００回目の図柄変動として、第２主遊技図柄の変動が開始される。また、本タイミングにて時短Ａの作動が終了する。

【３００３】

ここで、第２９実施形態からの変更例１においては、大当り変動中は、新たに図柄変動が実行される場合においても、時短Ｂに係る作動回数ｎが更新されない（加算も減算もされない）よう構成されているため、図中（２）のタイミングでは、時短Ｂが作動しないように構成されている。このように構成することにより、例えば、遊技機に接続されている外部機器にて変動回数を表示している場合においては、遊技者は時短Ｂが作動するタイミングを予測することとなるが、第１主遊技図柄の変動中に第２主遊技図柄の変動が行われ、外部機器に表示された変動回数が時短Ｂが作動する予定の変動回数に到達しても時短Ｂが作動しないことで、遊技者は、第１主遊技図柄の変動が大当り変動であることを認識することができ、遊技の興趣性が向上することとなる。

【３００４】

その後、図中（３）のタイミングにて、大当り変動である第１主遊技図柄が変動中である状況下、第２主遊技図柄の図柄変動が終了し、当該第２主遊技図柄の変動固定時間が開始される。ここで、前述したように、第２９実施形態からの変更例１においては、変動固定時間は図柄変動の開始時に決定するよう構成されているため、時短Ａの最終変動である当該第２主遊技図柄の図柄変動の変動固定時間は３０００ｍｓとなっている。

【３００５】
　その後、図中（４）のタイミングにて、第１主遊技図柄の大当り変動が終了し、当該大当り変動が終了することで、第２主遊技図柄の変動固定時間が終了（クリア）される。また、本タイミングにて、第１主遊技図柄の大当り図柄に係る変動固定時間である２０ｍｓの変動固定時間が開始される。このように、第１主遊技図柄の大当り変動中に停止した第２主遊技図柄の変動固定時間が相対的に長時間であった場合にも、大当り図柄の停止時に当該変動固定時間がクリアされるため、遊技の進行に影響を及ぼさないように構成することができる。
【３００６】
　また、第２９実施形態からの変更例１においては、大当り変動中は、新たに図柄変動が実行される場合においても、時短Ｂに係る作動回数ｎが更新されない（加算も減算もされない）よう構成したが、これには限定されず、大当り変動中は、新たに図柄変動が実行される場合において、時短Ｂに係る作動回数ｎが更新され得る（加算または減算され得る）が、作動回数ｎが時短Ｂが作動する値に到達しても時短Ｂが作動しないように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態に応じて作動回数ｎに関するカウンタ更新処理を停止させる（停止させる場合と停止させない場合とを設ける）必要がないため、モジュールを汎用化することができる。
【３００７】
　なお、大当りを特別遊技と称することがある。また、第１主遊技図柄を第１主遊技識別情報、第２主遊技図柄を第２主遊技識別情報と称することがある。第１主遊技図柄を第２主遊技識別情報、第２主遊技図柄を第１主遊技識別情報と称することがある。
【３００８】
＜変動固定時間に関するイメージ図４＞
　次に、図３６２は、第２９実施形態からの変更例１における変動固定時間に関するイメージ図４である。同図においては、時短Ａとして前述した時短Ａ－２（時短回数７７７回の時短Ａ）が作動している状況にて、時短Ａの最終変動が実行される状況を図示している。また、ステップ６３００の遊技状態回数減算処理やステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理で前述したように、並列抽選を有する第２９実施形態においては、主遊技図柄の変動開始時に、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの減算と作動回数の減算を実行するよう構成されている。
【３００９】
　まず、図中（１）のタイミングにて、時短Ａ（同図においては時短Ａ－２）が作動している状況下、時短Ａの最終変動の１回前である７７６回目の図柄変動として、第１主遊技図柄の小当り変動が開始される。その後、図中（２）のタイミングにて、小当り変動である第１主遊技図柄が変動中である状況下、時短Ａの最終変動である１００回目の図柄変動として、第２主遊技図柄の変動が開始される。また、本タイミングにて時短Ａの作動が終了する。
【３０１０】
　ここで、第２９実施形態からの変更例１においては、小当り変動中は時短Ｂに係る作動回数ｎが更新され得るよう構成されているため、同図（２）のタイミングでは、時短Ｂが作動するように構成されている。このように構成することにより、小当り変動が実行された場合においても、遊技者にとって有利な時短Ｂを適切に作動させることができ、遊技者の利益を維持させることができる。
【３０１１】
　その後、図中（３）のタイミングにて、小当り変動である第１主遊技図柄が変動中である状況下、第２主遊技図柄の図柄変動が終了し、当該第２主遊技図柄の変動固定時間が開始される。ここで、前述したように、第２９実施形態からの変更例１においては、変動固定時間は図柄変動の開始時に決定するよう構成されているため、時短Ａの最終変動である当該第２主遊技図柄の図柄変動の変動固定時間は３０００ｍｓとなっている。
【３０１２】

その後、図中（４）のタイミングにて、第１主遊技図柄の大当り変動が終了し、当該小当り変動が終了することで、第１主遊技図柄の大当り図柄に係る変動固定時間である２０ｍｓの変動固定時間が開始される。なお、小当り変動の終了時においても、大当り変動の終了時と同様に第２主遊技図柄の変動固定時間が終了（クリア）されるように構成してもよい。

【３０１３】

なお、小当りを特別遊技、可変入賞口開放遊技と称することがある。また、第１主遊技図柄を第１主遊技識別情報、第２主遊技図柄を第２主遊技識別情報と称することがある。第１主遊技図柄を第２主遊技識別情報、第２主遊技図柄を第１主遊技識別情報と称することがある。

【３０１４】

なお、図３６１及び図３６２においては、第１主遊技図柄が大当り変動または小当り変動を実行している状況にて、第２主遊技図柄が変動開始する場合を例示したが、これには限定されず、第２主遊技図柄が大当り変動または小当り変動を実行している状況にて、第１主遊技図柄が変動開始する場合においても同様の構成を適用可能である。また、図３６２の構成は、第１主遊技側と第２主遊技側との双方に小当りを有する遊技機に適用してもよいし、第１主遊技側のみに小当りを有する遊技機に適用してもよいし、第２主遊技側のみに小当りを有する遊技機に適用してもよい。

【３０１５】

（第２９実施形態からの変更例２）

第２９実施形態では、時短Ａと時短Ｂを有し、変動固定時間を有する遊技機について詳述したが、このような構成は第２９実施形態の構成のみには限定されない、そこで、第２９実施形態とは異なる構成を第２９実施形態からの変更例２とし、第２９実施形態と異なる点についてのみ、以下に詳述する。

【３０１６】

＜時短Ａと時短Ｂに関する変更例１＞

まず、図３６３を用いて、第２９実施形態からの変更例２における時短Ａと時短Ｂの構成について詳述する。

【３０１７】

第２９実施形態からの変更例２においては、時短Ａとして、時短Ａ－１と時短Ａ－２との時短回数の異なる２種類の時短Ａを有している。なお、大当り終了後に時短Ａ－１が開始されるか時短Ａ－２が開始されるかは、当該大当りに係る大当り図柄の種類や当該大当りに当選した際の遊技状態によって決定すればどのように構成してもよい。

【３０１８】

なお、同図に図示する変動固定時間は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（時短Ａまたは時短Ｂ）におけるハズレ変動に係る変動固定時間の時間値となっている。また、第２９実施形態からの変更例２においては、「１種＋１種並列タイプ」である第２９実施形態とは異なり、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とのいずれか一方が図柄変動可能なぱちんこ遊技機である「１種＋１種直列タイプ」となっている。

【３０１９】

時短Ａ－１は、時短回数が１００回、時間短縮遊技状態の最終変動以外の変動固定時間が５００ｍｓ、時間短縮遊技状態の最終変動の変動固定時間が３０００ｍｓとなっている。

【３０２０】

時短Ａ－２は、時短回数が７７７回、時間短縮遊技状態の最終変動以外の変動固定時間が５００ｍｓ、時間短縮遊技状態の最終変動の変動固定時間が５００ｍｓとなっている。

【３０２１】

このように、第２９実施形態においては、時短Ａ－１に係る変動固定時間は、最終変動のみ３０００ｍｓの長時間となっている。一方、時短Ａ－２に係る変動固定時間は、最終変動においても他の図柄変動と同一の５００ｍｓとなっている。

【３０２２】
　時短Ｂは、時短回数が９００回、時間短縮遊技状態の最終変動以外の変動固定時間が５００ｍｓ、時間短縮遊技状態の最終変動の変動固定時間が５００ｍｓであり、作動回数ｎ（時短Ｂが作動するまでに必要な図柄変動の回数）は７７７回になっている。このように、時短Ｂは、最終変動においても変動固定時間が延長されずに５００ｍｓとなっている。
【３０２３】
　このように、第２９実施形態からの変更例２においては、大当りに当選せずに終了する割合が相対的に高い時短Ａ－１の最終変動の変動固定時間を延長することで終了演出を実行することができるよう構成されている一方、時短Ａと時短Ｂとが途切れることなく作動することとなる時短Ａ－２においては、最終変動の変動固定時間を延長しない５００ｍｓとすることで、遊技者は時短Ａから時短Ｂに切り替わっても違和感なく遊技を継続することができ、遊技者に対して、時短Ａと時短Ｂとが恰も１つの時間短縮遊技状態であるように見せることができる。
【３０２４】
　なお、図３６３に図示した、時短Ｂと連なる時短Ａの最終変動に係る変動固定時間は延長しない一方、時短Ｂと連ならない時短Ａの最終変動に係る変動固定時間は延長する構成は、「１種＋１種並列タイプ」に適用してもよい。
【３０２５】
＜＜変動固定時間を延長する構成＞＞
　また、図３６３の時短Ａ－１の最終変動のように、時間短縮遊技状態の最終変動の変動固定時間を延長する構成としては、以下のように構成してもよい。
（１）時短Ａが作動する契機となった大当り図柄の種類に基づいて変動固定時間を決定する。
（２）時短最終変動のみ限定頻度状態を切り替えて、当該限定頻度状態に基づいて変動固定時間を決定する。
（３）大当り終了後からの図柄変動回数に基づいて変動固定時間を決定する。
（４）時短最終変動のみ限定頻度状態を切り替え、時短Ａ作動時においては、当該限定頻度状態でのみ選択され得る変動パターンを有するよう構成し、変動パターンに基づいて変動固定時間を決定する。
（５）停止図柄に基づいて変動固定時間を決定し、特定の図柄では変動固定時間を延長する。
（６）時短Ａを、最終変動以外を時短ＡＡ、最終変動を時短ＡＢのように、同一の性能である２つの遊技状態に分けて設計し、遊技状態（時短ＡＢであるか否か）に基づいて変動固定時間を決定する。
【３０２６】
（第２９実施形態からの変更例３）
　第２９実施形態では、時短Ａと時短Ｂを有し、変動固定時間を有する遊技機について詳述したが、このような構成は第２９実施形態の構成のみには限定されない、そこで、第２９実施形態とは異なる構成を第２９実施形態からの変更例３とし、第２９実施形態と異なる点についてのみ、以下に詳述する。
【３０２７】
＜時短Ａと時短Ｂに関する変更例２＞
　まず、図３６４を用いて、第２９実施形態からの変更例３における時短Ａと時短Ｂの構成について詳述する。
【３０２８】
　第２９実施形態からの変更例３においては、時短Ａとして、時短Ａ－１と時短Ａ－２との時短回数の異なる２種類の時短Ａを有している。なお、大当り終了後に時短Ａ－１が開始されるか時短Ａ－２が開始されるかは、当該大当りに係る大当り図柄の種類や当該大当りに当選した際の遊技状態によって決定すればどのように構成してもよい。
【３０２９】

なお、同図に図示する変動固定時間は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（時短Ａまたは時短Ｂ）におけるハズレ変動に係る変動固定時間の時間値となっている。また、第２９実施形態からの変更例３においては、「１種＋１種並列タイプ」である第２９実施形態とは異なり、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とのいずれか一方が図柄変動可能なぱちんこ遊技機である「１種＋１種直列タイプ」となっている。

【３０３０】

時短Ａ－１は、時短回数が１００回、時間短縮遊技状態の最終変動以外の変動固定時間が５００ｍｓ、時間短縮遊技状態の最終変動の変動固定時間が３０００ｍｓとなっている。

【３０３１】

時短Ａ－２は、時短回数が７７８回、時間短縮遊技状態の最終変動以外の変動固定時間が５００ｍｓ、時間短縮遊技状態の最終変動の変動固定時間が３０００ｍｓとなっている。

【３０３２】

このように、第２９実施形態からの変更例３においては、時短Ａに係る変動固定時間は、最終変動のみ３０００ｍｓの長時間となっている。

【３０３３】

時短Ｂは、時短回数が９００回、時間短縮遊技状態の最終変動以外の変動固定時間が５００ｍｓ、時間短縮遊技状態の最終変動の変動固定時間が５００ｍｓであり、作動回数ｎ（時短Ｂが作動するまでに必要な図柄変動の回数）は７７７回になっている。このように、時短Ｂは、最終変動においても変動固定時間が延長されずに５００ｍｓとなっている。

【３０３４】

このように、第２９実施形態からの変更例３においては、時短Ａ－２の最終変動の変動固定時間も時短Ａ－１の最終変動の変動固定時間と同様に、延長された３０００ｍｓとなっている。しかしながら、時短Ｂの作動回数ｎを７７７回とし、時短Ａ－２の時短回数を時短Ｂの作動回数ｎよりも多い７７８回とすることで、時短Ａ－２における最終変動の１回前の図柄変動である７７７回目の図柄変動開始時に、時短Ｂが作動して時短Ａ－２が終了することとなり、時短Ａ－２の最終変動が実行されないこととなる。このように構成することで、変動固定時間が延長される時短Ａ－２の最終変動が実行されずに、時短Ａと時短Ｂとが切り替わることとなり、遊技者は時短Ａから時短Ｂに切り替わっても違和感なく遊技を継続することができ、遊技者に対して、時短Ａと時短Ｂとが恰も１つの時間短縮遊技状態であるように見せることができる。

【３０３５】

なお、第２９実施形態からの変更例３においては、時短Ａ－２の時短回数を時短Ｂの作動回数ｎよりも１多い回数としたが、これには限定されず、時短Ａ－２の時短回数が時短Ｂの作動回数ｎよりも多くなっていれば変更してもよい。

【３０３６】

なお、図３６４に図示した、時短Ｂと連なる時短Ａの時短回数を時短Ｂの作動回数ｎよりも多くする構成は「１種＋１種並列タイプ」に適用してもよい。

【３０３７】

また、第２９実施形態乃至第２９実施形態からの変更例３にて詳述した構成は、他の実施形態の構成と組み合わせることが可能であり、例えば、第２８実施形態の図３４７にて前述した時短回数の構成と組み合わせてもよい。

【３０３８】

（第３０実施形態）

時短図柄が停止表示することにより作動することとなる時短Ｃを有するぱちんこ遊技機の構成は前述した構成のみには限定されない。そこで、時短Ｃを有するぱちんこ遊技機の新たな構成を第３０実施形態とし、第２９実施形態からの相違点についてのみ以下に詳述する。

【３０３９】

はじめに、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述した、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とのいずれか一方が変動可能である「１種＋１種直列タイプ」となっている。また、第３０実施形態では、時間短縮遊技状態として、前述した時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとが作動し得るよう構成されている。

【３０４０】

次に、図３６５は、第３０実施形態に係る主遊技基板Ｍが行うタイマ割り込み時処理に関するフローチャートである。同図の処理は、第２９実施形態の図３４８との相違点についてのみ詳述する。なお、タイマ割り込み時処理を特定処理と称することがある。

【３０４１】

まず、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技内容決定乱数取得処理を実行した後、ステップ６０５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄制御処理を実行した後、ステップ１６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する特別電動役物制御処理を実行し、ステップ１０５１－１に移行する。

【３０４２】

なお、第３０実施形態においては、第２９実施形態における図３４８にて有していた特別遊技作動条件判定処理と同様の処理を、図３６５のステップ６０５０のサブルーチン内の処理にて実行するよう構成されている。また、第２９実施形態における図３４８にて有していた特別遊技制御処理と同様の処理を、図３６５のステップ１６００のサブルーチン内の処理にて実行するよう構成されている。

【３０４３】

次に、図３６６は、図３６５におけるステップ６１００のサブルーチンに係る、主遊技図柄制御汎用処理のフローチャートである。第２９実施形態からは、主遊技図柄ハズレ図柄変動中処理の名称を、主遊技図柄ハズレ図柄表示中処理に変更し、主遊技図柄大当り図柄変動中処理の名称を、主遊技図柄大当り図柄表示中処理に変更している。また、主遊技図柄ハズレ図柄表示中処理はステップ６４５０のサブルーチンに対応しており、主遊技図柄大当り図柄表示中処理はステップ６５５０のサブルーチンに対応している。

【３０４４】

次に、図３６７は、図３５１におけるステップ６２００のサブルーチンに係る、主遊技図柄変動開始処理のフローチャートである。第２９実施形態からの相違点は、ステップ６３００の遊技状態回数減算処理を削除したことであり、すなわち、ステップ６２５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動固定時間決定処理を実行した後、ステップ６２１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態に係るコマンドをセットする。

【３０４５】

なお、第２９実施形態に係るぱちんこ遊技機が「１種＋１種並列タイプ」であったのに対し、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機は「１種＋１種直列タイプ」であるため、遊技状態回数減算処理の処理順序が変更されている。すなわち、「１種＋１種並列タイプ」においては、遊技状態回数減算処理は主遊技図柄が変動開始する際に実行されるよう構成されている一方、「１種＋１種直列タイプ」においては、遊技状態回数減算処理は主遊技図柄が停止する際に実行されるよう構成されている。

【３０４６】

次に、図３６８は、図３６６におけるステップ６４５０のサブルーチンに係る、主遊技図柄ハズレ図柄表示中処理のフローチャートである。同図の処理は、図３６６にて詳述した主遊技図柄分岐処理テーブルにおける、「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容が２の場合に対応する処理である。また、同図における処理は、主遊技図柄がハズレ図柄で停止した後の変動固定時間中に実行される処理となっている。なお、第２９実施形態における主遊技図柄ハズレ図柄変動中処理を、第３０実施形態における主遊技図柄ハズレ図柄表示中処理に置き換えても問題ない。

【３０４７】

まず、ステップ６３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する遊技状態回数減算処理を実行する。次に、ステップ６４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度状

態更新処理を実行する。限定頻度状態更新処理とは、限定頻度状態（限定頻度状態に基づいて、変動態様を決定する際に参照するテーブルが決定される）に関するカウンタ値を更新し、限定頻度状態を切り替えるタイミングであるか否かを判定し、限定頻度状態を切り替えるタイミングである場合には限定頻度状態を切り替える処理である。

【３０４８】

次に、ステップ６５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する時短図柄状態設定処理を実行する。次に、ステップ６３５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、前述した主遊技図柄作動回数減算処理を実行する。次に、ステップ６４５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄判定フラグをゼロクリアする。なお、主遊技図柄判定フラグとは、当否抽選の結果が、大当り、ハズレ、時短図柄当選のいずれであるかに関する情報である。次に、ステップ６４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態に関するコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットする。当該コマンドの一例としては、確率変動遊技状態であるか否かや、時間短縮遊技状態であるか否かに係るコマンドである。次に、ステップ６４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、発射指示に関するコマンド（遊技球を発射すべき発射方向（打ち分け状態）に関するコマンドであり、副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、次の処理（ステップ６０５６の処理またはステップ１６００の処理）に移行する。

【３０４９】

このように、第３０実施形態においては、ステップ６５００の時短図柄状態設定処理よりも、ステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理の方が後に実行されるよう構成されている。また、ステップ６５００の時短図柄状態設定処理では、時短Ｃの作動に係る初期設定が実行され得ることとなり、ステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理では、時短Ｂの作動に係る初期設定が実行され得ることとなる。ここで、時短Ｂは、大当りに当選できない遊技者を救済するために設けられている時間短縮遊技状態であり、図３５８に図示するように、９００回など、時短Ａや時短Ｃの時短回数と比較して相対的に多い時短回数となっている。第３０実施形態のように、時短Ｃの作動に係る初期設定を実行した後に、時短Ｂの作動に係る初期設定を実行するよう構成することにより、時短Ｂに係る作動回数ｎが０となる図柄変動において時短Ｃが作動することとなる時短図柄が当選した場合においても、次変動以降では時短Ｂが作動する（時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値は、時短Ｃの時短回数がセットされた後に時短Ｂの時短回数がセットされる）ことととなり、時短Ｂが作動する作動回数分の図柄変動が実行されたにも拘らず、時短Ｃが作動して時短Ｂが作動しない事態を防止することができる。

【３０５０】

なお、ステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理を、ステップ６５００の時短図柄状態設定処理よりも前のタイミングで実行するよう構成してもよい。換言すると、時短Ｂの作動に係る初期設定を実行した後に、時短Ｃの作動に係る初期設定を実行するよう構成してもよい。このように構成した場合には、時短Ｂが作動している場合には、時短Ｃは新たに作動しないよう構成してもよい。

【３０５１】

次に、図３６９は、図３６８におけるステップ６３００のサブルーチンに係る、遊技状態回数減算処理のフローチャートである。まず、ステップ６３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオフにした後、ステップ６３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短Ａフラグ、補助遊技時短Ｂフラグ、及び補助遊技時短Ｃフラグをオフにし（オンになっている補助遊技時短フラグをオフにし）、ステップ６３１２に移行する。なお、第２９実施形態が有しているステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理は、本サブルーチンでは実行されないよう構成されている。

【３０５２】

次に、図３７０は、図３６８におけるステップ６５００のサブルーチンに係る、時短図柄状態設定処理のフローチャートである。まず、ステップ６５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時間短縮遊技状態ではないか否かを判定する。ステップ６５０２でＹｅｓの

場合、ステップ６５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短図柄が停止しているか否か（または、当該図柄変動にて時短図柄に当選したか否か）を判定する。ステップ６５０４でＹｅｓの場合、ステップ６５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に時短Ｃの時短回数（第３０実施形態では５０回であり、時短Ｂの時短回数よりも少ない時短回数となっている）をセットする。次に、ステップ６５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ６５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短Ｃフラグをオンにする。次に、ステップ６５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｃに係る初期設定（限定頻度状態をセットする処理など）を実行し、次の処理（ステップ６３５０の処理）に移行する。なお、ステップ６５０２でＮｏの場合、またはステップ６５０４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ６３５０の処理）に移行する。

【３０５３】

このように、第３０実施形態においては、非時間短縮遊技状態にて時短図柄が停止した場合に時短Ｃが作動するよう構成されており、時短図柄は１種類のみ有している。また、時短回数を管理するカウンタである時短回数カウンタＭＰ５２ｃは１種類のみ有しており、時短Ａの作動時も時短Ｂの作動時も時短Ｃの作動時も、同じ時短回数カウンタＭＰ５２ｃを用いるよう構成されている。

【３０５４】

次に、図３７１は、図３６６におけるステップ６５５０のサブルーチンに係る、主遊技図柄大当り図柄表示中処理のフローチャートである。同図の処理は、図３６６にて詳述した主遊技図柄分岐処理テーブルにおける、「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容が３の場合に対応する処理である。また、同図における処理は、主遊技図柄が大当り図柄で停止した後の変動固定時間中に実行される処理となっている。なお、第２９実施形態における主遊技図柄大当り図柄変動中処理を、第３０実施形態における主遊技図柄大当り図柄表示中処理に置き換えても問題ない。

【３０５５】

まず、ステップ６５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄判定フラグをゼロクリアする。次に、ステップ６５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、表示中の大当り図柄は第１主遊技側と第２主遊技側とのいずれの大当り図柄であるかに関する情報を一時記憶する。次に、ステップ６５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、外部信号の出力要求を作成する。次に、ステップ６５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタなどの遊技状態に関する所定の情報をゼロクリアする。ここで、遊技状態に関する所定の情報としては、時短回数カウンタ、主遊技時短フラグ、補助遊技時短Ａフラグ、補助遊技時短Ｂフラグ、補助遊技時短Ｃフラグ、打ち分け状態情報などが例示できる。なお、第３０実施形態においては、時間短縮遊技状態に関するカウンタとして主遊技側の時短回数カウンタを有するよう構成したが、これには限定されず、主遊技側の時間短縮遊技状態に対応する主遊技時短回数カウンタと補助遊技側の時間短縮遊技状態に対応する補助遊技時短回数カウンタとを有するよう構成してもよく、このように構成した場合には、ステップ６５６０の処理で、主遊技時短回数カウンタと補助遊技時短回数カウンタとをゼロクリアするよう構成してもよい。

【３０５６】

主遊技時短回数カウンタと補助遊技時短回数カウンタとを有するよう構成することにより、スペックの異なる複数種類の遊技機を設計する場合にも柔軟に対応することができ、汎用性の高い遊技機とすることができる。他方、第３０実施形態のように、時短回数カウンタを１つのみ有するよう構成した場合には、時短回数を管理するために使用する容量を削減することができる。

【３０５７】

また、主遊技時短回数カウンタを有さずに補助遊技時短回数カウンタのみを有するよう構成してもよい。このように構成した場合には、第３０実施形態における時短回数カウンタＭＰ５２ｃを補助遊技時短回数カウンタに置き換えて構成すればよい。なお、時短回数

カウンタＭＰ５２ｃを所定の記憶領域と称することがあり、主遊技時短回数カウンタを所定の記憶領域と称することがあり、補助遊技時短回数カウンタを所定の記憶領域と称することがある。また、時短回数カウンタＭＰ５２ｃが記憶されている主制御基板側のＲＡＭのアドレスを所定の記憶領域と称することがあり、主遊技時短回数カウンタが記憶されている主制御基板側のＲＡＭのアドレスを所定の記憶領域と称することがあり、補助遊技時短回数カウンタが記憶されている主制御基板側のＲＡＭのアドレスを所定の記憶領域と称することがある。また、時短回数カウンタにカウンタ値がセットされることを、時短回数を記憶する、所定回数を記憶する、特定回数を記憶するなどと称することがある。

【３０５８】

また、第３０実施形態においては、主遊技側の時間短縮遊技状態に関するフラグとして、主遊技時短フラグのみを有するよう構成したが、これには限定されず、時短Ａに対応する主遊技時短Ａフラグ、時短Ｂに対応する主遊技時短Ｂフラグ、時短Ｃに対応する主遊技時短Ｃフラグを有するよう構成してもよい。

【３０５９】

次に、ステップ６５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、演出状態に関する所定の情報と限定頻度状態に関する所定の情報とをゼロクリアする。ここで演出状態とは、限定頻度状態や確率変動遊技状態や時間短縮遊技状態などの各種遊技状態の組合せに対応する状態であり、一例としては、演出状態１には、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態１が対応し、演出状態２には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態且つ限定頻度状態１が対応するよう構成される。

【３０６０】

なお、本明細書においては、限定頻度状態に基づいて、変動態様を決定する際に参照するテーブルが決定されるよう構成されており、換言すると、限定頻度状態が相違すると変動態様の選択傾向が相違するよう構成されている。限定頻度状態は、時間短縮遊技状態における変動態様の選択傾向に関する状態としてもよいし、すべての遊技状態における変動態様の選択傾向に関する状態としてもよい（例えば、図２６の主遊技テーブル３の時間短縮遊技時を参照する状態や主遊技テーブル３の非時間短縮遊技時を参照する状態なども限定頻度状態と称してもよい）。また、限定頻度状態を、変動パターン選択状態と称してもよい。

【３０６１】

次に、ステップ６５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技の開始に係る処理を実行し、次の処理（ステップ６０５６の処理またはステップ１６００の処理）に移行する。ここで、特別遊技の開始に係る処理とは、例えば、特別遊技に関するカウンタを初期化する処理、打ち分け状態を右打ちにセットする処理、特別遊技のラウンド数をセットする処理、特電遊技ステイタスを大入賞口閉鎖中にする処理、特別遊技開始デモ時間をセットする処理、特別遊技開始デモコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットする処理、などを含んでいる。

【３０６２】

次に、図３７２は、図３６５におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別電動役物制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０１－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特電遊技ステイタスの値をロードする。なお、特電遊技ステイタスとは、特別遊技における現在の状況に関するステイタスである。次に、ステップ１６０１－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１６０１－１でロードした値は当り待ちステイタスではない（当り待ちステイタスに対応した値ではない）か否かを判定する。ステップ１６０１－２でＹｅｓの場合、換言すると、特別遊技の実行中（条件装置の作動中、条件装置作動フラグがオンと称してもよい）である場合、ステップ１６０１－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータアドレスとして特電遊技タイマのアドレスをセットする。次に、ステップ１６０１－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、「特別電動役物分岐処理テーブルのアドレス－２」をセットする。次に、ステップ１６０１－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータ選択処理を実行する。次に、ステップ１６０１

－６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別電動役物分岐処理テーブルにおける特電遊技ステイタスに対応する処理を選択して実行し、次の処理（ステップ１０５１－１の処理）に移行する。なお、ステップ１６０１－２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１０５１－１の処理）に移行する。

【３０６３】

ここで、同図下部は、第３０実施形態に係る特別電動役物分岐処理テーブルである。特別遊技実行中に対応する特電遊技ステイタスの内容として、１、２、３の３種類を有しており、ステップ１６０１－６にて、特電遊技ステイタスの内容が１の場合には、特別電動役物作動中処理を実行し、特電遊技ステイタスが２の場合には、大入賞口閉鎖中処理を実行し、特電遊技ステイタスが３の場合には、特別遊技終了デモ時間中処理（ステップ６６００）を実行するよう構成されている。すなわち、特電遊技ステイタスに応じた処理を実行するよう構成されている。

【３０６４】

次に、図３７３は、図３７２におけるステップ６６００のサブルーチンに係る、特別遊技終了デモ時間中処理のフローチャートである。同図の処理は、図３７２にて詳述した特別電動役物分岐処理テーブルにおける特電遊技ステイタスの内容が３の場合に対応する処理である。

【３０６５】

まず、ステップ６６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特電遊技タイマの値が０であるか否か、換言すると、特別遊技終了デモ時間の終了タイミングとなったか否かを判定する。ステップ６６０２でＹｅｓの場合、換言すると、特別遊技終了デモ時間の終了タイミングとなった場合、ステップ６６０４及びステップ６６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技終了デモ時間に関する情報を取得し、特別遊技終了デモ時間の終了に関するコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットする。次に、ステップ６６５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する、遊技状態設定処理を実行する。次に、ステップ６６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度状態を設定する。次に、ステップ６６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、データ格納処理を実行する。次に、ステップ６６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、外部信号の出力要求を作成する。次に、ステップ６６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、非時間短縮遊技状態または時間短縮遊技状態を設定する。なお、時間短縮遊技状態が設定された場合には、時短Ａが作動することとなる。次に、ステップ６６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、打ち分け状態を設定する（例えば、ステップ６６１６で非時間短縮遊技状態が設定された場合には左打ちに係る打ち分け状態が設定され、ステップ６６１６で時間短縮遊技状態が設定された場合には右打ちに係る打ち分け状態が設定される）。次に、ステップ６６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、発射指示に関するコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、次の処理（ステップ１０５１－１の処理）に移行する。なお、ステップ６６０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１０５１－１の処理）に移行する。

【３０６６】

次に、図３７４は、図３７３におけるステップ６６５０のサブルーチンに係る、遊技状態設定処理のフローチャートである。まず、ステップ６６５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技終了後の遊技状態に基づき、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に時短Ａの時短回数をセットする。なお、図３７３のステップ６６１６で時間短縮遊技状態がセットされる場合には、時短Ａの作動回数（例えば、１００回）が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされ、図３７３のステップ６６１６で非時間短縮遊技状態がセットされる場合には、時短回数カウンタＭＰ５２ｃにはカウンタ値がセットされない（または、０回がセットされる）。なお、前述したように、主遊技側の時間短縮遊技状態に対応する主遊技時短回数カウンタと補助遊技側の時間短縮遊技状態に対応する補助遊技時短回数カウンタとを有するよう構成した場合には、ステップ６６５２の処理で、主遊技時短回数カウンタと補助遊技時短回数カウンタとに時短Ａの時短回数をセットするよう構成してもよい。次に、ステップ６６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、非確率変動遊技状態また

は確率変動遊技状態を設定し、次の処理（ステップ６６１０の処理）に移行する。

【３０６７】

＜第３０実施形態における特徴構成＞

上述したように、第３０実施形態に係るぱちんこ遊技機は、時間短縮遊技状態として時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとが作動し得るよう構成されており、このように構成したことで、以下の構成を有している。なお、以下に例示する構成はあくまで一例であり、これら複数の構成を組み合わせてもよいし、一部のみを採用してもよい。

【３０６８】

（構成１）

時短Ａと時短Ｃとで、時短回数を管理するためのカウンタとして、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを兼用している。

時短Ｃが作動している状況にて、大当りに当選し、大当り図柄が停止すると、図３７１のステップ６５５８にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値をクリアし、その後、図３７４のステップ６６５２にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ａの時短回数をセットする。すなわち、大当りの開始前（変動固定時間中）に時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値をクリアし、大当りの実行中（特別遊技終了デモ時間）に時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ａの時短回数をセットする。

【３０６９】

上記構成１のように構成することで、時短Ａと時短Ｃとの実行回数を管理するカウンタを１つにすることができ、使用する容量を削減することができる。また、大当りの開始前（変動固定時間中）に時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値をクリアし、大当りの実行中（特別遊技終了デモ時間）に時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ａの時短回数をセットするよう構成することで、大当り終了後にセットされ得る時短回数が複数種類存在している場合にも、適切なタイミングで時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短回数をセットする処理が実行されることとなる。

【３０７０】

（構成２）

時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとで、時短回数を管理するためのカウンタとして、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを兼用している。

タイマ割り込み時処理において、時短Ａの時短回数を時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットする図３７４のステップ６６５２の処理を含んでいる第１処理（ステップ１６００の特別電動役物制御処理）と、時短Ｃの時短回数を時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットする図３７０のステップ６５０６の処理を含んでいる第２処理（ステップ６０５０の主遊技図柄制御処理）と、を有している。

一のタイマ割り込み時処理においては、前記第２処理を実行した後に前記第１処理を実行する。

【３０７１】

上記構成２のように構成することで、時短Ａと時短Ｃとの実行回数を管理するカウンタを１つにすることができ、使用する容量を削減することができる。また、前記第２処理を実行した後に前記第１処理を実行するよう構成することにより、遊技機に不具合が生じて、時短Ａがセットされるタイマ割り込み時処理にて時短Ｃの時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされてしまった場合でも、時短Ａの時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値として上書きされるため、遊技者への不利益が生じないよう構成することができる。

【３０７２】

（第３０実施形態からの変更例１）

第３０実施形態においては、図３７０のステップ６５０２の処理を有することによって、時間短縮遊技状態にて時短図柄に当選しても、時短Ｃが新たに作動しないよう構成したが、これには限定されず、図３７０のステップ６５０２の処理を有さずに、時間短縮遊技状態にて時短図柄に当選した場合に、新たに時短Ｃが作動するよう構成してもよい。すな

わち、時間短縮遊技状態にて時短図柄に当選した場合には、時短Ｃが新たに作動し、図３７０のステップ６５０６にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ｃの時短回数がセットされる（上書きされる）こととなる。このように構成した場合には、以下の特徴構成を有することとなる。

【３０７３】

（構成３）

時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとで、時短回数を管理するためのカウンタとして、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを兼用している。

時短Ｃが作動している状況にて、大当りに当選し、大当り図柄が停止すると、図３７１のステップ６５５８にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値をクリアし、その後、図３７４のステップ６６５２にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ａの時短回数をセットする。

時短Ｃが作動している状況にて、新たに時短図柄に当選した場合には、ステップ６５５８の処理が実行されずに、図３７０のステップ６５０６にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ｃの時短回数をセットする。すなわち、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値をクリアせずに上書きする。

【３０７４】

上記構成３のように構成することで、時短Ａと時短Ｃとの実行回数を管理するカウンタを１つにすることができ、使用する容量を削減することができる。また、大当りに当選した場合には、大当りの前と後で遊技状態が相違し得ることから時短回数カウンタＭＰ５２ｃもゼロクリアすることで、図３７１のステップ６５５８のように、複数のデータを纏めてクリアすることができる一方、時短Ｃが作動している状況にて、時短図柄に当選した場合には、時短回数は変更されるが遊技状態は変更されないため、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを上書きすることで、カウンタ値のゼロクリアなどの不要な処理を削減することができる。

【３０７５】

なお、上記構成１乃至３においては、時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとで時短回数カウンタＭＰ５２ｃを兼用してもよいし、時短Ａと時短Ｂとで時短回数カウンタＭＰ５２ｃを兼用してもよいし、時短Ｂと時短Ｃとで時短回数カウンタＭＰ５２ｃを兼用してもよい。

【３０７６】

（構成４）

時短Ｂに係る作動回数ｎが０となった場合には、図３５５のステップ６３６０にて時短Ｂの時短回数を時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットする。

新たに時短図柄に当選し、時短Ｃが新たに作動する場合には、図３７０のステップ６５０６にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ｃの時短回数をセットする。

時短Ｂに係る作動回数ｎが０となる遊技にて時短図柄に当選した場合には、図３７０のステップ６５０６にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ｃの時短回数がセットされ、その後、図３５５のステップ６３６０にて時短Ｂの時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる。

【３０７７】

（構成５）

タイマ割り込み時処理において、時短Ｂの時短回数を時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットする図３５５のステップ６３６０の処理を含んでいる第１処理（ステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理）と、時短Ｃの時短回数を時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットする図３７０のステップ６５０６の処理を含んでいる第２処理（ステップ６５００の時短図柄状態設定処理）と、を有している。

一のタイマ割り込み時処理においては、前記第２処理を実行した後に前記第１処理を実行する。

【３０７８】

上記構成４または構成５のように構成することで、時短Ｂの作動条件と時短Ｃとの作動

条件とを同一の図柄変動で充足してしまった場合にも、遊技者にとって高利益な時短Ｂが作動するよう構成することができ、ユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【３０７９】

＜処理の順序に関する変更例＞

なお、第３０実施形態においては、時短Ｂに係る作動回数ｎが０となる遊技にて時短図柄に当選した場合には、時短Ｃは作動せずに時短Ｂが作動するよう構成したが、これには限定されず、時短Ｂに係る作動回数ｎが０となる遊技にて時短図柄に当選した場合には、時短Ｂは作動せずに時短Ｃが作動するよう構成してもよい。

【３０８０】

より具体的には、図３６８のステップ６４５０の主遊技図柄ハズレ図柄表示中処理において、ステップ６４５２で限定頻度状態更新処理を実行した後、ステップ６３５０の主遊技図柄作動回数減算処理を実行し、その後、ステップ６５００の時短図柄状態設定処理を実行するよう構成してもよい。すなわち、時短Ｂに係る作動回数ｎが０となる遊技にて時短図柄に当選した場合には、図３５５のステップ６３６０にて時短Ｂの時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされ、その後、図３７０のステップ６５０６にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ｃの時短回数がセットされることとなる。

【３０８１】

このように構成することで、時短Ｂに係る作動回数ｎが０となる遊技にて時短図柄に当選した場合には、時短Ｂは作動せずに時短Ｃが作動するよう構成することができる。なお、このように構成する場合には、時短Ｃが相対的に遊技者にとって有利な時間短縮遊技状態とすることが好適であり、具体的には、時短Ｃの時短回数及び／または性能を時短Ｂの時短回数及び／または性能と同程度となる（または時短Ｂよりも優れている）よう構成することが好適であり、時短Ｂと時短Ｃの作動条件を同一の図柄変動で充足した場合に、性能の低い時短が作動してしまう（時短の性能が成り下がってしまう）事態を防止することができる。

【３０８２】

＜時間短縮遊技状態の最終変動＞

ここで、第３０実施形態における時間短縮遊技状態の最終変動の作用について詳述する。なお、以下の構成は時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとのいずれにおいても適用可能である。また、最終変動とは時短回数が残り０回となって時間短縮遊技状態が終了することとなる図柄変動である。

【３０８３】

＜構成１：時間短縮遊技状態の最終変動にて時短図柄が停止した場合＞

（１）ハズレとなる時間短縮遊技状態の最終変動に係るタイマ割り込み時処理においては、図３６９のステップ６３０６～ステップ６３１０にて、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値が０となり、主遊技時短フラグがオフとなり、補助遊技時短フラグ（補助遊技時短Ａフラグ、補助遊技時短Ｂフラグ、または補助遊技時短Ｃフラグ）がオフとなる。

（２）その後、図３７０のステップ６５０６～ステップ６５１０にて、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に時短Ｃの時短回数がセットされ、主遊技時短フラグがオンとなり、補助遊技時短Ｃフラグがオンとなる。

なお、時間短縮遊技状態に時短図柄が停止したことを契機として時短Ｃが新たに作動する構成を例示している。

【３０８４】

＜構成２：時間短縮遊技状態の最終変動にて大当りに当選した場合＞

（１）大当りに当選した時間短縮遊技状態の最終変動に係るタイマ割り込み時処理においては、図３７１のステップ６５５８にて、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値が０となり、主遊技時短フラグがオフとなり、補助遊技時短フラグ（補助遊技時短Ａフラグ、補助遊技時短Ｂフラグ、または補助遊技時短Ｃフラグ）がオフとなる。

（２）その後、特別遊技終了デモ時間中である図３７４のステップ６６５２にて、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に時短Ａの時短回数がセットされ、図３７３のステッ

プ６６１６にて、主遊技時短フラグがオンとなり、補助遊技時短Ａフラグがオンとなる。

【３０８５】

（第３１実施形態）

第３０実施形態からの変更例１においては、時間短縮遊技状態において時短図柄に当選した場合にも、時短Ｃが新たに作動し得る遊技機について詳述した。時短Ｃを有する遊技機の構成はこれには限定されず、時短図柄に当選した場合における時短Ｃの作動有無の条件を有していてもよい。そこで、第３０実施形態からの変更例１とは異なる時短Ｃに関する構成を有する遊技機を第３１実施形態として、以下、第３０実施形態からの変更例１との相違点についてのみ詳述する。

【３０８６】

まず、図３７５は、図３６８におけるステップ６５００のサブルーチンに係る、時短図柄状態設定処理のフローチャートである。第３０実施形態からの変更例１からの変更点は、ステップ６５０５であり、すなわち、ステップ６５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短図柄が停止しているか否かを判定する。ステップ６５０４でＹｅｓの場合、ステップ６５０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、所定条件を充足しているか否かを判定する。ステップ６５０５でＹｅｓの場合、ステップ６５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に時短Ｃの時短回数をセットする。なお、ステップ６５０４でＮｏまたはステップ６５０５でＮｏの場合には、次の処理（ステップ６３５０の処理）に移行する。

【３０８７】

このように、第３１実施形態においては、時短図柄が停止した場合（時短図柄に当選した場合）、所定条件を充足しているか否かによって、時短Ｃの作動有無が決定されるように構成されている。

【３０８８】

＜時短Ｃが作動する所定条件の一例＞

ここで、時短図柄に当選した場合に時短Ｃが作動するための所定条件（図３７５のステップ６５０５の所定条件）の一例を以下に詳述する。なお、以下の所定条件の一部を採用してもよいし、複数を組み合わせてもよい。また、当選し得る（停止し得る）時短図柄を１種類としてもよいし、複数種類としてもよい。時短図柄を複数種類有する場合には、停止した時短図柄の種類によって時短Ｃの時短回数が相違し得るよう構成してもよい。

【３０８９】

（条件１）

時短Ａの作動中において、所定の時短図柄が停止した場合、以下を満たす場合に時短Ｃが新たに作動し得る。

作動中の時短Ａの残り時短回数＜所定の時短図柄に対応する時短回数

【３０９０】

（条件２）

時短Ａの作動中において、所定の時短図柄が停止した場合、以下を満たす場合に時短Ｃが新たに作動し得る。

作動中の時短Ａの残り時短回数≦所定の時短図柄に対応する時短回数

【３０９１】

（条件３）

時短Ｃの作動中において、所定の時短図柄が停止した場合、以下を満たす場合に時短Ｃが新たに作動し得る。

作動中の時短Ｃの残り時短回数＜所定の時短図柄に対応する時短回数

【３０９２】

（条件４）

時短Ｃの作動中において、所定の時短図柄が停止した場合、以下を満たす場合に時短Ｃが新たに作動し得る。

作動中の時短Ｃの残り時短回数≦所定の時短図柄に対応する時短回数

【３０９３】
（条件５）
　時短Ａの作動中において、時短Ａが作動してから実行された図柄変動の回数が所定回数以下である状況にて、所定の時短図柄が停止した場合に、時短Ｃが新たに作動し得る。
【３０９４】
（条件６）
　時短Ｃの作動中において、時短Ｃが作動してから実行された図柄変動の回数が所定回数以下である状況にて、所定の時短図柄が停止した場合に、時短Ｃが新たに作動し得る。
【３０９５】
（条件７）
　時間短縮遊技状態において、作動している時間短縮遊技状態よりも有利となる時短Ｃが作動することとなる時短図柄が停止した場合。
【３０９６】
　ここで、時間短縮遊技状態に関する「有利」とは、以下の一または複数の組合せによって決定してもよい。
（１）確率変動遊技状態であるか否か
（２）残りの時短回数と新たな時短Ｃに係る時短回数の大小
（３）作動中の時間短縮遊技状態の時短回数（時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる時短回数）と新たな時短Ｃに係る時短回数の大小
（４）補助遊技図柄の変動時間（の平均値）
（５）補助遊技側が当選となる確率
（６）補助遊技側が当選となった場合の電動役物の開放時間（の平均値）
（７）いわゆる玉確タイプの遊技機とした場合における、大当りに当選した際の大当り中における特定領域への入球容易性（入球期待値）
（８）大当りに当選した場合の、大当り終了後の時間短縮遊技状態への移行有無（移行期待値）
（９）大当りに当選した場合の、大当り終了後にセットされる時短回数（期待値としてもよく、０回を含んでもよい）
（１０）大当りに当選した場合の、大当り終了後の確率変動遊技状態への移行有無
【３０９７】
（条件８）
　所定の遊技状態にて所定の時短図柄が停止した場合には時短Ｃは作動し得る一方、特定の遊技状態では時短図柄が停止しても時短Ｃが作動しないよう構成してもよく。この場合、所定の遊技状態にて所定の時短図柄が停止した場合に所定条件を充足する。
【３０９８】
　なお、遊技状態の一例として、以下の遊技状態が例示でき、以下の遊技状態を、上記所定の遊技状態と特定の遊技状態に適用してもよい。なお、以下の遊技状態はあくまで一例であり、以下の遊技状態を複数組み合わせた状態を上記所定の遊技状態または特定の遊技状態に適用してもよい。
（１）通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）とその他の遊技状態
（２）時短Ａと時短Ｂ
（３）時短Ａと時短Ｃ
（４）時短Ｂと時短Ｃ
（５）時短回数が第１回数である時短Ａと時短回数が第２回数である時短Ａ
（６）時短回数が第１回数である時短Ｃと時短回数が第２回数である時短Ｃ
（７）時短性能（補助遊技図柄の変動時間及び／または電動役物の開放時間）が異なる２種類の時短Ａ
（８）時短性能（補助遊技図柄の変動時間及び／または電動役物の開放時間）が異なる２種類の時短Ｃ
（９）非確率変動遊技状態と確率変動遊技状態

（１０）非時間短縮遊技状態と時間短縮遊技状態
（１１）転落抽選を有する遊技機において、転落抽選当選前の時短Ａと転落抽選当選後の時短Ａ
（１２）リミッタ機能を有する遊技機（前述した、リミッタ機）であり、特定回数（例えば、５回）の特別遊技が実行されるまで確率変動遊技状態が維持され得る遊技機において、リミッタ到達前の確率変動遊技状態である時短Ａと、リミッタ到達後の非確率変動遊技状態である時短Ａ
【３０９９】
（条件９）
時短図柄として時短図柄Ａと時短図柄Ｂとを少なくとも有しており、時短Ａが作動している状況にて、時短図柄Ａが停止しても時短Ｃは作動しない一方、時短図柄Ｂが停止した場合は時短Ｃが作動し得る。
【３１００】
（条件１０）
時短図柄として時短図柄Ａと時短図柄Ｂとを少なくとも有しており、時短Ｃが作動している状況にて、時短図柄Ａが停止しても時短Ｃは作動しない一方、時短図柄Ｂが停止した場合は時短Ｃが作動し得る。この場合、時短Ｃが作動している状況にて時短図柄Ｂが停止した場合に所定条件を充足する。
【３１０１】
（条件１１）
所定の遊技状態にて所定の時短図柄が停止して時短Ｃが作動し、当該時短Ｃの作動中に所定の時短図柄が停止した場合（この場合に、所定条件を充足する）には、新たな時短Ｃが作動し得る。他方、特定の遊技状態にて所定の時短図柄が停止して時短Ｃが作動し、当該時短Ｃの作動中に所定の時短図柄が停止した場合には、新たな時短Ｃが作動しない。
【３１０２】
（条件１２）
所定の大当り終了後に作動した時短Ａにおいて所定の時短図柄が停止した場合には、新たな時短Ｃが作動し得る。他方、特定の大当り終了後に作動した時短Ａにおいて所定の時短図柄が停止した場合には、新たな時短Ｃが作動しない。この場合、所定の大当り終了後に作動した時短Ａにおいて所定の時短図柄が停止した場合に所定条件を充足する。
【３１０３】
（条件１３）
時短Ａが作動している状況にて、所定の時短図柄が停止した場合には、新たに時短Ｃは作動せず、時短Ａの作動が維持される。その後、時短Ａの作動中であり且つ当該所定の時短図柄が停止してから時短Ｃの時短回数未満の図柄変動が実行されている状況にて、再度所定の時短図柄が停止した場合には、所定条件を充足して新たに時短Ｃが作動し得る。
【３１０４】
（条件１４）
時短Ｃが作動している状況にて、所定の時短図柄が停止した場合には、新たに時短Ｃは作動せず、時短Ｃの作動が維持される。その後、時短Ｃの作動中であり且つ当該所定の時短図柄が停止してから時短Ｃの時短回数未満の図柄変動が実行されている状況にて、再度所定の時短図柄が停止した場合には、所定条件を充足して新たに時短Ｃが作動し得る。
【３１０５】
なお、上記条件１乃至１４の一または複数を採用した場合において、時短Ｂを有するよう構成してもよい。また、時短Ｂを有するよう構成した場合には、上記条件１乃至１２における時短Ａを時短Ｂに置き換えることも可能である。
【３１０６】
ここで、第３１実施形態の遊技機に適用可能な、時短Ｃの所定条件に関する構成の具体例を、図３７６乃至３８８を用いて詳述する。
【３１０７】

＜時短Ｃの作動有無に関する構成１＞

まず、図３７６は、時短Ｃの作動有無に関する構成１である。同図においては、非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示している。同図の構成はあくまで一例であり、確率変動遊技状態に適用してもよいし、第１主遊技図柄を変動させる場合に適用してもよい。

【３１０８】

同図の構成では、時短Ａとして、時短Ａ－１の１種類を有しており、非確率変動遊技状態における大当りＡの当選確率は１／３００であり、大当りＡに当選した後には、時短回数１００回の時短Ａ－１が作動する。

【３１０９】

また、同図の構成では、時短Ｃとして、時短Ｃ－１と時短Ｃ－２との２種類を有しており、それぞれ１／３００で当選するよう構成されている。時短図柄１が停止した場合には時短回数１００回の時短Ｃ－１が作動し、時短図柄２が停止した場合には時短回数５０回の時短Ｃ－２が作動し得るよう構成されている。

【３１１０】

同図下段の「時短の作動有無」における、「非時短」は非時間短縮遊技状態を示しており、「０～４９回」は、時短Ａ－１の作動中であり、主遊技図柄停止時の残り時短回数が０～４９回である場合を示しており、「５０～９９回」は、時短Ａ－１の作動中であり、主遊技図柄停止時の残り時短回数が５０～９９回である場合を示している。

【３１１１】

大当りＡに当選した場合は、「非時短」と「０～４９回」と「５０～９９回」とのいずれにおいても大当りＡ終了後に時短Ａ－１が新たに作動することとなる。

【３１１２】

時短図柄１が停止した場合は、「非時短」と「０～４９回」と「５０～９９回」とのいずれにおいても時短図柄１の停止に基づいて時短Ｃ－１が新たに作動することとなる。

【３１１３】

時短図柄２が停止した場合は、「非時短」と「０～４９回」とでは、時短図柄２の停止に基づいて時短Ｃ－２が新たに作動することとなる。他方、「５０～９９回」においては、時短図柄２が停止しても時短Ｃ－２が新たに作動しないよう構成されている。

【３１１４】

このように、図３７６においては、時短Ａ－１の残り時短回数が「５０～９９回」である状況においては、時短図柄１の停止に基づいて時短Ｃ－１が作動する一方、時短図柄２の停止に基づいて時短Ｃ－２が作動しないよう構成されている。時短Ｃ－２は時短回数が５０回となっているため、時短Ａ－１の残り時短回数が「５０～９９回」である状況にて新たに作動しないよう構成することで、時短図柄が停止して残り時短回数が減少してしまう事態を防止することができる。

【３１１５】

なお、図３７６においては、時短Ａの作動中に時短図柄が停止する場合を例示したが、これには限定されず、時短Ｂの作動中や時短Ｃの作動中においても同様に、時短Ｃが作動することで残り時短回数が減少してしまう場合には当該時短Ｃが作動しないよう構成してもよい。

【３１１６】

また、図３７６においては、時短Ａ－１の残り時短回数が５０回である状況にて時短回数が５０回の時短Ｃ－２に係る時短図柄２が停止した場合には、時短Ｃ－２が作動しないよう構成したが、これには限定されず、時短Ｃ－２が作動するよう構成してもよい。すなわち、残り時短回数が停止した時短図柄に対応する時短Ｃの時短回数と同値であった場合には、新たに時短Ｃが作動するよう構成してもよい。

【３１１７】

なお、図３７６の構成は、前述した条件１乃至４に対応した構成となっている。

【３１１８】

＜時短Ｃの作動有無に関する構成２＞

次に、図３７７は、時短Ｃの作動有無に関する構成２である。同図においては、非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示している。同図の構成はあくまで一例であり、確率変動遊技状態に適用してもよいし、第１主遊技図柄を変動させる場合に適用してもよい。

【３１１９】

同図の構成では、時短Ａとして、時短Ａ－１の１種類を有しており、非確率変動遊技状態における大当りＡの当選確率は１／３００であり、大当りＡに当選した後には、時短回数１００回の時短Ａ－１が作動する。

【３１２０】

また、同図の構成では、時短Ｃとして、時短Ｃ－１と時短Ｃ－２との２種類を有しており、それぞれ１／３００で当選するよう構成されている。時短図柄１が停止した場合には時短回数２００回の時短Ｃ－１が作動し、時短図柄２が停止した場合には時短回数５０回の時短Ｃ－２が作動し得るよう構成されている。

【３１２１】

また、時短Ａ－１、時短Ｃ－１、時短Ｃ－２には、予め定められた優先順位が設けられており、優先順位は高いものから順に、「時短Ｃ－１＞時短Ａ－１＞時短Ｃ－２」となっている。

【３１２２】

次に、同図下段の「時短の作動有無」について詳述する。

【３１２３】

大当りＡに当選した場合は、「時短Ａ－１作動時」と「時短Ｃ－１作動時」と「時短Ｃ－２作動時」とのいずれにおいても、大当りＡの開始前に作動している時短に関する情報がクリアされ、大当りＡ終了後に時短Ａ－１が新たに作動することとなる。

【３１２４】

時短図柄１が停止した場合においては、時短図柄１に対応する時短Ｃ－１の優先順位が、時短Ａ－１よりも時短Ｃ－２よりも高いため、「時短Ａ－１作動時」と「時短Ｃ－１作動時」と「時短Ｃ－２作動時」とのいずれにおいても時短図柄１の停止に基づいて時短Ｃ－１が新たに作動することとなる。

【３１２５】

時短図柄２が停止した場合においては、時短図柄２に対応する時短Ｃ－２の優先順位が、時短Ａ－１よりも時短Ｃ－１よりも低いため、「時短Ａ－１作動時」と「時短Ｃ－１作動時」とにおいては、時短図柄２が停止しても時短Ｃ－２が新たに作動しないよう構成されている。他方、「時短Ｃ－２作動時」においては、作動している時短Ｃ－２と時短図柄２に対応する時短Ｃ－２の優先順位が同一であるため、時短図柄２の停止に基づいて時短Ｃ－２が新たに作動することとなる。なお、優先順位が同一である時短に係る時短図柄が停止した場合にも、新たに時短Ｃが作動しないよう構成してもよい。

【３１２６】

このように、図３７７においては、時短図柄が停止した場合には、停止した時短図柄に係る時短Ｃの優先順位と作動中の時短の優先順位とを比較して、停止した時短図柄に係る時短Ｃの優先順位の方が高いまたは同一である場合には、新たに時短Ｃが作動するよう構成されている。

【３１２７】

なお、図３７７においては、時短Ａ－１と時短Ｃ－１と時短Ｃ－２とは、時短回数は相違しているがその他の性能（補助遊技図柄の変動時間、電動役物の開放時間、など）は同一である場合を例示している。

【３１２８】

このように、図３７７においては、ある時短の作動中に時短図柄が停止した場合には、当該時短図柄に係る時短Ｃの方が、予め定められた優先順位が高いまたは同一である場合に時短Ｃを作動する構成を例示した。予め定められた優先順位については、前述した条件

７における有利か否かに基づいて定めるよう構成してもよい。
【３１２９】
なお、図３７７の構成は、前述した条件７に対応した構成となっている。
【３１３０】
＜時短Ｃの作動有無に関する構成３＞
次に、図３７８は、時短Ｃの作動有無に関する構成３である。同図においては、非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示している。同図の構成はあくまで一例であり、確率変動遊技状態に適用してもよいし、第１主遊技図柄を変動させる場合に適用してもよい。
【３１３１】
同図の構成では、時短Ａとして、時短Ａ－１と時短Ａ－２との２種類を有しており、非確率変動遊技状態における大当りＡの当選確率は１／３００であり、大当りＡに当選した後には、時短回数１００回の時短Ａ－１が作動する。また、非確率変動遊技状態における大当りＢの当選確率は１／３００であり、大当りＢに当選した後には、時短回数２０回の時短Ａ－２が作動する。
【３１３２】
また、同図の構成では、時短Ｃとして、時短Ｃ－１の１種類を有しており、１／３００で当選するよう構成されている。時短図柄が停止した場合には時短回数５０回の時短Ｃ－１が作動し得るよう構成されている。
【３１３３】
次に、同図下段の「時短の作動有無」について詳述する。
【３１３４】
大当りＡに当選した場合は、「時短Ａ－１作動時」と「時短Ａ－２作動時」と「時短Ｃ－１作動時」とのいずれにおいても、大当りＡの開始前に作動している時短に関する情報がクリアされ、大当りＡ終了後に時短Ａ－１が新たに作動することとなる。
【３１３５】
大当りＢに当選した場合は、「時短Ａ－１作動時」と「時短Ａ－２作動時」と「時短Ｃ－１作動時」とのいずれにおいても、大当りＢの開始前に作動している時短に関する情報がクリアされ、大当りＢ終了後に時短Ａ－２が新たに作動することとなる。
【３１３６】
時短図柄が停止した場合においては、「時短Ａ－１作動時」では時短Ｃ－１が作動しない一方、「時短Ａ－２作動時」では時短Ｃ－１が作動するよう構成されている。
【３１３７】
このように、図３７８においては、時短Ａの作動時に時短図柄が停止した場合には、作動中の時短Ａに係る時短回数（時短Ａが開始する際に時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる時短回数）よりも、時短図柄に係る時短Ｃの時短回数の方が多い場合に時短Ｃが作動するよう構成されている。
【３１３８】
このように、作動している時短Ａの種類によって、時短図柄が停止した場合に時短Ｃが作動するか否かが相違し得るよう構成し、時短Ａに係る時短回数よりも時短Ｃに係る時短回数の方が多い場合に時短Ｃが作動するよう構成することで、残り時短回数が減少して遊技者が不利益を被る事態を防止することができる。
【３１３９】
なお、大当りＡに当選した際の遊技状態によって、大当りＡ終了後に時短Ａ－１が作動する場合と、大当りＡ終了後に時短Ａ－２が作動する場合とを有するよう構成してもよく、このように構成した場合においても、時短Ａ－１作動時に時短図柄が停止しても時短Ｃ－１が作動しない一方、時短Ａ－２作動時に時短図柄が停止すると時短Ｃ－１が作動するよう構成してもよい。
【３１４０】
なお、図３７７においては、時短Ａ－１と時短Ｃ－１と時短Ｃ－２とは、時短回数は相

違しているがその他の性能（補助遊技図柄の変動時間、電動役物の開放時間、など）は同一である場合を例示している。

【３１４１】

なお、図３７８の構成は、前述した条件８に対応した構成となっている。

【３１４２】

＜時短Ｃの作動有無に関する構成４＞

次に、図３７９は、時短Ｃの作動有無に関する構成４である。同図においては、非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示している。同図の構成はあくまで一例であり、確率変動遊技状態に適用してもよいし、第１主遊技図柄を変動させる場合に適用してもよい。

【３１４３】

同図の構成では、時短Ａとして、時短Ａ－１の１種類を有しており、非確率変動遊技状態における大当りＡの当選確率は１／３００であり、大当りＡに当選した後には、時短回数６０回の時短Ａ－１が作動する。

【３１４４】

また、同図の構成では、時短Ｃとして、時短Ｃ－１と時短Ｃ－２との２種類を有しており、それぞれ１／３００で当選するよう構成されている。時短図柄１が停止した場合には時短回数２０回の時短Ｃ－１が作動し、時短図柄２が停止した場合には時短回数６０回の時短Ｃ－２が作動し得るよう構成されている。

【３１４５】

次に、同図下段の「時短の作動有無」について詳述する。

【３１４６】

大当りＡに当選した場合は、「時短Ａ－１作動時」と「時短Ｃ－１作動時」と「時短Ｃ－２作動時」とのいずれにおいても、大当りＡの開始前に作動している時短に関する情報がクリアされ、大当りＡ終了後に時短Ａ－１が新たに作動することとなる。

【３１４７】

時短図柄１が停止した場合においては、「時短Ａ－１作動時」では時短Ｃ－１が作動しない。また、「時短Ｃ－１作動時」では時短Ｃ－１が作動する一方、「時短Ｃ－２作動時」では時短Ｃ－１が作動しない。

【３１４８】

時短図柄２が停止した場合においては、「時短Ａ－１作動時」では時短Ｃ－１が作動する。また、「時短Ｃ－１作動時」も「時短Ｃ－２作動時」も時短Ｃ－１が作動する。

【３１４９】

このように、図３７９においては、時短Ａ－１の作動時に時短図柄１が停止した場合には、作動中の時短Ａ－１に係る時短回数（時短Ａが開始する際に時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる時短回数）である６０回よりも、時短図柄１に係る時短Ｃ－１の時短回数である２０回の方が少ないため、時短Ｃ－１が作動しない。他方、時短Ａ－１の作動時に時短図柄２が停止した場合には、作動中の時短Ａ－１に係る時短回数（時短Ａが開始する際に時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる時短回数）である６０回と、時短図柄２に係る時短Ｃ－２の時短回数である６０回とが同一であるため、時短Ｃ－２が作動するよう構成されている。

【３１５０】

すなわち、図３７９においては、時短Ａの作動時に時短図柄が停止した場合には、作動中の時短Ａに係る時短回数（時短Ａが開始する際に時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる時短回数）以上の時短回数となる時短Ｃに係る時短図柄が停止した場合には時短Ｃが作動する一方、作動中の時短Ａに係る時短回数よりも少ない時短回数となる時短Ｃに係る時短図柄が停止した場合には時短Ｃが作動しないよう構成されている。

【３１５１】

このように構成することによって、残り時短回数が減少して遊技者が不利益を被る事態を防止することができる。

【３１５２】
　また、図３７９においては、時短Ｃ－１の作動時に時短図柄１が停止した場合には、作動中の時短Ｃ－１に係る時短回数である２０回と停止した時短図柄１に係る時短Ｃ－１の時短回数である２０回とが同一であるため、時短Ｃ－１が作動し、時短Ｃ－１の作動時に時短図柄２が停止した場合には、作動中の時短Ｃ－１に係る時短回数である２０回よりも停止した時短図柄２に係る時短Ｃ－２の時短回数である６０回が多いため、時短Ｃ－２が作動する。
【３１５３】
　また、図３７９においては、時短Ｃ－２の作動時に時短図柄１が停止した場合には、作動中の時短Ｃ－２に係る時短回数である６０回よりも停止した時短図柄１に係る時短Ｃ－１の時短回数である２０回が少ないため、時短Ｃ－１が作動しない。また、時短Ｃ－２の作動時に時短図柄２が停止した場合には、作動中の時短Ｃ－２に係る時短回数である６０回と停止した時短図柄２に係る時短Ｃ－２の時短回数である６０回とが同一であるため、時短Ｃ－２が作動する。
【３１５４】
　すなわち、図３７９においては、時短Ｃの作動時に時短図柄が停止した場合には、作動中の時短Ｃに係る時短回数（時短Ｃが開始する際に時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる時短回数）以上の時短回数となる時短Ｃに係る時短図柄が停止した場合には時短Ｃが作動する一方、作動中の時短Ｃに係る時短回数よりも少ない時短回数となる時短Ｃに係る時短図柄が停止した場合には時短Ｃが作動しないよう構成されている。
【３１５５】
　このように構成することによって、残り時短回数が減少して遊技者が不利益を被る事態を防止することができる。
【３１５６】
　なお、図３７９の構成は、前述した条件８に対応した構成となっている。
【３１５７】
＜時短Ｃの作動有無に関する構成５＞
　次に、図３８０は、時短Ｃの作動有無に関する構成５である。同図においては、非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示している。同図の構成はあくまで一例であり、確率変動遊技状態に適用してもよいし、第１主遊技図柄を変動させる場合に適用してもよい。
【３１５８】
　同図の構成では、時短Ａとして、時短Ａ－１の１種類を有しており、非確率変動遊技状態における大当りＡの当選確率は１／３００であり、大当りＡに当選した後には、時短回数１００回の時短Ａ－１が作動する。
【３１５９】
　また、同図の構成では、時短Ｃとして、時短Ｃ－１と時短Ｃ－２との２種類を有しており、それぞれ１／３００で当選するよう構成されている。時短図柄１が停止した場合には時短回数１００回の時短Ｃ－１が作動し、時短図柄２が停止した場合には時短回数２０回の時短Ｃ－２が作動し得るよう構成されている。
【３１６０】
　次に、同図下段の「時短の作動有無」について詳述する。
【３１６１】
　大当りＡに当選した場合は、「時短非作動時」と「時短Ａ－１作動時」と「時短Ｃ－１作動時」と「時短Ｃ－２作動時」とのいずれにおいても、大当りＡの開始前に作動している時短に関する情報がクリアされ、大当りＡ終了後に時短Ａ－１が新たに作動することとなる。
【３１６２】
　時短図柄１が停止した場合においては、「時短非作動時」と「時短Ａ－１作動時」と「時短Ｃ－１作動時」と「時短Ｃ－２作動時」とのいずれにおいても時短Ｃ－１が作動する

こととなる。
【３１６３】
　時短図柄２が停止した場合においては、「時短非作動時」と「時短Ｃ－２作動時」とでは時短Ｃ－２が作動する一方、「時短Ａ－１作動時」と「時短Ｃ－１作動時」とでは時短Ｃ－２が作動しない。
【３１６４】
　このように、図３８０においては、大当りＡに当選した場合には当選した遊技状態に拘らず、大当り終了後には時短Ａ－１が作動し得るよう構成されている。また、時短図柄１が停止した場合には、停止時の遊技状態に拘らず時短Ｃ－１が作動し得るよう構成されている。
【３１６５】
　また、時短図柄２が停止した場合には、「時短Ｃ－２作動時」では時短Ｃ－２が作動する一方、「時短非作動時」と「時短Ａ－１作動時」と「時短Ｃ－１作動時」とでは時短Ｃ－２が作動しないよう構成されている。
【３１６６】
　このように、時短Ａ－１の作動時に時短図柄２が停止した場合には、作動中の時短Ａ－１に係る時短回数（時短Ａ－１が開始する際に時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる時短回数）である１００回よりも、時短図柄２に係る時短Ｃ－２の時短回数である２０回の方が少ないため、時短Ｃ－２が作動しない。また、時短Ｃ－１の作動時に時短図柄２が停止した場合には、作動中の時短Ｃ－１に係る時短回数（時短Ｃ－１が開始する際に時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる時短回数）である１００回よりも、時短図柄２に係る時短Ｃ－２の時短回数である２０回の方が少ないため、時短Ｃ－２が作動しない。
【３１６７】
　すなわち、図３８０においては、時短図柄が停止した場合においては、停止した時短図柄に係る時短Ｃの時短回数が、作動中の時短回数（時短非作動時は０回）よりも少ない場合には、時短Ｃが新たに作動しないよう構成されている。
【３１６８】
　このように構成することによって、時短図柄が停止した場合において、残り時短回数が減少して遊技者が不利益を被る事態を防止することができる。
【３１６９】
　なお、図３８０では、「時短非作動時」において、相対的に時短回数が多い時短Ｃである時短Ｃ－１が作動し得るよう構成したが、これには限定されず、「時短非作動時」では時短図柄１が停止した場合にも時短Ｃ－１が作動しないよう構成してもよい。このように構成することで、以下の遊技性を創出することができる。
（１）「時短非作動時」において時短図柄２が停止し、時短Ｃ－２が作動する。
（２）時短Ｃ－２が作動する２０回の図柄変動にて時短図柄１が停止し、時短Ｃ－１が作動する。
このように、「時短非作動時」においては、相対的に時短回数が少ない時短図柄の当選を目指し、当該時短回数が少ない時短図柄に係る時短Ｃの作動中に、相対的に時短回数が多い時短図柄の当選を目指すという、時短Ｃが当選するごとに時短回数が増加していく遊技性を創出することができる。なお、このように構成した場合には、時短Ｃ－２の作動中が最も時短図柄１に当選する割合が高くなるよう、各時短図柄の当選確率と各時短Ｃの時短回数を設計してもよい。
【３１７０】
＜時短Ｃの作動有無に関する構成６＞
　次に、図３８１は、時短Ｃの作動有無に関する構成６である。同図においては、非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示している。同図の構成はあくまで一例であり、確率変動遊技状態に適用してもよいし、第１主遊技図柄を変動させる場合に適用してもよい。
【３１７１】

同図の構成では、時短Ａとして、時短Ａ－１の１種類を有しており、非確率変動遊技状態における大当りＡの当選確率は１／３００であり、大当りＡに当選した後には、時短回数６０回の時短Ａ－１が作動する。

【３１７２】

また、同図の構成では、時短Ｃとして、時短Ｃ－１と時短Ｃ－２との２種類を有しており、それぞれ１／３００で当選するよう構成されている。時短図柄１が停止した場合には時短回数０回の時短Ｃ－１が作動し、時短図柄２が停止した場合には時短回数２００回の時短Ｃ－２が作動し得るよう構成されている。なお、同図においては時短Ｃ－１の時短回数は０回であり、時短Ｃ－１が作動すると称しているが、時短回数０回であるため、時短は作動しないと称してもよい。

【３１７３】

次に、同図下段の「時短の作動有無」について詳述する。

【３１７４】

まず、時短Ｃ－１の時短回数は０回であるため、「時短Ｃ－１作動時」には、大当りに当選する場合や、時短図柄が停止する場合を有していない。

【３１７５】

大当りＡに当選した場合は、「時短Ａ－１作動時」と「時短Ｃ－２作動時」とのいずれにおいても、大当りＡの開始前に作動している時短に関する情報がクリアされ、大当りＡ終了後に時短Ａ－１が新たに作動することとなる。

【３１７６】

時短図柄１が停止した場合においては、「時短Ａ－１作動時」では時短Ｃ－１が作動しない。また、「時短Ｃ－２作動時」では時短Ｃ－１が作動する。

【３１７７】

時短図柄２が停止した場合においては、「時短Ａ－１作動時」と「時短Ｃ－２作動時」とのいずれにおいても、時短Ｃ－２が作動する。

【３１７８】

このように、相対的に時短回数の多い時短Ｃである時短Ｃ－２の作動中に時短図柄１が停止した場合には、時短回数が０回である時短Ｃ－１が作動するよう構成されている。このように構成することにより、相対的に時短回数の多い時短Ｃである時短Ｃ－２の作動中においては、時短図柄１が停止してしまうと、時短回数０回の時短が作動してしまうため、時間短縮遊技状態が終了するといった斬新な遊技性を創出することができる。

【３１７９】

また、図３８１のように、時短回数０回の時短Ｃを有するよう構成した場合には、相対的に時短回数の多い時短Ｃ－２が作動しても時短回数０回の時短Ｃが作動して時間短縮遊技状態が終了する場合を有するため、相対的に時短回数の多い時短Ｃ－２が作動することとなる時短図柄２の当選確率を高く設計することができ、遊技者が期待感を高める機会を増加させることができる。

【３１８０】

なお、図３８１においては、時短回数０回の時短Ｃ－１を有するよう構成したが、これには限定されず、時短回数１回の時短Ｃを有するなど、相対的に時短回数が少ない時短Ｃを有するよう構成してもよい。また、時短Ｃ－１のような相対的に少ない時短回数としては、以下のように定義してもよい。

（１）第１主遊技側の保留上限数以下の時短回数

（２）第２主遊技側の保留上限数以下の時短回数

（３）所定の入賞口への入球による賞球数以下の時短回数

【３１８１】

＜時短Ｃの作動有無に関する構成７＞

次に、図３８２は、時短Ｃの作動有無に関する構成７である。同図においては、非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示している。同図の構成はあくまで一例であり、確率変動遊技状態に適用してもよいし、第１主遊技図柄を変動させる

場合に適用してもよい。

【３１８２】

同図の構成では、時短Ａとして、時短Ａ－１の１種類を有しており、非確率変動遊技状態における大当りＡの当選確率は１／３００であり、大当りＡに当選した後には、時短回数１００回の時短Ａ－１が作動する。

【３１８３】

また、同図の構成では、時短Ｃとして、時短Ｃ－１の１種類を有しており、１／１００で当選するよう構成されている。時短図柄が停止した場合には時短回数５０回の時短Ｃ－１が作動し得るよう構成されている。

【３１８４】

図３８２の構成においては、同図下段の作用１と作用２のように作用することとなる。

【３１８５】

まず、作用１について詳述する。図中（１）のタイミングで、大当りＡが終了し、時短回数１００回の時短Ａ－１が作動する。その後、図中（２）のタイミングで、時短Ａ－１が作動している１００回の図柄変動が実行され、時短図柄に当選しなかったため、時短Ａ－１の作動が終了し、非時間短縮遊技状態となる。

【３１８６】

次に、作用２について詳述する。図中（３）のタイミングで、大当りＡが終了し、時短回数１００回の時短Ａ－１が作動する。その後、図中（４）のタイミングで、時短Ａ－１が作動してから７０回目の図柄変動が実行され、時短図柄が停止する。図中（４）のタイミングでは時短Ｃは新たに作動しないが、時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶される。その後、図中（５）のタイミングで、時短Ａ－１が作動している状況における１００回目の図柄変動が実行され、時短Ａ－１の作動が終了することとなるが、時短Ａ－１の作動中に時短図柄に当選していたため（時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶されているため）、時短Ｃ－１が新たに作動することとなる。なお、時短Ｃ－１の時短回数は新たに作動してから５０回となっている。

【３１８７】

その後、図中（６）のタイミングで、図中（５）のタイミングで作動した時短Ｃ－１における３０回目の図柄変動が実行され、時短図柄が停止する。図中（６）のタイミングでは時短Ｃは新たに作動しないが、時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶される。その後、図中（７）のタイミングで、時短Ｃ－１が作動している状況における５０回目の図柄変動が実行され、時短Ｃ－１の作動が終了することとなるが、時短Ｃ－１の作動中に時短図柄に当選していたため（時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶されているため）、時短Ｃ－１が新たに作動することとなる。なお、時短Ｃ－１の時短回数は新たに作動してから５０回となっている。その後、図中（８）のタイミングで、時短Ｃ－１が作動している状況における５０回目の図柄変動が実行され、時短Ｃ－１の作動が終了する。

【３１８８】

このように、図３８２の構成においては、時短Ａ－１の作動中に時短図柄が停止すると、時短Ａ－１の残り時短回数を有している場合には、時短Ｃ－１が新たに作動しないが、時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶され、時短Ａ－１の作動が終了した後に、時短Ｃ－１が作動するよう構成されている。同様に、時短Ｃ－１の作動中に時短図柄が停止すると、時短Ｃ－１の残り時短回数を有している場合には、時短Ｃ－１が新たに作動しないが、時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶され、時短Ｃ－１の作動が終了した後に、再度時短Ｃ－１が作動するよう構成されている。

【３１８９】

なお、１回の時短Ｃ－１が作動することとなる５０回の図柄変動において、時短図柄が２回停止した場合には、「１回目の時短Ｃ－１が終了→時短回数５０回の２回目の時短Ｃ－１が開始→２回目の時短Ｃ－１が終了→時短回数５０回の３回目の時短Ｃ－１が開始→３回目の時短Ｃ－１が終了」のように作用することとなる。

【３１９０】
　このように構成することにより、時短Ａ－１または時短Ｃ－１の作動中に時短図柄に当選した場合にも、作動中の時短が終了した後に当該時短図柄に対応する時短Ｃ－１が作動するため、時短図柄に当選した分だけ時短Ｃ－１が作動するという、新たな遊技性を創出することができる。
【３１９１】
　なお、図３８２のような、時短図柄に当選した際に時短図柄に当選した旨の情報を記憶しておくことを、時短図柄をストックする、時短Ｃをストックするなどと称してもよい。
【３１９２】
　なお、図３８２においては、時短Ａの作動中も時短Ｃの作動中も、時短図柄が当選した際には、時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶され、その後の所定のタイミングで当該時短図柄に対応する時短Ｃが作動するよう構成したが、これには限定されず、時短Ａの作動中に時短図柄が当選した際には、時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶され、その後の所定のタイミングで当該時短図柄に対応する時短Ｃが作動する一方、時短Ｃの作動中に時短図柄が当選した際には、時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶されず、当該時短図柄に対応する時短Ｃが作動しないよう構成してもよい。
【３１９３】
　また、時短Ｃとして時短回数の異なる複数種類の時短Ｃを有するよう構成し、図３８２の構成に適用してもよい。このように構成した場合には、副制御基板Ｓ側における演出を以下のように構成してもよい。
（１）時短Ｃとして、時短回数２０回の時短Ｃ－１、時短回数５０回の時短Ｃ－２、時短回数１００回の時短Ｃ－３とを有し、時短図柄の停止時（ストック時）においては、当該時短図柄に対応する時短回数を演出表示装置ＳＧにて報知せず、時短Ｃが作動するタイミング（例えば、時短Ａの作動が終了するタイミング）にて、作動する時短Ｃに対応した時短回数を演出表示装置ＳＧにて報知する。
（２）時短Ｃとして、時短回数２０回の時短Ｃ－１、時短回数５０回の時短Ｃ－２、時短回数１００回の時短Ｃ－３とを有し、時短図柄の停止時（ストック時）においては、当該時短図柄に対応する時短回数を演出表示装置ＳＧにて報知せず、時短Ｃが作動するタイミング（例えば、時短Ａの作動が終了するタイミング）では、いずれの時短Ｃが作動する場合においても、最も少ない時短回数である２０回（時短Ｃ－１の時短回数）を報知し、その後当該２０回の図柄変動が終了するタイミングにおいて、作動している時短Ｃが時短Ｃ－１である場合には、演出表示装置ＳＧに「時短終了」と表示し、作動している時短Ｃが時短Ｃ－２である場合には、演出表示装置ＳＧに「＋３０」と表示し、作動している時短Ｃが時短Ｃ－３である場合には、演出表示装置ＳＧに「＋８０」と表示するよう構成してもよい。
【３１９４】
　また、時短Ｃとして、例えば時短Ｃ－１と時短Ｃ－２を有するよう構成し、図３８２の構成に適用した場合において、時短Ａ（または時短Ｃ）の作動中に時短Ｃ－１に対応する時短図柄が停止した場合には、時短Ａ（または時短Ｃ）の作動終了後に時短Ｃ－１が実行され得るが、時短Ａ（または時短Ｃ）の作動中に時短Ｃ－２に対応する時短図柄が停止した場合には、時短Ａ（または時短Ｃ）の作動終了後に時短Ｃ－２は実行されないよう構成してもよい。
【３１９５】
　図３８２のような時短Ｃがストックされ得る構成においては、ストック可能な時短Ｃの回数（連続して作動し得る時短Ｃの回数）に上限（例えば、５回）を設けるよう構成してもよいし、時間短縮遊技状態が連続で作動し得る合計の時短回数（例えば、３５０回）に上限を設けるよう構成してもよい。
【３１９６】
＜時短図柄状態設定処理の変更例＞

次に、図３８３は、第３１実施形態からの変更例における、図３６８のステップ６５００のサブルーチンに係る、時短図柄状態設定処理のフローチャートである。まず、ステップ６５０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ａと時短Ｂとが作動中ではないか否かを判定する。ステップ６５０１でＹｅｓの場合、ステップ６５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短図柄が停止しているか否か（または、当該図柄変動にて時短図柄に当選したか否か）を判定する。ステップ６５０４でＹｅｓの場合、ステップ６５０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｃが作動中ではないか否かを判定する。

【３１９７】

ステップ６５０５でＹｅｓの場合、ステップ６５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に時短Ｃの時短回数をセットする。次に、ステップ６５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ６５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短Ｃフラグをオンにする。次に、ステップ６５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｃに係る初期設定（限定頻度状態をセットする処理など）を実行し、次の処理（ステップ６３５０の処理）に移行する。

【３１９８】

また、ステップ６５０５でＮｏの場合、ステップ６５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値に時短Ｃの時短回数をセットする。次に、ステップ６５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短Ｃに係る初期設定（限定頻度状態をセットする処理など）を実行し、次の処理（ステップ６３５０の処理）に移行する。

【３１９９】

ステップ６５１４のように、第３１実施形態からの変更例においては、時短Ｃの作動中に時短図柄が停止した場合には、新たに時短Ｃが作動することとなるが、この場合、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのクリア処理（例えば、ステップ６５５８のクリア処理）は実行せずに時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を上書きするよう構成されている。具体例としては、時短Ｃが作動しており、残り時短回数が２０回である状況にて時短図柄が停止した場合、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値として時短Ｃの時短回数である５０回が上書きされることとなる。

【３２００】

なお、時短Ｃを複数種類有しており、時短Ｃの作動中に時短図柄が停止した場合に、時短図柄の種類によって新たに時短Ｃが作動する場合と作動しない場合とを有するよう構成した場合においても、新たに時短Ｃが作動する場合には、図３８３のステップ６５１４～ステップ６５１６のように作用するよう構成してもよい。

【３２０１】

図３８３にて図示した時短図柄状態設定処理の変更例を第３１実施形態に適用した場合には、以下のような特徴構成を有することとなる。

【３２０２】

（特徴構成）

時短Ａと時短Ｃとで、時短回数を管理するためのカウンタとして、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを兼用している。

時短Ｃが作動している状況にて、大当りに当選し、大当り図柄が停止すると、図３７１のステップ６５５８にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値をクリアし、その後、図３７４のステップ６６５２にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ａの時短回数をセットする。

時短Ｃが作動している状況にて、時短図柄が停止すると、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値のクリア処理を実行せずに、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を上書きし、時短Ｃが新たに作動する。

【３２０３】

＜転落抽選＞

また、第３１実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述した転落抽選（確変転落抽選と称してもよい）を実行し得るよう構成してもよい。転落抽選を有するぱちんこ遊技機として、以下のように構成してもよい。
（１）大当り終了後に確率変動遊技状態に移行した場合、図柄変動５０回までは確率変動遊技状態の保障期間として転落抽選が実行されない。
（２）大当り終了後に確率変動遊技状態に移行した場合、図柄変動５０回が実行された以降（確率変動遊技状態の保障期間が終了した以降）においては、毎変動転落抽選が実行される。
（３）確率変動遊技状態の保障期間にて大当りに当選した場合には、大当り変動の変動固定時間（例えば、図３７１のステップ６５５８）にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値のクリア処理を実行する。
（４）確率変動遊技状態の保障期間が終了した以降の確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて大当りに当選した場合には、当該大当り変動の変動開始時（例えば、図１５５のステップ１４４８－３～ステップ１４１６のいずれかのタイミング）にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値のクリア処理を実行し、その後、当該大当り変動の変動固定時間（例えば、図３７１のステップ６５５８）にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値のクリア処理を実行する。すなわち、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値のクリア処理を２回実行する（同一の処理を２回実行してもよいし、異なる処理を２回実行してもよい）。
なお、上記（４）においては、転落抽選を実行→当否抽選を実行→時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値のクリア処理を実行の順で処理を実行するよう構成してもよい。
【３２０４】
＜時短Ｃの作動有無に関する構成８＞
次に、図３８４は、時短Ｃの作動有無に関する構成８である。同図においては、非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示している。同図の構成はあくまで一例であり、確率変動遊技状態に適用してもよいし、第１主遊技図柄を変動させる場合に適用してもよい。
【３２０５】
同図の構成では、時短Ａとして、時短Ａ－１の１種類を有しており、非確率変動遊技状態における大当りＡの当選確率は１／３００であり、大当りＡに当選した後には、時短回数１００回の時短Ａ－１が作動する。
【３２０６】
また、同図の構成では、時短Ｃとして、時短Ｃ－１と時短Ｃ－２と時短Ｃ－３との３種類を有しており、それぞれ１／３００で当選するよう構成されている。時短図柄１が停止した場合には時短回数７５回の時短Ｃ－１が作動し、時短図柄２が停止した場合には時短回数５０回の時短Ｃ－２が作動し、時短図柄３が停止した場合には時短回数２５回の時短Ｃ－３が作動し得るよう構成されている。
【３２０７】
同図下段の「時短の作動有無」における、「非時短」は非時間短縮遊技状態を示しており、「０～２４回」は、時短Ａ－１の作動中であり、主遊技図柄停止時の残り時短回数が０～２４回である場合を示しており、「２５～４９回」は、時短Ａ－１の作動中であり、主遊技図柄停止時の残り時短回数が２５～４９回である場合を示しており、「５０～７４回」は、時短Ａ－１の作動中であり、主遊技図柄停止時の残り時短回数が５０～７４回である場合を示しており、「７５～９９回」は、時短Ａ－１の作動中であり、主遊技図柄停止時の残り時短回数が７５～９９回である場合を示している。
【３２０８】
大当りＡに当選した場合は、「非時短」と「０～２４回」と「２５～４９回」と「５０～７４回」と「７５～９９回」とのいずれにおいても大当りＡ終了後に時短Ａ－１が新たに作動することとなる。
【３２０９】

時短図柄１が停止した場合は、「非時短」と「０～２４回」と「２５～４９回」と「５０～７４回」とでは、時短図柄１の停止に基づいて時短Ｃ－１が新たに作動することとなる。他方、「７５～９９回」においては、時短図柄１が停止しても時短Ｃ－１が新たに作動しないよう構成されている。

【３２１０】

時短図柄２が停止した場合は、「非時短」と「０～２４回」と「２５～４９回」とでは、時短図柄２の停止に基づいて時短Ｃ－２が新たに作動することとなる。他方、「５０～７４回」と「７５～９９回」とにおいては、時短図柄２が停止しても時短Ｃ－２が新たに作動しないよう構成されている。

【３２１１】

時短図柄３が停止した場合は、「非時短」と「０～２４回」では、時短図柄３の停止に基づいて時短Ｃ－３が新たに作動することとなる。他方、「２５～４９回」と「５０～７４回」と「７５～９９回」とにおいては、時短図柄３が停止しても時短Ｃ－３が新たに作動しないよう構成されている。

【３２１２】

このように、図３８４においては、時短Ａ－１の残り時短回数によって、作動し得る時短Ｃの種類数が異なるよう構成されている。より具体的には、図３７６の構成と同様に、時短Ｃが作動することで残り時短回数が減少してしまう場合には時短図柄が停止しても時短Ｃが新たに作動しないように構成されているとともに、時短Ａ－１の残り時短回数が少なくなるほど、作動し得る時短Ｃの種類数が増加していくという斬新な遊技性が創出されることとなる。

【３２１３】

なお、図３８４においては、時短Ａの作動中に時短図柄が停止する場合を例示したが、これには限定されず、時短Ｂの作動中や時短Ｃの作動中においても同様に、時短Ｃが作動することで残り時短回数が減少してしまう場合には当該時短Ｃが作動しないよう構成するとともに、残り時短回数が少なくなるほど、新たに作動し得る時短Ｃの種類数が多くなるよう構成してもよい。

【３２１４】

また、図３８４においては、残り時短回数が停止した時短図柄に対応する時短Ｃの時短回数と同値であった場合には、新たに時短Ｃが作動しないよう構成したが、これには限定されず、残り時短回数が停止した時短図柄に対応する時短Ｃの時短回数と同値であった場合には、新たに時短Ｃが作動するよう構成してもよい。

【３２１５】

また、図３８４においては、「非時短」において時短図柄が停止した場合に時短Ｃが作動するよう構成したが、これには限定されず、「非時短」において時短図柄が停止しても時短Ｃが作動しないよう構成してもよい。

【３２１６】

なお、図３８４の構成は、前述した条件１乃至４に対応した構成となっている。

【３２１７】

＜時短Ｃの作動有無に関する構成９＞

次に、図３８５は、時短Ｃの作動有無に関する構成９である。同図においては、非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示している。同図の構成はあくまで一例であり、確率変動遊技状態に適用してもよいし、第１主遊技図柄を変動させる場合に適用してもよい。

【３２１８】

同図の構成では、時短Ａとして、時短Ａ－１の１種類を有しており、非確率変動遊技状態における大当りＡの当選確率は１／３００であり、大当りＡに当選した後には、時短回数１００回の時短Ａ－１が作動する。

【３２１９】

また、同図の構成では、時短Ｃとして、時短Ｃ－１と時短Ｃ－２との２種類を有してお

り、それぞれ１／１００で当選するよう構成されている。時短図柄１が停止した場合には時短回数０回の時短Ｃ－１が作動し、時短図柄２が停止した場合には時短回数５０回の時短Ｃ－２が作動し得るよう構成されている。なお、同図においては時短Ｃ－１の時短回数は０回であり、時短Ｃ－１が作動すると称しているが、時短回数０回であるため、時短は作動しないと称してもよい。

【３２２０】

同図下段の「時短の作動有無」における、「非時短」は非時間短縮遊技状態を示しており、「０～４９回」は、時短Ａ－１の作動中であり、主遊技図柄停止時の残り時短回数が０～４９回である場合を示しており、「５０～９９回」は、時短Ａ－１の作動中であり、主遊技図柄停止時の残り時短回数が５０～９９回である場合を示している。

【３２２１】

大当りＡに当選した場合は、「非時短」と「０～４９回」と「５０～９９回」とのいずれにおいても、大当りＡの開始前に作動している時短に関する情報がクリアされ、大当りＡ終了後に時短Ａ－１が新たに作動することとなる。

【３２２２】

時短図柄１が停止した場合においては、「非時短」と「５０～９９回」では時短Ｃ－１が作動しない。また、「０～４９回」では時短Ｃ－１が作動する。

【３２２３】

時短図柄２が停止した場合においては、「非時短」と「０～４９回」と「５０～９９回」とのいずれにおいても、時短Ｃ－２が作動する。

【３２２４】

このように、時短Ａ－１の作動中において、残り時短回数が相対的に多い「５０～９９回」においては、時短図柄１が停止しても時短回数が０回の時短Ｃ－１は新たに作動しないよう構成されている一方、残り時短回数が相対的に少ない「０～４９回」においては、時短図柄１が停止すると時短回数が０回の時短Ｃ－１が新たに作動し得るよう構成されている。

【３２２５】

このように構成されているため、図３８５においては、時短Ａ－１の「５０～９９回」においては、時短回数０回の時短Ｃ－１が新たに作動することによって時短Ａ－１が終了してしまうことがないよう構成することができ、遊技者に対して最低限の時短回数（同図においては５０回）を保障することができる。

【３２２６】

なお、図３８５においては、時短回数０回の時短Ｃ－１を有するよう構成したが、これには限定されず、時短回数１回の時短Ｃを有するなど、相対的に時短回数が少ない時短Ｃを有するよう構成してもよい。また、時短Ｃ－１のような相対的に少ない時短回数としては、以下のように定義してもよい。

（１）第１主遊技側の保留上限数以下の時短回数

（２）第２主遊技側の保留上限数以下の時短回数

（３）所定の入賞口への入球による賞球数以下の時短回数

【３２２７】

また、図３８５のような、時短回数０回や１回などの相対的に少ない時短回数である時短Ｃを、転落時短、転落時短Ｃなどと称してもよく、このような、転落時短Ｃを有する構成としては、以下のように構成してもよい。

【３２２８】

時短回数１００回の時短Ａの作動中において、図柄変動の実行回数が「１～１０回」では転落時短Ｃが作動可能であり、図柄変動の実行回数が「１１～２０回」では転落時短Ｃが作動せず、図柄変動の実行回数が「２１～３０回」では転落時短Ｃが作動可能であり、図柄変動の実行回数が「３１～４０回」では転落時短Ｃが作動せず、図柄変動の実行回数が「４１～５０回」では転落時短Ｃが作動可能であり、図柄変動の実行回数が「５１～６０回」では転落時短Ｃが作動せず、図柄変動の実行回数が「６１～７０回」では転落時短

Ｃが作動可能であり、図柄変動の実行回数が「７１～８０回」では転落時短Ｃが作動せず、図柄変動の実行回数が「８１～９０回」では転落時短Ｃが作動可能であり、図柄変動の実行回数が「９１～１００回」では転落時短Ｃが作動しない。

【３２２９】

このように構成することにより、遊技者は時短図柄の停止有無に注目しながら時短Ａ中を遊技することができる。

【３２３０】

また、時短Ａを複数種類有するよう構成し、作動している時短Ａの種類によって、転落時短Ｃが作動し得る範囲と転落時短Ｃが作動しない範囲とを異ならせてもよい。すなわち、時短Ｃが作動可能な変動回数の範囲を異ならせることで、時短Ａの有利度を異ならせるよう構成してもよい。

【３２３１】

また、時短Ｃ－２の作動中においても、残り時短回数によって転落時短Ｃ（時短Ｃ－１）の作動有無を異ならせてもよい。また、転落時短Ｃではない時短Ｃ（図３８５における時短Ｃ－２のように相対的に多い時短回数である時短Ｃ）を複数種類有するよう構成し、作動している時短Ｃの種類によって、転落時短Ｃが作動し得る範囲と転落時短Ｃが作動しない範囲とを異ならせてもよい。

【３２３２】

＜時短Ｃの作動有無に関する構成１０＞

次に、図３８６は、時短Ｃの作動有無に関する構成１０である。同図においては、非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示している。同図の構成はあくまで一例であり、確率変動遊技状態に適用してもよいし、第１主遊技図柄を変動させる場合に適用してもよい。

【３２３３】

同図の構成では、時短Ａとして、時短Ａ－１と時短Ａ－２との２種類を有しており、非確率変動遊技状態における大当りＡの当選確率は１／３００であり、大当りＡに当選した後には、時短回数１００回の時短Ａ－１が作動する。また、非確率変動遊技状態における大当りＢの当選確率は１／３００であり、大当りＢに当選した後には、時短回数１００回の時短Ａ－２が作動する。

【３２３４】

また、同図の構成では、時短Ｃとして、時短Ｃ－１の１種類を有しており、１／１００で当選するよう構成されている。時短図柄が停止した場合には時短回数５０回の時短Ｃ－１が作動し得るよう構成されている。

【３２３５】

図３８６においては、図３８２で前述した構成と同様に、時短Ａ－１または時短Ａ－２の作動中に時短図柄に当選した場合にも、作動中の時短が終了した後に当該時短図柄に対応する時短Ｃ－１が作動し得る、時短Ｃをストック可能な遊技機となっている。

【３２３６】

同図中段の「ストックの有無」における、「０～９回」は、時短Ａ－１または時短Ａ－２の作動中であり、主遊技図柄停止時の残り時短回数が０～９回である場合を示しており、「１０～１９回」は、時短Ａ－１または時短Ａ－２の作動中であり、主遊技図柄停止時の残り時短回数が１０～１９回である場合を示しており、「２０～９９回」は、時短Ａ－１または時短Ａ－２の作動中であり、主遊技図柄停止時の残り時短回数が２０～９９回である場合を示している。

【３２３７】

時短Ａ－１の作動中においては、「０～９回」では、時短図柄が停止すると時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶され、時短Ａ－１の作動終了後に時短Ｃ－１が新たに作動する。他方、「１０～１９回」と「２０～９９回」とでは、時短図柄が停止しても、時短Ａ－１の作動終了後に時短Ｃ－１が新たに作動しない。

【３２３８】

時短Ａ－２の作動中においては、「０～９回」と「１０～１９回」とでは、時短図柄が停止すると時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶され、時短Ａ－２の作動終了後に時短Ｃ－１が新たに作動する。他方、「２０～９９回」とでは、時短図柄が停止しても、時短Ａ－２の作動終了後に時短Ｃ－１が新たに作動しない。

【３２３９】

すなわち、図３８６の構成においては、同図下段の作用１と作用２のように作用することとなる。

【３２４０】

まず、作用１について詳述する。図中（１）のタイミングで、大当りＡが終了し、時短回数１００回の時短Ａ－１が作動する。その後、図中（２）のタイミングで、時短Ａ－１の残り時短回数が１５回となる図柄変動が実行され、時短図柄が停止する。時短Ａ－１作動時における「１０～１９回」での時短図柄の停止であったため、時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶されない（時短図柄に当選したが時短Ｃ－１が作動しない旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶されるよう構成してもよい）。その後、図中（３）のタイミングで、時短Ａ－１が作動している状況における１００回目の図柄変動が実行され、時短Ａ－１の作動が終了し、非時間短縮遊技状態となる。

【３２４１】

次に、作用２について詳述する。図中（４）のタイミングで、大当りＢが終了し、時短回数１００回の時短Ａ－２が作動する。その後、図中（５）のタイミングで、時短Ａ－２の残り時短回数が１５回となる図柄変動が実行され、時短図柄が停止する。時短Ａ－２作動時における「１０～１９回」での時短図柄の停止であったため、時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶される（時短図柄に当選し、且つ時短Ｃ－１が作動する旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶されるよう構成してもよい）。その後、図中（６）のタイミングで、時短Ａ－２が作動している状況における１００回目の図柄変動が実行され、時短Ａ－２の作動が終了することとなるが、時短Ａ－２の作動中における「１０～１９回」にて時短図柄に当選していたため（時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶されているため）、時短Ｃ－１が新たに作動することとなる。なお、時短Ｃ－１の時短回数は新たに作動してから５０回となっている。その後、図中（７）のタイミングで、時短Ｃ－１が作動している状況における５０回目の図柄変動が実行され、時短Ｃ－１の作動が終了し、非時間短縮遊技状態となる。

【３２４２】

このように、図３８６の構成においては、時短Ａ－１と時短Ａ－２とで、時短図柄が停止した場合に時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶される時短回数の範囲（時短Ｃがストックされ得る時短回数の範囲）が相違するよう構成されている。

【３２４３】

このように構成することで、時短Ａ－１と時短Ａ－２とで時短回数が同一であっても、時短Ｃの作動有無を相違させることで、遊技者にとっての有利度を相違させることができる。

【３２４４】

また、図３８６では、時短Ａの種類（大当りの実行契機となる大当り図柄の種類）によって、時短図柄が停止した場合に時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶される時短回数の範囲（時短Ｃがストックされ得る時短回数の範囲）が相違するよう構成したが、これには限定されず、時短Ｃの種類（時短図柄の種類）によって、時短図柄が停止した場合に時短図柄に当選した旨の情報が主制御基板Ｍ側のＲＡＭに記憶される時短回数の範囲（時短Ｃがストックされ得る時短回数の範囲）が相違するよう構成してもよい。

【３２４５】

＜時間短縮遊技状態の演出実行イメージ＞

次に、第３１実施形態のぱちんこ遊技機に適用可能な演出表示装置ＳＧにおける演出の実行イメージを、図３８７を用いて詳述する。

【３２４６】
同図においては、時短Ａの作動中に時短図柄が停止すると、時短Ｃが新たに作動するよう構成されており、時短Ａの時短回数は１００回、時短Ｃの時短回数は５０回となっている。
【３２４７】
まず、図中（１）のタイミングで、大当りＡが終了し、時短回数１００回の時短Ａが作動する。その後、図中（２）のタイミングで、時短Ａの残り時短回数が２０回となる図柄変動が実行され、時短図柄が停止する。当該時短図柄が停止したことにより、時短回数５０回の時短Ｃが新たに作動する。なお、時短Ｃが新たに作動したため、作動していた時短Ａは終了することとなる。その後、図中（３）のタイミングでは、時短Ａが作動してから１００回目の図柄変動が実行され、時短Ａは作動しておらず時短Ｃの作動中となっている。その後、図中（４）のタイミングで、時短Ｃが作動している状況における５０回目の図柄変動が実行され、時短Ｃの作動が終了し、非時間短縮遊技状態となる。
【３２４８】
ここで、第３１実施形態のぱちんこ遊技機においては、演出表示装置ＳＧにおける演出として、構成１のような演出態様としてもよいし、構成２のような演出態様としてもよい。以下、構成１及び構成２について詳述する。
【３２４９】
（構成１）
時短図柄が停止することとなる図中（２）タイミングで、演出表示装置ＳＧにて、時短図柄が停止して時短Ｃが作動する旨と、時短Ｃの時短回数を表示するよう構成してもよい。具体例としては、演出表示装置ＳＧにて「超速ＲＵＳＨ５０突入！！」のように、新たな時間短縮遊技状態が開始（新たな時短が作動）した旨を表示する。
【３２５０】
このように構成することにより、遊技者は時短Ｃに当選したことをリアルタイムで認識することができ、興趣性の高い遊技機とすることができる。
【３２５１】
（構成２）
時短図柄が停止することとなる図中（２）タイミングでは、演出表示装置ＳＧにて、時短図柄が停止した旨を表示せず、時短Ａが作動してから１００回目の図柄変動が実行された図中（３）のタイミング（時短Ｃが作動していなかった場合に時短Ａが終了するタイミング）にて、時短Ｃが作動している旨と、残り時短回数を表示するよう構成してもよい。具体例としては、演出表示装置ＳＧにて「継続！！時短＋３０！」と表示する。
【３２５２】
このように構成することにより、遊技者は時短Ｃに当選したか否かが分からないまま、時間短縮遊技状態を遊技することとなり、図中（３）のタイミングに到達するまで期待感を持続させることができる。
【３２５３】
なお、構成２のような演出態様は、前述した図３８２のような、時短Ａの作動中に時短図柄に当選した場合に、作動中の時短が終了した後に当該時短図柄に対応する時短Ｃが作動する構成に適用してもよい。
【３２５４】
また、構成２においては、図中（３）のタイミングにて、時間短縮遊技状態が終了する旨の表示（例えば、「ＥＮＤ・・」と表示）した後に、時短Ｃが作動している旨と、残り時短回数を表示（例えば、「継続！！時短＋３０」と表示）するよう構成してもよい。
【３２５５】
また、構成２においては、図中（３）のタイミングにて、時短Ｃが作動している旨のみを表示し、残り時短回数は表示しないよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者に時間短縮遊技状態がいつまで継続するかわからないまま遊技を進行させることができる。

【３２５６】
　また、図３８７においては、時短Ａの作動中に時短図柄が停止して時短Ｃが新たに作動する構成における演出態様について詳述したが、これには限定されず、同図に図示した演出態様は、時短Ｃの作動中に時短図柄が停止して時短Ｃが新たに作動する構成に適用してもよい。
【３２５７】
　なお、前述した時短図柄に当選した場合に時短Ｃが作動するための所定条件の一例である条件１３において、所定条件を充足して新たに時短Ｃが作動し得ることとなる再度所定の時短図柄が停止したタイミングは、図３８７の図中（２）～（３）のタイミングが相当する。また、図３８７の時短Ａを時短Ｃに置き換えて、前述した時短図柄に当選した場合に時短Ｃが作動するための所定条件の一例である条件１４に同様の構成を適用してもよい。
【３２５８】
＜時短Ｃの作動有無に関する構成１１＞
　次に、図３８８は、時短Ｃの作動有無に関する構成１１である。同図においては、非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示している。同図の構成はあくまで一例であり、確率変動遊技状態に適用してもよいし、第１主遊技図柄を変動させる場合に適用してもよい。
【３２５９】
　同図においては、時短Ａの時短回数は１００回、時短Ｃの時短回数は５０回となっている。また、同図の構成においては、時短回数カウンタＭＰ５２ｃとは異なる時短Ｃカウンタを有している。また、同図の構成においては、時短Ａの作動中には時短Ｃが作動しないよう構成されている。
【３２６０】
　まず、図中（１）のタイミングで、大当りＡが終了し、時短回数１００回の時短Ａが作動する。時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値は１００がセットされ、時短Ｃカウンタのカウンタ値は０となっている。その後、図中（２）のタイミングで、時短Ａの作動から４０回目となる図柄変動が実行され、時短図柄が停止する。図中（２）のタイミングでは時短Ａが作動しているため、時短Ｃは作動しないが、時短Ｃカウンタに時短Ｃの時短回数である５０がセットされ、以降図柄変動毎に時短Ｃカウンタのカウンタ値が減算されていく。時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値は６０となっている。
【３２６１】
　その後、図中（３）のタイミングで、時短Ａの作動から７０回目となる図柄変動が実行され、再度、時短図柄が停止する。図中（３）のタイミングでは時短Ａが作動しているため、時短Ｃは作動しない。また、図中（３）のタイミングでは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値は３０になっており、時短Ｃカウンタのカウンタ値は２０の状態から再度５０がセットされる（時短図柄が再度停止したため）。
【３２６２】
　その後、図中（４）のタイミングで、１回目の時短図柄の停止から時短Ｃの時短回数である５０回の図柄変動が実行されたことになるが、時短Ｃカウンタには２回目の時短図柄の停止時にカウンタ値が再セットされており、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値は１０になっており、時短Ｃカウンタのカウンタ値は３０となっている。
【３２６３】
　その後、図中（５）のタイミングで、時短Ａが作動してから１００回目の図柄変動が実行され、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値が０となる。本タイミングにおいて、時短Ｃカウンタのカウンタ値を参照し、カウンタ値が１以上となっている場合には、時短Ｃが作動し、時短Ｃカウンタ値が時短回数となる。すなわち、時短Ｃカウンタのカウンタ値は２０であり、時短Ｃの時短回数は２０回となる。その後、図中（６）のタイミングで、時短Ｃの時短回数である２０回の図柄変動が実行され、時短Ｃの作動が終了し、非時間短縮遊技状態となる。

【３２６４】
このように、図３８８においては、時短Ａの作動中に時短図柄が停止しても時短Ｃは新たに作動しないのであるが、時短Ｃカウンタに時短Ｃの時短回数である５０回がセットされ、時短Ｃカウンタの減算処理は図柄変動毎に実行するよう構成されている。また、時短Ａの作動中に時短Ｃカウンタのカウンタ値が０となった場合は、時短Ａが作動終了しても時短Ｃは作動せず非時間短縮遊技状態に移行する。他方、時短Ａの作動終了時に時短Ｃカウンタのカウンタ値が１以上である場合には、当該時短Ｃカウンタのカウンタ値分の時短回数である時短Ｃが新たに作動するよう構成されている。
【３２６５】
このように構成することにより、時短Ａの作動が終了する直前で時短図柄に当選した場合にも、時短Ａの作動終了後に、残存している時短回数分の時短Ｃが作動することとなり、遊技者が損をしないよう構成することができる。
【３２６６】
なお、同図においては、時短Ａの作動終了後に新たに作動する時短Ｃにおいては、時短Ｃカウンタを用いて時短回数を管理しているが、これには限定されず、時時短Ａの作動終了時に時短Ｃカウンタのカウンタ値を時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットして、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを用いて時短回数を管理するよう構成してもよい。
【３２６７】
また、図３８８の構成に、前述した時短図柄に当選した場合に時短Ｃが作動するための所定条件の一例である条件１３を適用してもよく、このように構成した場合には、図３８８の図中（２）のタイミングにて時短図柄が停止しても新たに時短Ｃは作動しないが、図３８８の図中（３）のタイミングにて時短図柄が停止した場合には、新たに時短Ｃが作動することとなる。なお、時短Ａを時短Ｃに置き換えて、前述した時短図柄に当選した場合に時短Ｃが作動するための所定条件の一例である条件１４に同様の構成を適用してもよい。
【３２６８】
なお、図３８８においては、時短Ａの作動中に時短図柄が停止した場合の構成を例示しているが、時短Ｃの作動中においても同様の構成を適用してもよい。すなわち、時短Ｃの作動中に時短図柄に当選した場合には、新たに時短Ｃが作動しないが、作動中の時短Ｃが作動終了するタイミングで、時短Ｃの作動途中に停止した時短図柄に係る時短回数が残存している場合には、当該残存している時短回数の分新たに時短Ｃを作動させるよう構成してもよい。
【３２６９】
また、図３８８の構成に、前述した図２９２の（２）の構成を適用してもよい。具体的には、以下のように構成される。
（１）時短Ａの作動中に時短図柄が停止した場合、作動中の時短Ａの残り時短回数と停止した時短図柄に対応する時短Ｃの時短回数とを比較して、時短Ａの残り時短回数が多い場合には、時短Ｃは新たに作動しない。
（２）他方、時短Ａの残り時短回数よりも時短Ｃの残り時短回数の方が多い場合には、時短Ａの作動が終了し、時短Ｃが新たに作動する。
【３２７０】
なお、上記図２９２の（２）の構成も、時短Ｃの作動中において同様の構成を適用してもよい。
【３２７１】
なお、本明細書では、時短回数カウンタＭＰ５２ｃなどの時間短縮遊技状態に関するカウンタはすべてデクリメントカウンタとして例示したが、これには限定されず、インクリメントカウンタとしてもよい。
【３２７２】
なお、第３０実施形態や第３１実施形態などの時短Ｃを有する構成においては、時短Ｂを有していないよう構成してもよいし、時短Ｂを有しているよう構成してもよい。また、

時短Ｂを有しているよう構成した場合には、時短Ａの作動中における時短Ｃの作動有無に関するいずれの構成においても、時短Ａを時短Ｂに置き換えて適用することが可能である。

【３２７３】

時短Ａを時短Ｂに置き換える具体例としては、時短Ｂの作動中に所定の時短図柄が停止した場合、図３７５のステップ６５０４でＹｅｓとなり、図３７５におけるステップ６５０５の処理にて、作動中の時短Ｂの残り時短回数と当該所定の時短図柄に対応した時短Ｃの時短回数とを比較して、時短Ｃの時短回数が時短Ｂの残り時短回数以上であった（または、時短Ｂの残り時短回数より多かった）場合には、新たに時短Ｃが作動し、時短Ｃの時短回数が時短Ｂの残り時短回数未満であった（または、時短Ｂの残り時短回数以下であった）場合には、時短Ｂの作動が維持されるよう構成してもよい。

【３２７４】

＜＜その他の構成＞＞

次に、第３０実施形態及び第３１実施形態に適用可能な構成を以下に詳述する。以下の構成については、複数の構成を組み合わせてもよいし、一部のみを採用してもよいし、ある構成の一部と他の構成の一部とを組み合わせてもよい。

【３２７５】

＜時短図柄の抽選に関する構成＞

図２８９で前述したように、当否抽選乱数に時短図柄の当選乱数を定め、当否抽選にて時短図柄の当選有無が決定されるよう構成し、当否抽選乱数が０～９９９に定められており、０～３が大当り、４～５が小当り、６が時短図柄、７～９９９がハズレのように、抽選確率が高いものから、「ハズレ＞大当り＞小当り＞時短図柄」となるよう構成した場合において、当否抽選を実行する際に、「大当り→小当り→時短図柄」の順に判定処理を実行するよう構成してもよい。換言すると、大当りと小当りと時短図柄のうち、当否抽選乱数の範囲が大きいものから順に判定処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することで、当否抽選に要する処理時間を短縮することができる。

【３２７６】

なお、小当りとなる当否抽選乱数の範囲が大当りよりも大きいよう構成されている場合においても、当否抽選を実行する際に、「大当り→小当り→時短図柄」の順に判定処理を実行するよう構成してもよい。このように構成することで、複数種類のスペックの遊技機を作成した場合においても、同一の処理を実行することができ、複数種類のスペックの遊技機における当否抽選に要する処理時間の平均値を短縮することができる。

【３２７７】

なお、上記時短図柄の当否抽選乱数の範囲は、図２８９の（ａ）のように、時短回数別で時短図柄をあらかじめ定めておくよう構成した場合には、すべての時短図柄の乱数の範囲の合計が該当する。他方、図２８９の（ｂ）のように、時短図柄当選後に別の抽選で時短回数を決定するよう構成した場合には、時短図柄当選となる乱数の範囲が該当することとなる。

【３２７８】

また、大当りの当否抽選乱数の範囲よりも時短図柄の当否抽選乱数の範囲の方が大きいよう構成した場合には、当否抽選を実行する際に、「時短図柄→大当り→小当り」の順に判定処理を実行するよう構成してもよい。

【３２７９】

なお、転落抽選を実行するよう構成した場合には、上述した、大当り、小当り、時短図柄に係る当否抽選よりも前のタイミングで転落抽選を実行することとなる。

【３２８０】

また、時短図柄は、第１主遊技側と第２主遊技側とのいずれにおいても当選し得るよう構成してもよいし、第１主遊技側のみ当選し得るよう構成してもよいし、第２主遊技側のみ当選し得るよう構成してもよい。

【３２８１】

また、時間短縮遊技状態においては、所定の時短図柄が停止しても時短Ｃが新たに作動しない一方、非時間短縮遊技状態においては、所定の時短図柄が停止すると時短Ｃが新たに作動し得るよう構成してもよい。このような構成の具体例としては、時間短縮遊技状態（時短Ａ）において、第２主遊技側で（第２主遊技始動口に遊技球を入球させて）遊技を進行している状況では、第２主遊技側で時短図柄に当選しても、時短Ｃは新たに作動せず、その後、時短Ａの時短回数分の図柄変動が実行され、時短Ａが終了し、非時間短縮遊技状態に移行する。当該非時間短縮遊技状態において第２主遊技側の残存した保留に係る図柄変動が実行されることとなるが、この残存した保留に係る第２主遊技図柄の変動にて時短図柄に当選した場合には、時短Ｃが新たに作動し得るよう構成してもよい。このように構成することにより、時間短縮遊技状態が終了してしまった場合にも、残存した保留に係る図柄変動（例えば、第２主遊技側の保留上限個数が４個の場合には、４回の図柄変動）にて時間短縮遊技状態（時短Ｃ）を引き戻すチャンスを付与することができ、遊技の興趣性が向上することとなる。このように構成した場合、第１主遊技側では時短図柄に当選せず、第２主遊技側では時短図柄に当選し得るよう構成してもよい。

【３２８２】

また、第３０実施形態や第３１実施形態においては、時短図柄の当選確率が、遊技状態によって相違しないよう構成したが、これには限定されず、以下のように構成してもよい。なお、以下の構成を複数組み合わせることも可能であることを補足しておく。

（１）確率変動遊技状態と非確率変動遊技状態とで時短図柄の当選確率が相違する

（２）時間短縮遊技状態と非時間短縮遊技状態とで時短図柄の当選確率が相違する

（３）限定頻度状態が異なる（限定頻度状態でない状態を含めてもよい）場合に時短図柄の当選確率が相違する

（４）時短Ａの作動中と時短Ｂの作動中とで時短図柄の当選確率が相違する

（５）時短Ａの作動中と時短Ｃの作動中とで時短図柄の当選確率が相違する

（６）時短Ｂの作動中と時短Ｃの作動中とで時短図柄の当選確率が相違する

（７）時短Ａ１の作動中と時短Ａ２の作動中とで時短図柄の当選確率が相違する

（８）時短Ｃ１の作動中と時短Ｃ２の作動中とで時短図柄の当選確率が相違する

（９）第１主遊技側と第２主遊技側とで時短図柄の当選確率が相違する

【３２８３】

＜時短Ｂに関する構成＞

第３０実施形態及び第３１実施形態においては、時短Ａと時短Ｃに関する構成を複数例示したが、前述したすべての構成において、時短Ａを時短Ｂに置き換えて、時短Ｂと時短Ｃに関する構成として適用することが可能であることを補足しておく。

【３２８４】

また、前述した構成における時短Ａを時短Ｂに置き換えた場合には、時短Ｂの優先順位（図３７７で前述した優先順位）を時短Ｃよりも高く設計し、時短Ｂの作動中に時短図柄が停止しても新たに時短Ｃが作動しないよう構成してもよい（その他の構成については時短Ａと同一に構成してもよい）。なお、これには限定されず、時短Ｂが時短Ａ及び／または時短Ｃよりも優先順位が低いよう構成してもよい。

【３２８５】

＜時短回数カウンタに関する構成＞

第３０実施形態や第３１実施形態においては、時短Ａと時短Ｃとで時短回数カウンタを兼用する構成を詳述したが、時短回数カウンタに関する構成としては、以下のいずれかの構成を適用することが可能である。なお、以下の構成におけるカウンタは主遊技側のカウンタである。

（構成１）時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとで同一の時短回数カウンタを兼用する

（構成２）時短Ａと時短Ｂとで同一の時短回数カウンタを兼用し、時短Ｃでは異なるカウンタを使用する

（構成３）時短Ａと時短Ｃとで同一の時短回数カウンタを兼用し、時短Ｂでは異なるカウンタを使用する

（構成４）時短Ｂと時短Ｃとで同一の時短回数カウンタを兼用し、時短Ａでは異なるカウンタを使用する
（構成５）時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとでそれぞれ異なる時短回数に関するカウンタを使用する
【３２８６】
＜補助遊技時短回数カウンタに関する構成＞
　前述したように、時短回数カウンタとして、主遊技時短回数カウンタと補助遊技時短回数カウンタとを有するよう構成してもよく、このように構成する場合としては、以下のいずれかの構成を適用することが可能である。
（構成６）時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとで同一の補助遊技時短回数カウンタを兼用する
（構成７）時短Ａと時短Ｂとで同一の補助遊技時短回数カウンタを兼用し、時短Ｃでは異なるカウンタを使用する
（構成８）時短Ａと時短Ｃとで同一の補助遊技時短回数カウンタを兼用し、時短Ｂでは異なるカウンタを使用する
（構成９）時短Ｂと時短Ｃとで同一の補助遊技時短回数カウンタを兼用し、時短Ａでは異なるカウンタを使用する
（構成１０）時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとでそれぞれ異なる補助遊技時短回数に関するカウンタを使用する
なお、上述した主遊技側の時短回数カウンタに関するいずれかの構成と、補助遊技時短回数カウンタに関するいずれかの構成とを組み合わせることが可能である。
【３２８７】
　ここで、上述した時短回数カウンタに関する構成１～５が適用される具体例を以下に詳述する。以下に詳述する構成においては、時短Ｂを有していない遊技機に適用する場合には時短Ｂに関する構成を除いて適用すればよいし、時短Ｃを有していない遊技機に適用する場合には時短Ｃに関する構成を除いて適用すればよい。また、時短回数カウンタとして、主遊技時短回数カウンタと補助遊技時短回数カウンタとを有するよう構成した上記構成６～１０においても、上記構成１～５の時短回数カウンタを主遊技時短回数カウンタ及び／または補助遊技時短回数カウンタに置き換えて適用することが可能である。
【３２８８】
（構成Ａ）
　前述した時短図柄に当選した場合に時短Ｃが作動するための所定条件に関する条件１～４のような、残り時短回数と新たに作動する時短に係る時短回数とを比較して、新たに時短が作動するか否かが決定される構成とした場合においては、比較する時短同士は別々に時短回数カウンタを有するよう構成することが好適であり、具体的には以下のように構成することが好適である。
（Ａ１）時短Ａの作動中に時短図柄が停止した場合に、時短Ａの残り時短回数と時短図柄に係る時短Ｃの時短回数を比較する場合は、上記構成２、４、５のいずれかを適用することが好適である。
（Ａ２）時短Ｂの作動中に時短図柄が停止した場合に、時短Ｂの残り時短回数と時短図柄に係る時短Ｃの時短回数を比較する場合は、上記構成２、３、５のいずれかを適用することが好適である。
（Ａ３）時短Ａの作動中に時短Ｂに係る作動回数が０となった場合に、時短Ａの残り時短回数と時短Ｂの時短回数を比較する場合は、上記構成３、４、５のいずれかを適用することが好適である。
【３２８９】
（構成Ｂ）
　図３７７にて前述したような、優先順位に基づいて新たに時短が作動するか否かが決定されるよう構成した場合においては、優先順位を比較する時短同士は同一の時短回数カウンタを兼用することが好適であり、具体的には以下のように構成することが好適である。
（Ｂ１）時短Ａの作動中に時短図柄が停止した場合に、時短Ａと時短図柄に係る時短Ｃと

の優先順位を比較する場合は、上記構成１、３のいずれかを適用することが好適である。
（Ｂ２）時短Ｂの作動中に時短図柄が停止した場合に、時短Ｂと時短図柄に係る時短Ｃとの優先順位を比較する場合は、上記構成１、４のいずれかを適用することが好適である。
（Ｂ３）時短Ａの作動中に時短Ｂに係る作動回数が０となった場合に、時短Ａと時短Ｂとの優先順位を比較する場合は、上記構成１、２のいずれかを適用することが好適である。
【３２９０】
（構成Ｃ）
図３８８にて前述したような、時短の作動中において、時短Ｂに係る作動回数が０となった場合や時短図柄が停止した場合に、新たに時短が作動しないが、時短Ｂに係る作動回数が０となった以降または時短図柄が停止した以降の図柄変動の実行回数を、時短回数カウンタを用いて計測するよう構成した場合においては、当該図柄変動の実行回数を計測する時短と作動中の時短とでは、別々に時短回数カウンタを有することが好適であり、具体的には以下のように構成することが好適である。なお、このような、新たに時短が作動しないが、当該時短に関する時短回数を計測する構成を、時短を重ねる構成と称することがあり、図３８８の場合においては、図中（２）～（４）の期間を、時短Ｃが（時短Ａに対して）重なっている期間と称することがある。
（Ｃ１）時短Ａの作動中に時短図柄が停止した場合に、時短図柄に係る時短Ｃが新たに作動しないが、時短図柄の停止以降の図柄変動の実行回数を計測可能に構成した場合は、上記構成２、４、５のいずれかを適用することが好適である。
（Ｃ２）時短Ｂの作動中に時短図柄が停止した場合に、時短図柄に係る時短Ｃが新たに作動しないが、時短図柄の停止以降の図柄変動の実行回数を計測可能に構成した場合は、上記構成２、３、５のいずれかを適用することが好適である。
（Ｃ３）時短Ａの作動中に時短Ｂに係る作動回数が０となった場合に、時短Ｂが新たに作動しないが、作動回数が０となった以降の図柄変動の実行回数を計測可能に構成した場合は、上記構成３、４、５のいずれかを適用することが好適である。
【３２９１】
なお、上記構成Ａ１～Ａ３、構成Ｂ１～Ｂ３、構成Ｃ１～Ｃ３にて詳述した構成の複数を組み合わせることが可能である。
【３２９２】
＜時短図柄停止時の演出＞
所定の時短図柄が停止した場合において、時短Ｃが新たに作動する場合と時短Ｃが新たに作動しない場合とで、演出表示装置ＳＧにおける演出を異ならせてもよい。一例としては、時短図柄が停止し、時短Ｃが新たに作動する場合には、演出表示装置ＳＧにて、時短Ｃが開始されることを祝福する演出を実行する一方、時短図柄が停止し、時短Ｃが新たに作動しない場合には、演出表示装置ＳＧにて、時短図柄が停止しない場合と同様の演出（装飾図柄としてハズレ図柄が停止する演出など）を実行してもよいし、時短図柄が停止したが時短Ｃが作動しない旨を報知する演出を実行してもよい。
【３２９３】
また、時間短縮遊技状態における演出モードを遊技者が選択可能に構成してもよい、選択するタイミングとしては、時間短縮遊技状態となったタイミングとしてもよいし、時間短縮遊技状態における任意のタイミングにてサブ入力ボタンＳＢなどの操作に基づいて選択可能に構成してもよい。演出の一例としては、時短Ａの作動中において、時短図柄が停止して時短Ｃが新たに作動する場合には、１００％の割合で時短Ｃが新たに作動する旨を報知する（図３８７の構成１を参照）演出モードＡと、５０％の割合で時短Ｃが新たに作動する旨を報知し（図３８７の構成１を参照）、５０％の割合で時短Ｃが新たに作動する旨を報知せず、時短Ａが終了する予定のタイミングにて時短Ｃが作動している旨を報知する（図３８７の構成２を参照）演出モードＢと、１００％の割合で時短Ｃが新たに作動する旨を報知せず、時短Ａが終了する予定のタイミングにて時短Ｃが作動している旨を報知する（図３８７の構成２を参照）演出モードＣと、を遊技者が選択可能に構成してもよい。

【３２９４】
なお、時短Ａを特定遊技状態Ａ、時短Ｂを特定遊技状態Ｂ、時短Ｃを特定遊技状態Ｃと称することがある。また、時短図柄を、特殊停止表示態様の主遊技識別情報を称することがある。また、時短回数等のいずれかの性能が異なる時短Ａを、時短Ａ１、時短Ａ２などと称することがあり、時短Ａ１を第１特定遊技状態Ａ、時短Ａ２を第１特定遊技状態Ｂと称することがある。また、時短回数等のいずれかの性能が異なる時短Ｃを、時短Ｃ１、時短Ｃ２などと称することがあり、時短Ｃ１を第２特定遊技状態Ａ、時短Ｃ２を第２特定遊技状態Ｂと称することがある。また、時短Ｃ１の作動契機となる時短図柄を第１特殊停止表示態様の主遊技識別情報と称することがあり、時短Ｃ２の作動契機となる時短図柄を第２特殊停止表示態様の主遊技識別情報と称することがある。また、非時間短縮遊技状態を通常遊技状態と称することがあり、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態を通常遊技状態と称することがある。
【３２９５】
（第３２実施形態）
ぱちんこ遊技機において、遊技場が意図しない大量の出玉を遊技者が獲得してしまうと、遊技場の運営が行いづらくなってしまう。そこで、興趣性を担保しながらも、遊技場が意図しないような大量の出玉を獲得されてしまう事態を防止し得るよう構成した遊技機を第３２実施形態とし、第３０実施形態からの相違点についてのみ以下に詳述する。
【３２９６】
なお、以下に詳述する第３２実施形態が有する構成は、本明細書に記載したすべての構成に適用可能である。また、第３２実施形態は、遊技球が遊技機外に払い出され得る封入式ではない遊技機となっているが、これには限定されず、第３２実施形態にて詳述する構成を封入式の遊技機に適用しても問題ない。また、第３２実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述した、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とのいずれか一方が変動可能である「１種＋１種直列タイプ」となっている。また、第３２実施形態では、時間短縮遊技状態として、前述した時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとが作動し得るよう構成されている。
【３２９７】
まず、図３８９は、第３２実施形態における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。第３０実施形態からの相違点は、ステップ１０１４－２及びステップ１０１４－３であり、すなわち、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣがＲＡＭクリア情報を副制御基板Ｓ側に送信するためにコマンドバッファにセットした後、または、ステップ１０１４－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣがソレノイドの復帰設定を実行した後、ステップ１０１４－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電源投入時設定テーブルのアドレスをセットする。次に、ステップ１０１４－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電源投入時設定テーブルのアドレスを引数としてＲＡＭ領域に対するデータ格納処理を実行し、ステップ１０１５に移行する。
【３２９８】
このように、第３２実施形態においては、電源投入時においては、ＲＡＭクリアボタンの操作に基づくＲＡＭクリア処理が実行されたか否かに拘らず、電源投入時設定テーブルを参照して、電源投入時に実行すべき各種初期値をＲＡＭ領域にセットする処理が実行されるよう構成されている。すなわち、電源投入時設定テーブルを参照して各種初期値をセットする処理であるデータ格納処理は、ＲＡＭクリア処理を伴わない電源投入時においても実行されるよう構成されている。
【３２９９】
なお、第３２実施形態においては、電源投入時設定テーブルを参照して、電源投入時に実行すべき各種初期値をセットする対象は第１ＲＡＭ領域としている。また、図３８９の処理にて第２ＲＡＭ領域に各種初期値をセットする処理を実行するよう構成してもよい。
【３３００】
＜電源投入時設定テーブルの一例＞
次に、図３９０は、図３８９にて前述した電源投入時設定テーブルの一例である。電源

投入時設定テーブルは主制御基板ＭのＲＯＭ領域（第１ＲＯＭ領域）に記憶されており、同図における「設定先ＲＡＭアドレス」は、電源投入時設定テーブルのデータをセット（設定）するＲＡＭ領域（第１ＲＡＭ領域）のアドレスであり、「設定データ」は、「設定先ＲＡＭアドレス」にセット（設定）するデータである。

【３３０１】

同図に図示するように、電源投入時設定テーブルには、以下のデータが格納されている。

（１）設定先ＲＡＭアドレス：電源断情報フラグのアドレス（下位）
設定データ：電源投入正常データ（電源投入正常の情報）
電源投入正常データは電源投入が正常に実行された旨のデータである。
（２）設定先ＲＡＭアドレス：ＲＷＭ検査フラグのアドレス＋０（下位）
設定データ：ＲＡＭ正常データ（下位）
ＲＡＭ正常データ（下位）はＲＡＭが正常である旨のデータである。
（３）設定先ＲＡＭアドレス：ＲＡＭ検査フラグのアドレス＋１
設定データ：ＲＡＭ正常データ（上位）
ＲＡＭ正常データ（上位）はＲＡＭが正常である旨のデータである。
（４）設定先ＲＡＭアドレス：開放監視タイマのアドレス（下位）
設定データ：開放エラー監視時間＋１
開放エラー監視時間＋１は、図２７５にて前述した、ガラス枠セット・遊技盤Ｄ３５の枠の開放エラーを監視する開放監視タイマにセットされる時間である。
（５）設定先ＲＡＭアドレス：磁気検知監視タイマ１のアドレス（下位）
設定データ：磁気センサ異常監視時間１＋１
磁気センサ異常監視時間１＋１は、第２２実施形態にて前述した磁気センサ異常を監視するための時間である。
（６）設定先ＲＡＭアドレス：断線短絡監視タイマのアドレス（下位）
設定データ：断線短絡電源異常監視時間＋１
断線短絡電源異常監視時間＋１は、第２２実施形態にて前述した断線短絡電源異常を監視するための時間である。
（７）設定先ＲＡＭアドレス：センサ検出フラグのアドレス（下位）
設定データ：クリアデータ

当該クリアデータがセットされることにより、各種センサの検出状況が初期化される。

（８）設定先ＲＡＭアドレス：ＬＥＤ演出ＥＶＥＮＴバッファのアドレス（下位）
設定データ：クリアデータ

当該クリアデータがセットされることにより、各種ＬＥＤに関する状況が初期化される。

（９）設定先ＲＡＭアドレス：エラーフラグのアドレス（下位）
設定データ：通信線異常ビットデータ
通信線異常ビットデータは、図２７８にて前述した通信線異常に関するデータである。
（１０）設定先ＲＡＭアドレス：通信異常判定フラグのアドレス（下位）
設定データ：通信線異常ビットデータ
通信線異常ビットデータは、図２７８にて前述した通信線異常に関するデータである。
（１１）設定先ＲＡＭアドレス：電源投入コマンドバッファのアドレス（下位）
設定データ：電源断復帰要求データ
電源断復帰要求データは、電源復帰に関するデータである。
（１２）設定先ＲＡＭアドレス：入球状態情報初期表示タイマのアドレス＋０（下位）
設定データ：入球状態情報初期表示時間＋１（下位）
入球状態情報初期表示時間＋１（下位）は、電源投入時に入球状態表示装置Ｊ１０に表示される初期表示の表示をするための時間である。
（１３）設定先ＲＡＭアドレス：入球状態情報初期表示タイマのアドレス＋１（下位）
設定データ：入球状態情報初期表示時間＋１（上位）

入球状態情報初期表示時間＋１（上位）は、電源投入時に入球状態表示装置Ｊ１０に表示される初期表示の表示をするための時間である。
（１４）設定先ＲＡＭアドレス：遊技球排出待ちカウンタのアドレス（下位）
設定データ：クリアデータ
　当該クリアデータがセットされることにより、排出待ちに関する状況が初期化される。
（１５）設定先ＲＡＭアドレス：磁気検知監視タイマ２のアドレス（下位）
設定データ：磁気センサ異常監視時間１＋１
磁気センサ異常監視時間１＋１は、第２２実施形態にて前述した磁気センサ異常を監視するための時間である。
（１６）設定先ＲＡＭアドレス：賞球数カウンタのアドレス
設定データ：クリアデータ
　当該クリアデータがセットされることにより、賞球数カウンタのカウンタ値が初期化される。
（１７）設定先ＲＡＭアドレス：アウト個数カウンタのアドレス
設定データ：クリアデータ
　当該クリアデータがセットされることにより、アウト個数カウンタのカウンタ値が初期化される。
【３３０２】
　上述したように、電源投入時設定テーブルには複数のデータが格納されている。また、詳細は後述するが、電源投入時からのすべての入賞口への遊技球の入球に基づく賞球数の合計を計測する賞球数カウンタの初期値（クリアデータ）と、電源投入時からのすべてのアウト個数（排出球数）の合計を計測するアウト個数カウンタの初期値（クリアデータ）とが、電源投入時設定テーブルに格納されている。すなわち、第３２実施形態においては、電源投入されると、賞球数カウンタとアウト個数カウンタとに初期値がセットされるよう構成されている。なお、第３２実施形態における賞球数カウンタの初期値は０であり、アウト個数カウンタの初期値は０となっている。
【３３０３】
　次に、図３９１は、第３２実施形態における、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが行うタイマ割り込み時処理である。第３０実施形態からの相違点は、ステップ６７００、及びステップ６７５０であり、すなわち、ステップ１０５１－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが大入賞口内制御処理を実行した後、または、ステップ１０５０－３で、遊技停止要求があった場合、ステップ６７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する賞球制御処理を実行し、ステップ１０５１－３に移行する。なお、タイマ割り込み時処理を、割り込み処理と称することがある。
【３３０４】
　また、ステップ１５５０－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが遊技状態表示処理を実行した後、ステップ６７５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する発射制御信号出力処理を実行し、ステップ１９００に移行する。
【３３０５】
　次に、図３９２は、第３２実施形態における、図３９１におけるステップ６７００のサブルーチンに係る、賞球制御処理のフローチャートである。まず、ステップ６７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板３０００に関する賞球制御処理を実行する。ステップ６７０２では、賞球払出制御基板３０００とのコマンドの送受信に関する処理を実行しており、第３０実施形態と同様に、通信異常の状況の変化を確認し、状況が変化している場合には、通信異常判定フラグをオンにし、状況が変化していない場合には、通信異常判定フラグをオフにする処理を含んでいる。
【３３０６】
　次に、ステップ６７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、いずれかの入賞口への入球に係る賞球が発生したか否かを判定する。ステップ６７０４でＹｅｓの場合、ステップ６７０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該発生した賞球数を賞球数カウンタのカウン

タ値に加算し、ステップ６７０８に移行する。なお、ステップ６７０４でＮｏの場合にも、ステップ６７０８に移行する。

【３３０７】

ここで、賞球数カウンタとは、すべての入賞口への遊技球の入球で発生した賞球数の合計を計測するためのカウンタであり、一例としては、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、一般入賞口Ｐ１０などの、各種入賞口への遊技球の入球があった場合には、すべての賞球数が賞球数カウンタのカウンタ値に加算される。また、遊技状態がいずれであるかに拘らず、すべての遊技状態にて発生した賞球数が、賞球数カウンタのカウンタ値に加算されるよう構成されている。また、前述したように、電源断が発生した後の電源投入時には、電源投入時設定テーブルを参照して賞球数カウンタが初期化され、初期値である０がセットされる（ゼロクリアされる）。なお、第３２実施形態においては、賞球数カウンタはインクリメントカウンタとしているが、これには限定されず、デクリメントカウンタとしてもよい。このように構成した場合には、前述した電源投入時設定テーブルを参照して初期値をセットする場合には、ゼロクリアではなく０より大きい値の初期値がセットされることとなる。

【３３０８】

次に、ステップ６７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト球が検知されたか否かを判定する。なお、遊技球が前述した総排出確認センサＣ９０ｓ（図５を参照）に検知された場合に、アウト球が検知されたと判定している。ステップ６７０８でＹｅｓの場合、ステップ６７１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ６７０８にて総排出確認センサＣ９０ｓに検知されたアウト球の数であるアウト個数をアウト個数カウンタのカウンタ値に加算し、ステップ６７１２に移行する。なお、ステップ６７０８でＮｏの場合にも、ステップ６７１２に移行する。なお、遊技球が総排出確認センサＣ９０ｓに１球検知されると、アウト個数カウンタのカウンタ値に１が加算されることとなる。また、いずれかの入球口（アウト口Ｄ３６も含む）に入球した遊技球はすべて総排出確認センサＣ９０ｓに検知されるよう構成されているため、アウト個数は、発射した遊技球数と同一となる（遊技領域に残存している遊技球がなく、遊技球がすべて排出された場合）。

【３３０９】

ここで、アウト個数カウンタとは、いずれかの入球口に入球して排出された合計の遊技球数を計測するためのカウンタであり、一例としては、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、一般入賞口Ｐ１０などの、各種入賞口への遊技球の入球やアウト口Ｄ３６への遊技球の入球があった場合には、すべての遊技球がアウト個数カウンタのカウンタ値に加算される。また、遊技状態がいずれであるかに拘らず、すべての遊技状態にて入球した遊技球数が、アウト個数カウンタのカウンタ値に加算されるよう構成されている。また、前述したように、電源断が発生した後の電源投入時には、電源投入時設定テーブルを参照してアウト個数カウンタが初期化され、初期値である０がセットされる（ゼロクリアされる）。なお、第３２実施形態においては、アウト個数カウンタはインクリメントカウンタとしているが、これには限定されず、デクリメントカウンタとしてもよい。このように構成した場合には、前述した電源投入時設定テーブルを参照して初期値をセットする場合には、ゼロクリアではなく０より大きい値の初期値がセットされることとなる。

【３３１０】

なお、封入式のぱちんこ遊技機とした場合には、排出された遊技球数をアウト個数カウンタで計測せずに、発射された遊技球数を、発射球数カウンタを用いて計測するよう構成してもよい。また、抑制状態（詳細は後述する）に関するすべての構成において、アウト個数カウンタを発射球数カウンタに置き換えて適用することが可能である。また、発射された遊技球数の計測方法としては、遊技領域を流下する遊技球がかならず通る位置にセンサを設けて計測するよう構成してもよいし、発射された時点で計測し（カウンタ値に加算し）、ファール球などが発生した場合にはカウンタ値を減算するよう構成してもよい。

【３３１１】

また、アウト個数カウンタ値と発射球数カウンタ値とは、遊技球を検知するタイミングが異なるものの、同一の値となるものであるから、アウト個数カウンタのカウンタ値（または、アウト個数）を発射された遊技球数と称してもよいし、発射球数カウンタのカウンタ値を発射された遊技球数と称してもよい。換言すると、発射された遊技球数の検出態様は、遊技領域に放出される前の発射球数を検出するよう構成してもよいし、遊技領域に放出された後の発射球数を検出するよう構成してもよいし、遊技領域から排出された遊技球数を検出するよう構成してもよい。また、アウト個数を排出数と称してもよい。また、発射された遊技球数とは、発射されて遊技領域に放出された遊技球数としてもよい。すなわち、遊技領域に放出された後の発射球数を検出するよう構成した場合には、当該検出された遊技球数を発射された遊技球数としてもよい。また、遊技領域に放出される前の発射球数を検出するよう構成した場合には、当該検出された遊技球数を発射された遊技球数としてもよいし、当該検出された遊技球数からファール球などの遊技領域に放出されなかった遊技球数を除いた（減算した）、実際に遊技領域に放出された遊技球数を発射された遊技球数としてもよい。

【３３１２】

また、入球状態表示装置Ｊ１０に表示するためのベース値（入球状態情報と称することがある）を算出する場合においても、所定の遊技状態における入賞数とアウト個数を用いて算出するよう構成してもよいし、所定の遊技状態における入賞数と発射球数とを用いて算出するよう構成してもよい。また、入球状態表示装置Ｊ１０に表示するためのベース値を算出するために用いるカウンタは、抑制状態に係るカウンタと兼用してもよいし、別々のカウンタを用いてもよい。

【３３１３】

なお、封入式のぱちんこ遊技機においては、差球数に関する情報（賞球数カウンタのカウンタ値、アウト個数カウンタのカウンタ値など）は、枠制御基板Ｗにて記憶するよう構成してもよい。

【３３１４】

次に、ステップ６７１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタのカウンタ値からアウト個数カウンタのカウンタ値を減算した差球数を算出し、記憶する。次に、ステップ６７１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ６７１２で算出した差球数は、所定数（本例では、９５０００）以上であるか否かを判定する。なお、前述したように、賞球数カウンタのカウンタ値とアウト個数カウンタのカウンタ値とは、電源投入時にゼロクリアされるため、差球数も、電源投入時にゼロクリアされることとなる。

【３３１５】

ステップ６７１４でＹｅｓの場合、ステップ６７１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、抑制フラグをオンにし、次の処理（ステップ１０５１－３の処理）に移行する。なお、ステップ６７１４でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１０５１－３の処理）に移行する。

【３３１６】

なお、第３２実施形態においては、ステップ６７１２で差球数を算出して記憶するよう構成したが、これには限定されず、算出した差球数を記憶せずに、差球数と所定数（本例では、９５０００）とを比較する処理を実行するよう構成してもよい。

【３３１７】

ここで、第３２実施形態においては、遊技場の営業中において、意図しない大量の差球を遊技者に獲得されてしまう事態を防止するために、差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合には、遊技球の発射を停止するよう構成されている。第３２実施形態においては、ステップ６７１６で抑制フラグをオンにし、同一割り込み処理内の発射制御信号出力処理（詳細は後述する）にて、抑制フラグがオンであることを参照して、抑制状態（詳細は後述する）となり得るよう構成されている。

【３３１８】

なお、第３２実施形態の構成を、第２０実施形態にて前述した封入式のぱちんこ遊技機

に適用した場合には、図３９２のステップ６７０４乃至ステップ６７１６の処理は、枠制御基板Ｗ側の割り込み処理にて実行するよう構成してもよい。一例としては、図２１５の枠制御基板側割り込み処理におけるステップ３３００の持ち球数管理処理やステップ３４００（第２０）の遊技球発射管理処理にて実行するよう構成してもよいし、図２５７の枠制御基板側割り込み処理におけるステップ３２００の封入遊技球数管理処理やステップ３４００の遊技球発射管理処理にて実行するよう構成してもよい。封入式のぱちんこ遊技機においては、枠制御基板Ｗが遊技価値に関する制御を主に実行するよう構成されているため、このように構成することにより、抑制状態に関する処理をスムーズに設計することができ、データ容量を削減することができる。また、これには限定されず、図３９２のステップ６７０４乃至ステップ６７１６の処理を、封入式のぱちんこ遊技機に適用した場合においても、主制御基板Ｍ側の割り込み処理にて実行するよう構成してもよい。

【３３１９】

なお、第３２実施形態においては、賞球数を計測する賞球数カウンタとアウト個数を計測するアウト個数カウンタとの２つのカウンタを用いて差球数を算出するよう構成したが、これには限定されず、差球数の計測するための差球数カウンタを１つ有し、賞球が発生した場合には賞球数の分を差球数カウンタのカウンタ値に加算し、アウト球が発生した場合にはアウト個数を差球数カウンタのカウンタ値から減算し、差球数カウンタのカウンタ値が所定値（本例では、９５０００）以上となった場合に、抑制フラグをオンにする（抑制状態とする）よう構成してもよい。このように構成した場合には、図３９０にて例示した電源投入時設定テーブルにおいても、賞球数カウンタとアウト個数カウンタの代わりに差球数カウンタのクリアデータが格納されることとなる。すなわち、電源断が発生した後の電源投入時には、電源投入時設定テーブルを参照して差球数カウンタが初期化され、初期値である０がセットされる（ゼロクリアされる）。

【３３２０】

また、第３２実施形態においては、賞球数カウンタのカウンタ値からアウト個数カウンタのカウンタ値を減算して差球数を算出するよう構成したが、これには限定されず、アウト個数カウンタのカウンタ値から賞球数カウンタのカウンタ値を減算して差球数を算出するよう構成してもよい。

【３３２１】

次に、図３９３は、第３２実施形態における、図３９１におけるステップ６７５０のサブルーチンに係る、発射制御信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ６７５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板３０００との通信状態は正常か否かを判定する。ステップ６７５２でＹｅｓの場合、ステップ６７５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、抑制フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ６７５４でＹｅｓの場合、ステップ６７５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板３０００との通信状態は正常でない、抑制フラグがオンである、以外の発射停止条件を充足していないか否かを判定する。ステップ６７５６でＹｅｓの場合、換言すると、発射停止条件を充足していない場合、ステップ６７５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板３０００に発射許可信号を出力し、次の処理（ステップ１９００の処理）に移行する。

【３３２２】

また、ステップ６７５２でＮｏ、ステップ６７５４でＮｏ、またはステップ６７５６でＮｏの場合、換言すると、発射停止条件を充足している場合、ステップ６７６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板３０００に発射停止信号を出力し、次の処理（ステップ１９００の処理）に移行する。ステップ６７６０で、賞球払出制御基板３０００に発射停止信号が出力されることで、遊技球の発射ができない状態となる。

【３３２３】

なお、封入式のぱちんこ遊技機とした場合においては、主制御基板Ｍ側のタイマ割り込み時処理としてステップ６７５４乃至ステップ６７６０の処理を実行するよう構成してもよいし、枠制御基板Ｗ側のタイマ割り込み時処理にて抑制フラグがオンであるか否かを判

断して、抑制フラグがオンである場合には遊技球の発射を停止する処理を実行してもよい。

【３３２４】

ここで、差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となるなど、遊技場が意図しない大量の遊技球を遊技者が獲得した場合に、それ以上の遊技球の獲得を抑制するための制御を実行した状態を抑制状態と称している。第３２実施形態においては、差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となることで抑制状態になり、抑制状態では遊技球の発射が停止される（発射ハンドルを操作しても遊技球が発射されない）。また、抑制フラグはＲＡＭクリアを実行することでクリアされ（オフとなり）、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰では抑制フラグはクリアされない。同様に、抑制状態はＲＡＭクリアを実行することでクリアされ（終了し）、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰では抑制状態はクリアされない。

【３３２５】

このように、第３２実施形態においては、抑制フラグがオンである場合、換言すると、電源投入後からの差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合に、遊技球の発射が停止するよう構成されている。このように構成することにより、遊技場が意図しないような大量の出玉を遊技者に獲得されてしまう事態を防止することができる。

【３３２６】

なお、第３２実施形態の構成を、第２０実施形態にて前述した封入式のぱちんこ遊技機に適用した場合には、ステップ６７５０の処理は、枠制御基板Ｗ側の割り込み処理にて実行するよう構成してもよい。一例としては、図２１５の枠制御基板側割り込み処理におけるステップ３３００の持ち球数管理処理やステップ３４００（第２０）の遊技球発射管理処理にて実行するよう構成してもよいし、図２５７の枠制御基板側割り込み処理におけるステップ３２００の封入遊技球数管理処理やステップ３４００の遊技球発射管理処理にて実行するよう構成してもよい。封入式のぱちんこ遊技機においては、枠制御基板Ｗが遊技価値に関する制御を主に実行するよう構成されているため、このように構成することにより、抑制状態に関する処理をスムーズに設計することができ、データ容量を削減することができる。なお、ステップ６７５０の処理を、ステップ３４００の遊技球発射管理処理にて実行するよう構成する場合には、ステップ６７５０における賞球払出制御基板３０００に発射許可信号を出力する処理や発射停止信号を出力する処理は、枠制御基板Ｗ側にて発射許可と発射停止とを直接管理する（例えば、発射許可フラグのオンオフを管理する）よう構成してもよい。また、これには限定されず、ステップ６７５０の処理を、封入式のぱちんこ遊技機に適用した場合においても、主制御基板Ｍ側の割り込み処理にて実行するよう構成してもよい。

【３３２７】

また、封入式のぱちんこ遊技機とした場合には、差球数に関する構成を以下のように構成してもよい。

【３３２８】

（構成１）

（１）図３９２のステップ６７０４及びステップ６７０６の賞球数を管理する処理は主制御基板Ｍのタイマ割り込み時処理で実行し、主制御基板Ｍから枠制御基板Ｗに賞球数に関するコマンドを送信する。

（２）図３９２のステップ６７０８及びステップ６７１０のアウト個数を管理する処理は主制御基板Ｍのタイマ割り込み時処理で実行し、主制御基板Ｍから枠制御基板Ｗにアウト個数に関するコマンドを送信する。

（３）枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理で、主制御基板Ｍ側から受信した賞球数に関するコマンドとアウト個数に関するコマンドとに基づいて、差球数を算出する。

【３３２９】

（構成２）

（１）図３９２のステップ６７０４及びステップ６７０６の賞球数を管理する処理は主

制御基板Ｍのタイマ割り込み時処理で実行する。
（２）図３９２のステップ６７０８及びステップ６７１０のアウト個数を管理する処理は主制御基板Ｍのタイマ割り込み時処理で実行する。
（３）主制御基板Ｍのタイマ割り込み時処理で、賞球数とアウト個数から差球数を算出し、枠制御基板Ｗに差球数に関するコマンドを送信する。
【３３３０】
（構成３）
（１）図３９２のステップ６７０４及びステップ６７０６の賞球数を管理する処理は枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理で実行する。
（２）図３９２のステップ６７０８及びステップ６７１０のアウト個数を管理する処理は主制御基板Ｍのタイマ割り込み時処理で実行し、主制御基板Ｍから枠制御基板Ｗにアウト個数に関するコマンドを送信する。
（３）枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理で、賞球数とアウト個数に関するコマンドとに基づいて、差球数を算出する。
【３３３１】
（構成４）
（１）図３９２のステップ６７０４及びステップ６７０６の賞球数を管理する処理は主制御基板Ｍのタイマ割り込み時処理で実行し、主制御基板Ｍから枠制御基板Ｗに賞球数に関するコマンドを送信する。
（２）図３９２のステップ６７０８及びステップ６７１０のアウト個数を管理する処理の代わりに発射球数を管理する処理を、枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理で実行する。
（３）枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理で、主制御基板Ｍ側から受信した賞球数に関するコマンドと発射球数とに基づいて、差球数を算出する。
【３３３２】
（構成５）
（１）図３９２のステップ６７０４及びステップ６７０６の賞球数を管理する処理は枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理で実行する。
（２）図３９２のステップ６７０８及びステップ６７１０のアウト個数を管理する処理の代わりに発射球数を管理する処理を、枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理で実行する。
（３）枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理で、賞球数と発射球数とに基づいて、差球数を算出する。
【３３３３】
なお、上記構成１乃至構成５においては、封入式のぱちんこ遊技機における主制御基板Ｍのタイマ割り込み時処理としては、賞球数に関する処理は、図２４２のステップ２７００の処理にて実行するよう構成してもよく、アウト個数に関する処理は、図２４０のステップ２５００の処理にて実行するよう構成してもよく、差球数に関する処理は図２３３におけるいずれのタイミングで実行してもよい。また、封入式のぱちんこ遊技機における枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理としては、図２１５の枠制御基板側割り込み処理におけるステップ３３００の持ち球数管理処理やステップ３４００（第２０）の遊技球発射管理処理にて実行するよう構成してもよいし、図２５７の枠制御基板側割り込み処理におけるステップ３２００の封入遊技球数管理処理やステップ３４００の遊技球発射管理処理にて実行するよう構成してもよい。
【３３３４】
また、封入式のぱちんこ遊技機とした場合には、抑制状態に関する構成を以下のように構成してもよい。
【３３３５】
（構成６）
枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理として、主制御基板Ｍ側からの発射許可に関するコマンドに基づき、抑制状態として発射停止に関する処理を実行する。
【３３３６】

（構成７）
　枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理として、抑制状態となる条件を充足したか否かを判定し、抑制状態として発射停止に関する処理を実行する。
（構成８）
　主制御基板Ｍのタイマ割り込み時処理として、抑制状態となる条件を充足したか否かを判定し、抑制状態として遊技停止に関する処理を実行する。
【３３３７】
（構成９）
　主制御基板Ｍのタイマ割り込み時処理として、枠制御基板Ｗ側からの所定のコマンドに基づき、抑制状態として遊技停止に関する処理を実行する。
【３３３８】
（構成１０）
　枠制御基板Ｗのタイマ割り込み時処理として、抑制状態となる条件を充足したか否かを判定し、抑制状態として遊技停止に関する処理を実行する。
【３３３９】
　なお、上記構成１乃至構成１０はあくまで一例であり、構成１乃至構成１０の一部を組み合わせて適用しても何ら問題ない。
【３３４０】
　なお、第３２実施形態においては、ステップ６７００の賞球制御処理にて抑制フラグをオンにし、ステップ６７５０の発射制御信号出力処理にて抑制フラグを参照して抑制状態とするよう構成したが、これには限定されず、差球数が抑制状態とする条件を充足しているか否かを判定する処理と抑制状態とする処理とを、同一のサブルーチン内で実行するよう構成してもよい（第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行してもよいし、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行してもよい）。
【３３４１】
＜第３２実施形態に適用可能な構成＞
　第３２実施形態における特徴構成及び第３２実施形態に適用可能な構成を以下に詳述する。以下に詳述する構成は、複数の構成を組み合わせてもよいし、一部のみを採用してもよい。また、封入式でないぱちんこ遊技機に適用してもよいし、封入式のぱちんこ遊技機に適用してもよい。
【３３４２】
（構成１）
　第３２実施形態においては、差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合には、差球数が所定数になったと判定する処理（図３９２のステップ６７１４の処理）を実行した後、同一の割り込み処理内にて、抑制状態とする処理（図３９３のステップ６７６０）を実行する。
【３３４３】
　また、差球数が所定数になったと判定する処理と抑制状態とする処理とは、ステップ６７００の賞球制御処理の実行開始タイミングから、ステップ６７５０の発射制御信号出力処理の実行終了タイミングまでのいずれかのタイミングにて実行するよう構成してもよく、第３２実施形態にて例示したタイミングに限定されるものではない。また、差球数が所定数になったと判定する処理は、ステップ１０００－７の入賞監視処理にて実行するよう構成してもよい。
【３３４４】
　また、封入式のぱちんこ遊技機とした場合においては、差球数が所定数になったと判定する処理と抑制状態とする処理とは、枠制御基板Ｗにおけるタイマ割り込み時処理にて実行するよう構成してもよい。より具体的には、図２１５のステップ３２００の封入遊技球数管理処理の実行開始タイミングから、ステップ３４００（第２０）の遊技球発射管理処理の実行終了タイミングまでのいずれかのタイミングにて実行するよう構成する、または、図２５７のステップ３２００の封入遊技球数管理処理の実行開始タイミングから、ステ

ップ３４００の遊技球発射管理処理の実行終了タイミングまでのいずれかのタイミングにて実行するよう構成してもよい。なお、図２５７においても、ステップ３２００の封入遊技球数管理処理を実行した後に、図２１５に図示されているステップ３３００の持ち球数管理処理を実行するよう構成してもよい。

【３３４５】

（構成２）

抑制状態となった場合において、主制御基板Ｍ側で制御するランプ等の報知手段では、抑制状態である旨の報知を実行しない一方、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧやスピーカＳ２０等の報知手段では抑制状態である旨を報知し得るよう構成してもよい。また、演出表示装置ＳＧでは、差球数が前記所定数（本例では、９５０００）よりも少ない特定数（例えば、８５０００）以上となった場合に、抑制状態となるまでの残りの差球数を報知するよう構成してもよい。一例としては、演出表示装置ＳＧに「抑制状態まで残り１００００球」と表示するよう構成してもよい（入賞数が更新される毎に、報知される残りの差球数は減少していく）。

【３３４６】

また、差球数が特定数（例えば、８５０００）以上となった場合における、演出表示装置ＳＧでの報知態様としては、以下のように構成してもよい。

（１）差球数が特定数（例えば、８５０００）以上となった以降においては、（抑制状態となるまで）演出表示装置ＳＧにて常時抑制状態となるまでの残りの差球数を報知する。

（２）差球数が特定数（例えば、８５０００）以上となった以降においては、（抑制状態となるまで）演出表示装置ＳＧにて所定タイミング毎に（例えば、残りの差球数が１０００の倍数となる毎に）抑制状態となるまでの残りの差球数を報知する。

（３）差球数が特定数（例えば、８５０００）以上となった以降においては、（抑制状態となるまで）演出表示装置ＳＧにて、抑制状態となるまでの残りの差球数が少ない旨を示唆する表示を実行する（例えば、「抑制状態接近！」と表示したり、色で残りの差球数を示唆する等）。

【３３４７】

また、上述した差球数が前記所定数（本例では、９５０００）よりも少ない特定数（例えば、８５０００）以上となった場合における演出表示装置ＳＧでの表示（例えば、抑制状態となるまでの残りの差球数の表示であり、残り差球数示唆表示と称することがある）の表示優先度（表示プライオリティと称することがある）を以下のように構成してもよい。なお、以下の複数の構成を適用してもよい。

（１）残り差球数示唆表示は、保留画像よりも表示優先度が低い

（２）残り差球数示唆表示は、第２装飾図柄（サブ装図と称することがある）よりも表示優先度が低い

（３）残り差球数示唆表示は、所定のエラーに関する表示よりも表示優先度が低い

（４）残り差球数示唆表示は、所定のエラーに関する表示よりも表示優先度が高い

（５）残り差球数示唆表示は、第１装飾図柄（メイン装図と称することがある）よりも表示優先度が高い

（６）残り差球数示唆表示は、待機デモ画面においても継続して表示されている

（７）残り差球数示唆表示は、待機デモ画面においては非表示となる

【３３４８】

残り差球数示唆表示は、大当りの実行中においては非表示となる（大当り開始時に非表示となる）よう構成し、大当りの終了後に再度表示するよう構成してもよい。また、大当りの実行中においても残り差球数示唆表示が表示されるよう構成し、大当りの実行中において差球数が特定数（例えば、８５０００）未満となった場合には、残り差球数示唆表示が非表示となるよう構成してもよい。その後、大当りの実行中において、再度差球数が特定数（例えば、８５０００）以上となった場合には、残り差球数示唆表示が再度表示されるよう構成してもよい。

【３３４９】

残り差球数示唆表示を演出表示装置ＳＧにて表示している状況で大当りが開始し、当該大当りの期待獲得遊技球数を差球数に加算すると差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となる場合には、当該大当りの実行中においては残り差球数示唆表示を演出表示装置ＳＧに表示しないよう構成してもよい。このように構成した場合には、特別遊技開始デモ時間における演出及び／または大当り実行中の演出が通常の場合と異なるよう構成してもよい。具体例としては、大当り終了後に抑制状態となることを遊技者が認識できる演出や、いわゆるエンディング演出（主人公と敵キャラの最終対決に関する演出など）を実行するよう構成してもよい。

【３３５０】

また、大当りの実行中においても残り差球数示唆表示を演出表示装置ＳＧにて表示するよう構成した場合においては、当該大当りの実行中に差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合には、残り差球数示唆表示を演出表示装置ＳＧに非表示として、抑制状態となるよう構成してもよい。また、大当り終了時に抑制状態となるよう構成してもよい。

【３３５１】

また、差球数が特定数（例えば、８５０００）以上となって、演出表示装置ＳＧにて残り差球数示唆表示が表示された後、アウト個数が検出された（または、発射球数が検出された）ことにより、差球数が特定数（例えば、８５０００）未満となった場合には、演出表示装置ＳＧにて残り差球数示唆表示が非表示となるよう構成してもよい。このように構成された場合には、その後、賞球が発生し、再度差球数が特定数（例えば、８５０００）以上となった場合には、演出表示装置ＳＧにて残り差球数示唆表示が再度表示されるよう構成してもよいし、再度差球数が特定数（例えば、８５０００）以上となっても演出表示装置ＳＧにて残り差球数示唆表示が表示されないよう構成してもよい。

【３３５２】

また、再度差球数が特定数（例えば、８５０００）以上となっても演出表示装置ＳＧにて残り差球数示唆表示が表示されないよう構成し、且つ、所定タイミング毎に（例えば、残りの差球数が１０００の倍数となる毎に）抑制状態となるまでの残りの差球数を報知するよう構成した場合においては、再度差球数が特定数（例えば、８５０００）以上となっても演出表示装置ＳＧにて残り差球数示唆表示が表示されないが、次の所定タイミング（例えば、差球数が８６０００以上）となった場合には、演出表示装置ＳＧにて残り差球数示唆表示が表示されるよう構成してもよい。

【３３５３】

また、上記構成２には限定されず、抑制状態となった場合には、主制御基板Ｍ側で抑制状態である旨の報知を実行してもよく、このように構成した場合において、副制御基板Ｓ側でも抑制状態である旨の報知を実行してもよいし、副制御基板Ｓ側では抑制状態である旨の報知を実行しなくともよい。

【３３５４】

また、上述した残り差球数示唆表示は、差球数が特定数（例えば、８５０００）以上となっていなくとも、演出表示装置ＳＧにて常時表示するよう構成してもよい。このように構成した場合、差球数が特定数（例えば、８５０００）未満である場合と差球数が特定数（例えば、８５０００）以上である場合とで、残り差球数示唆表示の表示態様が相違し得るよう構成してもよい。

【３３５５】

また、封入式のぱちんこ遊技機とした場合においては、枠制御基板Ｗ側で抑制状態である旨の報知を実行してもよいし、枠制御基板Ｗ側では抑制状態である旨の報知を実行しなくともよいし、主制御基板Ｍ側で抑制状態である旨の報知を実行してもよいし、主制御基板Ｍ側では抑制状態である旨の報知を実行しなくともよい。

【３３５６】

封入式のぱちんこ遊技機にて抑制状態となった場合における、主制御基板Ｍ側で報知する場合の態様としては、以下のように構成してもよい。また、以下の構成は組み合わせて

適用することが可能である。
（１）主遊技図柄表示装置（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）にて報知する（主遊技図柄の停止表示態様としては表示されない表示態様にて報知する）
（２）打ち分けの表示（前述した打ち分け状態に対応する表示）をする表示部にて報知する
（３）その他の主制御基板Ｍ側で制御する報知手段にて報知する
【３３５７】
封入式のぱちんこ遊技機にて抑制状態となった場合における、枠制御基板Ｗ側で報知する場合の態様としては、以下のように構成してもよい。また、以下の構成は組み合わせて適用することが可能である。
（１）遊技球数表示器Ｗ１０で報知する
（２）枠制御表示器Ｗ２０で報知する
（３）遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とで報知する
（４）その他の枠制御基板Ｗ側で制御する報知手段にて報知する
【３３５８】
また、枠制御基板Ｗ側で抑制状態である旨を報知する場合における遊技球数表示器Ｗ１０での表示態様の一例としては、遊技球数表示器Ｗ１０にて持ち球数を表示しながら、いずれかのデジットにおける持ち球数の表示に使用しないＤＰ（デシマルポイント）を点灯（または点滅）させるように構成してもよい（遊技球数表示器Ｗ１０については図２６２を参照）。なお、当該表示態様は、抑制状態とは異なる所定のエラーを報知する場合にも適用することができる。
【３３５９】
また、枠制御基板Ｗ側で抑制状態である旨を報知する場合における枠制御表示器Ｗ２０での表示態様の一例としては、所定のデジット（１または複数のデジット）に抑制状態に対応したエラーコードを表示させるよう構成してよい（枠制御表示器Ｗ２０については図２６２を参照）。なお、当該表示態様は、抑制状態とは異なる所定のエラーを報知する場合にも適用することができる。
【３３６０】
また、枠制御基板Ｗ側における遊技球数表示器Ｗ１０や枠制御表示器Ｗ２０での抑制状態である旨の報知については、第２１実施形態などで前述した遊技球数表示器Ｗ１０や枠制御表示器Ｗ２０でのエラーに関する報知態様を適用することが可能である。
【３３６１】
また、上記構成２における所定数と特定数との差は、以下のように設定してもよい。
（１）獲得遊技球数の期待値が最も大きい大当りにおける獲得遊技球数の期待値
（２）獲得遊技球数の期待値が最も大きい大当りにおける賞球数の期待値
（３）確率変動遊技状態などの遊技者にとって有利な遊技状態に移行した場合における獲得遊技球数の期待値（確率変動遊技状態の移行契機となる大当りの獲得遊技球数を含んでもよいし、含んでいなくともよい）
（４）確率変動遊技状態などの遊技者にとって有利な遊技状態に移行した場合における賞球数の期待値（確率変動遊技状態の移行契機となる大当りの賞球数を含んでもよいし、含んでいなくともよい）
（５）確率変動遊技状態などの遊技者にとって有利な遊技状態に所定時間（例えば、１時間）滞在した場合における獲得遊技球数の期待値
（６）確率変動遊技状態などの遊技者にとって有利な遊技状態に所定時間（例えば、１時間）滞在した場合における賞球数の期待値
【３３６２】
また、抑制状態となるまでの残りの差球数を、現在の差球数に拘らず副制御基板Ｓ側（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて常時報知するよう構成してもよい。
【３３６３】

また、抑制状態となった場合、または、上記構成２のように抑制状態となる前の所定条件を充足したタイミング（上述した例では、差球数が８５０００に到達したタイミング）にて、外部信号を遊技機外に出力するよう構成してもよい。また、外部信号を出力する差球数の条件を複数有するよう構成し（例えば、７５０００、８５０００など）、充足した差球数の条件によって、外部信号の出力時間を相違させるよう構成してもよい。封入式のぱちんこ遊技機とした場合には、上記構成２のように抑制状態となる前の所定条件を充足したタイミング（上述した例では、差球数が８５０００に到達したタイミング）や、抑制状態となった場合において、貸出ユニットＫＵ（ＥＣＯユニットと称することがある）に抑制状態に関する情報や差球数に関する情報を出力するよう構成してもよいし、貸出ユニットＫＵ（ＥＣＯユニットと称することがある）を介してホールコンピュータＨＣに抑制状態に関する情報や差球数に関する情報を出力するよう構成してもよい（図１１４を参照）。

【３３６４】

（構成３）

第３２実施形態においては、ＲＡＭクリアを伴う電源投入時においても、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入時においても、所定のタイミング（本例においては、図３８９のステップ１０１４－２乃至ステップ１０１４－３の処理）にて、差球数を算出するために必要なデータ（本例においては、賞球数カウンタ、アウト個数カウンタ）に初期値をセットする。なお、ＲＡＭクリアを伴う電源投入とは、例えば、ＲＡＭクリアボタンを押下した状態で電源投入を行った場合であり、設定変更モードと設定確認モードとに移行しない場合を示している。また、設定変更モードに移行することとなる電源投入時や設定確認モードに移行することとなる電源投入時においても、所定のタイミング（例えば、図３８９のステップ１０１４－２乃至ステップ１０１４－３の処理）にて、差球数を算出するために必要なデータ（本例においては、賞球数カウンタ、アウト個数カウンタ）に初期値をセットするよう構成してもよい。

【３３６５】

差球数を算出するために必要なデータ（本例においては、賞球数カウンタ、アウト個数カウンタ）は、電源投入時に初期値がセットされることとなる他のデータと同一のテーブル（本例では、図３９０の電源投入時設定テーブル）に格納されており、当該他のデータと同一の処理によって、差球数を算出するために必要なデータの初期値がセットされる。

【３３６６】

また、賞球数カウンタとアウト個数カウンタ、または差球数カウンタを第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域で管理する（例えば、差球数を記憶する処理や抑制状態となる条件を充足しているか判定する処理を第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で実行する）よう構成してもよく、このように構成した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）差球数を算出するために必要なデータ（本例においては、賞球数カウンタ、アウト個数カウンタ）は、電源投入時に初期値がセットされることとなる他のデータと同一の第１ＲＯＭ領域のテーブル（本例では、図３９０の電源投入時設定テーブル）に格納されており、当該他のデータと異なる第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理によって、差球数を算出するために必要なデータの初期値がセットされる。

（２）差球数を算出するために必要なデータ（本例においては、賞球数カウンタ、アウト個数カウンタ）は、電源投入時に初期値がセットされることとなる第１ＲＯＭ領域のデータとは異なる第２ＲＯＭ領域のテーブルに格納されており、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理によって、差球数を算出するために必要なデータの初期値がセットされる。

【３３６７】

＜＜＜抑制状態に関する構成＞＞＞

本明細書におけるぱちんこ遊技機（封入式のぱちんこ遊技機または封入式でないぱちんこ遊技機）にて、差球数が９５０００以上となった場合に抑制状態となる構成とした場合に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成の一または複数を組み合わせても問題ない。

【３３６８】
＜＜差球数に関する構成＞＞
差球数に関する構成として、以下の構成を適用してもよい。
【３３６９】
＜差球数カウンタへの加算条件＞
差球数カウンタのカウンタ値に加算する条件としては、以下の一または複数の条件を適用してもよい。なお、以下の構成は、主制御基板Ｍ側の処理として実行してもよいし、枠制御基板Ｗ側の処理として実行してもよい。
（１）賞球が発生し、持ち球数カウンタのカウンタ値に加算された場合に、当該持ち球数カウンタのカウンタ値に加算された値を差球数カウンタのカウンタ値に加算する（実行に付与された後のタイミングで加算処理が実行される）。
（２）賞球が決定された場合には、付与予定の賞球数を差球数カウンタのカウンタ値に加算する（実際に付与される前のタイミングで加算処理が実行される）。
（３）ファールセンサＷＦ１０（ファール球を検知するセンサであり、詳細は後述する）が遊技球を検知した場合には、当該検知された遊技球数の数を、差球数カウンタのカウンタ値に加算する。
【３３７０】
＜差球数カウンタからの減算条件＞
差球数カウンタのカウンタ値から減算する条件としては、以下の一または複数の条件を適用してもよい。なお、以下の構成は、主制御基板Ｍ側の処理として実行してもよいし、枠制御基板Ｗ側の処理として実行してもよい。
（１）排出球数センサ（遊技領域から排出された排出球数を検知可能なセンサ）が検知した遊技球数を、差球数カウンタのカウンタ値から減算する。
（２）発射球数センサ（遊技領域に発射された発射球数を検知可能なセンサ）が検知した遊技球数を、差球数カウンタのカウンタ値から減算する。
【３３７１】
なお、差球数カウンタからの減算条件として、上記（２）の発射球数センサ（遊技領域に発射された発射球数を検知可能なセンサ）が検知した遊技球数を、差球数カウンタのカウンタ値から減算する構成を適用した場合には、差球数カウンタへの加算条件として、上記（３）のファールセンサＷＦ１０（ファール球を検知するセンサであり、詳細は後述する）が遊技球を検知した場合には、当該検知された遊技球数の数を、差球数カウンタのカウンタ値に加算する構成を適用することが好適である。
【３３７２】
差球数カウンタのカウンタ値の加算条件と減算条件とは、前述した構成を任意に組み合わせて構成することができるとともに、前述していない構成であっても適用することが可能である。結果として、遊技機から払い出された賞球数から遊技領域に発射された遊技球数を減算した値が差球数カウンタのカウンタ値となっていればよい。
【３３７３】
＜差球数カウンタの構成＞
差球数カウンタの構成としては、以下の一または複数の構成を適用してもよい。なお、以下の数値は変更しても問題ない。
（１）差球数カウンタのカウンタ値の初期値を１００００００とし、当該カウンタ値が１９５０００以上となった場合に抑制状態とする（初期値が０でなければ数値は変更しても問題ない）。
（２）差球数カウンタのカウンタ値の初期値は０であり、カウンタ値が減算された結果負の数となった場合には、当該カウンタ値を０に補正し、当該カウンタ値が９５０００以上となった場合に抑制状態とする。
（３）差球数カウンタのカウンタ値の初期値は０であり、カウンタ値が０の場合には、減算処理を実行してもカウンタ値が０のままとなり（もしくは、カウンタ値が０の場合には減算処理が実行されず）、当該カウンタ値が９５０００以上となった場合に抑制状態とす

る。
【３３７４】
＜抑制状態となるタイミング＞
　抑制状態となるタイミングとしては、以下の一または複数の構成を適用してもよい。
（１）差球数カウンタのカウンタ値が９５０００以上となったタイミングで強制的に抑制状態となる（大当りの実行中であっても）。
（２）差球数カウンタのカウンタ値が９５０００以上となったタイミングで抑制状態となるが、差球数カウンタのカウンタ値が９５０００以上となったタイミングが大当りの実行中であった場合には、当該大当りの終了時（終了直後）に抑制状態となる。
（３）差球数カウンタのカウンタ値が９５０００以上となったタイミングで抑制状態となるが、差球数カウンタのカウンタ値が９５０００以上となったタイミングが小当りの実行中であった場合には、当該小当りの終了時（終了直後）に抑制状態となる。
（４）差球数カウンタのカウンタ値が９５０００以上となったタイミングで抑制状態となるが、差球数カウンタのカウンタ値が９５０００以上となったタイミングが大当りの実行中であった場合には、当該大当りの終了時（終了直後）に抑制状態となる。また、差球数カウンタのカウンタ値が９５０００以上となったタイミングが小当りの実行中であった場合には、当該差球数カウンタのカウンタ値が９５０００以上となったタイミングで抑制状態となる。
【３３７５】
＜抑制状態となった場合の措置＞
　抑制状態となった場合には、以下の一または複数の構成を適用してもよい。
（１）遊技の進行が停止する（第１主遊技始動口Ａ１０への入球が無効となる、図柄変動が開始しない、等）。
（２）遊技球の発射が不可能となる。
（３）遊技の進行が停止し、且つ、遊技球の発射が不可能となる。
（４）遊技球の発射が不可能となるが、抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後、球抜きボタンが操作された状態で電源投入がされた場合には、球抜き状態となり、遊技球の発射が可能となる。また、再度電源がオフとなり、その後球抜きボタンが操作されずに電源がオンとなった場合には、球抜き状態が終了して抑制状態となり、遊技球の発射が不可能となる。
（５）遊技球の発射が不可能となる。抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後、球抜きボタンが操作された状態で電源投入がされた場合にも、球抜き状態とならずに抑制状態となり、遊技球の発射が不可能となっている。
【３３７６】
＜抑制状態の終了条件＞
　抑制状態の終了条件に関して、以下の一または複数の構成を適用してもよい。
（１）抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後電源が投入されると抑制状態が終了している（抑制状態が解除される）。
（２）抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると（ＲＡＭクリアが実行されると）、抑制状態が終了している（抑制状態が解除される）。
（３）抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後設定キースイッチがオンであり、ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると、設定変更モードに移行し、抑制状態が終了している（抑制状態が解除される）。
なお、設定変更モードに移行することを、設定変更を伴うＲＡＭクリアを実行すると称することがあり、ＲＡＭクリアボタンの操作に基づくＲＡＭクリアを実行することを、設定変更を伴わないＲＡＭクリアを実行すると称することがある。
【３３７７】
＜差球数カウンタのクリア＞
　差球数カウンタのカウンタ値のクリアに関する構成として、以下の一または複数の構成

を適用してもよい。
（１）電源がオフとなり、その後電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア（初期化）される。
（２）電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると（ＲＡＭクリアが実行されると）差球数カウンタのカウンタ値はクリア（初期化）される。
（３）電源がオフとなり、その後設定キースイッチがオンであり、ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア（初期化）される。
（４）電源がオフとなり、その後電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア（初期化）されるが、電源がオフとなり、その後所定の操作部材が操作された状態で電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア（初期化）されない。
（５）所定のエラー状態である状況にて電源がオフとなり、その後電源が投入され、所定のエラー状態が解除された場合、差球数カウンタのカウンタ値はクリア（初期化）されている。
【３３７８】
　また、上述した構成を組み合わせた場合の具体例として、抑制状態の終了条件としては、上述した（２）である、抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると（ＲＡＭクリアが実行されると）、抑制状態が終了しているよう構成し、差球数カウンタのクリアに関する構成としては、上述した（１）である、電源がオフとなり、その後電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア（初期化）されるよう構成してもよい。
【３３７９】
　なお、抑制状態である場合には、差球数カウンタのカウンタ値の更新をしないように構成してもよいし、抑制状態であっても、差球数カウンタのカウンタ値の更新を可能とするよう構成してもよい。
【３３８０】
＜抑制状態に関する処理＞
　抑制状態に関する処理を実行する構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。
（１）発射停止に関する処理（発射停止を指示する処理）は、主制御基板Ｍ側の第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行する。
（２）発射停止に関する処理（発射停止を指示する処理）は、枠制御基板Ｗ側の第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行する。
（３）遊技停止に関する処理は、主制御基板Ｍ側の第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行する。
（４）遊技停止に関する処理は、枠制御基板Ｗ側の第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行する。
（５）差球数カウンタのカウンタ値の更新処理は、主制御基板Ｍ側の第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行する。
（６）差球数カウンタのカウンタ値の更新処理は、主制御基板Ｍ側の第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行する。
（７）差球数カウンタのカウンタ値の更新処理は、枠制御基板Ｗ側の第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行する。
【３３８１】
　また、主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側に送信される遊技機情報通知に、抑制状態である旨の情報が含まれるよう構成してもよい。
【３３８２】
　また、抑制状態においては、計数を実行可能に構成してもよい。なお、差球数カウンタのカウンタ値については、計数が実行されても（抑制状態であるか否かに拘らず）当該カ

ウンタ値が更新されないよう構成してもよい。
【３３８３】
＜＜抑制状態に関する適用可能な構成＞＞
抑制状態に関する構成として、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成の一部のみを適用してもよいし、複数の構成を組み合わせて適用してもよい。
【３３８４】
＜構成１＞
（１）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となる。
（２）抑制状態においては、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧやスピーカＳ２０等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。
（３）抑制状態でない場合には、遊技待機中に待機デモ画面を表示可能である一方、抑制状態である場合には、遊技待機中に待機デモ画面を表示しない。
【３３８５】
なお、演出表示装置ＳＧなどの副制御基板Ｓ側における抑制状態である旨の報知を、抑制表示や抑制状態である旨の表示と称することがある。
【３３８６】
ここで、遊技待機中とは、遊技が進行していない状態であり、一例としては、保留が残存しておらず、且つ、主遊技図柄が変動していない状況が該当する。なお、これには限定されず、以下の一または複数の条件を充足した場合に遊技待機中としてもよい。
（１）保留が残存していない
（２）主遊技図柄が変動していない
（３）主遊技図柄の変動固定時間（図柄固定時間と称することがある）ではない
（４）時間短縮遊技状態ではない
（５）確率変動遊技状態ではない
（６）補助遊技図柄が変動していない
（７）所定の演出モードでない
【３３８７】
また、待機デモ画面とは、遊技者に遊技待機中であることを示す動画像であり、待機デモ画面を表示することで、空き台であり、遊技可能であることを示唆することができる。なお、待機デモ画面を、待機中ムービー、待機デモ、デモ画面、待機画面、所定の待機表示などと称することがある。
【３３８８】
また、待機デモ画面は、遊技待機中が所定時間継続することで表示されるよう構成してもよい。また、待機デモ画面の表示（及び／または遊技待機中）は、以下の一または複数の条件を充足することで終了するよう構成してもよい。
（１）主遊技図柄の変動が開始する
（２）発射ハンドルが遊技者にタッチされた
（３）貸出が実行されて持ち球数カウンタのカウンタ値が増加した
（４）大当りまたは小当りが実行開始された
【３３８９】
上記構成１の（３）の構成を適用した一例として、抑制状態でない場合には、主遊技図柄が変動停止してから（遊技待機中となってから）、所定時間（例えば、６０秒）主遊技図柄の停止が継続した（遊技待機中が継続した）場合に待機デモ画面を表示する一方、抑制状態である場合には、主遊技図柄が変動停止してから（遊技待機中となってから）、所定時間（例えば、６０秒）主遊技図柄の停止が継続した（遊技待機中が継続した）場合においても、待機デモ画面を表示しない（抑制状態である旨の報知を表示する）よう構成することができる。
【３３９０】
このように構成した場合には、抑制状態でない場合には、主遊技図柄が変動停止してか

ら（遊技待機中となってから）待機デモ画面を表示させるためのタイマ（６０秒の所定時間を計測するためのタイマ）が動作する一方、抑制状態である場合には、主遊技図柄が変動停止した後も（遊技待機中となってから）、待機デモ画面を表示させるためのタイマ（６０秒の所定時間を計測するためのタイマ）が動作しないよう構成してもよい。

【３３９１】

なお、待機デモが表示される条件を所定の条件と称することがある。

【３３９２】

＜構成２＞

（１）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となる。

（２）抑制状態においては、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧやスピーカＳ２０等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

（３）抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整（及び／または光量調整）が可能である一方、抑制状態である場合には、主遊技図柄の変動停止中においても音量調整（及び／または光量調整）が実行できない。

（４）抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整画面（及び／または光量調整画面）が表示可能である一方、抑制状態である場合には、主遊技図柄の変動停止中であっても音量調整画面（及び／または光量調整画面）が表示されない。

【３３９３】

＜構成３＞

（１）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となる。

（２）抑制状態においては、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧやスピーカＳ２０等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

（３）抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整（及び／または光量調整）が可能であり、抑制状態である場合にも、主遊技図柄の変動停止中において音量調整（及び／または光量調整）が実行可能である。

（４）抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整画面（及び／または光量調整画面）が表示可能である一方、抑制状態である場合には、主遊技図柄の変動停止中であっても音量調整画面（及び／または光量調整画面）が表示されない。

【３３９４】

なお、音量調整画面と光量調整画面とが同時に表示されるよう構成してもよく、このように構成した場合には、当該同時に表示された画面を音量光量調整画面と称することがある。

【３３９５】

なお、音量調整画面を音量調整画面表示と称することがあり、光量調整画面を光量調整画面表示と称することがある。

【３３９６】

＜構成４＞

（１）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となる。

（２）抑制状態においては、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧやスピーカＳ２０等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

（３）抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整（及び／または光量調整）が可能であり、抑制状態である場合にも、主遊技図柄の変動停止中において音量調整（及び／または光量調整）が実行可能である。

（４）抑制状態でない場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整画面（及び／または光量調整画面）が表示可能であり、抑制状態である場合には、主遊技図柄の変動停止中に音量調整画面（及び／または光量調整画面）が表示可能である。

（５）演出表示装置ＳＧにおける抑制状態である旨の表示（抑制状態である旨を報知するための表示）は、音量調整画面（及び／または光量調整画面）より表示優先度が高い。

【３３９７】

なお、表示優先度が高いことを、視認性が高い、表示プライオリティが高い、前面レイ

ヤーに表示されるなどと称することがある。
【３３９８】
なお、構成４の（５）においては、「演出表示装置ＳＧにおける抑制状態である旨の表示（抑制状態である旨を報知するための表示）は、音量調整画面（及び／または光量調整画面）より表示優先度が低い」としてもよい。
【３３９９】
＜構成５－１＞
（１）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となる。
（２）抑制状態においては、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧやスピーカＳ２０等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。
（３）抑制状態でない場合には、第１装飾図柄（変動表示及び／または停止表示）が表示可能であり、抑制状態である場合にも、第１装飾図柄（変動表示及び／または停止表示）が表示可能である。
（４）演出表示装置ＳＧにおける抑制状態である旨の表示（抑制状態である旨を報知するための表示と称することがある）は、第１装飾図柄より表示優先度が高い。
【３４００】
なお、構成５－１の（４）においては、「演出表示装置ＳＧにおける抑制状態である旨の表示（抑制状態である旨を報知するための表示）は、第１装飾図柄より表示優先度が低い」としてもよい。
【３４０１】
＜構成５－２＞
（１）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となる。
（２）抑制状態においては、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧやスピーカＳ２０等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。
（３）抑制状態でない場合には、第２装飾図柄（変動表示及び／または停止表示）が表示可能であり、抑制状態である場合にも、第２装飾図柄（変動表示及び／または停止表示）が表示可能である。
（４）演出表示装置ＳＧにおける抑制状態である旨の表示（抑制状態である旨を報知するための表示と称することがある）は、第２装飾図柄より表示優先度が高い。
【３４０２】
なお、構成５－２の（４）においては、「演出表示装置ＳＧにおける抑制状態である旨の表示（抑制状態である旨を報知するための表示）は、第２装飾図柄より表示優先度が低い」としてもよい。
【３４０３】
なお、第１装飾図柄を、第１演出用図柄、メイン装図などと称することがあり、第２装飾図柄を、第２演出用図柄、サブ装図などと称することがある。
【３４０４】
また、構成５－２における第２装飾図柄を保留画像（保留表示画像、保留アイコンと称することがある）に置き換えてもよい。表示優先度についても「高い」を「低い」に置き換えてもよい。
【３４０５】
また、演出表示装置ＳＧにて、保留画像とは別に、生起している保留（保留個数）が確認できる表示である第２保留画像を表示するよう構成してもよい。第２保留画像は、例えば、第１主遊技側に対応する領域に「１」乃至「４」までの第１主遊技側の保留個数に対応した数字が表示され、第１主遊技側に対応する領域に「１」乃至「４」までの第２主遊技側の保留個数に対応した数字が表示されるよう構成してもよい。また、構成５における第２装飾図柄を第２保留画像に置き換えてもよい。表示優先度についても「高い」を「低い」に置き換えてもよい。
【３４０６】
また、抑制状態においては、第１装飾図柄、第２装飾図柄、音量調整画面、光量調整画

面、保留画像、及び第２保留画像のうち一または複数が演出表示装置ＳＧに表示されない（抑制状態となると演出表示装置ＳＧに表示されなくなる）ように構成してもよい。

【３４０７】

＜構成６＞

（１）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となる。

（２）抑制状態においては、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧやスピーカＳ２０等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

（３）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達したタイミングが大当りの実行中であった場合、当該タイミングでは抑制状態とならず、当該大当りの終了後の所定タイミングで抑制状態となる。

（４）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達したタイミングが大当りの実行中であった場合、当該タイミングでは副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知を実行せず、当該大当りの終了後の所定タイミングで副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知を実行する。

【３４０８】

大当りの実行中に差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達したタイミングで、抑制状態とはならないが、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知（または、抑制状態に関する報知）を実行してしまうと、当該報知を視認した遊技者が、意図的に差球数を所定数（本例では、９５０００）未満に調整して大当りを終了させる可能性がある。特に、大当り中に生起している保留に、大当りとなる予定の保留や、小当り（例えば、小当りＶスペックにおける特定領域への遊技球の入球が容易な小当り）となる予定の保留が存在していることが明らかな状況や、大当り終了後に遊技者にとって有利な遊技状態となることが確定的である状況などにおいては、遊技者が想定以上の利益を得てしまう可能性がある。そこで、構成６のように、遊技者への抑制状態である旨の報知を大当り終了後の所定タイミングにて実行するよう構成することにより、このような事態を防止することができ、大当りの終了まで抑制状態とならず、大当りを最後まで実行できることで、遊技者の最低限の利益を担保しつつ、遊技場の管理者に意図しない不利益が生じることを防止することができる。

【３４０９】

また、構成６のように構成した場合においては、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（１）大当り終了後（例えば、特別遊技終了デモ時間）には、演出表示装置ＳＧに所定の動画像を表示（例えば、遊技機メーカー名を表示）するよう構成し、大当りの実行中に差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、大当り終了後（例えば、特別遊技終了デモ時間）には、前記所定の動画像を表示せずに、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知を実行する。

（２）封入式でない遊技機の場合には、大当り終了後の所定タイミングにおいて、賞球の払い出しの実行途中であったとしても、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知を実行する。換言すると、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行されている状況にて、賞球の払い出しが実行される場合を有する。

（３）大当りの実行中でない状況で差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知を第１報知態様で実行し、大当りの実行中に差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、大当り終了後には、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知を第２報知態様で実行する。

（４）大当りの実行中に差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、当該所定数に到達したタイミングで、副制御基板Ｓ側で所定の報知（例えば、演出表示装置ＳＧにて「大当り終了後に抑制状態となります」と表示）を実行し、大当り終了後には、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知を第２報知態様で実行する。

（５）大入賞口内に特定領域を有する遊技機（玉確スペックの遊技機、または、小当りＶスペックの遊技機）において、大当り（または、小当り）の実行中に差球数が所定数（本

例では、９５０００）に到達したタイミングで、抑制状態とはならない、及び／または、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知（または、抑制状態に関する報知）を実行しないよう構成されており、差球数が所定数に到達した以降に大入賞口内の特定領域に遊技球が入球しても、大当り終了後（または、小当り終了後）には遊技者にとって有利な状態とならない（玉確スペックの遊技機である場合には、大当り終了後に確率変動遊技状態とならない、小当りＶスペックの遊技機である場合には、小当り終了後に特定領域への入球に基づく大当りが実行されない）。

【３４１０】

＜構成７＞

（１）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となる。

（２）抑制状態においては、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧやスピーカＳ２０等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。

（３）抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると（ＲＡＭクリアが実行されると）、抑制状態が終了している。

（４）抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると（ＲＡＭクリアが実行されないと）、抑制状態が終了していない。

（５）電源がオフとなり、その後電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア（初期化）される。

（６）電源がオフとなり、その後電源が投入されると、電源投入後の所定タイミングにて可動体役物ＹＫの動作チェックが実行開始される。

（７）抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると、抑制状態が終了しておらず、電源投入後の所定タイミングにて可動体役物ＹＫの動作チェックが実行開始され、その後、可動体役物ＹＫの動作チェックの実行中である特定タイミングにて副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行される。

【３４１１】

なお、構成７の（７）については、「抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入され、タイマ割り込み時処理が起動し、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に抑制状態である旨のコマンドが送信され、可動体役物ＹＫの動作チェックが実行開始され、その後、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行される」ように構成してもよいし、「抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入され、タイマ割り込み時処理が起動し、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に抑制状態である旨のコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行され、その後、可動体役物ＹＫの動作チェックが実行開始される」ように構成してもよいし、「抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると、抑制状態が終了しておらず、電源投入後の所定タイミングにて副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行され、その後、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行されている特定タイミングにて可動体役物ＹＫの動作チェックが実行開始される」ように構成してもよい。

【３４１２】

すなわち、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行開始された後に可動体役物ＹＫの動作チェックが実行開始されるよう構成してもよいし、可動体役物ＹＫの動作チェックが実行開始された後に副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行開始されるよう構成してもよい。

【３４１３】

なお、可動体役物ＹＫを演出用可動体と称することがあり、可動体役物ＹＫの動作チェックを、可動体役物ＹＫの所定の初期動作と称することがある。

【３４１４】

＜構成８＞
（１）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となる。
（２）抑制状態においては、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧやスピーカＳ２０等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。
（３）抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると（ＲＡＭクリアが実行されると）、抑制状態が終了している。
（４）抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると（ＲＡＭクリアが実行されないと）、抑制状態が終了していない。
（５）電源がオフとなり、その後電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリア（初期化）される。
（６）役物演出が実行されていない状況で電源がオフとなり、その後電源が投入されると、電源投入後の所定タイミングにて可動体役物ＹＫの動作チェックが実行開始される。
（７）役物演出が実行されている状況で電源がオフとなり、その後電源が投入されると、電源投入後の所定タイミングにて、可動体役物ＹＫの初期位置への復帰動作が実行され、初期位置に復帰した後に動作チェックが実行開始される。
（８）役物演出が実行されている状況であり且つ抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると、抑制状態が終了しておらず、電源投入後の所定タイミングにて可動体役物ＹＫの復帰動作が実行開始され、その後、可動体役物ＹＫの復帰動作の実行中（または、動作チェックの実行中）である特定タイミングにて副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行される。
【３４１５】
なお、構成８の（８）については、「役物演出が実行されている状況であり且つ抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入され、タイマ割り込み時処理が起動し、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に抑制状態である旨のコマンドが送信され、可動体役物ＹＫの復帰動作が実行開始され、その後、可動体役物ＹＫの復帰動作の実行中（または、動作チェックの実行中）である特定タイミングにて副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行される」ように構成してもよいし、「役物演出が実行されている状況であり且つ抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入され、タイマ割り込み時処理が起動し、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に抑制状態である旨のコマンドが送信され、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行され、その後、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行されている特定タイミングにて可動体役物ＹＫの復帰動作が実行開始される」ように構成してもよいし、「役物演出が実行されている状況であり且つ抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると、抑制状態が終了しておらず、電源投入後の所定タイミングにて副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行され、その後、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行されている特定タイミングにて可動体役物ＹＫの復帰動作が実行開始される」ように構成してもよい。
【３４１６】
＜構成９＞
（１）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となる。
（２）抑制状態においては、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧやスピーカＳ２０等の報知手段にて抑制状態である旨を報知する。
（３）抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源が投入されると（ＲＡＭクリアが実行されると）、抑制状態が終了している。
（４）抑制状態である状況で電源がオフとなり、その後ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入されると（ＲＡＭクリアが実行されないと）、抑制状態が終了していない。
（５）電源がオフとなり、その後電源が投入されると差球数カウンタのカウンタ値はクリ

ア（初期化）される。
（６）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達したタイミングが大当りの実行中であった場合、当該タイミングでは抑制状態とならず、当該大当りの終了後の所定タイミングで抑制状態となる。
（７）差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達したタイミングが大当りの実行中であった場合、当該タイミングでは副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知を実行せず、当該大当りの終了後の所定タイミングで副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知を実行する。
【３４１７】
構成９のように構成した場合において、以下のいずれかの構成を適用してもよい。
（１）大当りの実行中である第１のタイミングにて差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達し、その後、当該大当りの実行中である第２のタイミングにて遊技機への電源供給が遮断されて電源がオフとなり、その後、電源が投入された後の第３のタイミングでは、抑制状態となっており、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行されており、差球数カウンタのカウンタ値はクリアされている。
（２）大当りの実行中である第１のタイミングにて差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達し、その後、大当りの実行中である第２のタイミングにて遊技機への電源供給が遮断されて電源がオフとなり、その後、電源が投入された後の第３のタイミングでは、抑制状態ではなく、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行されておらず、差球数カウンタのカウンタ値はクリアされている。その後、実行中の大当りの終了後には、抑制状態となり、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行される。
（３）大当りの実行中である第１のタイミングにて差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達し、その後、大当りの実行中である第２のタイミングにて遊技機への電源供給が遮断されて電源がオフとなり、その後、電源が投入された後の第３のタイミングでは、抑制状態ではなく、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行されておらず、差球数カウンタのカウンタ値はクリアされている。その後、実行中の大当りの終了後には、抑制状態とならず、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行されない。
（４）大当りの実行中である第１のタイミングにて差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達し、その後、大当りの実行中である第２のタイミングにて遊技機への電源供給が遮断されて電源がオフとなり、その後、電源が投入された後の第３のタイミングでは、抑制状態ではなく、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知（抑制状態である旨の表示と称することがある）が実行されておらず、差球数カウンタのカウンタ値はクリアされていない。その後、実行中の大当りの終了後には、抑制状態となり、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行される。
【３４１８】
なお、上記（１）乃至（４）においては、差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達する第１のタイミングにおいて、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行されるよう構成してもよいし、第１のタイミングでは、副制御基板Ｓ側での抑制状態である旨の報知が実行されないよう構成してもよい。
【３４１９】
構成９の（１）のように構成することで、抑制状態となることが決定した後に、電源断の発生という特殊な事象が発生した場合にも、電源投入後に抑制状態とすることによって、遊技場の管理者が意図しない不利益を被ることを防止することができる。
【３４２０】
構成９の（２）のように構成することで、抑制状態となることが決定した後に、電源断の発生という特殊な事象が発生した場合にも、電源投入後には、電源断発生前の状況を引き継ぐこととなり、適切なタイミングで抑制状態とすることができ、遊技場の管理者が意図しない不利益を被ることを防止することができる。
【３４２１】
構成９の（３）のように構成することで、抑制状態となることが決定した後に、電源断

の発生という特殊な事象が発生した場合にも、電源投入後には、差球数カウンタのカウンタ値に基づいた抑制状態に関する制御を実行することとなり、遊技者に不利益が生じない遊技機とすることができる。

【３４２２】

構成９の（４）のように構成することで、抑制状態となることが決定した後に、電源断の発生という特殊な事象が発生した場合にも、電源投入後には、電源断発生前の状況を引き継ぐこととなり、適切なタイミングで抑制状態とすることができ、遊技場の管理者が意図しない不利益を被ることを防止することができる。

【３４２３】

＜＜抑制状態に関するその他の構成＞＞

前述した持ち球数超過エラーに関するすべての構成（持ち球数超過エラーに関する構成１乃至３、持ち球数超過エラーに関する構成の組み合わせの一例等）は、抑制状態に関する構成に置き換えて適用可能である。持ち球数超過エラーに関する構成を抑制状態に関する構成に適用した場合の一例を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成はあくまで一例であり、以下に詳述されていない持ち球数超過エラーに関する構成も、抑制状態に関する構成に置き換えて適用することが可能であることを補足しておく。また、各構成の一部のみを置き換えてもよいし、各構成のすべてを置き換えてもよい。

【３４２４】

具体的な構成としては、第２１実施形態における、持ち球数が所定値（表示可能な持ち球数の上限値よりも小さい値であり、例えば、４００００個）を超過した場合には、持ち球数超過エラー（持ち球数超過エラー状態と称してもよい）となり、エラーの報知などを実行する構成を、差球数が所定数（本例では、９５０００）未満である特定数（例えば、９００００個）に到達した場合に抑制状態になることを示唆する報知（抑制状態示唆報知、抑制状態示唆表示などと称することがある）を実行するよう構成に置き換えて適用することが可能である。すなわち、第２１実施形態における持ち球数を差球数に置き換えることが可能であり、第２１実施形態における所定値（表示可能な持ち球数の上限値よりも小さい値であり、例えば、４００００個）を特定数（本例では、９００００）に置き換えることが可能である。

【３４２５】

＜閾値に関する構成＞

抑制状態となる差球数である所定数（本例では、９５０００）よりも小さい値である特定数（例えば、９００００個）を閾値として、差球数が特定数に到達した場合（超過した場合）には、以下の一または複数の報知を実行する。

（１）主制御基板Ｍ側のランプ等で所定の報知を実行する

（２）枠制御基板Ｗ側の表示器等で所定の報知を実行する

（３）副制御基板Ｓ側の演出表示装置ＳＧで「もうすぐ抑制状態となります」と表示する

（４）副制御基板Ｓ側のスピーカからの音声により「もうすぐ抑制状態となります」と報知する

【３４２６】

また、上述したように、差球数が所定数（本例では、９５０００）未満である特定数（例えば、９００００個）に到達した場合に抑制状態になることを示唆する報知（抑制状態示唆報知、抑制状態示唆表示などと称することがある）を実行するよう構成した場合には、以下の一または複数の構成を適用してもよい。なお、抑制状態示唆報知は、主制御基板Ｍ側、枠制御基板Ｗ側、及び副制御基板Ｓ側の一または複数で実行するよう構成すればよい。

（１）抑制状態示唆報知が実行されている状況にて、差球数が特定数（例えば、９００００個）未満となっても、抑制状態示唆報知が終了しない。

（２）抑制状態示唆報知が実行されている状況にて、差球数が規定数（例えば、８５０００）未満となると、抑制状態示唆報知が終了する。

（３）抑制状態示唆報知が実行されていない状況にて、差球数が規定数（例えば、８５０

００）以上となっても、抑制状態示唆報知は実行されない。
（４）抑制状態示唆報知が実行されていない状況にて、差球数が規定数（例えば、８５０００）以上となっても、抑制状態示唆報知に関する処理が実行されない。
（５）抑制状態示唆報知は、実行開始されてから所定時間（例えば、５分）が経過すると報知を終了する。
【３４２７】
＜遊技履歴に関する構成＞
　インターネットサーバとの通信を介して遊技者の携帯情報端末（スマートフォンなど）と情報通信を行うための、遊技者に対する情報提供用の２次元コードを表示（例えば、演出表示装置ＳＧに表示）可能に構成してもよい。なお、このような機能全体をマイパチ機能と称することがある。
【３４２８】
　マイパチ機能を有するよう構成した場合においては、所定の状況において遊技者の所定の操作（例えば、サブボタンや十字キーの操作）が行われると、前述した２次元コードが表示されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、以下の一または複数の構成を適用してもよい。
（１）抑制状態であっても、前述した遊技者の所定の操作が行われると、前述した２次元コードが表示される。
（２）抑制状態においては、前述した遊技者の所定の操作が行われても、前述した２次元コードが表示されない。
（３）抑制状態においては、前述した遊技者の所定の操作とは異なる特定の操作が行われることで、前述した２次元コードが表示される。
（４）抑制状態となった場合、前述した遊技者の所定の操作が行われなくとも、前述した２次元コードが（自動的に）表示される。
（５）抑制状態ではなく、所定のエラー状態である場合においては、前述した遊技者の所定の操作が行われても、前述した２次元コードが表示されない。
【３４２９】
＜抑制状態である旨の報知に関する構成＞
　抑制状態となった場合に、副制御基板Ｓ側で抑制状態である旨の報知を実行（表示）するよう構成した場合において、以下の一または複数の構成を適用してもよい。副制御基板Ｓ側で抑制状態である旨の報知は、副制御基板Ｓ側で制御する一の報知手段による報知としてもよいし、複数の報知手段による報知としてもよい。
（１）演出表示装置ＳＧ及び／またはスピーカＤ２４において、「本日の遊技は終了しました」と報知する。
（２）スピーカＤ２４における抑制状態である旨の報知は、抑制状態となってから（抑制状態である旨の報知が実行開始されてから）所定時間（例えば、１０～２０秒程度の時間値）が経過すると終了する。なお、演出表示装置ＳＧにおける抑制状態である旨の報知は、スピーカＤ２４における抑制状態である旨の報知が終了した後も継続して報知してもよいし、スピーカＤ２４における抑制状態である旨の報知と略同時に終了するよう構成してもよい。
【３４３０】
　なお、上記（２）のように、所定時間が経過することによって抑制状態である旨の報知を終了するよう構成することで、遊技場の管理者が抑制状態である旨の報知を終了させるために、遊技機への電源供給を遮断させることが発生しにくくなり、その後、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が実行されることも発生しにくくなり、抑制状態となった遊技機が当日中に再度遊技可能になってしまうことを防止することができ、公正な遊技場の経営環境を担保することができる。
【３４３１】
　また、抑制状態となった場合に、副制御基板Ｓ側で抑制状態である旨の報知を実行（表示）するよう構成した場合においては、抑制状態である旨の報知の後に所定の報知（例え

ば、演出表示装置ＳＧに「９５０００発おめでとう」と表示）を実行するよう構成してもよい。このように構成した場合には、以下の一または複数の構成を適用してもよい。なお、所定の報知を特典画像と称することがある。
（１）抑制状態となってから（抑制状態である旨の報知が実行開始されてから）所定時間（例えば、２０秒）が経過すると、演出表示装置ＳＧに特典画像が表示される。
（２）抑制状態となってから（抑制状態である旨の報知が実行開始されてから）所定時間（例えば、２０秒）が経過すると、所定の動画（所定のムービーと称することがある）が表示され、当該所定の動画の表示が終了すると、演出表示装置ＳＧに特典画像が表示される。
（３）演出表示装置ＳＧに特典画像が表示は、時間経過では非表示とならない。
（４）抑制状態である場合、遊技者による所定の操作（例えば、サブボタンの操作）により、抑制状態である旨の報知と演出表示装置ＳＧに特典画像の表示との切替が可能である。
【３４３２】
　また、特典画像の表示に関しては、以下の一または複数の構成を適用してもよい。
（１）特典画像は、所定時間毎にループ再生される動画となっている。
（２）特典画像が表示されている状況では、現在の日付が表示される（例えば、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）や電源投入時からの経過時間を計測可能なタイマに基づいて表示される）。
（３）特典画像として、遊技機のモチーフに関連する画像や遊技機メーカーに関連する画像や複数種類の遊技機に共通して使用される画像の一または複数を表示する。
（４）特典画像の表示態様を複数種類有しており、いずれの特典画像を表示するかについては、抽選によって決定する、表示される時刻に基づいて決定する、設定されている設定値に基づいて決定するよう構成してもよい。
（５）特典画像が表示されている状況において、インターネットサーバとの通信を介して遊技者の携帯情報端末（スマートフォンなど）と情報通信を行うための、遊技者に対する情報提供用の２次元コードを表示する。
【３４３３】
　なお、上述した特典画像を設定されている設定値に基づいて決定するよう構成した場合においては、特典画像の表示条件を充足した場合には、設定値に対応した一の特典画像を表示するよう構成してもよいし、設定されている設定値毎に定められた抽選テーブルを参照して表示する特典画像を決定し、決定した特典画像を表示するよう構成してもよい。
【３４３４】
　また、抑制状態となった後に表示される、抑制状態である旨の報知（特に、演出表示装置ＳＧにおける表示）や特典画像を表示する場合には、差球数に対応する数値を表示する（例えば、「９５０００発到達おめでとう」のように表示する）よう構成してもよい。このように構成した場合においては、「差球数が９４９９８→大入賞口に遊技球が入球し、１０球の賞球が発生→差球数が９５０００に到達し、抑制状態への移行条件を充足→当該賞球によって差球数が９５００８となる」のように作用した場合においても、上述した差球数に対応する数値の表示は「９５０００」（所定の値）とするよう構成してもよい。
【３４３５】
　また、特典画像は、通常の遊技進行の過程では表示されない画像としてもよい。このように構成することで、遊技者は、抑制状態となることに期待感を抱くことができる。
【３４３６】
＜＜差球数カウンタの下限に関する構成＞＞
　差球数カウンタに関する構成として、差球数カウンタのカウンタ値が９５０００以上となった場合に抑制状態とする構成について前述した。このように構成した場合、例えば、遊技場の管理者が営業開始前に、遊技球をアウト口Ｄ３６のみに入球させる発射強度（各種始動口や入賞口に入球しない発射強度であり、例えば、遊技領域に到達し得る最も弱い発射強度や最も強い発射強度）にて発射させ続けた場合、差球数が負の値となった状態で

営業開始してしまい、営業開始後に遊技する遊技者にとっては、獲得した遊技球数が９５０００球に到達しても抑制状態とならないことになってしまう。

【３４３７】

このような、遊技場の管理者によって実質的な抑制状態となるまでの獲得遊技球数が９５０００球以上にされてしまう事態を防止する（影響を最小限に抑える）ため、以下のように構成してもよい。

【３４３８】

計測している差球数が負の値である下限数（差球数の下限値と称することがある）に到達した場合に、差球数が当該下限数より小さい値とならないように構成してもよい。より具体的には、下限数を－１００００とし、差球数が－１００００に到達している場合には、その後遊技球を発射し続けても、差球数は－１００００未満の値にはならないよう構成することができる。このような構成を差球数の下限値に関する構成と称することがある。

【３４３９】

＜差球数の下限値に関するカウンタの構成＞

差球数の下限値に関するカウンタの構成としては、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（１）差球数カウンタのカウンタ値の初期値を「下限数×（－１）」である１００００として、差球数カウンタのカウンタ値が負の値とならないよう構成する。すなわち、差球数カウンタのカウンタ値が０の場合は差球数が下限数に到達している状況であり、差球数カウンタのカウンタ値は０未満にはならないよう構成されている。

（２）差球数カウンタは抑制状態となる差球数（例えば、９５０００）を計測するために用い、初期値は０であり、正の値を計測する（遊技者が獲得した遊技球数を計測する）カウンタとなっており、差球数カウンタとは別のカウンタである下限数カウンタは、差球数の下限数を計測するために用い、初期値は０であり、負の値を計測する（遊技者が発射した遊技球数を計測する）カウンタとなっている。

（３）差球数カウンタは、正の値も負の値も採り得るカウンタであり、一のカウンタで、抑制状態となる９５０００に到達したことと、差球数の下限値である下限数（例えば、－１００００）に到達したことを計測することができる。

（４）抑制状態となる９５０００球に到達したか否かを判定する場合も、差球数の下限値である－１００００球に到達したか否かを判定する場合も、一または複数の同一のカウンタに基づいて算出した差球数によって判定する（判断することができる）。

【３４４０】

＜差球数の下限値に到達する際の作用＞

差球数の下限値に到達する際の作用として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。なお、以下における下限数カウンタはあくまで一例であり、差球数カウンタとしてもよいし、他のカウンタと兼用するよう構成してもよい。また、以下の例においては、差球数の下限値である下限数が－１００００である場合について例示している。

（１）下限数カウンタのカウンタ値が－１００００以下の値となっている場合には、遊技球の発射があっても下限数カウンタのカウンタ値の減算を行わない。より具体的には、下限数カウンタのカウンタ値が－９９９９の状況で遊技球が１球発射されると下限数カウンタのカウンタ値が－１００００となり、その後さらに遊技球が１球発射されても下限数カウンタのカウンタ値が－１００００のままとなる。

（２）下限数カウンタのカウンタ値が－１００００以下の値となる遊技球の発射があった場合には、遊技球の発射があっても下限数カウンタのカウンタ値の減算を行わない。より具体的には、下限数カウンタのカウンタ値が－９９９９の状況で遊技球が１球発射されても、当該遊技球の発射は、下限数カウンタのカウンタ値が－１００００以下の値となる遊技球の発射であるため、下限数カウンタのカウンタ値が－９９９９のままとなる。

（３）下限数カウンタのカウンタ値が－１００００以下の値となる遊技球の発射があった場合には、遊技球の発射があると下限数カウンタのカウンタ値の減算を実行し、その後、下限数カウンタのカウンタ値を－１００００とする（－１００００をセットする）。より

具体的には、下限数カウンタのカウンタ値が－１００００の状況で遊技球が１球発射されると、下限数カウンタのカウンタ値が－１００００１となった後、下限数カウンタのカウンタ値に－１００００がセットされる。

【３４４１】

なお、上記（１）のように構成した場合、下限数カウンタのカウンタ値が下限数に到達している場合には、遊技球が発射されても発射球数をカウント（計測）しないよう構成してもよいし、遊技球が発射されると発射球数自体はカウントするが、下限数カウンタのカウンタ値は更新しないよう構成してもよい。このような構成は、上記（１）以外の構成にも適用可能である。

【３４４２】

＜下限数に関する構成＞

上述した下限数については、以下の一または複数の構成を適用することができる。

（１）遊技球を１時間発射し続けた数である、１００×６０＝６０００球または６０００球の近似値（例えば、±１００球）。

（２）遊技場の営業終了後から翌日の営業開始時までの間、遊技球を発射し続けた数として、例えば、１２時間発射し続けた数である、１００×６０×１２＝７２０００球または７２０００球の近似値（例えば、±１００球）。

（３）１００００００から抑制状態となる差球数である９５０００を減算した５０００球または５０００球の近似値（例えば、±１００球）。

（４）１回の大当りで払い出される最大の遊技球数のＮ倍の数（Ｎは整数）、例えば、Ｎ＝１の場合には１５００球または１５００球の近似値（例えば、±１００球）。

（５）抑制状態となる差球数である９５０００のＮ分の１の数（Ｎは整数）、例えば、Ｎ＝３の場合、３１６６６球または３１６６６球の近似値（例えば、±１００球）。

（６）下限数を０とする。

【３４４３】

なお、上記（６）の下限数を０とした場合には、前述した構成として、差球数カウンタのカウンタ値の初期値は０であり、カウンタ値が減算された結果負の数となった場合には、当該カウンタ値を０に補正し、当該カウンタ値が９５０００以上となった場合に抑制状態とする構成を適用することができる。

【３４４４】

このように構成することで、遊技場の管理者が営業開始前に遊技機を操作することにより射幸性が高くなりすぎてしまう事態を防止することができる。

【３４４５】

（第３２実施形態からの変更例１）

第３２実施形態のような、興趣性を担保しながらも、遊技場が意図しないような大量の出玉を獲得されてしまう事態を防止し得るような遊技機は、第３２実施形態にて前述した構成のみには限定されない。そこで、興趣性を担保しながらも、遊技場が意図しないような大量の出玉を獲得されてしまう事態を防止し得るような遊技機として、第３２実施形態とは異なる構成を第３２実施形態からの変更例１とし、第３２実施形態からの相違点についてのみ以下に詳述する。

【３４４６】

なお、以下に詳述する第３２実施形態からの変更例１が有する構成は、本明細書に記載したすべての構成に適用可能である。また、第３２実施形態からの変更例１は、遊技球が遊技機外に払い出され得る封入式ではない遊技機となっているが、これには限定されず、第３２実施形態からの変更例１にて詳述する構成を封入式遊技機に適用しても問題ない。また、第３２実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機は、前述した、第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とのいずれか一方が変動可能である「１種＋１種直列タイプ」となっている。また、第３２実施形態からの変更例１では、時間短縮遊技状態として、前述した時短Ａと時短Ｂと時短Ｃとが作動し得るよう構成されている。

【３４４７】

まず、図３９４は、第３２実施形態からの変更例１における、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが行うタイマ割り込み時処理である。第３２実施形態からの相違点は、ステップ６８００であり、すなわち、ステップ１０５２－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の領域外制御処理を呼び出した後、ステップ６８００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する、領域外制御処理を実行し、ステップ１０５２－４に移行する。なお、ステップ６８００の領域外制御処理は第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。

【３４４８】

次に、図３９５は、第３２実施形態からの変更例１における、図３９４におけるステップ６７００のサブルーチンに係る、賞球制御処理のフローチャートである。まず、ステップ６７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板３０００に関する賞球制御処理を実行する。ステップ６７０２では、賞球払出制御基板３０００とのコマンドの送受信に関する処理を実行しており、第３０実施形態と同様に、通信異常の状況の変化を確認し、状況が変化している場合には、通信異常判定フラグをオンにし、状況が変化していない場合には、通信異常判定フラグをオフにする処理を含んでいる。

【３４４９】

次に、ステップ６７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、いずれかの入賞口への入球に係る賞球が発生したか否かを判定する。ステップ６７０４でＹｅｓの場合、ステップ６７０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該発生した賞球数を賞球数カウンタのカウンタ値に加算し、ステップ６７０８に移行する。なお、ステップ６７０４でＮｏの場合にも、ステップ６７０８に移行する。

【３４５０】

次に、ステップ６７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト球が検知されたか否かを判定する。なお、遊技球が前述した総排出確認センサＣ９０ｓに検知された場合に、アウト球が検知されたと判定している。ステップ６７０８でＹｅｓの場合、ステップ６７１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ６７０８にて総排出確認センサＣ９０ｓに検知されたアウト球の数であるアウト個数をアウト個数カウンタのカウンタ値に加算し、次の処理（ステップ１０５１－３の処理）に移行する。なお、ステップ６７０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１０５１－３の処理）に移行する。また、遊技球が総排出確認センサＣ９０ｓに１球検知されると、アウト個数カウンタのカウンタ値に１が加算されることとなる。

【３４５１】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３９６は、第３２実施形態からの変更例１における、図３９４におけるステップ６８００のサブルーチンに係る、領域外制御処理のフローチャートである。なお、図３９６のステップ６８００の処理は、すべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。また、同図における処理は、図１９５にて前述した処理と一部が同一となっている。

【３４５２】

まず、ステップ６８０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で使用された第１ＲＡＭ領域やレジスタの値から外部出力するための信号を作成して出力する試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ６８０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理で使用された第１ＲＡＭ領域やレジスタの値を参照して、現在の遊技状態を判別するための第２領域遊技状態検査処理を実行する。次に、ステップ６８０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＳＷ（スイッチ）集計処理を実行する。

【３４５３】

次に、ステップ６８５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する抑制状態監視処理を実行する。次に、ステップ６８１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２領域のＲＡＭ（第２ＲＡＭ領域）を参照するためにレジスタＱに「Ｆ２Ｈ」をセットするレジスタ設

定処理を行う。次に、ステップ８０００（第１９）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球状態表示装置演算処理を実行する。次に、ステップ７０００（第１９）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球状態表示装置表示制御処理を実行する。

【３４５４】

なお、第１領域のＲＡＭ（第１ＲＡＭ領域）や第１領域の処理で使用したレジスタの値を参照することが多い処理（例えば、試験信号出力処理、第２領域遊技状態検査処理、ＳＷ集計処理、抑制状態監視処理等）をレジスタＱの値を変更する前に配置し、第２領域のＲＡＭや第２領域の処理で使用したレジスタの値を参照することが多い処理（例えば、入球状態表示装置演算処理、入球状態表示装置表示制御処理等）をレジスタＱの値を変更した後に配置し、ＬＤＱ命令の使用頻度により、処理の簡易迅速化を図ることが可能となっている。すなわち、ステップ６８５０の抑制状態監視処理は、ステップ６８１０のレジスタ設定処理よりも前のタイミングで実行することが好適であり、ステップ６８５０の抑制状態監視処理の実行タイミングは、ステップ６８１０のレジスタ設定処理よりも前のタイミングであれば変更しても問題ない。

【３４５５】

また、封入式のぱちんこ遊技機に適用した場合には、例えば、図２５７のステップ５０００の枠制御基板側割り込み処理における、ステップ５０４４乃至ステップ５０５８またはステップ５０７０乃至５０８２にて、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として図３９７のステップ６８５０の抑制状態監視処理を実行するよう構成してもよい。このように構成した場合には、ステップ６８５０の抑制状態監視処理などの第１領域の処理で使用したレジスタの値を参照することが多い処理は、レジスタＱの値を変更するレジスタ設定処理の前に配置するよう構成してもよい。

【３４５６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図３９７は、第３２実施形態からの変更例１における、図３９６におけるステップ６８５０のサブルーチンに係る、抑制状態監視処理のフローチャートである。なお、図３９７のステップ６８５０の処理は、すべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。

【３４５７】

まず、ステップ６８５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタのカウンタ値からアウト個数カウンタのカウンタ値を減算した差球数を算出し、記憶する。次に、ステップ６８５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ６８５４で算出した差球数は、所定数（本例では、９５０００）以上であるか否かを判定する。なお、前述したように、賞球数カウンタのカウンタ値とアウト個数カウンタのカウンタ値とは、電源投入時にゼロクリアされるため、差球数も、電源投入時にゼロクリアされることとなる。

【３４５８】

なお、第３２実施形態においては、ステップ６７１２で差球数を算出して記憶するよう構成したが、これには限定されず、算出した差球数を記憶せずに、所定数（本例では、９５０００）と比較する処理を実行するよう構成してもよい。

【３４５９】

ステップ６８５６でＹｅｓの場合、ステップ６８５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、抑制フラグをオンにし、次の処理（ステップ６８１０の処理）に移行する。なお、ステップ６８５６でＮｏの場合にも次の処理（ステップ６８１０の処理）に移行する。

【３４６０】

このように、第３２実施形態からの変更例１においては、差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合には、差球数が所定数になったと判定する処理（図３９７のステップ６８５８の処理）は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行し、抑制状態とする処理（図３９３のステップ６７６０）は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行する。このように構成することによって、第１ＲＡＭ領域における抑制状態に関する処理にて使用するデータ容量を削減することができる。

【３４６１】
　また、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である抑制状態とする処理は、ステップ６７００の賞球制御処理の実行開始タイミングから、ステップ６７５０の発射制御信号出力処理の実行終了タイミングまでのいずれかのタイミングにて実行するよう構成することが好適であり、第３２実施形態からの変更例１にて例示したタイミングに限定されるものではない。
【３４６２】
　また、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である差球数が所定数になったと判定する処理は、第３２実施形態からの変更例１のように、ステップ４７００の領域外遊技機異常制御処理やステップ６８００の領域外制御処理などの、抑制状態に関する処理ではない処理を実行するサブルーチンに含まれるよう構成してもよいし、ステップ６７００の賞球制御処理の実行開始タイミングから、ステップ１５５０－１１の処理の実行終了タイミングまでのいずれかのタイミングにて、抑制状態に関する処理ではない処理とは別の処理（別のサブルーチン）として、抑制状態に関する処理を実行するよう構成してもよい。
【３４６３】
　また、封入式のぱちんこ遊技機とした場合においては、抑制状態とする処理は、枠制御基板Ｗの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、図２１５のステップ３２００の封入遊技球数管理処理の実行開始タイミングから、ステップ３４００（第２０）の遊技球発射管理処理の実行終了タイミングまでのいずれかのタイミングにて実行するよう構成する、または、図２５７のステップ３２００の封入遊技球数管理処理の実行開始タイミングから、ステップ３４００の遊技球発射管理処理の実行終了タイミングまでのいずれかのタイミングにて実行するよう構成することが好適である。
【３４６４】
　また、封入式のぱちんこ遊技機とした場合においては、差球数が所定数になったと判定する処理は、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、図２５７における、ステップ５０５２の第２エラー監視処理やステップ５０７６の第２制御処理などの、抑制状態に関する処理ではない処理を実行するサブルーチンに含まれるよう構成してもよいし、図２５７のステップ３２００の封入遊技球数管理処理の実行開始タイミングから、ステップ５０８４の処理の実行終了タイミングまでのいずれかのタイミングにて、抑制状態に関する処理ではない処理とは別の処理（別のサブルーチン）として、抑制状態に関する処理を実行するよう構成してもよい。
【３４６５】
＜第３２実施形態からの変更例１に適用可能な構成＞
　第３２実施形態からの変更例１における特徴構成及び第３２実施形態からの変更例１に適用可能な構成を以下に詳述する。以下に詳述する構成は、複数の構成を組み合わせてもよいし、一部のみを採用してもよい。また、封入式でないぱちんこ遊技機に適用してもよいし、封入式のぱちんこ遊技機に適用してもよい。
【３４６６】
（構成１）
　第３２実施形態からの変更例１においては、差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合には、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として差球数が所定数になったと判定する処理（図３９７のステップ６８５８の処理）を実行した後、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として抑制状態とする処理（図３９３のステップ６７６０）を実行する。
【３４６７】
＜抑制状態と時短Ｂに関する作用図＞
　次に、図３９８を用いて、第３２実施形態及び第３２実施形態からの変更例１に適用可能な抑制状態と時短Ｂに関する構成を詳述する。なお、同図に示す主遊技図柄は、第１主遊技図柄としても第２主遊技図柄としても問題ないが、一例として、第１主遊技図柄の場合を例示する。なお、同図に示す「許可」は遊技球が発射可能な状態であり、「停止」は

遊技球の発射ができない状態である。

【３４６８】

まず、同図（１）のタイミングにて、第１主遊技側及び第２主遊技側の保留が０個であり、第１主遊技図柄が停止しており、第２主遊技図柄が停止しており、時短Ｂに係る作動回数ｎが１となっている。また、差球数は９４９９９であり、抑制状態になっていないため、遊技球の発射は「許可」となっている。

【３４６９】

その後、図中（２）のタイミングにて、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が１球入球したことにより、差球数が３増加（第１主遊技始動口Ａ１０の賞球数は３となっている）し、時短Ｂの作動に関する作動回数ｎが０となる第１主遊技図柄の図柄変動が開始される。図中（２）のタイミングに対応する処理は、図３９２のステップ６７１２の処理などとなっている。なお、図中（２）、（３）、（４）のタイミングは、近しいタイミングとなっているため、横軸を同一にして図示している。

【３４７０】

その後、図中（３）のタイミングにて、所定数である９５０００以上となったため、抑制フラグがオンとなる。図中（３）のタイミングに対応する処理は、図３９２のステップ６７１６の処理などとなっている。その後、図中（４）のタイミングにて、抑制フラグがオンとなったため、賞球払出制御基板３０００に発射停止信号が出力され、遊技球の発射は「停止」となる（抑制状態となる）。図中（４）のタイミングに対応する処理は、図３９３のステップ６７６０の処理などとなっている。

【３４７１】

その後、図中（５）のタイミングにて、第１主遊技図柄がハズレ図柄で停止し、変動固定時間が開始される。図中（５）のタイミングに対応する処理は、図３６８のステップ６４５０の処理などとなっている。その後、図中（６）のタイミングにて、作動回数ｎが０となり、変動固定時間中に時短Ｂに係る時短回数が時短回数カウンタのカウンタ値にセットされる。図中（６）のタイミングに対応する処理は、図３６８のステップ６３５０の処理などとなっている。なお、図中（５）、（６）のタイミングは、近しいタイミングとなっているため、横軸を同一にして図示している。

【３４７２】

このように、図３９８においては、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、当該入球によって第１主遊技始動口Ａ１０に対応する賞球が発生したことにより、差球数が所定値である９５０００以上となった場合には、抑制フラグがオンとなり、遊技球の発射ができない状態（抑制状態）となる。また、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球したことにより、第１主遊技図柄が変動を開始し、図中（４）のタイミングで抑制状態となっているが、その後第１主遊技図柄が停止し、作動回数ｎが０回となることで、時短Ｂに係る時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされることとなる。このように、図３９８においては、すでに抑制状態となり遊技球の発射ができない状態であっても、その後の主遊技図柄の停止により、時短Ｂが作動する条件を充足した場合（作動回数ｎが０となった場合）には、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ｂに対応する時短回数がセットされる（図３５５のステップ６３６０の処理）よう構成されている。なお、図示するように、同図の構成においては、時短Ｂに対応する時短回数がセットされるのは、主遊技図柄の変動固定時間となっている。

【３４７３】

このように構成することにより、抑制状態となる場合においては、時短Ｂの作動に関する汎用的な処理に影響を与えることなく、抑制状態とすることができるとともに、抑制状態となる場合専用の時短Ｂの作動に係る処理を設けないことで、データ容量の削減をすることができる。

【３４７４】

また、図３９８の構成を封入式のぱちんこ遊技機に適用した場合においては、抑制フラグがオンとなった場合には、主制御基板Ｍ側が抑制フラグのオンを参照して主制御基板Ｍ

側から枠制御基板Ｗ側に発射停止信号を出力するよう構成してもよいし、枠制御基板Ｗ側で抑制フラグのオンを参照して遊技球の発射を停止するよう構成してもよい。

【３４７５】

なお、同図においては、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、当該遊技球の入球に係る賞球によって、差球数が所定値以上となる場合を例示したが、これには限定されず、以下の場合においても、抑制状態となった後の変動固定時間にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ｂに対応する時短回数がセットされ得るよう構成してもよい。なお、以下においては第１主遊技図柄に関する構成を例示しているが、第２主遊技図柄に関する構成に適用しても何ら問題ない。

（１）第１主遊技側及び第２主遊技側の保留が０個であり、第１主遊技図柄が停止している→第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、作動回数ｎが０となる第１主遊技図柄の変動が開始される→主遊技図柄の変動中に、新たに第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球する→当該新たな入球に係る賞球によって差球数が所定値（本例では、９５０００）以上となる→抑制状態となり、遊技球の発射ができなくなる→変動中の第１主遊技図柄が停止し、変動固定時間にて作動回数ｎが０となり、時短Ｂに対応する時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる。

（２）第１主遊技側及び第２主遊技側の保留が０個であり、第１主遊技図柄が停止している→第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、第１主遊技図柄の変動が開始される→主遊技図柄の変動中に、新たに第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が１球入球する→当該新たな入球に係る賞球によって差球数が所定値（本例では、９５０００）以上となる→抑制状態となり、遊技球の発射ができなくなる→変動中の第１主遊技図柄が停止し、変動固定時間経過後に、記憶されている保留に係る作動回数ｎが０となる第１主遊技図柄の変動が開始される→変動中の第１主遊技図柄が停止し、変動固定時間にて作動回数ｎが０となり、時短Ｂに対応する時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる。

【３４７６】

なお、抑制状態となった場合に遊技停止となるよう構成した場合においては、上記時短Ｂに関する構成においては、時短Ｂに対応する時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされないよう構成してもよい。

【３４７７】

＜抑制状態と時短Ｃに関する作用図＞

次に、図３９９を用いて、第３２実施形態及び第３２実施形態からの変更例１に適用可能な抑制状態と時短Ｃに関する構成を詳述する。なお、同図に示す主遊技図柄は、第１主遊技図柄としても第２主遊技図柄としても問題ないが、一例として、第１主遊技図柄の場合を例示する。なお、同図に示す「許可」は遊技球が発射可能な状態であり、「停止」は遊技球の発射ができない状態である。

【３４７８】

まず、同図（１）のタイミングにて、第１主遊技側及び第２主遊技側の保留が０個であり、第１主遊技図柄が停止しており、第２主遊技図柄が停止している。また、差球数は９４９９９であり、抑制状態になっていないため、遊技球の発射は「許可」となっている。

【３４７９】

その後、図中（２）のタイミングにて、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が１球入球したことにより、差球数が３増加（第１主遊技始動口Ａ１０の賞球数は３となっている）し、時短Ｂの作動に関する作動回数ｎが０となる第１主遊技図柄の図柄変動が開始される。図中（２）のタイミングに対応する処理は、図３９２のステップ６７１２の処理などとなっている。なお、図中（２）、（３）、（４）のタイミングは、近しいタイミングとなっているため、横軸を同一にして図示している。

【３４８０】

その後、図中（３）のタイミングにて、所定数である９５０００以上となったため、抑制フラグがオンとなる。図中（３）のタイミングに対応する処理は、図３９２のステップ６７１６の処理などとなっている。その後、図中（４）のタイミングにて、抑制フラグが

オンとなったため、賞球払出制御基板３０００に発射停止信号が出力され、遊技球の発射は「停止」となる（抑制状態となる）。図中（４）のタイミングに対応する処理は、図３９３のステップ６７６０の処理などとなっている。

【３４８１】

その後、図中（５）のタイミングにて、第１主遊技図柄が時短図柄で停止し、変動固定時間が開始される。図中（５）のタイミングに対応する処理は、図３６８のステップ６４５０の処理などとなっている。その後、図中（６）のタイミングにて、時短図柄が停止しているため、変動固定時間中に時短Ｃに係る時短回数が時短回数カウンタのカウンタ値にセットされる。図中（６）のタイミングに対応する処理は、図３７０のステップ６５０６の処理などとなっている。なお、図中（５）、（６）のタイミングは、近しいタイミングとなっているため、横軸を同一にして図示している。

【３４８２】

このように、図３９９においては、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、第１主遊技始動口Ａ１０に対応する賞球が発生したことにより、差球数が所定値である９５０００以上となった場合には、抑制フラグがオンとなり、遊技球の発射ができない状態（抑制状態）となる。また、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球したことにより、第１主遊技図柄が変動を開始し、図中（４）のタイミングで抑制状態となっているが、その後第１主遊技図柄が時短図柄で停止することで、時短Ｃに係る時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされることとなる。このように、図３９９においては、すでに抑制状態となり遊技球の発射ができない状態であっても、その後の主遊技図柄の停止により、時短Ｃが作動する条件を充足した場合（時短図柄が停止した場合）には、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ｃに対応する時短回数がセットされる（図３７０のステップ６５０６の処理）よう構成されている。なお、図示するように、同図の構成においては、時短Ｃに対応する時短回数がセットされるのは、主遊技図柄の変動固定時間となっている。

【３４８３】

なお、同図においては、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、当該遊技球の入球に係る賞球によって、差球数が所定値以上となる場合を例示したが、これには限定されず、以下の場合においても、抑制状態となった後の変動固定時間にて時短回数カウンタＭＰ５２ｃに時短Ｃに対応する時短回数がセットされ得るよう構成してもよい。なお、以下においては第１主遊技図柄に関する構成を例示しているが、第２主遊技図柄に関する構成に適用しても何ら問題ない。

（１）第１主遊技側及び第２主遊技側の保留が０個であり、第１主遊技図柄が停止している→第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、時短図柄が停止することとなる第１主遊技図柄の変動が開始される→主遊技図柄の変動中に、新たに第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球する→当該新たな入球に係る賞球によって差球数が所定値（本例では、９５０００）以上となる→抑制状態となり、遊技球の発射ができなくなる→変動中の第１主遊技図柄が時短図柄にて停止し、変動固定時間にて時短Ｃに対応する時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる。

（２）第１主遊技側及び第２主遊技側の保留が０個であり、第１主遊技図柄が停止している→第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、第１主遊技図柄の変動が開始される→主遊技図柄の変動中に、新たに第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が１球入球する→当該新たな入球に係る賞球によって差球数が所定値（本例では、９５０００）以上となる→抑制状態となり、遊技球の発射ができなくなる→変動中の第１主遊技図柄が停止し、変動固定時間経過後に、記憶されている保留に係る時短図柄が停止することとなる第１主遊技図柄の変動が開始される→変動中の第１主遊技図柄が時短図柄にて停止し、変動固定時間にて時短Ｃに対応する時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされる。

【３４８４】

なお、抑制状態となった場合に遊技停止となるよう構成した場合においては、上記時短Ｃに関する構成においては、時短Ｃに対応する時短回数が時短回数カウンタＭＰ５２ｃにセットされないよう構成してもよい。

【３４８５】
　このように構成することにより、抑制状態となる場合においては、時短Ｃの作動に関する汎用的な処理に影響を与えることなく、抑制状態とすることができるとともに、抑制状態となる場合専用の時短Ｃの作動に係る処理を設けないことで、データ容量の削減をすることができる。
【３４８６】
　また、図３９９の構成を封入式のぱちんこ遊技機に適用した場合においては、抑制フラグがオンとなった場合には、主制御基板Ｍ側が抑制フラグのオンを参照して主制御基板Ｍ側から枠制御基板Ｗ側に発射停止信号を出力するよう構成してもよいし、枠制御基板Ｗ側で抑制フラグのオンを参照して遊技球の発射を停止するよう構成してもよい。
【３４８７】
　図３９８や図３９９にて例示した構成と同様に、大当りに関する構成を以下のように構成することができる。
（１）第１主遊技側及び第２主遊技側の保留が０個であり、第１主遊技図柄が停止している→第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、当該新たな入球に係る賞球によって差球数が所定値（本例では、９５０００）以上となり、大当り図柄が停止することとなる第１主遊技図柄の変動が開始される→抑制状態となり、遊技球の発射ができなくなる→変動中の第１主遊技図柄が大当り図柄にて停止し、大当りが実行開始される。
（２）第１主遊技側及び第２主遊技側の保留が０個であり、第１主遊技図柄が停止している→第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、大当り図柄が停止することとなる第１主遊技図柄の変動が開始される→主遊技図柄の変動中に、新たに第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球する→当該新たな入球に係る賞球によって差球数が所定値（本例では、９５０００）以上となる→抑制状態となり、遊技球の発射ができなくなる→変動中の第１主遊技図柄が大当り図柄にて停止し、大当りが実行開始される。
（３）第１主遊技側及び第２主遊技側の保留が０個であり、第１主遊技図柄が停止している→第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球し、第１主遊技図柄の変動が開始される→主遊技図柄の変動中に、新たに第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が１球入球する→当該新たな入球に係る賞球によって差球数が所定値（本例では、９５０００）以上となる→抑制状態となり、遊技球の発射ができなくなる→変動中の第１主遊技図柄が停止し、変動固定時間経過後に、記憶されている保留に係る大当り図柄が停止することとなる第１主遊技図柄の変動が開始される→変動中の第１主遊技図柄が大当り図柄にて停止し、大当りが実行開始される。
【３４８８】
＜＜その他の構成＞＞
　第３２実施形態と第３２実施形態からの変更例１においては、抑制状態に関する構成を例示したが、抑制状態に関する本明細書に適用可能な構成は、これらには限定されない。そこで、本明細書の遊技機に適用可能な、抑制状態に関する構成を以下に詳述する。以下に詳述する構成は、複数の構成を組み合わせてもよいし、一部のみを採用してもよい。また、封入式でないぱちんこ遊技機に適用してもよいし、封入式のぱちんこ遊技機に適用してもよい。
【３４８９】
＜抑制状態となる条件＞
　抑制状態となる条件として、以下の構成を適用してもよい。
【３４９０】
　（１）差球数が所定値以上となった場合
（２）最大獲得遊技球数が所定値以上となった場合
（３）遊技者にとって有利な所定の遊技状態が所定時間継続した場合
（４）電源が投入されてから所定時間が経過した場合
【３４９１】
　なお、最大獲得遊技球数とは、１営業日における遊技者の差球数が最も少ない状態から

現在の遊技者の差球数までの差球数の差分であり、例えば、差球数が－５０００個の状況から、差球数が＋６００００個となった場合には、差球数の差分は６５０００個となる。この差球数の差分である最大獲得遊技球数をＭＹと称することがある。

【３４９２】

また、ＭＹを計測するためのＭＹカウンタを有するよう構成してもよく、一例としては、賞球が発生した場合には賞球数をＭＹカウンタのカウンタ値に加算し、アウト球が発生した場合にはアウト個数をＭＹカウンタのカウンタ値から減算するよう構成する。また、賞球が発生してＭＹカウンタのカウンタ値が正の値である場合には、ＭＹカウンタのカウンタ値はそのまま維持される一方、アウト球が発生することによりＭＹカウンタのカウンタ値が負の値となった場合には、カウンタ値を０に補正する。このように構成することにより、ＭＹカウンタのカウンタ値がＭＹの値を示すよう構成することができる。

【３４９３】

また、抑制状態に関する差球数は、すべてＭＹに置き換えて適用することが可能である。

【３４９４】

なお、算出したＭＹは所定の記憶領域に記憶するよう構成することが好適である（ＭＹカウンタのカウンタ値を記憶する構成も含む）。

【３４９５】

＜ＭＹに関する構成＞

また、ＭＹカウンタのカウンタ値を演出表示装置ＳＧにて常時表示するよう構成してもよく、このように構成した場合には、ＭＹは負の値（マイナスの値）では表示されないこととなる。また、差球数を演出表示装置ＳＧにて常時表示するよう構成してもよく、このように構成した場合には、差球数は負の値（マイナスの値）で表示される場合を有することとなる。

【３４９６】

また、第３２実施形態等においては、差球数が所定値以上となった場合に抑制状態とする構成として、所定数が９５０００以上となった場合に抑制状態となる構成を例示したが、所定数はこれには限定されず、以下のように構成してもよい。

（１）１日の営業時間として１０時間発射し続けた場合の発射球数である６００００を所定数とする

（２）上記（１）に対して、型式試験にて超過すると不適合となる出玉率である１３３％（１．３３）を乗算した７９８００を所定数とする

【３４９７】

＜抑制状態となった場合の動作＞

抑制状態となった場合の動作として、以下の１または複数の構成を適用してもよい。

【３４９８】

（１）遊技球の発射ができなくなる

（２）遊技停止になる

（３）遊技機への電源供給が遮断される（電源がオフになる）

（４）所定の入賞口の賞球数を所定数（例えば、１球）に減らす

（５）主遊技図柄の変動パターンテーブル（または変動パターンテーブルの選択傾向）を、平均の変動時間が長時間となるように切り替える

（６）副制御基板Ｓ側で抑制状態である旨の報知を実行するが、遊技の進行は停止しない

（７）遊技機外部からの制御を実行する（遊技停止など記載されているすべての制御を適用可能である）

【３４９９】

なお、上述した複数の構成を組み合わせる場合の具体例としては、抑制状態となった場合には、上記（１）と上記（２）とを組み合わせて、遊技球の発射ができず、且つ、遊技停止となるよう構成してもよい。

【３５００】

また、上記（５）においては、主遊技図柄の変動時間以外にも、変動固定時間や特別遊技開始デモ時間や特別遊技終了デモ時間を長時間とするよう構成してもよい。また、遊技球を発射し続けた場合の、発射間隔を長時間としてもよい（１分あたりの発射される遊技球数を少なくしてもよい）。

【３５０１】

ここで、封入式のぱちんこ遊技機において、上記（１）の発射停止になった場合には、以下のように構成してもよい。

（１－１）主制御基板Ｍ側で発射許可または発射停止の判定を実行し、枠制御基板Ｗに発射許可または発射停止に関するコマンドを送信する。枠制御基板Ｗは、主制御基板Ｍ側からの発射許可または発射停止に関するコマンドに基づいて、発射許可または発射停止の制御を実行する。

（１－２）枠制御基板Ｗは、発射許可または発射停止の判定を実行し、当該判定結果に基づいて、発射許可または発射停止の制御を実行する。

【３５０２】

ここで、上記（２）の遊技停止になった場合には、以下の１または複数の動作が実行されるよう構成すればよい。

（２－１）すべての入球口における遊技球の入球を検知するセンサが無効になる

（２－２）すべての入賞口における遊技球の入球を検知するセンサが無効になる

（２－３）主制御基板Ｍ側で制御するランプ等の報知手段が消灯する（非報知状態となる）

（２－４）主遊技図柄及び補助遊技図柄の変動時間の計測を中断する

（２－５）主遊技図柄及び補助遊技図柄の変動を強制停止し、新たに変動しないようにする

（２－６）主制御基板Ｍで制御しているソレノイド、モータの作動を中断する

（２－７）入球口に入球しても抽選が実行されない

（２－８）大当り（または、小当り）の実行が強制的に終了する

【３５０３】

なお、上記（２－３）においては、主制御基板Ｍ側で制御するランプ等の報知手段が消灯する一方、副制御基板Ｓ側で制御する演出表示装置ＳＧなどの報知手段では抑制状態である旨を報知するよう構成してもよい。また、センサが無効とは、遊技球の入球を検知しないこととしてもよいし、遊技球の入球を検知するが、当該検知に基づく賞球や抽選などが一切行われないこととしてもよい。また、上記（２－５）においては、大当り（または、小当り）に当選した図柄変動の実行中に抑制状態となった場合には、強制的にハズレで変動停止としてもよいし、大当り図柄（または、小当り図柄）にて強制的に変動停止するが、大当り（または、小当り）が実行されないよう構成してもよい。

【３５０４】

また、封入式のぱちんこ遊技機とした場合には、上記に加えて、遊技停止として以下の動作が実行されるよう構成してもよい。

（２－７）枠制御基板Ｗ側の賞球に関する処理を実行しない

（２－８）計数は実行可能になっている

（２－９）貸出が無効になる

（２－１０）強制的に計数が実行され、貸出ユニットからカードが排出される

（２－１１）所定の入賞口に遊技球が入球しても、主制御基板Ｍ側で制御する所定の入賞口のセンサが無効となっているために、入球を検出しない

（２－１２）所定の入賞口に遊技球が入球し、主制御基板Ｍ側で制御する所定の入賞口のセンサが有効となっているために、入球が検出されるが、賞球に関するコマンドを枠制御基板Ｗ側に送信しない

（２－１３）所定の入賞口に遊技球が入球し、主制御基板Ｍ側で制御する所定の入賞口のセンサが有効となっているために、入球が検出され、賞球に関するコマンドを枠制御基板Ｗ側に送信するが、枠制御基板Ｗ側は当該賞球に関するコマンドを受信しても賞球に関す

る処理を実行しない
【３５０５】
　また、上述した所定の構成を抑制状態となる前のタイミングで適用し、抑制状態となった場合には上述した特定の構成を適用するよう構成してもよい。具体例としては、差球数が９４０００に到達した時点で上記（２－７）を適用し、その後差球数が９５０００に到達した時点で上記（２－８）を適用するよう構成してもよい。
【３５０６】
　また、抑制状態になった場合に遊技停止とする処理と、所定のエラーが発生した（所定のエラー状態となった）場合に遊技停止とする処理とを兼用するよう構成してもよく、一例としては、封入式でないぱちんこ遊技機の場合には、抑制状態になった場合には、主制御基板Ｍ側のタイマ割り込み時処理として、図３９１のステップ１０５０－３でＮｏと判定される、換言すると、遊技停止要求があったと判定されるよう構成してもよいし、封入式のぱちんこ遊技機の場合には、所定のエラーが発生した場合と抑制状態となった場合（例えば、発射停止となる場合）とで、枠制御基板Ｗ側のタイマ割り込み時処理として、図２５７のステップ５０３８でＮｏと判定した場合と同様の処理を実行するよう構成してもよいし、図１２２のステップ３４０２でＮｏと判定した場合と同様の処理を実行するよう構成してもよい。また、封入式のぱちんこ遊技機の場合には、所定のエラーが発生した場合と抑制状態となった場合（例えば、遊技停止となる場合）とで、主制御基板Ｍ側のタイマ割り込み時処理として、図２３３のステップ１０００－５の前のタイミングで、図３９１のステップ１０５０－３と同様の処理を設けて、当該処理にてＮｏと判定されるよう構成し、Ｎｏの場合にはステップ１５５０－１に移行するよう構成してもよい。また、所定のエラーが発生して遊技停止とする場合に実行される処理も、抑制状態とする場合に実行される処理も、主制御基板Ｍ側の第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行してもよいし、枠制御基板Ｗ側の第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行するよう構成してもよい。
【３５０７】
＜抑制状態からの復帰方法＞
　抑制状態からの復帰方法として、以下の構成を適用してもよい。
【３５０８】
　（１）電源オフとなった後、設定変更モードへの移行を伴うＲＡＭクリアが実行される
（２）電源オフとなった後、設定変更モードへの移行を伴わないＲＡＭクリアが実行される
（３）電源がオフとなった後、所定の操作部材が操作された状態で電源が投入される
（４）所定の操作部材が操作される
（５）電源投入から所定時間が経過する
（６）所定数の遊技球が発射される
（７）直近所定時間の発射された遊技球が所定数以下である
【３５０９】
　なお、上記（１）の操作方法の一例としては、設定キースイッチとＲＡＭクリアボタンとが操作された状態で、電源が投入されることが例示できる。また、上記（２）の操作方法の一例としては、設定キースイッチは操作されておらず、ＲＡＭクリアボタンが操作されている状態で、電源が投入されることが例示できる。
【３５１０】
＜差球数に関するカウンタのクリア条件＞
　第３２実施形態における、差球数を算出するためのカウンタである、賞球数カウンタとアウト個数カウンタがクリアされる条件として、以下の構成を適用してもよい。また、前述したように、賞球数カウンタとアウト個数カウンタを有さずに、差球数カウンタを有するよう構成した場合における、差球数カウンタがクリアされる条件としても、以下の構成を適用してもよい。
【３５１１】

（１）電源がオフとなった後、電源が投入される
（２）電源がオフとなった後、所定の操作部材が操作された状態で電源が投入される
（３）所定の操作部材が操作される
（４）電源投入から所定時間が経過する
（５）所定数の遊技球が発射される
（６）直近所定時間の発射された遊技球が所定数以下である
【３５１２】
また、なんらかの不具合が遊技機に発生した場合など、ごく短時間の間遊技機への電源供給が遮断されるいわゆる瞬断が発生した場合においては、賞球数カウンタとアウト個数カウンタ、または差球数カウンタは、クリアされないよう構成してもよい。
【３５１３】
＜大当りの実行中に関する構成＞
大当りの実行中に差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となるなど、抑制状態となる条件を充足した場合においては、以下のように構成してもよい。
【３５１４】
（１）抑制状態となる条件を充足した時点で抑制状態となり、当該タイミングで大入賞口は閉鎖し、大入賞口内の入球センサへの入球に基づく賞球も発生しなくなる
（２）抑制状態となる条件を充足した時点で抑制状態となり、当該タイミングで大入賞口は閉鎖するが、大入賞口内の入球センサへの入球に基づく賞球は発生し得るため、大入賞口内に残存した遊技球に対応する賞球は発生する
（３）大当りの終了までは抑制状態とならずに、大当りが継続して実行され、大当りの終了デモ（特別遊技終了デモ時間と称することがある）が終了した後に抑制状態となる
（４）大当りの終了までは抑制状態とならずに、大当りが継続して実行され、大当りの終了デモの開始タイミングで抑制状態となる
（５）抑制状態となる条件を充足した時点で実行されているラウンドが終了した後に抑制状態となる
【３５１５】
また、大入賞口の内部に、遊技球が入球可能な特定領域を備え、大当り中に特定領域に遊技球が入球することにより、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる（いわゆる、玉確機）遊技機とした場合には、以下のように構成してもよい。なお、以下の構成は上記（１）乃至（５）の構成と組み合わせることが可能であるし、以下の複数の構成を適用することも可能である。
（６）差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった時点で、特定領域のセンサが無効になる
（７）差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となっても、特定領域のセンサが無効にならない
（８）特定領域のセンサが有効である状況にて遊技球が特定領域に入球した場合にも、大当り終了時に差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となっている場合には、大当り終了後には確率変動遊技状態とならない
（９）特定領域のセンサが有効である状況にて遊技球が特定領域に入球した場合にも、大当り中に差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合には、大当り終了後には確率変動遊技状態とならない
（１０）特定領域のセンサが有効である状況にて遊技球が特定領域に入球した場合にも、大当り中に差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合において、大当り終了後に差球数が所定数（本例では、９５０００）未満となっていた場合には、大当り終了後には確率変動遊技状態となる
（１１）特定領域のセンサが有効である状況にて遊技球が特定領域に入球した場合にも、大当り中に差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合において、大当り終了後に差球数が所定数（本例では、９５０００）未満となっていた場合にも、大当り終了後には確率変動遊技状態とならない

【３５１６】
　また、大入賞口の内部に、遊技球が入球可能な特定領域を備え、小当り中に特定領域に遊技球が入球することにより、小当り終了後に大当りが実行されることとなる（いわゆる、小当りＶスペック）遊技機とした場合には、以下のように構成してもよい。なお、以下の構成は上記（１）乃至（５）の構成と組み合わせることが可能であるし、以下の複数の構成を適用することも可能である。また、上記（１）乃至（５）の構成と組み合わせる場合には、上記（１）乃至（５）の大当りを、小当りを契機とした大当りに適用してもよいし、上記（１）乃至（５）の大当りを小当りに置き換えて適用してもよい。
（１２）差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった時点で、特定領域のセンサが無効になる
（１３）差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となっても、特定領域のセンサが無効にならない
（１４）特定領域のセンサが有効である状況にて遊技球が特定領域に入球した場合にも、小当り中に差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合には、小当り終了後には大当りは実行されない
（１５）特定領域のセンサが有効である状況にて遊技球が特定領域に入球した場合にも、小当り中に差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合において、小当り終了後に差球数が所定数（本例では、９５０００）未満となっていた場合には小当り終了後には大当りが実行される
（１６）特定領域のセンサが有効である状況にて遊技球が特定領域に入球した場合にも、小当り中に差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合において、小当り終了後に差球数が所定数（本例では、９５０００）未満となっていた場合にも、小当り終了後には大当りは実行されない
【３５１７】
　なお、上記（３）や（４）などのように、大当り中（または、小当り中）に抑制状態となる条件を充足しても、即座に抑制状態とならないよう構成した場合において、副制御基板Ｓ側の報知態様として、以下の構成を適用してもよい。
（６）抑制状態となる条件を充足した時点で、演出表示装置ＳＧにて「大当り終了後に抑制状態になります」などの、抑制状態となる旨の報知を実行する（スピーカＳ２０等で報知を実行してもよい）
（７）抑制状態となる条件を充足した時点では、副制御基板Ｓ側でも抑制状態に関する報知を実行しない
（８）抑制状態となる条件を充足した時点で、いわゆるエンディング演出（主人公と敵キャラの最終対決に関する演出など）に演出を切り替える
【３５１８】
　また、大当り中における抑制状態となる条件を充足した時点、または大当り終了時に、貸出ユニットＫＵ（ＥＣＯユニットと称することがある）に抑制状態に関する情報や差球数に関する情報を出力する、貸出ユニットＫＵ（ＥＣＯユニットと称することがある）を介してホールコンピュータＨＣに抑制状態に関する情報や差球数に関する情報を出力する、遊技機外部に外部信号を出力するよう構成してもよい。このように構成することで、遊技場の管理者に抑制状態となる条件が充足されたことを認識させることができる。
【３５１９】
　大当りに当選した場合において、当該大当りの期待獲得遊技球数を差球数に加算すると差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となる場合や、大当りに当選した時点での差球数が所定数（本例では、９５０００）よりも少ない特定数（例えば、９４０００）以上となっている場合には、特別遊技開始デモ時間における演出及び／または大当り実行中の演出が通常の場合と異なるよう構成してもよい。具体例としては、大当り終了後に抑制状態となることを遊技者が認識できる演出や、いわゆるエンディング演出（主人公と敵キャラの最終対決に関する演出など）を実行するよう構成してもよい。
【３５２０】

また、主遊技図柄を２つ備えるぱちんこ遊技機であって、一方の主遊技図柄（例えば、第２主遊技図柄）の小当りの当選確率が他方の主遊技図柄（例えば、第１主遊技図柄）の小当りの当選確率よりも高く設定され、大当り終了後に移行する特定遊技状態にて、次回の大当り当選まで連続して小当りに当選することで出玉を獲得可能ないわゆる「小当りＲＵＳＨタイプ」の遊技機とした場合には、特定遊技状態の途中で差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となるなど、抑制状態となる条件を充足した場合においては、以下のように構成してもよい。

（１）抑制状態となる条件を充足した時点で抑制状態とする

（２）抑制状態となる条件を充足した時点では抑制状態とせずに、特定遊技状態が終了した時点（例えば、大当りの開始時点）で抑制状態とする

（３）抑制状態となる条件を充足した時点では抑制状態とせずに、次回当選した大当りが終了した時点で抑制状態とする

（４）抑制状態となる条件を充足した時点では抑制状態とせずに、その後大当り終了後に特定遊技状態以外の所定の遊技状態となった時点で抑制状態とする

【３５２１】

＜賞球払出の実行中に関する構成＞

賞球払出の実行途中に差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となるなど、抑制状態となる条件を充足した場合においては、以下のように構成してもよい。

（１）賞球払出が実行されている状況における途中のタイミングで抑制状態となる条件を充足した場合、賞球払出が中断され、抑制状態となる

（２）賞球払出が実行されている状況における途中のタイミングで抑制状態となる条件を充足した場合、賞球払出は中断されず、賞球払出が終了した後に抑制状態となる

【３５２２】

上記（１）の具体例としては、「差球数が９４９９９である状況で、第１主遊技始動口に遊技球が入球し、３球の賞球が払い出される→３球のうちの１球目が払い出された時点で、差球数が９５０００以上となったため、賞球払出が中断され、残りの２球は払い出されずに抑制状態となる」のように作用するよう構成してもよい。このように構成した場合、前述した入球状態表示装置Ｊ１０に表示するためのベース値（入球状態情報と称することがある）の演算においては、実際に払い出された１球ではなく、予定賞球数である３球を賞球数に含めて演算する（ベース値を生成する）よう構成してもよい。また、抑制状態となった後、電源オフとなり、その後ＲＡＭクリアを伴って電源投入された場合には、残りの２球の賞球は払い出されずクリアされるよう構成してもよい。また、抑制状態となった後、電源オフとなり、その後ＲＡＭクリアを伴わずに電源投入されて抑制状態が解除される場合には、残りの２球の賞球を払い出す（中断していた賞球払出を続きから実行する）よう構成してもよい。

【３５２３】

上記（１）の具体例としては、「差球数が９４９９９である状況で、第１主遊技始動口に遊技球が入球し、３球の賞球が払い出される→３球のうちの１球目が払い出された時点で、差球数が９５０００以上となったが、賞球払出は中断されず残りの２球が払い出される→３球すべての賞球払出が終了した後に抑制状態となる」のように作用するよう構成してもよい。

【３５２４】

なお、上記賞球払出の途中に関する構成は、封入式のぱちんこ遊技機における遊技価値の付与途中に置き換えて適用することが可能である。

【３５２５】

＜遊技領域に残存した遊技球に関する構成＞

抑制状態となった時点で（または、抑制状態となる条件を充足した時点で）遊技領域に残存している遊技球（いずれかの入球口のセンサに検知されていない遊技球）については、以下の１または複数の構成を適用してもよい。

【３５２６】

（１）抑制状態となった後（または、抑制状態となる条件を充足した後）に遊技領域に残存した遊技球が入賞口に入球しても、当該入球に基づく賞球は発生しない
（２）抑制状態となった後（または、抑制状態となる条件を充足した後）に遊技領域に残存した遊技球が入賞口に入球した場合には、当該入球に基づく賞球が発生する
（３）賞球払出中に抑制状態となる条件を充足したが、抑制状態にはなっておらず賞球払出が継続している状況で、遊技領域に残存している遊技球が所定の入賞口に入球した場合には、当該入球に基づく賞球が発生し、当該入球に基づく賞球払出が終了した後に抑制状態となる
（４）抑制状態となった後（または、抑制状態となる条件を充足した後）に遊技領域に残存した遊技球が入球口に入球しても、当該入球に基づく各種抽選及び図柄変動などは実行されない（大当りも新たに発生しない）
（５）抑制状態となった後（または、抑制状態となる条件を充足した後）に遊技領域に残存した遊技球が入球口に入球した場合には、当該入球に基づく各種抽選及び図柄変動が実行され得る
【３５２７】
上記（５）のように構成した場合においては、抑制状態となる条件を充足した後に、大当り図柄が停止すると大当りが実行され、保留が存在している場合には当該保留に対応する図柄変動や抽選が実行される。また、すべての保留が消化され図柄変動が終了した場合（または大当りが終了した場合）には、抑制状態となるよう構成してもよい。また、このように構成した場合、抑制状態となる条件を充足すると、抑制状態に関する報知を、主制御基板Ｍ側及び／または副制御基板Ｓ側で実行してもよい。
【３５２８】
＜アウト口への入球に関する構成＞
抑制状態となる条件を充足した後にアウト口Ｄ３６に遊技球が入球した場合においては、以下のように構成してもよい。
【３５２９】
（１）抑制状態となる条件を充足した後に遊技領域に残存している遊技球がアウト口Ｄ３６に入球し、結果的に差球数が所定数である９５０００未満となった場合においても、抑制状態となる条件を充足した時点で抑制状態となり、アウト口Ｄ３６に入球したことで結果的に差球数が所定数である９５０００未満となっても抑制状態は解除されない
（２）抑制状態となる条件を充足した後に遊技領域に残存している遊技球がアウト口Ｄ３６に入球し、結果的に差球数が所定数である９５０００未満となった場合においては、アウト口Ｄ３６に入球したことで結果的に差球数が所定数である９５０００未満となったため抑制状態とならない
【３５３０】
上記（１）の具体例としては、「差球数が９４９９７である状況で、入賞口に遊技球が入球する→３球の賞球が発生し、差球数が９５０００となり、抑制状態となる条件を充足する→抑制状態となる→遊技領域に残存していた遊技球がアウト口Ｄ３６に入球する→結果的な差球数は９４９９９となるが抑制状態は解除されない」のように作用するよう構成してもよい。このように構成した場合、抑制状態となった後にアウト口Ｄ３６に遊技球が入球しても、アウト個数カウンタまたは差球数カウンタのカウンタ値は減算されないよう構成してもよい。
【３５３１】
上記（２）の具体例としては、「差球数が９４９９７である状況で、入賞口に遊技球が入球する→３球の賞球が発生し、差球数が９５０００となり、抑制状態となる条件を充足する→抑制状態とはなっていない→遊技領域に残存していた遊技球がアウト口Ｄ３６に入球する→結果的な差球数は９４９９９となっており抑制状態にはならない」のように作用するよう構成してもよい。このように構成した場合、抑制状態となる条件を充足してから所定時間が経過するまでは、遊技領域に残存している遊技球の排出待ち期間として、抑制状態とならないよう構成し、当該所定時間が経過した時点においても抑制状態となる条件

を充足していた場合に抑制状態とするよう構成してもよい。
【３５３２】
＜入球状態表示装置Ｊ１０に関する構成＞
入球状態表示装置Ｊ１０に表示するためのベース値の演算においては、以下のように構成してもよい。
【３５３３】
（１）抑制状態となる条件を充足した後（または、抑制状態となった後）に遊技領域に残存している遊技球が所定の入賞口やアウト口Ｄ３６に入球した場合、当該遊技球の入球に対応するベース値（入球状態情報と称することがある）の演算は実行される（遊技領域に残存していた遊技球もＩＮＯＵＴの演算に含まれる）
（２）抑制状態となる条件を充足した後（または、抑制状態となった後）に遊技領域に残存している遊技球が所定の入賞口やアウト口Ｄ３６に入球した場合、当該遊技球の入球に対応するベース値の演算は実行されない（遊技領域に残存していた遊技球においてはＩＮＯＵＴの演算に含まれない）
【３５３４】
＜所定のエラーに関する構成＞
所定のエラーが発生している（所定のエラー状態となっている）状況にて、抑制状態となる条件を充足した場合には、以下のように構成してもよい。
【３５３５】
（１）所定のエラーに対応する副制御基板Ｓ側の報知が実行されている状況にて、抑制状態となる条件を充足した場合、抑制状態となり、所定のエラーに対応する副制御基板Ｓ側の報知が継続されたままとなる
（２）所定のエラーに対応する副制御基板Ｓ側の報知が実行されている状況にて、抑制状態となる条件を充足した場合、抑制状態となり、所定のエラーに対応する副制御基板Ｓ側の報知が終了し、抑制状態に対応する副制御基板Ｓ側の報知が実行される
【３５３６】
上記（１）のように構成した場合には、以下の１または複数の構成を適用してもよい。
（１－１）所定のエラーが解除された場合には、所定のエラーに対応する副制御基板Ｓ側の報知が終了し、抑制状態に対応する副制御基板Ｓ側の報知が実行される
（１－２）所定のエラーの発生中においては、副制御基板Ｓ側では所定のエラーに対応する報知が実行され、主制御基板Ｍ側では、抑制状態に対応する報知が実行される
（１－３）所定のエラーの発生中においては、副制御基板Ｓ側では所定のエラーに対応する報知が実行され、主制御基板Ｍ側では、抑制状態に対応してランプ等が非報知状態となっている（消灯している）
（１－４）所定のエラーの発生中においては、副制御基板Ｓ側では、所定のエラーに対応する報知と抑制状態に対応する報知が同時に実行される
【３５３７】
上記（１－４）の具体例としては、演出表示装置ＳＧにて、所定のエラーに対応する報知として「球を抜いてください。」との表示がされ、抑制状態に対応する報知として「抑制状態になりました。遊技を終了してください。」との表示がされるよう構成してもよく、所定のエラーに対応する表示と抑制状態に対応する表示とが重複した場合には、抑制状態に対応する表示の表示優先度が高くなる（前面に表示される）よう構成してもよいし、所定のエラーに対応する表示と抑制状態に対応する表示とが重複しないよう構成してもよい。
【３５３８】
また、抑制状態となる条件を充足した時点で、保留が存在している場合においては、以下のように構成してもよい。以下の構成は複数組み合わせて適用することが可能である。
（１）抑制状態となる条件を充足した時点で抑制状態となる
（２）主遊技図柄の変動中に抑制状態となる条件を充足した場合には、当該図柄変動終了時点で抑制状態となる

（３）保留がすべて消化された後の図柄変動が終了した時点で抑制状態となる
（４）主遊技図柄の変動中に抑制状態となる条件を充足した時点で抑制状態となり、その後大当り図柄が停止した場合でも大当りは実行されない
（５）主遊技図柄の変動中に抑制状態となる条件を充足し、その後大当り図柄が停止した場合、大当りが実行され、当該大当りが終了すると抑制状態となる
（６）保留に係る各種抽選が実行可能であり、保留に係る図柄変動で大当り（または小当り）に当選した場合には大当り（または小当り）が実行され、保留がすべて消化された後の図柄変動が終了した時点（または、最後の保留に係る大当りまたは小当りが終了した時点）で抑制状態となる

【３５３９】

また、第１主遊技始動口Ａ１０や第２主遊技始動口Ｂ２０などの入賞口の賞球数を１球（封入式のぱちんこ遊技機の場合は１点であり、以下についても同様）とするよう構成してもよい。このように構成することで、差球数が所定数（本例では、９５０００）以上となった場合に抑制状態となる条件を充足することとなるよう構成した場合において、差球数が所定数まで残り１球である９４９９９となっている状況においても、遊技球を１球発射した場合に、当該発射した遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０または第２主遊技始動口Ｂ２０に入球しても、賞球数が１球であるため、差球数は９４９９９となり所定数である９５０００にはならず、次回の大当り（または小当り）までは抑制状態とならずに遊技を継続することができ、遊技者の遊技意欲の減少を防止することができる。なお、このような構成は、主遊技始動口のみならず、一般入賞口などの入賞口にも適用することができる、一例としては、右打ちで遊技球を発射した場合に高確率で入球する一般入賞口の賞球数を１とすることで、時間短縮遊技状態などの遊技者にとって有利な遊技状態において、大当りに当選していないにも拘らず、所定の入賞口への入球に基づく賞球によって差球数が所定数に到達して抑制状態となってしまう事態を防止することができる。

【３５４０】

本明細書においては、主制御基板を第一制御手段と称することがあり、枠制御基板を第一制御手段と称することがある。また、タイマ割り込み時処理を特定処理と称することがある。また、賞球制御処理を遊技価値の管理に関する処理である第一処理と称することがあり、発射制御信号出力処理を第二処理と称することがある。また、封入遊技球数管理処理を第一処理と称することがあり、持ち球数管理処理を第一処理と称することがある。また、遊技球発射管理処理を第二処理と称することがある。また、電源投入時設定テーブルを所定のデータと称することがある。

【３５４１】

なお、本明細書における抑制状態となる条件を充足したとは、抑制状態となる条件を充足した時点で抑制状態となる場合を含んでおり、抑制状態となる条件を充足した後に所定の条件を充足する（大当りが終了するなど）ことで抑制状態となる場合を含んでいる。

【３５４２】

なお、第３２実施形態及び３２実施形態からの変更例１などの抑制状態に関する構成は、回胴式遊技機にも適用可能であるし、遊技メダルを用いない回胴式遊技機（メダルレス遊技機と称することがある）にも適用可能である。具体例としては、上述した差球数は、差枚数とし、払い出された遊技価値から投入した遊技価値を減算して算出することができる。また、上述したＭＹについても、遊技者の差枚数が最も少ない状態から現在の遊技者の差枚数までの差枚数の差分をＭＹとして適用することができる。

【３５４３】

また、回胴式遊技機に抑制状態の構成を適用した場合には、遊技停止とは以下のように構成してもよい。
（１）新たにリールが回転開始しない
（２）新たにボーナスが開始しない
（３）ベットができない
（４）強制的に精算（または計数）が実行される

【３５４４】
　また、上述したぱちんこ遊技機の抑制状態に関する構成における大当りや特別遊技は、回胴式遊技機におけるボーナス、ＢＢ、ＲＢなどに置き換えることが可能である。
【３５４５】
　また、回胴式遊技機において差枚数（または、ＭＹ）が、所定数以上となった場合に抑制状態となるよう構成してもよく、当該所定数については、以下のように構成してもよい。
（１）１日の営業時間として１０時間遊技し続けた場合の投入枚数である１８０００を所定数とする
（２）上記（１）に対して、型式試験で超過すると不適合となる出玉率である１２６％（１．２６）を乗算した２２６８０を所定数とする
【３５４６】
＜＜＜＜第３３実施形態＞＞＞＞
　ここで、各構成要素について説明する前に、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。
【３５４７】
　まず、図４００を参照しながら、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤Ｄ３５で構成される。以下、これらを順に説明する。
【３５４８】
　はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠Ｄ１２、前枠Ｄ１４、透明板Ｄ１６、扉Ｄ１８、上球皿Ｄ２０、下球皿Ｄ２２及び発射ハンドルＤ４４を含む。まず、外枠Ｄ１２は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠Ｄ１４は、外枠Ｄ１２の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠Ｄ１２に開閉可能に取り付けられる。前枠Ｄ１４は、遊技球を発射する機構、遊技盤Ｄ３５を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板Ｄ１６は、ガラス等により形成され、扉Ｄ１８により支持される。扉Ｄ１８は、図示しないヒンジ機構を介して前枠Ｄ１４に開閉可能に取り付けられる。上球皿Ｄ２０は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿Ｄ２２への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿Ｄ２２は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、下球皿Ｄ２２の右下方にはスピーカＤ２４が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。
【３５４９】
　次に、発射ハンドルＤ４４は、遊技者が操作できるように、前枠Ｄ１４の右下方に配置されている。遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作することで、遊技球が発射され、遊技領域Ｄ３０に遊技球が流下することとなる。発射ハンドルＤ４４の構成及び遊技球の発射の動作の詳細については後述する。
【３５５０】
　次に、遊技盤Ｄ３５は、外レールＤ３２と内レールＤ３４とにより区画された遊技領域Ｄ３０が形成されている。そして、当該遊技領域Ｄ３０には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０、演出表示装置ＳＧ、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０、センター飾りＤ３８及びアウト口Ｄ３６が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。
【３５５１】
　次に、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓを備える。ここで、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓは、第１主遊技始動口Ａ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１主遊技

始動口入球情報を生成する。

【３５５２】

次に、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓと、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄと、を備える。ここで、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓは、第２主遊技始動口Ｂ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄは、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該閉鎖状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

【３５５３】

ここで、第３３実施形態においては、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが離隔して設けられており、遊技領域Ｄ３０の左側を流下する遊技球は、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され易い一方、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され難いよう構成されており、遊技領域Ｄ３０の右側を流下する遊技球は、第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され易い一方、第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され難いよう構成されている。

【３５５４】

尚、第３３実施形態では、第２主遊技始動口Ｂ１０側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、第３３実施形態では、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが離隔して配置されているが、これにも限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とを重ねるように配置してもよく、その場合には、第１主遊技始動口Ａ１０の存在により、第２主遊技始動口Ｂ１０の上部が塞がれているよう構成してもよい。

【３５５５】

次に、補助遊技始動口Ｈ１０は、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓは、補助遊技始動口Ｈ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口Ｈ１０への遊技球の入球は、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを拡開させるための抽選の契機となる。

【３５５６】

ここで、第３３実施形態においては、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され易く、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され難くなるよう構成されている。但し、これには限定されず、遊技領域Ｄ３０の右側及び左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され得るよう構成されていてもよい。

【３５５７】

次に、アウト口Ｄ３６の右上方には、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とが設けられており、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口Ｄ３６に到達する前に、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【３５５８】

次に、第１大入賞口Ｃ１０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第１大入賞口Ｃ１０は、遊技球の入球を検出するための第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓと、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ｛及び第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３（不図示）｝と、を備える。ここで、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓは、第１大入賞口Ｃ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１大入賞口入球情報を生成する。第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄは、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第１大入賞口Ｃ１０を可変させる（第１

大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３を励磁して可変させる）。尚、第３３実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【３５５９】

次に、第２大入賞口Ｃ２０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第２大入賞口Ｃ２０は、遊技球の入球を検出するための第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓと、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ｛及び第２大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３（不図示）｝と、を備える。ここで、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓは、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２大入賞口入球情報を生成する。そして、第２大入賞口Ｃ２０内に入球した遊技球は、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓによって検出されるよう構成されている。次に、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄは、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第２大入賞口Ｃ２０を可変させる。尚、第３３実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【３５６０】

次に、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技（第２主遊技）に対応する第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを備える。ここで、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）は、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第１主遊技（第２主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）は、例えば７セグメントＬＥＤで構成され、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）は、「０」～「９」の１０種類の数字及びハズレの「－」で表示される｛但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、７セグメントＬＥＤを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、４個のランプから構成されていることには限定されず、最大４個分の保留数を表示可能に構成（例えば、１個のランプから構成されており、保留数１：点灯、保留数２：低速点滅、保留数３：中速点滅、保留数４：高速点滅、するよう構成）されていればよい｝。

【３５６１】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、第３３実施形態では、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採

用する場合には、後述する演出表示装置ＳＧのような液晶ディスプレーに、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【３５６２】

次に、演出表示装置ＳＧは、主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置ＳＧは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域ＳＧ１０を備える。ここで、表示領域ＳＧ１０は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３と、を有している。尚、演出表示装置ＳＧは、第３３実施形態では液晶ディスプレーで構成されているが、機械式のドラムやＬＥＤ等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３は夫々４個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【３５６３】

次に、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈは、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

【３５６４】

次に、センター飾りＤ３８は、演出表示装置ＳＧの周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置ＳＧの保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプＤ２６は、遊技領域Ｄ３０及び／又は遊技領域Ｄ３０以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【３５６５】

次に、図４０１を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第１主遊技始動口Ａ１０（第２主遊技始動口Ｂ１０）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Ｍと、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置ＳＧ上での各種演出に係る表示制御等を行うサブメイン制御部ＳＭと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部ＳＳと、賞球タンクＫＴ、賞球レールＫＲ及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクＫＴから供給される遊技球を上球皿Ｄ２０へ払い出す払出ユニットＫＥ１０等を備える賞球払出装置（セット基盤）ＫＥと、払出ユニットＫＥ１０による払出動作を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、上球皿Ｄ２０の遊技球（貯留球）を遊技領域Ｄ３０へ１球ずつ発射する発射装置Ｄ４２の発射動作を制御する発射制御基板Ｄ４０と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニットＥと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチＥａ等が、前枠Ｄ１４裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【３５６６】

次に、図４０２のブロック図を参照しながら、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板Ｓ（本例では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットＥと、を主体として構成されており、上述した各制御基板により制御され、或いは制御基板に入力される各種の機器・装置が遊技機の適宜箇所に設けられている。

【３５６７】
なお、副制御基板Ｓは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部ＳＭと、演出表示装置ＳＧ上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部ＳＳの２つの制御部とを備えている。
【３５６８】
ここで、主制御基板Ｍ、賞球払出制御基板ＫＨ、サブメイン制御部ＳＭ及びサブサブ制御部ＳＳには、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭが搭載されている。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。
【３５６９】
まず、主制御基板Ｍは、各第１主遊技関連電気部材の電気部材、各第２主遊技関連電気部材の電気部材、各第１・第２共用主遊技部材の電気部材、各補助遊技関連電気部材の電気部材等の遊技の進行に必須となる電気部材（入出力装置）と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。なお、各主遊技関連電気部材、補助遊技関連電気部材の電気部材については後述する。更に、主制御基板Ｍは、賞球払出制御基板ＫＨと、副制御基板Ｓ（サブメイン制御部ＳＭ・サブサブ制御部ＳＳ）とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板ＫＨに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Ｓにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Ｍは、外部接続端子（不図示）を介してホールコンピュータＨＣ等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータＨＣと配線接続することで、主制御基板Ｍから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。
【３５７０】
また、第３３実施形態では、図４０２の矢印表記の通り、主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Ｍとサブメイン制御部ＳＭとは、主制御基板Ｍからサブメイン制御部ＳＭへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。
【３５７１】
次に、賞球払出制御基板ＫＨは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置ＫＥと、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板ＫＨに伝達する遊技球貸出装置Ｒと発射装置（ハンドルユニットＨＵ１００・球発射ユニットＢＵ１００等）を制御する発射制御基板Ｄ４０とに接続されている。尚、第３３実施形態では、遊技球貸出装置Ｒを別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板ＫＨにより貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。
【３５７２】
次に、副制御基板Ｓは、装飾図柄や予告演出等を表示する演出表示装置ＳＧと、スピーカＤ２４と、遊技効果ランプＤ２６と接続されている。第３３実施形態では、前述の通り、副制御基板Ｓ内にサブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを有しており、サブメイン制御部ＳＭによりスピーカＤ２４から出力させる音声の制御、遊技効果（装飾）ランプＤ２６の点灯制御並びに、演出表示装置ＳＧ上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部ＳＳにより、演出表示装置ＳＧ上の表示制御が行われるように構成されている。尚、第３３実施形態では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを、副制御基板Ｓにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御

部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部ＳＳにより音声制御を実行させる（ＶＤＰに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せずに電子的な価値を付与してもよい。ここで、サブメイン制御部ＳＭにより制御される演出は、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。

【３５７３】

次に、遊技関連電気部材について説明する。同図に示すように、第３３実施形態に係る遊技機においては、遊技関連電気部材として、第１主遊技側の遊技関連電気部材である第１主遊技関連電気部材Ａと、第２主遊技側の遊技関連電気部材である第２主遊技関連電気部材Ｂと、第１主遊技側と第２主遊技側との共用の遊技関連電気部材である第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃと、補助遊技側の遊技関連電気部材である補助遊技関連電気部材Ｈと、を有している。主制御基板Ｍは、これらの第１主遊技関連電気部材Ａと、第２主遊技関連電気部材Ｂと、第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃと、補助遊技関連電気部材Ｈとに電気的に接続されている。主制御基板Ｍは、第１主遊技関連電気部材Ａや第２主遊技関連電気部材Ｂや第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃや補助遊技関連電気部材Ｈに制御信号や駆動信号などの各種の信号を出力したり、第１主遊技関連電気部材Ａや第２主遊技関連電気部材Ｂや第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃや補助遊技関連電気部材Ｈから出力されたセンサ信号などを各種の信号が主制御基板Ｍに入力されたりする。以下、これらの遊技関連電気部材を順番に説明する。

【３５７４】

まず、第１主遊技関連電気部材Ａとは、第１主遊技に関連する電気部材である。例えば、第１主遊技関連電気部材Ａの電気部材として、第１主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第１主遊技図柄表示装置Ａ２０や、第１主遊技始動口Ａ１０への入球を検出可能な第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓなどがある。主制御基板Ｍは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０に制御信号を出力する。また、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓから出力された検出信号は、主制御基板Ｍに入力される。

【３５７５】

次に、第２主遊技関連電気部材Ｂとは、第２主遊技に関連する電気部材である。例えば、第２主遊技関連電気部材Ｂの電気部材として、第２主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０や、第２主遊技始動口Ｂ１０への入球を検出可能な第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓなどがある。主制御基板Ｍは、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０に制御信号を出力する。また、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓから出力された検出信号は、主制御基板Ｍに入力される。

【３５７６】

次に、第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃとは、第１主遊技と第２主遊技とのいずれにも関連する電気部材である。例えば、第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃとして、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３（図示せず）や、第２大入賞口Ｃ２０の第２大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３（図示せず）などがある。また、第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃとして、第１大入賞口Ｃ１０への遊技球の入球を検出するセンサである第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓや、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球を検出するセンサである第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓもある。主制御基板Ｍは、第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３や第２大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３に駆動信号を出力する。また、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓや第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓから出力されたセンサ信号は、主制御基板Ｍに入力される。

【３５７７】

次に、補助遊技関連電気部材Ｈとは、補助遊技に関連する電気部材である。例えば、補助遊技関連電気部材Ｈとして、第２主遊技始動口Ｂ１０に設けられた第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを駆動するソレノイド（図示せず）や、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置Ｈ２０や、補助遊技始動口Ｈ１０への入球を検出可能

な補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓなどがある。主制御基板Ｍは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを駆動するソレノイドに駆動信号を出力したり、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に制御信号を出力したりする。また、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓから出力された検出信号は、主制御基板Ｍに入力される。

【３５７８】

尚、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０の電気部材、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０の電気部材及び補助遊技図柄表示装置Ｈ２０の電気部材は、主制御基板Ｍと情報伝達可能に接続されている。また、演出表示装置ＳＧを構成する電気部材はサブメイン制御部ＳＭと情報伝達可能に接続されている。即ち、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０及び補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、主制御基板Ｍにより制御され、演出表示装置ＳＧは、サブメイン制御部ＳＭにより制御されることを意味する。尚、主制御基板Ｍと片方向通信（一方向通信）により制御される他の制御基板を介して、別の遊技周辺機器を制御するように構成してもよい。

【３５７９】

＜＜＜発射装置Ｄ４２の構成＞＞＞

前述したように、発射装置Ｄ４２は、主に、ハンドルユニットＨＵ１００と球発射ユニットＢＵ１００と発射制御基板Ｄ４０とを有する。以下では、発射装置Ｄ４２の詳細について説明する。本例では、ハンドルユニットＨＵ１００と球発射ユニットＢＵ１００と発射制御基板Ｄ４０とは、別体に構成されている。

【３５８０】

＜＜ハンドルユニットＨＵ１００＞＞

図４０３は、発射ハンドルＤ４４が原点（詳細は後述）に位置した状態におけるハンドルユニットＨＵ１００の概略の構成を示す斜視図である。図４０４は、ハンドルユニットＨＵ１００の概略の構成を示す平面図である。図４０３及び図４０４を参照しつつ、ハンドルユニットＨＵ１００の構成について説明する。

【３５８１】

ハンドルユニットＨＵ１００は、遊技機枠（前枠１４）に取り付けるための取付ベースユニットＨＵ１３０と、取付ベースユニットＨＵ１３０に設けられた軸受部ＨＵ１３４に回転可能に軸支されたハンドル本体ＨＵ１４０と、軸受部ＨＵ１３４の外周に巻き付けられ弾性力によって発射ハンドルＤ４４を付勢するバネＨＵ１０８とによって、主に、構成されている。

【３５８２】

取付ベースユニットＨＵ１３０は、金属を切削加工して板状に形成された取付ベース本体ＨＵ１３２と、取付ベース本体ＨＵ１３２に取着されてハンドル本体ＨＵ１４０を軸支する軸受部ＨＵ１３４と、ハンドル本体ＨＵ１４０（制御レバー部ＨＵ１０４）の回転を原点と最大位置との間で規制するストッパＨＵ１０６と、取付ベース本体ＨＵ１３２に取着され、発射ハンドルＤ４４の回転角度を検出するための発射ボリュームＨＵ１１０と、制御レバー部ＨＵ１０４の回転量を発射ボリュームＨＵ１１０に伝達する伝達機構ＨＵ１３６と、発射ボリュームＨＵ１１０や伝達機構ＨＵ１３６をカバーするカバー部材ＨＵ１３８並びに、発射ハンドルＤ４４の接触状態を検出するためのタッチセンサＨＵ１２０と主に構成されている。

【３５８３】

ストッパＨＵ１０６は、制御レバー部ＨＵ１０４が原点位置にあるときに制御レバー部ＨＵ１０４の一部と当接することで制御レバー部ＨＵ１０４の回転を規制し、発射ハンドルＤ４４を原点に位置づけるための２個の原点位置規制用ストッパＨＵ１０６Ａと、制御レバー部ＨＵ１０４が所定量以上に回転することを規制する最大位置規制用ストッパＨＵ１０６Ｂ（図４０４参照）を備えている。本明細書では、特に区別する必要がない場合には、原点位置規制用ストッパＨＵ１０６Ａ及び最大位置規制用ストッパＨＵ１０６Ｂをストッパ ＨＵ１０６と総称する。ストッパＨＵ１０６はいずれも、ゴムなどの弾性体によって構成され、制御レバー部ＨＵ１０４からの衝撃を吸収することができる。さらに、原点

位置規制用ストッパＨＵ１０６Ａを２個にすることで、バネＨＵ１０８によって付勢された制御レバー部ＨＵ１０４の衝撃を分散させつつ的確に吸収することができる。

【３５８４】

ハンドル本体ＨＵ１４０は、筒状に形成された回転支軸部ＨＵ１０２と、回転支軸部ＨＵ１０２の前方にねじ等の締結手段により取付けられた発射ハンドルＤ４４と、回転支軸部ＨＵ１０２の後方にナット等の締結手段により固着された制御レバー部ＨＵ１０４とからなる。ハンドル本体ＨＵ１４０は、取付ベース本体ＨＵ１３２の軸受部ＨＵ１３４に回転支軸部ＨＵ１０２を挿通し、取付ベース本体ＨＵ１３２に対して回転支軸部ＨＵ１０２を回転可能に軸支させた状態で回転支軸部ＨＵ１０２の前方側に発射ハンドルＤ４４を締結し、後方側に制御レバー部ＨＵ１０４を締結することで発射ハンドルＤ４４の回転にあわせて制御レバー部も回転するように軸支される。

【３５８５】

発射ハンドルＤ４４は、表面が通電可能な金属等の硬質材で形成され、回転中心から外側に向かってやや湾曲し、且つ、幾分肉薄になるように形成された操作部を有しており、この操作部と後述するタッチ検出手段（タッチセンサＨＵ１２０）を金属製の取付ベースを介して電気的に接続することにより、遊技者の手動操作に基づいた操作が行なわれているか否かを検出可能に構成されている。

【３５８６】

制御レバー部ＨＵ１０４は、回転支軸部ＨＵ１０２を介して発射ハンドルＤ４４に連結されており、発射ハンドルＤ４４と同様の動作をし、発射ハンドルＤ４４が回転すると、制御レバー部ＨＵ１０４も同時に回転する。

【３５８７】

バネＨＵ１０８は、弾性力によって発射ハンドルＤ４４を付勢する。バネＨＵ１０８は、遊技者の手動操作に応じて弾性変形でき、付勢力によって発射ハンドルＤ４４の原点に復帰させることができるものであればよい。

【３５８８】

＜ハンドルユニットの動作＞

以上のように構成されたハンドルユニットＨＵ１００を遊技者が操作したときの動作（作用）について説明する。

発射ハンドルＤ４４が遊技者によって操作されていないときには、バネＨＵ１０８の付勢力でハンドルユニットが原点方向に付勢され、２つのストッパＨＵ１０６Ａに制御レバー部ＨＵ１０４が同時に当接する状態となる。制御レバー部ＨＵ１０４がストッパＨＵ１０６Ａに当接した状態が、発射ハンドルＤ４４の原点となる。遊技者が、時計回り（図４０３に示す矢印Ａ方向）の力を発射ハンドルＤ４４に加えると、バネＨＵ１０８の付勢力に抗して、発射ハンドルＤ４４は矢印Ａ方向に回転し、この回転にしたがって制御レバー部ＨＵ１０４は、２つのストッパＨＵ１０６Ａから離隔する。発射ハンドルＤ４４が回転した状態で、遊技者が手を離すと、バネＨＵ１０８の付勢力によって、発射ハンドルＤ４４及び制御レバー部ＨＵ１０４は、回転支軸部ＨＵ１０２を回転中心にして反時計回り（図４０３に示す矢印Ｂ方向）に回転して、発射ハンドルＤ４４は原点に復帰する。

なお、制御レバー部ＨＵ１０４は、２つのストッパＨＵ１０６Ａから最も離隔したときには、前述したストッパＨＵ１０６Ｂに当接する状態となり、ストッパＨＵ１０６Ｂとの当接によって発射ハンドルＤ４４の最大操作角度が規制されている。

【３５８９】

バネＨＵ１０８による付勢力は、発射ハンドルＤ４４の回転角度に応じて増減する。すなわち、発射ハンドルＤ４４が時計回りに回転し、制御レバー部ＨＵ１０４が２つのストッパＨＵ１０６Ａから離隔するに従って、バネＨＵ１０８が牽引されて付勢力は大きくなる。したがって、発射ハンドルＤ４４の回転角度が小さい状態で、発射ハンドルＤ４４から手を離す場合よりも、発射ハンドルＤ４４の回転角度が大きい状態で、発射ハンドルＤ４４から手を離す方が、発射ハンドルＤ４４は、大きい付勢力によって原点に復帰する。

【３５９０】

発射ボリュームＨＵ１１０は、発射ハンドルＤ４４の回転角度を検出するためのものである。発射ボリュームＨＵ１１０は、可変抵抗器からなり、取付ベースユニットＨＵ１３０のカバー部材ＨＵ１３８に回転可能に取り付けられている。カバー部材ＨＵ１３８には、複数のギヤからなる伝達機構ＨＵ１３６が取り付けられており、発射ハンドルＤ４４の回転動作は、伝達機構ＨＵ１３６を介して発射ボリュームＨＵ１１０に伝達され、発射ボリュームＨＵ１１０の可動接触子（図示せず）が発射ハンドルＤ４４とともに回転する。発射ボリュームＨＵ１１０は、可動接触子の移動によって、発射ハンドルＤ４４の回転とともに抵抗値が変化し、抵抗値によって発射ハンドルＤ４４の回転角度を取得することができる。発射ハンドルＤ４４の回転可能な範囲が、発射ボリュームＨＵ１１０の回転可能な範囲に対応するように、伝達機構ＨＵ１３６を構成する複数のギヤの歯車比が適宜に定められている。

【３５９１】

タッチセンサＨＵ１２０は、発射ハンドルＤ４４の接触状態を検出するためのセンサであり、図４０３に示すように、取付ベース本体のＨＵ１３２の背面に取り付けられている。ハンドル本体ＨＵ１４０を構成する発射ハンドルＤ４４と回転支軸部ＨＵ１０２と制御レバー部ＨＵ１０４及び取付ベース本体は、いずれも導電性を有する部材で構成され、発射ハンドルＤ４４は、タッチセンサＨＵ１２０に電気的に接続された状態となり、発射ハンドルＤ４４自体が、発射ハンドルＤ４４が操作されているか否かを判定するための操作検出部の一部（後述する接触部）を構成している。このため、タッチセンサＨＵ１２０は、遊技者が発射ハンドルＤ４４に触れると、回転支軸部ＨＵ１０２と制御レバー部ＨＵ１０４と取付ベース本体とを介して、遊技者の手が接触したことを電気的に検出する。このように構成することで、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触することで、発射ハンドルＤ４４と回転支軸部ＨＵ１０２と制御レバー部ＨＵ１０４及び取付ベース本体を介して、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触したことになる。タッチセンサＨＵ１２０は、例えば、オムロン社製の「Ｗ２ＧＣ－０２」等のタッチスイッチにすることができる。タッチセンサＨＵ１２０は、後述する発射制御基板Ｄ４０に電気的に接続されている。タッチセンサＨＵ１２０は、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触したか否かを検出し、発射制御基板Ｄ４０に検出信号を出力する。なお、遊技者が発射ハンドルＤ４４の近傍に、具体的には、発射ハンドルＤ４４を操作する際に触ることができる範囲に、タッチセンサＨＵ１２０と電気的に接続されている接触部を設けてもよく、接触部も導電性を有し、複数の接触部を形成することで、遊技者の手がいずれかの接触部に接触した場合にタッチセンサＨＵ１２０が接触状態を検出するように構成してもよい。タッチセンサＨＵ１２０の電気的な動作については、後述する。

【３５９２】

＜＜＜球発射ユニットＢＵ１００＞＞＞

球発射ユニットＢＵ１００の基本的な構成について、図４０５～図４０７を参照しながら説明する。図４０５は、ケース蓋部材ＢＵ１２０の構成を示す斜視図である。図４０６は、ケース本体部材ＢＵ１１０及びケース蓋部材ＢＵ１２０の構成を示す平面図である。図４０７は、ケース本体部材ＢＵ１１０の構成を示す正面図である。

【３５９３】

なお、球発射ユニットＢＵ１００は、球送りユニットＢＵ１４０と発射ユニットＢＵ１６０とからなり、図４０６の矢印Ｃに示すように、球送りユニットＢＵ１４０は、回転支持部ＢＵ１０２を中心に前方に開閉可能に発射ユニットＢＵ１６０に設けられている。

【３５９４】

球発射ユニットＢＵ１００は、上球皿Ｄ２０の球の流下底面より下方に後述する発射ユニットＢＵ１６０（ハンマーヘッドＢＵ１６８）が位置するよう、前枠Ｄ１４の前面側に着脱可能に取り付けられる。球発射ユニットＢＵ１００は、ケース本体部材ＢＵ１１０と、ケース蓋部材ＢＵ１２０と、球送りユニットＢＵ１４０と、発射ユニットＢＵ１６０と、発射制御基板Ｄ４０（図示せず（図４０８参照））とを有する。ケース本体部材ＢＵ１１０は、発射ユニットＢＵ１６０の取り付けベースとなる。ケース蓋部材ＢＵ１２０は、

ケース本体部材ＢＵ１１０の前面側に取り付けられ、球送りユニットＢＵ１４０の取り付けベースとなる。

【３５９５】

球発射ユニットＢＵ１００には、遊技球を発射させるための発射口ＢＵ１３２が、遊技球が通過可能に形成される。発射ユニットＢＵ１６０の作動によって打ち出された遊技球は、発射口ＢＵ１３２を通過して外レールＤ３２に案内される。

【３５９６】

以下、ケース蓋部材ＢＵ１２０に取り付けられる球送りユニットＢＵ１４０、ケース本体部材ＢＵ１１０に取り付けられる発射ユニットＢＵ１６０の順に詳細に説明する。

【３５９７】

＜ケース蓋部材ＢＵ１２０＞

ケース蓋部材ＢＵ１２０は、ＡＢＳ樹脂等の樹脂材料によって射出成形等の成形手段により形成され、ケース本体部材ＢＵ１１０と一体になるように組み立てられる。

【３５９８】

上球皿Ｄ２０の後側には、球送りダクト（図示せず）が形成されており、ケース蓋部材ＢＵ１２０には、球送りダクトよりも下方に位置する球入口ＢＵ１２２が形成されている。ケース蓋部材ＢＵ１２０は、球入口ＢＵ１２２が球送りダクトと連通するように配置され、上球皿Ｄ２０から送出される遊技球は、球送りダクトを介して球入口ＢＵ１２２に向かって流下する。

【３５９９】

ケース蓋部材ＢＵ１２０の内部には、球供給通路ＢＵ１２４が形成されている。上球皿Ｄ２０から送出される遊技球は、球供給通路ＢＵ１２４に沿って案内され発射ユニットＢＵ１６０に流下する。球供給通路ＢＵ１２４は、球導入路ＢＵ１２６と球導出路ＢＵ１２８とから形成される。球導入路ＢＵ１２６は、球入口ＢＵ１２２と球導出路ＢＵ１２８とに連通し、斜め下方に傾斜して形成される。球導入路ＢＵ１２６を傾斜するように形成することで、球入口ＢＵ１２２から流下してきた遊技球の速度を調整しつつ移動させることができる。球導出路ＢＵ１２８は、球導入路ＢＵ１２６と球出口ＢＵ１３０とに連通可能に形成される。球導出路ＢＵ１２８の端部のＢＵ１１０側（発射ユニットＢＵ１６０側）には球出口ＢＵ１３０が形成され、球導出路ＢＵ１２８に達した遊技球は、球出口ＢＵ１３０を介して発射ユニットＢＵ１６０に案内される。

【３６００】

球供給通路ＢＵ１２４（球導入路ＢＵ１２６及び球導出路ＢＵ１２８）は、遊技球の直径よりも若干大きい幅を有し、球入口ＢＵ１２２から進入した遊技球は、球供給通路ＢＵ１２４内に進入した順序を維持しつつ後述する球送り弁ＢＵ１４２の動作に応じて発射ユニットＢＵ１６０に向かって移動・案内される。

【３６０１】

＜球送りユニットＢＵ１４０＞

球送りユニットＢＵ１４０は、球送り弁ＢＵ１４２を有する。球送り弁ＢＵ１４２は、揺動ピンＢＵ１４４を中心に揺動できるように設けられている。球送り弁ＢＵ１４２の上方には、球送りソレノイドＢＵ１５２が設けられており、球送り弁ＢＵ１４２は、球送りソレノイドＢＵ１５２の駆動によって揺動される。

【３６０２】

球送り弁ＢＵ１４２は、球受け凹部ＢＵ１４６と、球誘導片ＢＵ１４８と、球止め片ＢＵ１５０とを有する。球受け凹部ＢＵ１４６は、凹状に形成され、球導入路ＢＵ１２６と向かい合って位置づけられたときには（後述する球出口開放位置）、球導入路ＢＵ１２６に滞留している遊技球のうちの１つ遊技球が球受け凹部ＢＵ１４６に収納される。球誘導片ＢＵ１４８は、球受け凹部ＢＵ１４６の底面を構成し、球受け凹部ＢＵ１４６に収納された１つ遊技球を保持する。球誘導片ＢＵ１４８は、発射ユニットＢＵ１６０に向かって傾斜するように形成されている。球止め片ＢＵ１５０は、球導入路ＢＵ１２６と向かい合って位置づけられたときには（後述する球出口閉鎖位置）、球導入路ＢＵ１２６内に存在

する遊技球を制止して滞留させる。

【３６０３】

前述したように、球送り弁ＢＵ１４２は、揺動ピンＢＵ１４４を中心にして揺動可能に設けられており、球出口閉鎖位置と球出口開放位置との間で往復移動することができる。球送り弁ＢＵ１４２の球出口閉鎖位置は、球出口開放位置よりも上方に位置する。球出口閉鎖位置は、球受け凹部ＢＵ１４６が球導入路ＢＵ１２６と向かい合うことで、球受け凹部ＢＵ１４６に１つの遊技球を収納できる位置であるとともに、最も高い位置に移動することで球出口ＢＵ１３０が閉鎖される位置である。一方、球出口開放位置は、球止め片ＢＵ１５０が球導入路ＢＵ１２６と向かい合うことで、球止め片ＢＵ１５０によって球導入路ＢＵ１２６が閉鎖される位置であるとともに、球誘導片ＢＵ１４８が最も低い位置に移動することで、球誘導片ＢＵ１４８によって球出口ＢＵ１３０が開放される位置である。

【３６０４】

球送りソレノイドＢＵ１５２に給電されて通電状態になったときには、球送り弁ＢＵ１４２は、上方の球出口閉鎖位置に位置づけられて、球導入路ＢＵ１２６と球受け凹部ＢＵ１４６とが連通し、球受け凹部ＢＵ１４６に１つの遊技球が収納される。一方、球送りソレノイドＢＵ１５２への給電が中断されて非通電状態になったときには、球送り弁ＢＵ１４２は、自重で降下することで球出口開放位置に位置づけられて、球受け凹部ＢＵ１４６と球出口ＢＵ１３０とが連通し、球受け凹部ＢＵ１４６に収納された１つの遊技球が球出口ＢＵ１３０を介して発射ユニットＢＵ１６０の打球位置へ流下する。このようにすることで、球供給通路ＢＵ１２４内で整列した遊技球は、整列順に１球ずつ球送り弁ＢＵ１４２に収納され、球送り弁ＢＵ１４２に収納された技球を発射ユニットＢＵ１６０に流下させることができる。

【３６０５】

球送りソレノイドＢＵ１５２の通電／非通電制御は、発射制御基板Ｄ４０によって、後述する発射ユニットＢＵ１６０のハンマーＢＵ１６２を揺動させる発射ソレノイドＢＵ１７６の動作と同期され、発射ハンドルＤ４４の操作に基づいて発射ユニットＢＵ１６０から遊技球が発射された後に、次の発射用の遊技球が１球ずつ発射ユニットＢＵ１６０の打球位置に排出される。なお、図４０６に破線で示すように、球送り弁ＢＵ１４２により球出口ＢＵ１３０から放出され、発射機構１６０に案内される遊技球を検出する球送りセンサＢＵ１９０を球出口ＢＵ１３０近傍に設けても良い。

【３６０６】

＜発射ユニットＢＵ１６０＞

発射ユニットＢＵ１６０は、ケース本体部材ＢＵ１１０と、ハンマーＢＵ１６２と、発射ソレノイドＢＵ１７６と、発射レール部ＢＵ１８０とを有する。ハンマーＢＵ１６２は、ケース本体部材ＢＵ１１０の前面側に配置され、遊技盤１０の盤面とほぼ平行な面内で揺動可能に設けられている。発射ソレノイドＢＵ１７６は、ケース本体部材ＢＵ１１０の裏側（ハンマーＢＵ１６２の後面側（図４０６参照））に設けられ、ハンマーＢＵ１６２は、発射ソレノイドＢＵ１７６によって駆動される。ハンマーＢＵ１６２によって遊技領域に向かって発射された遊技球は、発射口ＢＵ１３２を通過して外レールＤ３２に案内される。

【３６０７】

＜ケース本体部材ＢＵ１１０＞

ケース本体部材ＢＵ１１０は、発射ユニットのベース体であり、ポリカーボネート（ＰＣ）やポリアセタール樹脂（ＰＯＭ）等の樹脂材料を用いて、射出成形等の成形手段により略矩形板状に形成されている。

【３６０８】

発射ソレノイドＢＵ１７６は、例えば、ロータリソレノイドによって構成される。発射ソレノイドＢＵ１７６の駆動軸ＢＵ１７８は、ケース本体部材ＢＵ１１０に形成された駆動軸挿通孔（図示せず）を介してケース本体部材ＢＵ１１０の前面側に突出している。駆動軸ＢＵ１７８をハンマーＢＵ１６２の軸孔（図示せず）に挿通させて、ハンマーＢＵ１

６２を駆動軸ＢＵ１７８にナット（図示せず）などで固定することで、ハンマーＢＵ１６２は駆動軸ＢＵ１７８に一体的に連結される。

【３６０９】

発射制御基板Ｄ４０から出力される発射ソレノイド駆動信号（後述する）に基づいて発射ソレノイドＢＵ１７６を駆動することで、ハンマーＢＵ１６２は、駆動軸ＢＵ１７８を中心にして揺動する。

【３６１０】

ハンマーＢＵ１６２は、金属製の薄板からなるハンマーアームＢＵ１６４と、インサート成形などによりハンマーアームＢＵ１６４の周部を覆って形成された合成樹脂製の被覆部ＢＵ１６６とを有する。ハンマーＢＵ１６２の先端部には遊技球を叩打するためのハンマーヘッドＢＵ１６８が形成されている。ハンマーヘッドＢＵ１６８の近傍には、空隙部ＢＵ１７０が形成されている。空隙部ＢＵ１７０を形成することで、ハンマーヘッドＢＵ１６８の近傍で弾性変形させやすくし、遊技球に弾性力を付加して遊技球を発射することができる。

【３６１１】

ケース本体部材ＢＵ１１０の前面側には、ハンマーＢＵ１６２に隣接して下側ストッパＢＵ１７２と上側ストッパＢＵ１７４が設けられている。下側ストッパＢＵ１７２は、ハンマーヘッドＢＵ１６８を退避させたときに被覆部ＢＵ１６６を弾性的に受け止めるためのストッパである。被覆部ＢＵ１６６が下側ストッパＢＵ１７２に当接し、ハンマーＢＵ１６２の下方への揺動が規制されたときの位置が、下方限界位置（以下、発射待機位置と称する。）となる。上側ストッパＢＵ１７４は、遊技球に衝撃力を加えたときに被覆部ＢＵ１６６を弾性的に受け止めるためのストッパである。被覆部ＢＵ１６６が上側ストッパＢＵ１７４に当接し、ハンマーＢＵ１６２の上方への揺動が規制されたときの位置が、上方限界位置（以下、発射完了位置と称する。）である。ハンマーＢＵ１６２は、発射ソレノイドＢＵ１７６の駆動軸ＢＵ１７８を中心にして、発射待機位置と発射完了位置との間で揺動することができる。

【３６１２】

発射レール部ＢＵ１８０は、ガイドホルダＢＵ１８２と、発射レールＢＵ１８４と、ガイド部材ＢＵ１８６とを有する。ガイドホルダＢＵ１８２は、球出口ＢＵ１３０を介して球送りユニットＢＵ１４０から供給された遊技球を、ハンマーヘッドＢＵ１６８の打球位置（遊技球の発射位置）に保持する。発射レールＢＵ１８４は、ケース本体部材ＢＵ１１０と一体に形成され、断面がＶ字状に形成されたレールである。発射レールＢＵ１８４は、ガイドホルダＢＵ１８２による遊技球の保持位置から右斜め上方に延びており、その延長線上に発射口ＢＵ１３２が位置する。

【３６１３】

なお、本実施例では、球発射ユニットＢＵ１００として、ケース本体部材ＢＵ１１０と、ケース蓋部材ＢＵ１２０と、球送りユニットＢＵ１４０と、発射ユニットＢＵ１６０と、発射制御基板Ｄ４０（図示せず（図４０８参照））とをユニット化しているものを例示したが、例えば球送りユニットＢＵ１４０と発射ユニットＢＵ１６０、発射制御基板Ｄ４０を夫々別々のユニットとして構成し、全体として球発射ユニットＢＵ１００として機能させたり、発射ユニットＢＵ１６０を前枠に直接形成する（組み付ける）ことも可能である。

【３６１４】

＜発射制御基板Ｄ４０＞

前述したように、発射制御基板Ｄ４０は、発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０などからなる。以下では、発射制御基板Ｄ４０の詳細について説明する。

【３６１５】

発射制御基板Ｄ４０は、主として遊技球の発射（発射強度や発射タイミング等）を制御するための基板である。発射制御基板Ｄ４０は、図４０８に示すように、主に、タッチ判定部ＢＵ２１０と、ハンドル回転検出部ＢＵ２２０と、データラッチ部ＢＵ２３０と、発

射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０と、発射強度調整部ＢＵ２５０と、発射周期タイマ部ＢＵ２６０とを有する。以下では、これらの回路について説明する。

【３６１６】

＜タッチ判定部ＢＵ２１０＞

タッチ判定部ＢＵ２１０は、前述したハンドルユニットＨＵ１００に設けられたタッチセンサＨＵ１２０（例えばオムロン社製の「Ｗ２ＧＣ－０２」等のタッチセンサを用いることができる。オムロン社製のタッチスイッチでは、所謂静電容量検出方式とよばれ、人体がタッチ部（発射ハンドルＤ４４）に接触することで変化する静電容量を判定する方法を利用している。）の検出信号に基づいて遊技者の手がタッチ部（発射ハンドルＤ４４）に接触している接触状態であるか、又は遊技者の手がタッチ部（発射ハンドルＤ４４）に接触していない非接触状態であるかを判定する。具体的には、タッチ判定部ＢＵ２１０は、オペアンプ（演算増幅器）によるコンパレータ回路を有し、タッチセンサＨＵ１２０から出力された電圧と、基準電圧とを比較して、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触しているか否かを検出することができる。

【３６１７】

なお、タッチセンサＢＵ２１０としては、静電容量の変化に基づいて遊技者の手がタッチ部に接触しているか否かを判定する方式のほか、電気抵抗の変化を電圧に変換し、コンパレータ回路等により基準電圧と比較することで遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触しているか否かを検出する方式も利用できる。

【３６１８】

タッチ状態信号は、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触している接触状態であるか、又は遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触していない非接触状態であるかを示す。例えば、接触状態のときには、タッチ判定部ＢＵ２１０は、正の電圧のタッチ状態信号を出力し、非接触状態のときには、タッチ判定部ＢＵ２１０は、電圧ゼロのタッチ状態信号を出力する。タッチ状態信号は、後述するデータラッチ部ＢＵ２３０及び発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０に出力される。

【３６１９】

＜ハンドル回転検出部ＢＵ２２０＞

ハンドル回転検出部ＢＵ２２０は、発射ハンドルＤ４４の発射ボリュームＨＵ１１０に電気的に接続されている。発射ボリュームＨＵ１１０は、発射ハンドルＤ４４と連動するように構成されており、発射ハンドルＤ４４の回転角度に応じて発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値が変化する。

【３６２０】

ハンドル回転検出部ＢＵ２２０は、遊技者によって発射ハンドルＤ４４が基準の角度を超える回転操作がされたことを示す回転状態信号と、発射ハンドルＤ４４の回転角度（発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値）に対応する回転角度信号とを出力する。例えば、ハンドル回転検出部ＢＵ２２０は、オペアンプによるコンパレータ回路を有し、発射ボリュームＨＵ１１０から出力された電圧と、基準電圧とを比較することで、発射ハンドルＤ４４が、基準の角度を超える回転操作がなされたか否かを検出することができる。回転状態信号は、後述するデータラッチ部に出力される。回転角度信号は、後述する発射強度調整ボリューム電圧保持部に出力される。

【３６２１】

＜データラッチ部ＢＵ２３０＞

データラッチ部ＢＵ２３０は、ハンドル回転検出部ＢＵ２２０に電気的に接続されており、回転状態信号がデータラッチ部ＢＵ２３０に供給される。例えば、データラッチ部ＢＵ２３０は、フリップフロップ回路を有する。データラッチ部ＢＵ２３０は、タッチ判定部２１０からのタッチ状態信号が、接触状態から非接触状態に変化したタイミングを検出して、発射開始信号を生成して出力する。発射開始信号は、後述する発射周期タイマ部に供給される。より具体的には、発射ハンドルＤ４４の回転状態を示す回転状態信号が入力されたタイミングでタッチ状態信号（発射ハンドルＤ４４にタッチされていればハイ信号

（Ｈ））をラッチし、次いで、タッチ状態信号が非接触状態（ロー信号（Ｌ））となったタイミングで、ラッチされていたタッチ状態信号（発射ハンドルＤ４４にタッチされていればハイ信号（Ｈ））を用いて発射開始信号（ハイ信号（Ｈ））として出力する。換言すると、発射ハンドルＤ４４が基準角度となった時点でタッチ状態となっており、その後にタッチ状態が解除されたタイミング（タッチ状態信号が一度接触状態となってから非接触状態になったタイミング）でのみ発射開始信号が生成されることになるため、発射開始信号を生成するための順序回路（条件回路）として機能することになる。

【３６２２】

＜発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０＞

発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０は、タッチセンサＨＵ１２０が接触状態から非接触状態へ変化したタイミングにおける発射ハンドルＤ４４の回転角度を示す電圧値を保持するための回路である。発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０には、タッチ状態信号及び回転角度信号が供給される。発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０は、タッチ状態信号によって、タッチ状態から非タッチ状態へ移行したタイミングを得ることができ、回転角度信号によって、そのタイミングにおける発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値に対応する電圧値を得ることができる。

【３６２３】

前述したように、発射ハンドルＤ４４は、遊技者の操作によって回転角度が変化し、遊技者が発射ハンドルＤ４４から手を離すと、バネＨＵ１０８の付勢力によって原点に復帰する。このため、バネＨＵ１０８による付勢により、遊技者が発射ハンドルＤ４４から手を離すと直ちに発射ハンドルＤ４４の回転動作が始まり、発射ボリュームＨＵ１１０の可動接触子の移動によって抵抗値も変化し始める。このような構成としたことにより、遊技者が発射ハンドルＤ４４から手を離したタイミング、即ち、タッチセンサＨＵ１２０が接触状態から非接触状態へ変化したタイミングにおける発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値に対応する電圧値を保持する必要がある。発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０は、タッチセンサＨＵ１２０が接触状態から非接触状態へ変化したタイミングを検出して、発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値に対応する電圧値を保持する。発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０は、保持された電圧値（保持電圧値）を示す保持電圧信号を出力し、保持電圧値は、後述する発射強度調整部ＢＵ２５０に供給される。

【３６２４】

発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０は、主に、オペアンプＯＰ１及びＯＰ２、トランジスタＴＲ１及びＴＲ２、コンデンサＣ１並びに抵抗ＲＥ３によって構成される。なお、図４０８では、動作を簡潔に示すため、主要な素子のみを記載した。

【３６２５】

ハンドル回転検出部ＢＵ２２０から出力された回転角度信号は、抵抗及びコンデンサによって構成されるローパスフィルタを介してオペアンプＯＰ１に入力される。オペアンプＯＰ１によって、ボルテージフォロア回路が構成され、オペアンプＯＰ１に入力された回転角度信号は、インピーダンス変換されてオペアンプＯＰ１から出力される。オペアンプＯＰ１は、トランジスタＴＲ２、コンデンサＣ１及び抵抗ＲＥ３を介してオペアンプＯＰ２に接続されている。

【３６２６】

タッチ判定部ＢＵ２１０から出力されたタッチ状態信号は、２つの抵抗を介してトランジスタＴＲ１に入力される。トランジスタＴＲ１は、スイッチング素子として機能する。タッチ状態信号がローのときには、トランジスタＴＲ１は、オフ（非通電状態）となり、タッチ状態信号がハイのときには、トランジスタＴＲ１は、オン（通電状態）となる。トランジスタＴＲ１から出力された信号は、２つの抵抗ＲＥ１及びＲＥ２を介してトランジスタＴＲ２に入力される。ＲＥ１は、いわゆるプルアップ抵抗であり、適切な論理レベルを示す電圧にすることができる。トランジスタＴＲ２もスイッチング素子として機能する。トランジスタＴＲ１から出力された信号がオフのときには、トランジスタＴＲ２はオフ（非通電状態）となり、トランジスタＴＲ１から出力された信号がオンのときには、トラ

ンジスタＴＲ２はオン（通電状態）となる。

【３６２７】

トランジスタＴＲ２は、コンデンサＣ１及び抵抗ＲＥ３を介してオペアンプＯＰ２に接続されている。オペアンプＯＰ２によって、ボルテージフォロア回路が構成され、オペアンプＯＰ２に入力された回転角度信号は、インピーダンス変換されてオペアンプＯＰ２から出力される。

【３６２８】

トランジスタＴＲ２がオンのときには、通電状態となり、オペアンプＯＰ１から出力された回転角度信号は、コンデンサＣ１及びオペアンプＯＰ２に入力される。トランジスタＴＲ２がオンのときには、コンデンサＣ１は、オペアンプＯＰ１から出力された回転角度信号によって蓄電され、コンデンサＣ１の端子間の電位差は、オペアンプＯＰ１から出力された回転角度信号の電圧値と同じになる。また、トランジスタＴＲ２がオンのときには、オペアンプＯＰ１から出力された回転角度信号が、オペアンプＯＰ２にも入力される。

【３６２９】

このように構成することで、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触しているときには、トランジスタＴＲ１及びＴＲ２がオンとなり、発射ハンドルＤ４４の回転角度を示す電圧値が、オペアンプＯＰ２に入力されるとともに、コンデンサＣ１の端子間の電位差は、蓄電されることで、発射ハンドルＤ４４の回転角度に応じた電圧値となる。さらに、遊技者が発射ハンドルＤ４４を回転させると、発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値は変化し、回転角度信号の電圧値も変化する。遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触しているときには、発射ハンドルＤ４４の回転によって電圧値が変化した回転角度信号は、オペアンプＯＰ１及びＯＰ２によってインピーダンス変換されてオペアンプＯＰ２から出力される。また、コンデンサＣ１の端子間の電位差は、発射ハンドルＤ４４の回転に応じて変化した電圧値となる。

【３６３０】

一方、トランジスタＴＲ２がオフのときには、非通電状態となり、オペアンプＯＰ１から出力された回転角度信号は、オペアンプＯＰ２に入力されない。オペアンプＯＰ２によるボルテージフォロア回路の入力インピーダンスは高い値であり、トランジスタＴＲ２がオフとなることで、コンデンサＣ１はトランジスタＴＲ２から分離し、コンデンサＣ１の端子間の電位差が保持された状態となる。このため、トランジスタＴＲ２がオフとなったときには、コンデンサＣ１によって保持されている電圧値を示す電圧信号が、回転角度を示す回転角度信号としてオペアンプＯＰ２から出力される。

【３６３１】

このように構成することで、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触していないときには、トランジスタＴＲ１及びＴＲ２がオフとなり、オペアンプＯＰ２は、トランジスタＴＲ２から切断された状態となって、コンデンサＣ１によって保持されている電圧値に対応する電圧信号がオペアンプＯＰ２から出力される。

【３６３２】

前述したように、発射ハンドルＤ４４は、バネＨＵ１０８によって付勢されており、遊技者が発射ハンドルＤ４４から手を離すと、バネＨＵ１０８の付勢力によって原点に向かって直ちに回転し始め、発射ハンドルＤ４４の回転に伴って発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値も変化し始める。このため、遊技者が発射ハンドルＤ４４から手を離したタイミングにおける発射ハンドルＤ４４の回転角度を発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値から適切に検出することが困難になることが想定される。

【３６３３】

発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０は、コンデンサＣ１によって電圧値（前述した保持電圧値）を保持できる構成を有し、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４から離れたタイミングにおける発射ハンドルＤ４４の回転角度を示す電圧値として、コンデンサＣ１によって保持されている保持電圧値にすることができる。このようにすることで、バネＨＵ１０８の付勢力によって発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値が直ちに変化する場合で

あっても、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４から離れたタイミングにおける発射ハンドルＤ４４の回転角度を示す回転角度信号として、保持電圧値を示す保持電圧信号をオペアンプＯＰ２から出力することができる。

【３６３４】

このように、保持電圧値を発射強度調整部ＢＵ２５０に供給することで、遊技者が発射ハンドルＤ４４から手を離したタイミング（タッチセンサＨＵ１２０が非接触状態を示すタッチ状態信号を出力したタイミング）の発射強度、すなわち、遊技者が所望する発射強度で遊技球を発射させることができる。なお、本明細書では、発射ハンドルＤ４４の回転状態に拘らず、オペアンプＯＰ２から出力される回転角度信号を保持電圧信号と称し、保持電圧信号の電圧値を保持電圧値と称する。

【３６３５】

さらに、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触していないときには、オペアンプＯＰ２はトランジスタＴＲ２から切断された状態となって、コンデンサＣ１によって電圧が保持される。その後、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触したときには、再び、トランジスタＴＲ１及びＴＲ２がオンとなる。トランジスタＴＲ１及びＴＲ２が通電状態となることで、コンデンサＣ１と抵抗ＲＥ２及びＲＥ３とが短絡した状態となり、コンデンサＣ１は放電し、コンデンサＣ１の電圧は減少する。コンデンサＣ１の容量並びに抵抗ＲＥ２及びＲＥ３の抵抗値は、トランジスタＴＲ１及びＴＲ２がオフのときには、コンデンサＣ１は後述する発射ソレノイドの駆動信号を供給する期間（１分間に１００個の発射を行なう場合には３００ｍｓ～６００ｍｓ）に亘り保持電圧を十分に維持でき、かつトランジスタＴＲ１及びＴＲ２がオンのときには、コンデンサＣ１は迅速に放電できる値にすればよい。なお、球送りのタイミングと発射のタイミングとは丁度反転したタイミングになっており、短くとも３００ｍｓに亘って保持電圧を維持できれば、次に発射する遊技球の球送りに間に合わせることができる。

【３６３６】

＜発射強度調整部ＢＵ２５０＞

発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０から出力された保持電圧信号は、発射強度調整部に入力される。発射強度調整部ＢＵ２５０は、発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０から出力された保持電圧信号に応じて発射ソレノイド駆動信号を生成する。発射強度調整部ＢＵ２５０は、コンパレータ回路やパワーＭＯＳＦＥＴ（金属－酸化物－半導体構造の電界効果トランジスタ）からなる。

【３６３７】

発射強度調整部ＢＵ２５０によって生成された発射ソレノイド駆動信号は、発射ソレノイドＢＵ１７６に供給され、発射ソレノイドＢＵ１７６は、発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０から出力された保持電圧値に応じた電力を蓄える。このようにすることで、接触状態から非接触状態に移行したタイミングにおける発射ハンドルＤ４４の回転角度（発射ボリュームＨＵ１１０）に応じた電力で発射ソレノイドＢＵ１７６を駆動して、遊技球を発射させることができる。

【３６３８】

＜発射周期タイマ部ＢＵ２６０＞

タッチ判定部ＢＵ２１０から出力されたタッチ状態信号及びハンドル回転検出部ＢＵ２２０から出力された回転状態信号を無効にする時間を設定するための回路である。無効の間にタッチ状態信号や回転状態信号が出力された場合であっても、発射ソレノイドＢＵ１７６に電力は供給されることはなく、遊技球を発射させることはできない。このように無効の時間（本例では約６００ミリ秒）を設けることで、短時間に遊技球を発射させることを防止することができる。

【３６３９】

発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、主に、クロック用水晶発振器やカウンタ素子などからなり、予め定められた所定時間、例えば、約６００ミリ秒などの時間を計時することができる。発射周期タイマ部ＢＵ２６０には、データラッチ部ＢＵ２３０から出力された発射

開始信号が入力される。発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、発射開始信号が入力されるまでは、有効状態であることを示す有効信号を出力する。発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、発射開始信号が入力されたことを契機にして、計時を開始するとともに、有効信号の出力を中止する。有効信号の出力を中止することで無効状態となる。発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、計時を開始していから所定時間に達したことを条件に、有効状態であることを示す有効信号を出力する。有効信号は、発射強度調整部ＢＵ２５０に供給され、発射強度調整部ＢＵ２５０は、有効信号によって動作が制御される。

【３６４０】

発射周期タイマ部ＢＵ２６０から有効信号が出力されている間（有効状態）は、発射強度調整部ＢＵ２５０は、タッチ状態信号や回転状態信号を有効にし、発射ソレノイドＢＵ１７６に電力を供給する。このようにすることで、有効信号が出力されている間に、遊技者が、発射ハンドルＤ４４を操作すれば、遊技球を発射させることができる。一方、発射周期タイマ部ＢＵ２６０から有効信号の出力が中断されている間（有効信号が出力されていない間（無効状態））は、発射強度調整部ＢＵ２５０は、タッチ状態信号や回転状態信号を無効にし、発射ソレノイドＢＵ１７６への電力の供給を停止する。このようにすることで、有効信号の出力が中断されている間は、遊技者が、発射ハンドルＤ４４を操作しても、遊技球を発射させることはできない。このように構成することで、１００発／分を担保するタイマ回路によって、短時間に遊技球を消費することを防止することができる。

【３６４１】

以上のように、操作検出部（タッチセンサＨＵ１２０）の判定結果に基づいて接触状態から非接触状態へ変化するタイミングを特定し、発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０は、この特定したタイミングで、発射ハンドルＤ４４の操作量に係る情報である発射ハンドルＤ４４の回転角度を示す電圧値をコンデンサＣ１により保持することで情報保持手段として機能し、保持された発射ハンドルＤ４４の回転角度を示す電圧値を発射強度調整部ＢＵ２５０に供給することにより、その情報に応じた発射強度で打球が発射されるように発射ソレノイドＢＵ１７６の駆動が制御されるのである。なお、コンデンサＣ１により保持された電圧値は、次の発射時の強度設定に影響が生じないように、発射タイミングとなる前にコンデンサＣ１の放電によりクリアされるように設定されており、これにより、次の発射強度を設定するタイミング（所定のタイミング）よりも前に、前記情報保持手段により保持されている発射ハンドルＤ４４の操作量に係る情報（本実施例では、発射強度に係る情報と同義）がクリアされる。なお、情報保持手段が発射ハンドルＤ４４の回転角度を示す電圧値を保持することに代え、発射強度調整部ＢＵ２５０に供給された情報に基づいて設定される強度情報、即ち発射強度に係る情報を保持しても良いし、発射ハンドルＤ４４の操作量に係る情報と強度情報の夫々を保持しても良く、その場合には双方をクリアするように構成することが望ましいが強度情報のみをクリアすることも可能である。また、コンデンサＣ１の放電をより確実にするために発射ソレノイドＢＵ１７６を駆動したときに駆動完了を示す信号を生成し、その信号に基づいて放電回路を作動させるように構成することも可能である。

【３６４２】

前述したように、発射ハンドルＤ４４の動作を電気信号によって球発射ユニットＢＵ１００に伝える構成にしたことにより、発射ハンドルＤ４４の動作を力学的に伝達する機構を廃することができ、磨耗などの経時的に劣化する部材を省くことで、全体的な耐久性を向上させることができる。また、ハンドルユニットＨＵ１００と球発射ユニットＢＵ１００とを、互いに別体に構成したことにより、ハンドルユニットＨＵ１００及び球発射ユニットＢＵ１００を所望する位置に配置でき、レイアウトの自由度を高めることができる。無論、ハンドルユニットＨＵ１００及び球発射ユニットＢＵ１００を一体に構成してもよい。一体に構成することで、ユニットの着脱作業を簡便にすることができる。

【３６４３】

また、前述したように、発射制御基板Ｄ４０をハンドルユニットＨＵ１００と球発射ユニットＢＵ１００と別体に構成したが、ハンドルユニットＨＵ１００や球発射ユニットＢ

Ｕ１００に一体に構成してもよい。
【３６４４】
　また、前述した例では、遊技球を１個ずつ案内して発射させる例を示したが、複数の遊技球、例えば、２個の遊技球を案内して発射させるようにしてもよい。具体的には、球受け凹部ＢＵ１４６に所望する数の遊技球を収納できるように構成することで、複数の遊技球を案内して発射させるようにできる。例えば、図４０７の破線で示した遊技球のように案内することで、２個の遊技球を同時に発射させることができる。
【３６４５】
＜＜＜タイミングチャート＞＞＞
　図４０９は、各種の信号の変化の状態を示すタイミングチャートである。
【３６４６】
　図４０９は、タッチ状態信号と、回転状態信号と、発射開始信号と、有効信号と、発射ソレノイド駆動信号と、回転角度信号と、保持電圧信号との変化の状態を示す。以下では、時刻に沿って、これらの信号の変化を説明する。
【３６４７】
＜＜時刻Ｔ１＞＞
＜タッチ状態信号＞
　タッチ状態信号は、タッチ判定部ＢＵ２１０から出力される信号である。タッチ状態信号は、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触している接触状態であるか、又は遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触していない非接触状態であるかを示す信号である。タッチ状態信号は、接触状態のときには、ハイ（Ｈ）となり、非接触状態のときには、ロー（Ｌ）となる。図４０９に示す例では、時刻Ｔ１のときに、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触することで、タッチ状態信号は、ローからハイに変化する。
【３６４８】
＜＜時刻Ｔ２＞＞
＜回転状態信号＞
　回転状態信号は、遊技者によって発射ハンドルＤ４４が回転されたことを示す信号である。回転状態信号は、遊技者によって回転されて発射ハンドルＤ４４が回転状態にあるときには、ハイ（Ｈ）となり、遊技者によって回転されておらず発射ハンドルＤ４４が非回転状態にあるときには、ロー（Ｌ）となる。図４０９に示す例では、時刻Ｔ２のときに、遊技者が発射ハンドルＤ４４を回転させることによって、回転状態信号は、ローからハイに変化する。
【３６４９】
＜回転角度信号＞
　回転角度信号は、遊技者によって発射ハンドルＤ４４が回転されたときの発射ハンドルＤ４４の回転角度を示す信号である。回転角度信号は、発射ハンドルＤ４４の回転角度に応じた電圧値を有する。図４０９に示す例では、時刻Ｔ２のときから、遊技者が発射ハンドルＤ４４を徐々に回転させたことで、回転角度信号の電圧値が徐々に大きくなる状態を示す。
【３６５０】
＜＜時刻Ｔ３＞＞
　遊技者は、時刻Ｔ２のときに発射ハンドルＤ４４を回転させ始め、徐々に発射ハンドルＤ４４を回転させ、所望の位置まで回転させたときに、遊技球を発射するために、発射ハンドルＤ４４から手を離す。図４０９に示す例では、時刻Ｔ３のときに、遊技者は、発射ハンドルＤ４４から手を離す。
【３６５１】
＜回転角度信号＞
　回転角度信号は、発射ハンドルＤ４４の回転角度を示す信号である。時刻Ｔ２から時刻Ｔ３までの間に、遊技者が徐々に発射ハンドルＤ４４を回転させることによって、回転角度信号の電圧値は徐々に大きくなる。回転角度信号の電圧値は、発射ハンドルＤ４４に連

動する発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値によって定まる。発射ハンドルＤ４４の回転に応じて発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値が定まり、発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値によって、発射ハンドルＤ４４の回転角度を定めることができる。

【３６５２】

＜保持電圧信号＞

保持電圧信号は、発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０のオペアンプＯＰ２から出力される電圧信号である。前述したように、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４に接触しているときには、発射ハンドルＤ４４の回転によって電圧値が変化した回転角度信号は、インピーダンス変換されてオペアンプＯＰ２から出力される。このため、図４０９に示す例では、時刻Ｔ２～Ｔ３の間では、回転角度信号と同様に変化する保持電圧信号がオペアンプＯＰ２から出力される。

【３６５３】

＜タッチ状態信号＞

前述したように、時刻Ｔ３のときに、遊技者は、発射ハンドルＤ４４から手を離す。このため、時刻Ｔ３のときに、タッチセンサＨＵ１２０は、接触状態から非接触状態へ変化する。図４０９に示す例では、タッチ状態信号は、時刻Ｔ３のときに、ハイからローに変化する。

【３６５４】

＜発射開始信号＞

前述したように、データラッチ部ＢＵ２３０は、タッチセンサＨＵ１２０の接触状態から非接触状態に変化したタイミングで、発射開始信号を生成し出力する。発射開始信号は、遊技球の発射制御の開始を示す信号である。図４０９に示す例では、発射開始信号は、時刻Ｔ３のときに、パルス信号としてデータラッチ部ＢＵ２３０から出力される。

【３６５５】

＜有効信号＞

有効信号は、発射周期タイマ部ＢＵ２６０から出力される。有効信号の出力によって、タッチ状態信号や回転状態信号は有効になり、有効信号の出力の中断によって、タッチ状態信号や回転状態信号は無効にされ、遊技者によって発射ハンドルＤ４４が操作されても、遊技球が発射されることはない。図４０９に示す例では、有効信号の出力が中断されている無効状態は、ロー（Ｌ）であり、有効信号が出力されている有効状態は、ハイ（Ｈ）である。

【３６５６】

発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、発射開始信号が入力されるまでは（時刻Ｔ３まで）、有効状態（Ｈ）にする。発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、タッチセンサＨＵ１２０の接触状態から非接触状態に変化したタイミングで、有効状態（Ｈ）から無効状態（Ｌ）に変化させる。

【３６５７】

発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、有効状態（Ｈ）から無効状態（Ｌ）に変化させてから、所定の時間（例えば、約６００ミリ秒など）が経過するまで、無効状態（Ｌ）にする。図４０９に示す例では、発射周期タイマ部ＢＵ２６０は、時刻Ｔ３から所定の時間が経過したときには（時刻Ｔ１１）、無効状態（Ｌ）から有効状態（Ｈ）に変化させる。この時刻Ｔ３から時刻Ｔ１１までの間では、タッチ状態信号や回転状態信号は、無効となる。例えば、図４０９に示す例では、タッチ状態信号は、時刻Ｔ７でローからハイに変化し、その後、時刻Ｔ９で、ハイからローに変化する。この時刻Ｔ９でハイからローに変化しても、発射開始信号や発射ソレノイド駆動信号が生成されることはない。

【３６５８】

＜＜時刻Ｔ４、Ｔ５＞＞

＜発射ソレノイド駆動信号＞

発射強度調整部ＢＵ２５０は、発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０から出力された保持電圧信号が示す保持電圧値に応じて、発射ソレノイド駆動信号を生成する。生

成された発射ソレノイド駆動信号は、発射ソレノイドＢＵ１７６に供給される。図４０９に示す例では、発射ソレノイド駆動信号は、時刻Ｔ４～Ｔ５に亘って出力される。

【３６５９】

＜＜時刻Ｔ６＞＞

前述したように、遊技者は、時刻Ｔ３のときに遊技球を発射するために、発射ハンドルＤ４４から手を離す。遊技者が発射ハンドルＤ４４から手を離すと、バネＨＵ１０８の付勢力によって原点に復帰する。図４０９に示す例では、発射ハンドルＤ４４は、時刻Ｔ６のときに、原点に復帰する。

【３６６０】

＜回転角度信号＞

回転角度信号は、バネＨＵ１０８の付勢力によって発射ハンドルＤ４４が原点に復帰することにより、回転角度も変化する。図４０９に示す例では、回転角度信号の電圧値は、時刻Ｔ３から徐々に減少し、時刻Ｔ６のときには、ゼロとなる（原点に復帰）。

【３６６１】

＜保持電圧信号＞

発射ハンドルＤ４４は、遊技者が手を離すことで、バネＨＵ１０８の付勢力によって原点に復帰する。発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０から出力される保持電圧信号の保持電圧値は、コンデンサＣ１によって、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４から離れたタイミング（時刻Ｔ３）における電圧値が保持される。図４０９に示す例では、保持電圧信号の保持電圧値は、おおよそ一定の値となる。

【３６６２】

＜＜時刻Ｔ７及びＴ８＞＞

＜保持電圧信号＞

前述したように、保持電圧信号の電圧値は、時刻Ｔ３における電圧値が保持されている。図４０９に示す例では、時刻Ｔ７で、遊技者は、再び、発射ハンドルＤ４４を操作し、遊技者の手はタッチセンサＨＵ１２０と接触する。遊技者の手の接触により、トランジスタＴＲ１及びＴＲ２が通電状態となり、コンデンサＣ１と抵抗ＲＥ３とが短絡することで、コンデンサＣ１は放電し、コンデンサＣ１の電圧は減少する。図４０９に示す例では、時刻Ｔ８で、保持電圧信号の保持電圧値は、おおよそゼロとなる。

【３６６３】

なお、時刻Ｔ３からＴ１１の間は、無効状態であるため、時刻Ｔ７～Ｔ９でタッチ状態信号が出力されたり、時刻Ｔ８～Ｔ１０で回転状態信号が出力されたりした場合であっても、Ｔ発射開始信号及び発射ソレノイド駆動信号は生成されず、遊技球が発射されることはない。

【３６６４】

＜＜時刻Ｔ１２～Ｔ１７＞＞

時刻Ｔ１２～Ｔ１７では、発射周期タイマ部ＢＵ２６０から有効信号が出力されており、時刻Ｔ１～Ｔ６と同様の変化となる。

【３６６５】

＜＜＜本例の概要＞＞＞

前述したように、時刻Ｔ３や時刻Ｔ１４で、遊技球を発射するために、発射ハンドルＤ４４から手を離す。時刻Ｔ３や時刻Ｔ１４における電圧は、発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０によって保持される（保持電圧値）。保持電圧値を用いることで、遊技者が発射ハンドルＤ４４から手を離したタイミングの発射強度で遊技球を発射させることができる。このように、電圧値が保持されたままにした場合には、遊技者が発射ハンドルＤ４４に触れるだけで、同一の発射強度で連続的に遊技球を発射できてしまい、手打ちの遊技性が損なわれてしまう。しかしながら、本例では、時刻Ｔ７や時刻Ｔ１２で、遊技者の手がタッチセンサＨＵ１２０と接触することで、発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０のコンデンサＣ１と抵抗ＲＥ２及びＲＥ３とを短絡させ、時刻Ｔ８や時刻Ｔ１３で、保持電圧値をゼロにすることができる。

【３６６６】
このように、遊技者が発射ハンドルＤ４４に手を触れる毎に、保持電圧値をクリアするように構成したことで、順序回路を設けることができ、一定のシーケンス（タッチセンサＨＵ１２０への接触→発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値の増加→タッチセンサＨＵ１２０の非接触）を経るようにできる。これにより、同一の発射強度で連続的に遊技球を発射できないようにでき、手打ちの遊技性を維持することができる。さらに、発射強度を発射ボリュームＨＵ１１０の抵抗値に基づいて特定する回路を採用した場合でも、遊技者の操作の仕方に依存しにくく、発射強度のばらつきが少ない発射回路を低コストで提供することができる。また、通常の手打ちの発射ハンドルに比べてバネ等のメカ部品による機械毎の誤差や遊技者の熟練度による遊技球の発射誤差を小さくできる。

【３６６７】
本例では、遊技者が発射ハンドルＤ４４に手を触れたことを検出して、保持電圧値をクリアするように構成したが、そのほかに、発射開始信号を発したタイミングや、発射周期タイマ部ＢＵ２６０から出力される信号が無効状態から有効状態に変化したタイミング、球送りセンサＢＵ１９０による遊技球の検出などの各種のタイミングで、保持電圧値をクリアすることができる。いずれの場合でも、発射ユニットＢＵ１６０が駆動された後から、再び、遊技者が発射ハンドルＤ４４から手を離すまでの間に、保持電圧値をクリアすればよい。発射強度調整ボリューム電圧保持部ＢＵ２４０は、発射ユニットＢＵ１６０の駆動を開始してから終了するまでの間、保持電圧値を保持し、かつ、次の発射開始までに保持電圧値をクリアする。

【３６６８】
次に、図４１０は、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（ａ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ１００２で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットＥのリセットボタン（ＲＡＭクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にＲＡＭの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ１００２でＹｅｓの場合、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ内容を全てクリアする。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１６の処理に移行する。他方、ステップ１００２でＮｏの場合は、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとＲＡＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該チェック結果に基づきＲＡＭの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がＲＡＭにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ１０１０でＹｅｓ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ１００４の処理（前述したＲＡＭクリア処理）に移行する。他方、ステップ１０１０でＮｏ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ１０１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ１０１４で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１６の処理に移行する。次に、ステップ１０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、同図（ｂ）によって示される主制御基板Ｍ側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をＴとする）を許可し｛その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図（ｂ）が実行されることとなる｝、ステップ１０１８の処理に移行する。尚、ステップ１０１８後は、

次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

【３６６９】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Ｔの到達時（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割り込み）を契機として、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ１６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１９９７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置ＫＥの駆動制御等を賞球払出制御基板ＫＨに実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する。次に、ステップ１９９８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータＨＣ等への情報出力）を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【３６７０】

次に、ＮＭＩ割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リセットＩＣからの電断信号がＣＰＵのＮＭＩ端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（ｃ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、ＮＭＩ割り込み時）において、ステップ１０２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ１０２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。

【３６７１】

次に、図４１１は、図４１０におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ１１０２でＹｅｓの場合、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、保留球が上限（例えば４個）でないか否かを判定する。ステップ１１０４でＹｅｓの場合、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、何個目の保留であるかという情報と共に、主制御基板ＭのＲＡＭ領域にセットする形で保留球を１加算し、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。尚、ステップ１１０２及びステップ１１０４でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。

【３６７２】

次に、図４１２は、図４１０におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０２でＹｅｓの場合、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０４でＹｅｓの場合、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ１２０６でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭ

Ｃは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ｈを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄当選乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板ＭのＣＰＵＭＣのＲＡＭ領域に一時記憶する。

【３６７３】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「Ｄ０、Ｄ１、Ｄ２」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「Ｄ１、Ｄ２」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→２．０秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４．０秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「Ｄ０」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「Ｄ１」となり易いよう構成されている。

【３６７４】

次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には１秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には１０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で主制御基板ＭのＣＰＵＭＣのＲＡＭ領域に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【３６７５】

次に、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２２４でＹｅｓの場合、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で確定表示する。そして、ステップ１２２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、Ｄ１・Ｄ２）であるか否かを判定する。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「Ｄ１」の場合には、１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「Ｄ２」の場合には、０．２秒間開放、０．８秒間閉鎖、５秒間開放となる開放態様、）を決定し、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し、ステップ１２４２に移行する。尚、ステップ１２０２でＮｏの場合にも、ステップ１２４２に移行する。尚、第３３実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（Ｄ２）である場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【３６７６】

次に、ステップ１２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２４２でＹｅｓの場合、ステップ１２４４及びステップ１２４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【３６７７】

尚、ステップ１２０４でＮｏの場合にはステップ１２２４に移行し、ステップ１２０６、ステップ１２２４、ステップ１２３０及びステップ１２４２でＮｏの場合には次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【３６７８】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ１２２６での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、５００ｍｓ程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。

【３６７９】

次に、図４１３は、図４１０におけるステップ１３００のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０の第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓから第１主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３０２でＹｅｓの場合、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技（特に第１主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）内であるか否かを判定する。ステップ１３０４でＹｅｓの場合、ステップ１３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第１主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、これら３つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ１３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数を主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。

【３６８０】

次に、ステップ１３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓから第２主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３１２でＹｅｓの場合、ステップ１３１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技（特に第２主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）内であるか否かを判定する。ステップ１３１４でＹｅｓの場合、ステップ１３１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技内容決定乱数を取得する。なお、第３３実施形態では、第２主遊技内容決定乱数として、第１主遊技側と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、第１主遊技側の各乱数の取得範囲と第２主遊技側の各乱数の取得範囲（例えば第１主遊技用の当否抽選乱数と第２主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ１３１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数をＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ス

テップ１３０２及びステップ１３０４でＮｏの場合にはステップ１３１２に移行し、ステップ１３１２及びステップ１３１４でＮｏの場合には次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【３６８１】

次に、図４１４は、図４１０におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域を参照し、第２主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ１４０１でＹｅｓの場合、ステップ１４００（１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第１主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理｛ステップ１４００（１）、（２）の処理｝に移行する。他方、ステップ１４０１でＮｏの場合、ステップ１４００（２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第２主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理｛ステップ１４００（１）、（２）の処理｝に移行する。

【３６８２】

このように、第３３実施形態においては、第２主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第１主遊技図柄の保留球の存在に係らず（たとえ入賞順序が第１主遊技図柄の保留の方が先でも）、第２主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない（入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい）。

【３６８３】

次に、図４１５は、図４１４におけるステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ１４０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【３６８４】

ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、主制御基板ＭのＲＡＭ領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ１４１０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する第１主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ－Ａ（第２主遊技用当否抽選テーブルＭＮ１１ｔａ－Ｂ）を参照し、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【３６８５】

ここで、図４１６（主遊技テーブル１）は、第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、第３３実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

【３６８６】

次に、ステップ１４１０－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄決定用抽選テーブル（第２主遊技図柄決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをＲＡＭ領域に一時記憶する。

【３６８７】

ここで、図４１６（主遊技テーブル２）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブル（第２主遊技図柄決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、第３３実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「４Ａ・５Ａ・７Ａ」及び「４Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、４Ａ、４Ｂ、５Ａ、５Ｂが８Ｒ、７Ａ、７Ｂが１６Ｒとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない｛例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい｝。

【３６８８】

次に、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。

【３６８９】

ここで、図４１６に示す主遊技テーブル３は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本図に示されるように、第３３実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態である場合）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第１主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい｛第２主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第１主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第２主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第１主遊技側の始動口と第２主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する｝。

【３６９０】

次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃにセットする。次に、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上で、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１４１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２０に移行する。

【３６９１】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４１９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１９でＹｅｓの場合にはステップ１４２０に移行し、ステップ１４１９でＮｏの場合には次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【３６９２】

次に、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグをオフにする。

【３６９３】

次に、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域を参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ１５００に移行する。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１５００に移行する。

【３６９４】

次に、ステップ１５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。

【３６９５】

次に、図４１７は、図４１５におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグがオフであるか判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１５１０でＹｅｓの場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５１４でＹｅｓの場合、ステップ１５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。尚、ステップ１５０６、ステップ１５１０又はステップ１５１４でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１５５０の処理）に移行する。このように、本例においては、残り時短回数（特別遊技終了後からの図柄変動終了回数によって時間短縮遊技状態が終了することとなる残りの図柄変動回数）を副制御基板Ｓに送信するよう構成されている。

【３６９６】

次に、図４１８は、図４１０におけるステップ１５５０のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１５５２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【３６９７】

次に、図４１９は、図４１０におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵ

ＭＣは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ１６０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、１）をセットする。次に、ステップ１６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１６１２に移行する。

【３６９８】

他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１６１２に移行する。尚、ステップ１６１０でＮｏの場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【３６９９】

次に、ステップ１６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１６１４で、セットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開放と閉鎖を複数回行うパターン）をセットする。次に、ステップ１６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ１６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ１６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）を駆動して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を開放し、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば３０秒）をセットしてスタートし、ステップ１６２２に移行する。他方、ステップ１６１２でＮｏの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ１６１４～１６２０の処理を行うことなく、ステップ１６２２に移行する。

【３７００】

次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に所定個数（例えば１０球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ１６２４でＹｅｓの場合には、ステップ１６２８に移行する。他方、ステップ１６２４でＮｏの場合、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１６２６でＹｅｓの場合にも、ステップ１６２８に移行する。尚、ステップ１６２６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【３７０１】

次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口Ｃ２０の第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）の駆動を停止して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を閉鎖する。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ１６３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に１を加算する。次に、ステップ

１６３４で、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。そして、ステップ１６５０で、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。尚、ステップ１６３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【３７０２】

次に、図４２０は、図４１９におけるステップ１６５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当り図柄（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、「５Ａ・７Ａ・５Ｂ・７Ｂ」）であるか否かを判定する。ステップ１６５２でＹｅｓの場合、ステップ１６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ１６５６に移行する。他方、ステップ１６５２でＮｏの場合（本例では、特別遊技終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄である非確変大当り図柄が停止図柄の場合であり、本例では、「４Ａ・４Ｂ」の場合）にも、ステップ１６５６に移行する。次に、ステップ１６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数（本例では、１００）をセットする。次に、ステップ１６５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ１９９７の処理）に移行する。

【３７０３】

次に、図４２１～図４２５を参照して、サブメイン制御部ＳＭ側で実行される制御処理を説明する。まず、図４２１は、第３３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。ここで、同図（ｄ）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部ＳＭ側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ２００２で、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵＳＣは、メイン側（主制御基板Ｍ側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、ＲＡＭクリア情報を受信した場合→副制御基板Ｓ側のＲＡＭを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報を副制御基板Ｓ側のＲＡＭに再セット）。その後、サブメイン制御部ＳＭの繰り返し処理ルーチンである（ｆ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｆ）が実行された場合、同図（ｆ）の処理に示されるように、まず、ステップ２４００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ２７００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ２８００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９９９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部ＳＳ側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【３７０４】

以上のように、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵＳＣは、リセット後、サブメイン側ルーチン（Ｓ２４００～Ｓ２９９９）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｅ）の処理は、サブメイン制御部ＳＭの割り込み時の処理であり、前述した主制御基板ＭにおけるＳＴＢ信号線からの信号がサブメイン制御部ＳＭのＣＰＵの一端子（本例では、ＮＭＩ端子）に接続されていた場合における処理フロー（ｅ）である。即ち、サブメイン制

御部ＳＭにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合（ＳＴＢ信号線がオンとなった場合）、ステップ２００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ２００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部ＳＭ側のＲＡＭ領域に、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【３７０５】

次に、図４２２は、図４２１におけるステップ２４００のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ２４０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ２４０２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図保留カウンタ値（本例では、第１主遊技用が最大４個、第２主遊技用が最大４個）に「１」を加算する。次に、ステップ２４０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から送信された保留情報（乱数値等）を、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶し、ステップ２４１８に移行する。

【３７０６】

他方、ステップ２４０２でＮｏの場合、ステップ２４１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２４１０でＹｅｓの場合、ステップ２４１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図保留カウンタ値から「１」を減算する。次に、ステップ２４１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に関わる保留情報（乱数値等）を、副制御基板ＳのＲＡＭ領域から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ２４１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ２４１８に移行する。尚、ステップ２４１０でＮｏの場合にもステップ２４１８に移行する。

【３７０７】

次に、ステップ２４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、演出表示装置ＳＧ上にて、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプ（保留表示画像）を点灯表示し、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。

【３７０８】

次に、図４２３は、図４２１におけるステップ２７００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２７０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７０２でＹｅｓの場合、ステップ２７０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ２７０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、一時記憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルとを参照して、装飾図柄の停止図柄｛例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「７・７・７」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「１・３・５」等のバラケ目｝及び変動態様を決定し副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶する。

【３７０９】

次に、ステップ２７１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行する。尚、ステップ２７０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２８００の処理）に移行する。

【３７１０】

次に、図４２４は、図４２１におけるステップ２８００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２８０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８０２でＹｅｓの場合、ステップ２８０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ２８０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラ

グをオンにする。次に、ステップ２８０９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔをスタートし、ステップ２８１０に移行する。尚、ステップ２８０２でＮｏの場合にも、ステップ２８１０に移行する。

【３７１１】

次に、ステップ２８１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８１０でＹｅｓの場合、ステップ２８１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔのタイマ値を確認する。次に、ステップ２８１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２８１２でＹｅｓの場合、ステップ２８１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上にて装飾図柄の変動を表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。

【３７１２】

他方、ステップ２８１２でＮｏの場合、ステップ２８１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ２８１６でＹｅｓの場合、ステップ２８１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上にて装飾図柄の停止表示（仮停止表示）を表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。

【３７１３】

他方、ステップ２８１６でＮｏの場合、ステップ２８２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔと副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ２８２４でＹｅｓの場合、ステップ２８２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示を演出表示装置ＳＧに表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ２８３２に移行する。尚、ステップ２８２４でＮｏの場合にも、ステップ２８３２に移行する。

【３７１４】

次に、ステップ２８３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、主制御基板Ｍ側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ２８３２でＹｅｓの場合、ステップ２８３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧにて装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２８３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ２８３８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ２８１０又はステップ２８３２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。

【３７１５】

次に、図４２５は、図４２１におけるステップ２９００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２９０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２９０２でＹｅｓの場合、ステップ２９０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９０４でＹｅｓの場合、ステップ２９１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ２９１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で大当り開始表示を行い（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ２９２０に移

行する。尚、ステップ２９０２でＮｏの場合にも、ステップ２９２０に移行する。

【３７１６】

次に、ステップ２９２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置ＳＧ上にてラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当りの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）コマンドをセットする。次に、ステップ２９２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９２６でＹｅｓの場合、ステップ２９２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で、大当り終了表示をするコマンドをセットする（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ２９３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ２９０４又はステップ２９２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【３７１７】

（まとめ）

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【３７１８】

本態様（１）に係る遊技機は、

電気的駆動源を用いて１つの遊技媒体を所定の領域（例えば、後述する遊技領域Ｄ３０など）に向けて発射する発射装置（例えば、後述する発射装置Ｄ４２など）を備え、

前記発射装置は、

遊技媒体を案内する案内機構（例えば、後述する球供給通路ＢＵ１２４など）と、

前記案内機構によって案内された遊技媒体を前記所定の領域に発射する発射部（例えば、後述するハンマーＢＵ１６２など）と、

遊技者により、原点位置を基準として所定量の操作が可能な発射ハンドル（例えば、後述する発射ハンドルＤ４４など）と、

遊技者によって操作された前記発射ハンドルの操作量を検出する操作量検出部（例えば、後述する発射ボリュームＨＵ１１０など）と、

を有し、

前記発射ハンドルの操作量に基づいて遊技媒体の発射強度を決定する発射制御部（例えば、後述する発射制御基板Ｄ４０など）をさらに備え、

前記発射ハンドルは、

未操作状態では、付勢力によって原点位置に復帰可能であり、

前記発射ハンドル又は前記発射ハンドルの近傍には、前記発射ハンドルが操作されているか否かを判定するための操作検出部（例えば、後述するタッチセンサＨＵ１２０など）を有し、

前記発射制御部は、

前記操作検出部の判定結果に基づく所定のタイミング（例えば、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４から離れたタイミングなど）で前記発射ハンドルの操作量に係る情報、又は決定された発射強度に係る情報を保持する情報保持手段を有し、

前記情報保持手段により保持された情報に基づいて発射強度を決定し、

次に前記発射強度を決定する所定のタイミングよりも前に、前記情報保持手段により保持されている発射ハンドルの操作量に係る情報、又は、発射強度に係る情報がクリアされることを特徴とする遊技機である。

【３７１９】

さらに、本態様（２）に係る遊技機は、

電気的駆動源を用いて複数の遊技媒体を所定の領域（例えば、後述する遊技領域Ｄ３０など）に向けて発射する発射装置（例えば、後述する発射装置Ｄ４２など）を備え、

前記発射装置は、
遊技媒体を案内する案内機構（例えば、後述する球供給通路ＢＵ１２４など）と、
前記案内機構によって案内された遊技媒体を前記所定の領域に発射する発射部（例えば、後述するハンマーＢＵ１６２など）と、
遊技者により、原点位置を基準として所定量の操作が可能な発射ハンドル（例えば、後述する発射ハンドルＤ４４など）と、
遊技者によって操作された前記発射ハンドルの操作量を検出する操作量検出部（例えば、後述する発射ボリュームＨＵ１１０など）と、
を有し、
前記発射ハンドルの操作量に基づいて遊技媒体の発射強度を決定する発射制御部（例えば、後述する発射制御基板Ｄ４０など）をさらに備え、
前記発射ハンドルは、
未操作状態では、付勢力によって原点位置に復帰可能であり、
前記発射ハンドル又は前記発射ハンドルの近傍には、前記発射ハンドルが操作されているか否かを判定するための操作検出部（例えば、後述するタッチセンサＨＵ１２０など）を有し、
前記発射制御部は、
前記操作検出部の判定結果に基づく所定のタイミング（例えば、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４から離れたタイミングなど）で前記発射ハンドルの操作量に係る情報、又は決定された発射強度に係る情報を保持する情報保持手段を有し、
前記情報保持手段により保持された情報に基づいて発射強度を決定し、
次に前記発射強度を決定する所定のタイミングよりも前に、前記情報保持手段により保持されている発射ハンドルの操作量に係る情報、又は、発射強度に係る情報がクリアされることを特徴とする遊技機である。

【３７２０】
発射ハンドルから発射槌に電気信号を出力するように構成し、電気信号を利用して発射槌の発射強度を決定する遊技機であっても、発射ハンドルは、バネの反発力などの機構を利用しており、機器の個体差や遊技者の操作の技量や癖などによって電圧値がばらつくことが想定される。上述した本態様（１）又は（２）に係る遊技機によれば、操作検出部の検出に基づいて発射ハンドルが操作されたと判定されたタイミング毎（例えば、遊技者の手が発射ハンドルＤ４４から離れたタイミングなど）に発射ハンドルの操作量を保持するため、電圧値のばらつきを防止することができ、機器の個体差や遊技者の操作の技量や癖などを吸収し、安定した発射強度で遊技球を発射させることができる。

【３７２１】
さらにまた、１球ずつ又は所定の複数球ずつ発射操作をするという手打ち感を維持しつつ、擬似手打ち発射装置の場合に生ずる操作と実強度との乖離を抑止することができる。

【３７２２】
また、上述した本態様（１）又は（２）に係る遊技機によれば、発射ハンドルの操作量が保持されている状態で、操作検出部の検出に基づいて次に発射ハンドルが操作されたと判定されるタイミングよりも前に保持されている発射ハンドルの操作量をクリアするので、遊技球を次々に発射する場合であっても、発射ハンドルの操作量を的確に反映させた電圧値によって発射強度を決定して遊技球を発射させることができる。

【３７２３】
さらに、発射ハンドルの操作量を保持する期間は、一の遊技球の発射のタイミングから次の遊技球の発射の準備に要する時間にするのが好ましい。例えば、遊技球を発射位置まで案内し発射できる状態にするまでに要する時間などに基づいて定めるのが好ましい。

【３７２４】
さらにまた、発射ハンドルの操作量をクリアするタイミングは、各種のセンサや演算回路から出力された信号や、計時処理などの各種の演算処理によって得られた結果などに基づいて決定することができる。

【３７２５】
前述した操作量検出部（発射ボリュームＨＵ１１０）は、着脱が容易な構造の可変抵抗器（ボリューム）であるのが好ましい。一般的に、高耐久の可変抵抗器は高価である場合が多く、遊技機のコストが高くならざるを得ない。一方、耐久性の低い可変抵抗器を用いた場合には、着脱が容易な構造の可変抵抗器を用いることで交換作業を簡便にして煩雑になることを防止することができるとともに安価にすることができる。
【３７２６】
次に、図４２６のブロック図を参照しながら、第３４実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。前述したように、第３４実施形態に係るぱちんこ遊技機は、封入式のぱちんこ遊技機である。
【３７２７】
第３４実施形態においては、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍと、遊技球数表示器Ｗ１０の表示制御や枠制御表記器Ｗ２０の表示制御や貸出ユニットＫＵとの通信に関する制御等持ち球数に関する制御を行う枠制御基板Ｗと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板Ｓと、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットＥと、を主体として構成されている。なお、本例においては、副制御基板Ｓは１つのＣＰＵにて前述したサブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳと同様の役割を担うように構成したが、これには限定されず、第３３実施形態のように、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとが一つの基板上に配置されるよう構成してもよい。より具体的には、副制御基板Ｓが、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部ＳＭと、演出表示装置ＳＧ上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部ＳＳの２つの制御部を備えるよう構成してもよい。尚、主制御基板Ｍ、枠制御基板Ｗ、副制御基板Ｓには、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭ、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域（及びバックアップ用電源）が搭載されている。
【３７２８】
以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。まず、主制御基板Ｍは、図示略する入賞口センサ｛前述した第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓ｝、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第１大入賞口ソレノイドＣ１３、第２大入賞口ソレノイドＣ２３等）、情報表示ＬＥＤ（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器（図中の、第１主遊技周辺機器Ａ、第２主遊技周辺機器Ｂ、第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃ、補助遊技周辺機器Ｈ）と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Ｍは、枠制御基板Ｗと、副制御基板Ｓとも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球や遊技状態等に関する情報（コマンド）を枠制御基板Ｗに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Ｓにそれぞれ送信可能に構成されている。
【３７２９】
また、第３４実施形態では、図４２６の矢印表記の通り、なお、主制御基板Ｍと枠制御基板Ｗとは双方向通信が可能であり、枠制御基板Ｗから主制御基板Ｍには、主制御基板Ｍ側から受信した情報に係る応答情報等が送信されるよう構成されている。一方、主制御基板Ｍと副制御基板Ｓとは、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）

。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。

【３７３０】

また、枠制御基板Ｗは、接続端子板ＳＴＢを介して貸出ユニットＫＵと双方向通信が可能に構成されている。枠制御基板Ｗから貸出ユニットＫＵには、計数に関する情報（計数通知と称することがある）、遊技状態や賞球に関する情報等が送信され、貸出ユニットＫＵから枠制御基板Ｗには遊技球の貸出に関する情報（貸出通知と称することがある）等が送信されるよう構成されている。また、貸出ユニットＫＵはホールコンピュータＨＣと双方向通信が可能であり、例えば、貸出ユニットＫＵは、遊技状態や賞球などの遊技関連情報等をホールコンピュータＨＣに送信している（遊技関連情報は、主制御基板Ｍから枠制御基板Ｗに送信され、枠制御基板Ｗから貸出ユニットＫＵに送信される）。

【３７３１】

また、枠制御基板Ｗは、ＲＡＭクリアを実行するための操作部材であるＲＡＭクリアボタンＲＣＢと、遊技球（貯留球）を遊技領域Ｄ３０へ１球ずつ発射する発射装置Ｄ４２を含むハンドル・発射装置Ｗ８０と、球抜き状態とするための球抜きボタンＷ７０と、持ち球数をクリアするための操作部材である遊技球数クリアボタンＷ６０と、扉Ｄ１８の開放を検知可能な扉開放センサＷ５０と、計数を実行するための計数ボタンＷ４０と、遊技領域に発射され、いずれかの入球口に入球した遊技球を、研磨して発射装置Ｄ４２まで揚上（搬送）可能な揚上・研磨装置Ｗ３０と、ベース値や持ち球数（持ち球数カウンタのカウンタ値）を表示可能な枠制御表示器Ｗ２０と、持ち球数等を表示可能な遊技球数表示器Ｗ１０と、貸出ユニットＫＵと通信をするための接続端子板ＳＴＢを有している。なお、不図示であるが、前枠Ｄ１４の開放を検知可能な枠開放センサも有している。また、扉開放センサと枠開放センサのいずれか一方のみを有するよう構成してもよい。また、不図示であるが、前述した持ち球数に係るエラーの発生状況を表示（例えば、１桁の７セグで表示）するエラー表示器Ｗ３や、所定のエラーを解除するためのエラー解除スイッチＷ３ａ等も枠制御基板Ｗに接続されている。なお、揚上・研磨装置Ｗ３０を循環手段と称することがある。

【３７３２】

ここで、枠制御基板Ｗは、持ち球数を表示可能な表示器として、遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とを有しており、遊技球数表示器Ｗ１０は遊技機前面から視認可能であり、換言すると、遊技者から視認可能である。また、枠制御表示器Ｗ２０は、遊技機背面から視認可能であり、換言すると、遊技者から視認不可能である。このように、持ち球数を表示可能な表示器を２つ有することで、例えば、遊技球数表示器Ｗ１０が故障した場合や正しい持ち球数が表示されなくなった場合にも、遊技場の管理者は枠制御表示器Ｗ２０を確認する（遊技球数表示器Ｗ１０と枠制御表示器Ｗ２０とを確認する）ことで、持ち球数を把握すること及び遊技球数表示器Ｗ１０の持ち球数の表示が正確であるか否かを認識することができる。

【３７３３】

ここで、発射装置Ｄ４２は、遊技者が発射ハンドルＤ４４を直接操作したことが検出（タッチ検出）された場合に発射ハンドルの操作量に基づいて発射強度（発射位置）を決定し、遊技領域Ｄ３０の任意の位置に向けて遊技球を１球ずつ発射できるように構成されており、連続して遊技球を発射する場合でも遊技球が１分間に１００個を超えて発射できないようにカウンタやタイマ等により一定間隔（例えば６００ｍｓ／１個）で遊技球が発射されるように構成されている。換言すると、確率変動遊技状態等の遊技状態や特別遊技の実行有無等の遊技の状態に関係することなく、常時一定間隔で且つ発射ハンドルの操作量に基づいた発射強度での遊技球の発射が行われる（発射速度が相違しない）ように構成されており、これにより、遊技の状態にかかわらず遊技者の発射技量が適切に反映されるようになっている。詳述すると、遊技者が右打ちを所望する場合には、一定間隔で右打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルＤ４４を操作することにより右打ちを実行可能であり、遊技者が左打ちを所望する場合には、一定左打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドルＤ４４を操作することにより左打ちを実行可能となってお

り、特別遊技の実行中であるか否か等遊技の状態に拘わらず、常時発射ハンドルＤ４４の操作に基づく発射強度及び発射間隔にて遊技球を発射可能に構成されているのである。

【３７３４】

なお、発射ハンドルＤ４４には、発射停止スイッチ（不図示）が設けられており、遊技者が任意のタイミングで遊技球の発射を停止することができる（１球単位で発射できる）ように構成されている。具体的には、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作している（発射ハンドルＤ４４を直接操作したことが検出（タッチ検出）されている）場合においても、発射停止スイッチを操作することにより遊技球の発射を停止することが可能となっている。ここで、「直接操作」とは、遊技者の身体の一部を使用し、遊技機に接触して遊技を行うことを意味する。また、本例においては射幸性の観点から、発射装置Ｄ４２の性能が所定期間に亘って、或いは外来ノイズ等で変化しないよう、また耐久性が担保されるように発射モータ、発射ハンドル（強度調整機能）、発射装置の制御回路が夫々設計されている。また、発射ハンドルＤ４４には、遊技者による発射位置の調整を阻害することがないように、発射ハンドルＤ４４が振動する機能等を搭載しないことが望ましい。

【３７３５】

また、遊技球の発射に係る装置総体である発射装置Ｄ４２における遊技球に運動エネルギーを与える部分は、１の発射モータにより構成されている。また、発射ハンドルＤ４４は、遊技者が直接操作していないときにその発射強度が０に戻るよう（ばね等により基準位置方向に付勢され発射ハンドルＤ４４から手を離すと基準位置に戻るよう）になっており、遊技者の強度調整技能が遊技結果に反映可能となっている。

【３７３６】

なお、本例において、使用する遊技球は、直径１１ｍｍ、質量が５．４ｇ以上５．７ｇ以下の玉が用いられる。

【３７３７】

次に、副制御基板Ｓは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置ＳＧと、スピーカＤ２４と、遊技効果ランプＤ２６と、その他演出用の駆動装置（不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等）と接続されている。また、所定の操作（長押しや押下）を実行することにより、所定の演出の実行等が実行可能となるサブ入力ボタンＳＢも副制御基板Ｓと接続されている（不図示であるが、前述した十字キーＳＢ２も副制御基板Ｓと接続されている）。また、サブ入力ボタン検出装置ＳＢｓが検出することにより、サブ入力ボタンＳＢが操作されたと判定し得る。また、十字キー検出装置ＳＢ２ｓが検出することにより、十字キーＳＢ２が操作されたと判定し得る。

【３７３８】

＜＜＜第３４実施形態に係るぱちんこ遊技機における遊技球の発射制御＞＞＞

図４２７は、第３４実施形態に係るぱちんこ遊技機における遊技球の発射制御に関連するブロック図である。なお、図４２７では、図４２６に示した電気的全体構成と共通する構成については、同一の符号を付した。

【３７３９】

＜＜発射制御に関する構成＞＞

図４２７に示すように、発射制御に関する構成として、主制御基板Ｍ、枠制御基板Ｗ、発射ハンドルＷ８１０、発射制御基板Ｗ８２０、球送り装置Ｗ８３０、遊技球数表示器Ｗ１０を有する。発射ハンドルＷ８１０、発射制御基板Ｗ８２０、球送り装置Ｗ８３０は、図４２６に示したハンドル・発射装置Ｗ８０に含まれる。

【３７４０】

第３４実施形態に係るぱちんこ遊技機の主制御基板Ｍには、枠制御基板Ｗが通信可能に接続されている。枠制御基板Ｗは、ＣＰＵ（中央処理装置）、ＲＯＭ（リードオンリーメモリ）、ＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）などを有する。枠制御基板Ｗは、主に、遊技球に関する処理のプログラムを実行することができる。

【３７４１】

枠制御基板Ｗには、発射ハンドルＷ８１０、発射制御基板Ｗ８２０、球送り装置Ｗ８３

０、遊技球数表示器Ｗ１０が接続されている。

【３７４２】

発射ハンドルＷ８１０は、ハンドル部Ｗ８１２、タッチセンサＷ８１４、発射停止スイッチＷ８１６を有する。

【３７４３】

ハンドル部Ｗ８１２は、ハンドルボリューム（図示せず）を連動可能に有する。遊技者がハンドル部Ｗ８１２を回転することで、ハンドルボリュームも連動して回転し、ハンドルボリュームの検出電圧に応じて遊技球の発射強度を調節する。

【３７４４】

タッチセンサＷ８１４は、導電性を有する部材、例えば、板金やメッキなどで構成されている。ぱちんこ遊技機は、１００ボルトなどの商用電源に接続されるため、一般に、遊技者が触れることができる部材は接地されているが、タッチセンサＷ８１４は、タッチスイッチ（図示せず）に接続されるが、接地はされていない。

【３７４５】

遊技者がタッチセンサＷ８１４に触れることによって、発射ハンドルＷ８１０の操作が有効となる。また、遊技者が発射停止スイッチＷ８１６を操作することで、ハンドル部Ｗ８１２の回転角度を維持した状態（ハンドルボリュームの検出電圧を維持した状態）で、遊技球の発射を停止することができる。具体的な遊技者の操作と遊技球の動きとの関係については、後述する。

【３７４６】

発射制御基板Ｗ８２０は、発射ソレノイドＷ８２２を有する。発射ソレノイドＷ８２２は、主制御基板Ｍから発せられた発射許可信号に基づいて駆動される。発射ソレノイドＷ８２２の駆動によって、ハンマーアームＷ８４２を揺動させる。発射ソレノイドＷ８２２が駆動されると、球送り基準信号が発せられる。球送り基準信号は、枠制御基板Ｗを介して、球送り装置Ｗ８３０の球送りソレノイドＷ８３２に供給される。球送り基準信号は、球送りソレノイドＷ８３２を駆動するための制御信号として機能する。

【３７４７】

球送り装置Ｗ８３０は、球送りソレノイドＷ８３２、球送り入口センサＷ８３４、球送り出口センサＷ８３６を有する。

【３７４８】

発射制御基板Ｗ８２０及び球送り装置Ｗ８３０の構成については、後述する。

【３７４９】

＜＜発射制御基板Ｗ８２０及び球送り装置Ｗ８３０の構成＞＞

図４２８は、発射制御基板Ｗ８２０及び球送り装置Ｗ８３０の構成の概略を示す概略図である。

【３７５０】

＜球送り装置Ｗ８３０＞

球送り装置Ｗ８３０は、可動片Ｗ８３８を有する。可動片Ｗ８３８は揺動することができる。可動片Ｗ８３８は、遊技球の移動を禁止する禁止位置（図４２８（ａ）及び図４２８（ｃ））と、遊技球の移動を許可する許可位置（図４２８（ｂ）とのいずれか一方の位置に位置づけられる。

【３７５１】

球送り装置Ｗ８３０は、可動片Ｗ８３８を揺動させるための球送りソレノイドＷ８３２を有する。球送りソレノイドＷ８３２の駆動によって、可動片Ｗ８３８は、禁止位置又は許可位置に位置づけられる。球送りソレノイドＷ８３２は、主制御基板Ｍから発せられる球送りソレノイド制御信号によって駆動され、可動片Ｗ８３８を揺動させる。

【３７５２】

可動片Ｗ８３８は、１つの遊技球を収容できる凹部を有する。可動片Ｗ８３８が禁止位置に位置するときには、１つの遊技球を凹部に収容した状態が維持され、遊技球が発射装置Ｗ８４０に移動することを禁止する（図４２８（ａ））。可動片Ｗ８３８が許可位置に

位置するときには、凹部に収容されている１つの遊技球を発射装置Ｗ８４０に案内する（図４２８（ｂ））。これにより、１つの遊技球が、流路Ｗ８３９を通過して発射装置Ｗ８４０に移動する。

【３７５３】

このように、球送り装置Ｗ８３０は、主制御基板ＭのＣＰＵが発せられた球送りソレノイド制御信号に応じて、１つの遊技球を発射装置Ｗ８４０に供給する。

【３７５４】

球送り装置Ｗ８３０は、球送り入口センサＷ８３４と球送り出口センサＷ８３６とを有する。球送り入口センサＷ８３４及び球送り出口センサＷ８３６は、可動片Ｗ８３８を挟んで設けられている。

【３７５５】

球送り入口センサＷ８３４は、可動片Ｗ８３８よりも上流の流路Ｗ８３９に設けられている。球送り入口センサＷ８３４は、可動片Ｗ８３８よりも上流側の遊技球の動きを検出する。球送り入口センサＷ８３４は、流路Ｗ８３９に設けられている。例えば、球送り入口センサＷ８３４は、光学センサからなる。球送り入口センサＷ８３４は、遊技球が流路Ｗ８３９を通過するときに（図４２８（ａ））、遊技球の通過を検出する。球送り入口センサＷ８３４は、遊技球の通過を検出すると、入口通過検出信号を主制御基板Ｍに供給する。

【３７５６】

球送り出口センサＷ８３６は、可動片Ｗ８３８よりも下流の流路Ｗ８３９に設けられている。球送り出口センサＷ８３６は、可動片Ｗ８３８よりも下流側の遊技球の動きを検出する。球送り出口センサＷ８３６は、流路Ｗ８３９に設けられている。例えば、球送り出口センサＷ８３６は、光学センサからなる。球送り出口センサＷ８３６は、遊技球が流路Ｗ８３９を通過するときに（図４２８（ｂ））、遊技球の通過を検出する。球送り出口センサＷ８３６は、遊技球の通過を検出すると、出口通過検出信号を主制御基板Ｍに供給する。

【３７５７】

＜発射装置Ｗ８４０＞

発射装置Ｗ８４０は、遊技球保持部Ｗ８４４とハンマーアームＷ８４２とを有する（図４２８）。図４２８では、ハンマーアームＷ８４２の先端部のみを示した。遊技球保持部Ｗ８４４は、球送り装置Ｗ８３０から供給された遊技球を発射位置に発射可能に保持する（図４２８（ｃ））。ハンマーアームＷ８４２は、発射ソレノイドＷ８２２に電流が供給されることで揺動する。ハンマーアームＷ８４２を揺動することで、ハンマーアームＷ８４２の先端部で、発射位置の遊技球を叩打し、遊技球を遊技領域に向かって発射させる（図４２９）。

【３７５８】

また、図４２８（ｃ）に示すように、可動片Ｗ８３８は、禁止位置に戻り、新たな１つの遊技球を凹部に収容する。このように、１つの遊技球を発射装置Ｗ８４０に供給するたびに、次の１つの遊技球が可動片Ｗ８３８の凹部に収容される。

【３７５９】

＜＜発射装置Ｗ８４０とハンドル部Ｗ８１２の動作＞＞

図４２９は、発射装置Ｗ８４０とハンドル部Ｗ８１２の動作を示すタイミングチャートである。

【３７６０】

図４２９のタイミングチャートでは、上から順に、遊技許可状態、タッチセンサＷ８１４の状態、ハンドル部Ｗ８１２の状態、発射停止スイッチＷ８１６の状態、発射ソレノイドＷ８２２の状態、球送り基準信号の状態を示す。

【３７６１】

遊技許可状態については、ＨＩＧＨが遊技許可状態を示し、ＬＯＷが遊技非許可状態を示す。タッチセンサＷ８１４の状態については、ＨＩＧＨが、タッチセンサＷ８１４に遊

技者が触れている状態を示し、ＬＯＷが、タッチセンサＷ８１４に遊技者が触れていない状態を示す。ハンドル部Ｗ８１２の状態については、ハンドル部Ｗ８１２と連動するハンドルボリュームの検出電圧の大きさを示す。

【３７６２】

発射停止スイッチＷ８１６の状態については、ＨＩＧＨが、発射停止スイッチＷ８１６を操作者が操作していない状態を示し、ＬＯＷが、発射停止スイッチＷ８１６を操作者が操作している状態を示す。発射ソレノイドＷ８２２の状態については、ＨＩＧＨが、発射ソレノイドＷ８２２に電流が供給されている状態を示し、ＬＯＷが、発射ソレノイドＷ８２２に電流が供給されていない状態を示す。球送り基準信号の状態については、ＨＩＧＨが、球送りソレノイドＷ８３２に電流が供給されていることを示し、ＬＯＷが、球送りソレノイドＷ８３２に電流が供給されていないことを示す。

【３７６３】

まず、発射許可信号がＨＩＧＨになる（時刻Ｔ１－１）（条件Ａ）。発射許可信号は、主制御基板Ｍから出力され、枠制御基板Ｗを介して、発射装置Ｗ８４０に供給される。発射許可信号がＨＩＧＨになることに基づいて、発射装置Ｗ８４０は、発射許可状態となる。

【３７６４】

次に、遊技者が発射ハンドルＷ８１０のタッチセンサＷ８１４に触れると、タッチセンサＷ８１４がＨＩＧＨになる（時刻Ｔ１－２）（条件Ｂ）。

【３７６５】

さらに、遊技者が発射ハンドルＷ８１０のハンドル部Ｗ８１２を回転させると、ハンドル部Ｗ８１２と連動するハンドルボリュームの検出電圧が大きくなり、ハンドル部Ｗ８１２の回転角度が所定の角度より大きくなると、ハンドルボリュームの検出電圧は閾値を超える（時刻Ｔ１－３）（条件Ｃ）。

【３７６６】

このとき、発射停止スイッチＷ８１６はオフである（条件Ｄ）。すなわち、遊技球の発射は停止されていない。

【３７６７】

これらの条件Ａ～Ｄが、発射ソレノイドＷ８２２を駆動可能にするための条件である。条件Ａ～Ｄを満たすと、所定時間（例えば、３７．５ミリ秒）が経過した後に（時刻Ｔ１－４）、発射ソレノイドＷ８２２をＨＩＧＨにする。すなわち、ハンドル部Ｗ８１２の回転角度に応じた電流が発射ソレノイドＷ８２２に供給され、発射ソレノイドＷ８２２は、所定時間（例えば、１６ミリ秒）に亘って駆動される（時刻Ｔ１－４～Ｔ１－５）。これにより、ハンマーアームＷ８４２が揺動され、遊技領域に向かって遊技球が発射される。

【３７６８】

また、枠制御基板Ｗから球送り基準信号が、所定時間（例えば、３７．５ミリ秒）に亘って球送り装置Ｗ８３０に出力される（時刻Ｔ１－４～Ｔ１－６）。球送り基準信号は、球送り装置Ｗ８３０の球送りソレノイドＷ８３２を駆動するための信号である。球送りソレノイドＷ８３２が駆動されることで、遊技球が、球送り装置Ｗ８３０から発射装置Ｗ８４０に供給される。

【３７６９】

発射ソレノイドＷ８２２が駆動されて（ＨＩＧＨ）から（時刻Ｔ１－４）、所定時間（例えば、５６２．５ミリ秒）が経過した後に（時刻Ｔ１－７）、再び、条件Ａ～Ｄを満たしているか否かを判断する。

【３７７０】

条件Ａ～Ｄを満たしている場合には、３７．５ミリ秒後に（時刻Ｔ１－８）、発射ソレノイドＷ８２２を１６ミリ秒に亘って駆動し（時刻Ｔ１－８～Ｔ１－９）、枠制御基板Ｗから球送り基準信号が所定の時間（例えば、３７．５ミリ秒間）に亘って球送り装置Ｗ８３０に出力される（時刻Ｔ１－８～Ｔ１－１０）。

【３７７１】

条件Ａ～Ｄを満たしている状況が継続している状態で、このように制御することで、これ以降、約６００ミリ秒の周期で、発射ソレノイドＷ８２２が駆動される。

【３７７２】

また、発射ソレノイドＷ８２２を通電してから５６２．５ミリ秒後に、条件Ａ～Ｄを満たしているか否かを判断する。条件Ａ～Ｄを満たさない場合には、枠制御基板Ｗから球送り基準信号を出力せず、球送りソレノイドＷ８３２の駆動を停止し、かつ、発射ソレノイドＷ８２２のみを３回駆動し、球送りを停止する。

【３７７３】

＜＜球送り装置Ｗ８３０と遊技球数表示器Ｗ１０の動作＞＞

図４３０は、球送り装置Ｗ８３０と遊技球数表示器Ｗ１０の動作を示すタイミングチャートである。

【３７７４】

図４３０のタイミングチャートでは、上から順に、遊技許可状態、タッチセンサＷ８１４の状態、ハンドル部Ｗ８１２の状態、発射停止スイッチＷ８１６の状態、発射ソレノイドＷ８２２の状態、球送り基準信号の状態、球送りソレノイドＷ８３２の状態、球送り入口センサＷ８３４の状態、球送り出口センサＷ８３６の状態、遊技球数表示器Ｗ１０の状態を示す。

【３７７５】

遊技許可状態、タッチセンサＷ８１４の状態、ハンドル部Ｗ８１２の状態、発射停止スイッチＷ８１６の状態、発射ソレノイドＷ８２２の状態、球送り基準信号の状態は、図４２９と同様である。

【３７７６】

球送りソレノイドＷ８３２の状態については、球送りソレノイドＷ８３２が駆動されて、可動片Ｗ８３８が許可位置に位置することを示し、ＬＯＷが、可動片Ｗ８３８が禁止位置に位置することを示す。

【３７７７】

球送り入口センサＷ８３４の状態については、ＨＩＧＨが、球送り入口センサＷ８３４によって遊技球の通過を検出していることを示し、ＬＯＷが、遊技球の通過を検出していないことを示す。

【３７７８】

球送り出口センサＷ８３６の状態については、ＨＩＧＨが、球送り出口センサＷ８３６によって遊技球の通過を検出していることを示し、ＬＯＷが、遊技球の通過を検出していないことを示す。

【３７７９】

遊技球数表示器Ｗ１０の状態については、遊技球数表示器Ｗ１０に表示される遊技球の数を示す。上段は、遊技球の数Ｘが表示されることを示し、中段は、遊技球の数Ｘ－１が表示されることを示し、下段は、遊技球の数Ｘ－２が表示されることを示す。

【３７８０】

まず、発射ソレノイドＷ８２２が駆動されると（ＨＩＧＨ）（時刻Ｔ２－１～Ｔ２－２）、球送り基準信号が、所定の時間（例えば、３７．５ミリ秒）に亘って（時刻Ｔ２－１～Ｔ２－３）、発射制御基板Ｗ８２０から枠制御基板Ｗを介して球送り装置Ｗ８３０に供給される。

【３７８１】

球送り基準信号の状態が、ＨＩＧＨになったとき（時刻Ｔ２－１）から、所定の時間（例えば、１６ミリ秒）が経過した後に（時刻Ｔ２－３）、球送り出口センサＷ８３６がＬＯＷであることを判断して、球送りソレノイドＷ８３２が、所定の時間（例えば、７５ミリ秒）に亘って駆動される（時刻Ｔ２－２～Ｔ２－５）。

【３７８２】

球送りソレノイドＷ８３２を駆動することで、可動片Ｗ８３８が禁止位置から許可位置に移動する。これにより、可動片Ｗ８３８の手前に停留していた遊技球は、下流に向かっ

て移動し、球送り入口センサＷ８３４が遊技球の通過を検出する（ＨＩＧＨ）（時刻Ｔ２－４～Ｔ２－６）。

【３７８３】

球送り入口センサＷ８３４が遊技球の通過を検出すると、遊技球の数をＸから１つ減算したＸ－１を遊技球数表示器Ｗ１０に表示する（時刻Ｔ２－４）。

【３７８４】

遊技球は、可動片Ｗ８３８の凹部に収容された後に、発射装置Ｗ８４０に向かって移動する。球送り出口センサＷ８３６は、遊技球の移動を検出する（時刻Ｔ２－７～Ｔ２－８）。これにより、遊技球は、発射装置Ｗ８４０に案内される。

【３７８５】

このように制御することで、これ以降、約６００ミリ秒の周期で同じ動作を繰り返す。

【３７８６】

＜＜遊技球の球詰まり状態の動作＞＞

図４３１は、球送り出口センサＷ８３６が、遊技球の球詰まりを検出した場合の動作を示すタイミングチャートである。

【３７８７】

図４３１のタイミングチャートでは、上から順に、遊技許可状態、タッチセンサＷ８１４の状態、ハンドル部Ｗ８１２の状態、発射停止スイッチＷ８１６の状態、発射ソレノイドＷ８２２の状態、球送り基準信号の状態、球送りソレノイドＷ８３２の状態、球送り入口センサＷ８３４の状態、球送り出口センサＷ８３６の状態、遊技球数表示器Ｗ１０の状態を示す。これらの状態は、図４３０のタイミングチャートと同様である。

【３７８８】

まず、球送り基準信号の状態が、ＨＩＧＨになってから（時刻Ｔ３－１）、所定時間後（例えば、１６ミリ秒後）に（時刻Ｔ３－２）、球送り出口センサＷ８３６の状態が、ＨＩＧＨになっている場合には、枠制御基板Ｗは、球詰まりが発生していると判断し、球送りソレノイドＷ８３２を駆動しない。

【３７８９】

その後に、球送り出口センサＷ８３６の状態が、ＬＯＷになった場合には、枠制御基板Ｗは、球詰まりが解除されたと判断して、発射ソレノイドＷ８２２を２回駆動して正常状態に復帰させる。

【３７９０】

＜＜＜変形例＞＞＞

前述した発射制御に関する構成や制御は、従前の非封入式のぱちんこ遊技機や、ピンボールやスマートボールやメダルプッシャー等の打球やメダルの発射装置にも適用することができる。

【３７９１】

ピンボールは、遊技領域に案内された遊技球を２つの可動バーによって弾いて、遊技領域に配置されているターゲットに当てて得点を増やしていくゲームであり、スマートボールは、ぱちんこ機の遊技領域を斜めに配置し、ピンボールと同様の発射装置により遊技領域に打球を発射して所定の入口へ入球させて賞球を得るゲームである。ピンボールやスマートボールに、前述した発射ハンドルＷ８１０や、発射制御基板Ｗ８２０や、球送り装置Ｗ８３０を用いることができる。

【３７９２】

メダルプッシャーは、メダルを遊技機の内部に投入し、内部に配置されている可動板の移動によって投入されているメダルを排出口に向かうように移動させ、排出口から排出されたメダルを獲得する遊技機である。メダルプッシャーに、前述した発射ハンドルＷ８１０や、発射制御基板Ｗ８２０や、球送り装置Ｗ８３０を用いることができる。

【３７９３】

＜＜＜＜第３５実施形態＞＞＞＞

第３３実施形態では、遊技球を用いた通常のぱちんこ遊技機（非封入式のぱちんこ遊技

機）の構成を示し、第３４実施形態では、遊技球を用いた封入式のぱちんこ遊技機の構成を示した。第３５実施形態では、遊技球を用いる遊技機の他の例として、雀球遊技機の構成を示す。なお、簡便のため、第３５実施形態では、構成については、ブロック図を用いて説明する。

【３７９４】

＜＜＜第３５実施形態に係る雀球遊技機Ｊ１０における遊技球の発射制御＞＞＞

図４３２は、雀球遊技機Ｊ１０における遊技球の発射制御に関連するブロック図である。

【３７９５】

雀球遊技機Ｊ１０は、発射した遊技球を所定の入球口に入球させ、入球情報を自摸牌情報として記憶させ、自摸牌情報によって所定のアガリ役が成立すると、アガリとなる遊技をするための遊技機である。アガリによって、遊技者に遊技球が払い出される。雀球遊技機Ｊ１０においては、球送り装置Ｊ１００や発射装置Ｊ２００などを用いる。遊技者が所望する入球口に向かうように発射ハンドルＪ２１０を調節して遊技球を発射する。

【３７９６】

本実施の形態による発射ハンドルＪ２１０は、回転部Ｊ２１２とトリガー部Ｊ２１４とを有する。遊技者が回転部Ｊ２１２を回転させることで、遊技球の発射強度を調節する。遊技者がトリガー部Ｊ２１４を操作すると、回転部Ｊ２１２の回転角度に応じた発射強度で、遊技球が遊技領域に向かって発射される。回転部Ｊ２１２は、ハンドルボリューム（図示せず）（可変抵抗器）と連動する。遊技者が回転部Ｊ２１２を回転することで、ハンドルボリュームも回転し、ハンドルボリュームの検出電圧に応じて遊技球の発射強度を調節する。すなわち、遊技者が回転部Ｊ２１２を回転させるだけでは遊技球は発射されず、遊技者がトリガー部Ｊ２１４を操作することによって、ハンドルボリュームに応じた強度で遊技球が発射される。

【３７９７】

トリガー部Ｊ２１４は、例えば、銃などの火器の発射を始めるための引き金などを模した構造にすることができる。人差し指で引き金を引くことで、遊技球を発射させることができる。遊技者がトリガー部Ｊ２１４を操作し続けている間は、連続して（継続的に）遊技球を発射させることができる。具体的な遊技者の操作と遊技球の動きとの関係については、後述する。

【３７９８】

＜＜発射制御に関する構成＞＞

図４３２に示すように、雀球遊技機Ｊ１０の主制御基板Ｊ３００には、遊技開始ボタンＪ４００と、球送りカウントセンサＪ１１０と、球有りセンサＪ２２０と、戻り球カウントセンサＪ５００と、球送りソレノイドＪ２３０と、ハードウエアタイマー（発射制御回路）Ｊ６００と、を有する。

【３７９９】

＜遊技開始ボタンＪ４００＞

遊技開始ボタンＪ４００は、遊技を開始するためのボタンである。遊技者が遊技開始ボタンＪ４００を操作することで遊技を開始することができる。遊技開始ボタンＪ４００が操作されると、一定の数の遊技球が利用可能になる。すなわち、一定の数の遊技球を発射することができ、遊技者は、一定の数の遊技球を使い切るまで遊技をすることができる。なお、遊技が開始された後の遊技状態によっては、発射可能な遊技球の数が相違し得、発射できる遊技球の数を増やして遊技を進めることができる。

【３８００】

遊技開始ボタンＪ４００は、主制御基板Ｊ３００に電気的に接続されている。遊技者が遊技開始ボタンＪ４００を操作すると、遊技開始信号が主制御基板Ｊ３００に供給される。

【３８０１】

＜球送りカウントセンサＪ１１０＞

球送りカウントセンサＪ１１０は、球送り装置Ｊ１００（図４３３参照）から発射装置Ｊ２００（図４３３参照）へ送る遊技球を検出するためのセンサである。例えば、球送りカウントセンサＪ１１０は、光学センサからなる。遊技球が通過するときに光が遮断されたことを検出したり、遊技球が通過するときに遊技球によって反射された光を検出したりすることで、遊技球の通過を検出する。

【３８０２】

球送りカウントセンサＪ１１０は、主制御基板Ｊ３００に電気的に接続されている。球送りカウントセンサＪ１１０は、遊技球の通過を検出すると、遊技球通過信号を主制御基板Ｊ３００に供給する。

【３８０３】

＜球有りセンサＪ２２０＞

球有りセンサＪ２２０は、球送り装置Ｊ１００から発射装置Ｊ２００に送られ、発射装置Ｊ２００で発射可能状態となった遊技球を検出するためのセンサである。なお、発射可能状態になった遊技球とは、ハンマーアームＪ７００が揺動することで発射される位置に存在する遊技球である。球有りセンサＪ２２０は、例えば、光学センサからなる。遊技球の存在によって光が遮断されたことを検出したり、存在する遊技球によって反射された光を検出したりすることで、遊技球の存在（有無）を検出する。

【３８０４】

球有りセンサＪ２２０は、主制御基板Ｊ３００に電気的に接続されている。球有りセンサＪ２２０は、遊技球の存在を検出すると、遊技球存在信号を主制御基板Ｊ３００に供給する。

【３８０５】

＜戻り球カウントセンサＪ５００＞

戻り球カウントセンサＪ５００は、発射装置Ｊ２００から発射された遊技球が、遊技領域に到達できずに戻ってきた遊技球（ファール球）を検出するためのセンサである。発射ハンドルＪ２１０の回転部Ｊ２１２が十分に回転されず、十分な初速で発射されなった場合には、遊技領域に到達することができない。戻ってきた遊技球を回収するための回収用の通路を設けることで、次の遊技球の発射の障害となることを防止することができる。回収用の通路を設けているので、発射された後に、発射レールに沿って戻ってきた遊技球は、発射位置（ハンマーアームＪ７００で発射される位置や、球有りセンサＪ２２０が設けられている位置）まで戻ることはなく、的確に回収することができる。

【３８０６】

戻り球カウントセンサＪ５００は、回収用の通路に設けられる。戻り球カウントセンサＪ５００は、回収用の通路を移動する遊技球の通過を検出する。戻り球カウントセンサＪ５００は、光学センサからなる。戻り球カウントセンサＪ５００は、遊技球を通過するときに光が遮断されたことを検出したり、遊技球を通過するときに遊技球によって反射された光を検出したりすることで、遊技球の通過を検出する。

【３８０７】

戻り球カウントセンサＪ５００は、主制御基板Ｊ３００に電気的に接続されている。戻り球カウントセンサＪ５００は、遊技球の通過を検出すると、遊技球通過信号を主制御基板Ｊ３００に供給する。

【３８０８】

＜球送りソレノイドＪ２３０＞

球送りソレノイドＪ２３０は、球送り装置Ｊ１００に貯留されている遊技球を発射装置Ｊ２００に送るための可動片Ｊ１０２（図４３３）を駆動するためのソレノイドである。可動片Ｊ１０２は、通常は禁止位置に位置し（図４３３（ａ）又は図４３３（ｃ））、遊技球を発射装置Ｊ２００に移動させない。球送りソレノイドＪ２３０によって、可動片Ｊ１０２が駆動されると、許可位置に位置し（図４３３（ｂ））、１つの遊技球を発射装置Ｊ２００に案内する。具体的な、球送りの動きについては、後述する。

【３８０９】

＜ハードウエアタイマー（発射制御回路）Ｊ６００＞
　ハードウエアタイマー（発射制御回路）Ｊ６００は、遊技者によってトリガー部Ｊ２１４が操作されたときを基準にして、所定の時間が経過するまで時間を計測するタイマーである。ハードウエアタイマーＪ６００は、所定の時間が経過すると、発射装置Ｊ２００に発射機制御信号を供給するとともに、主制御基板Ｊ３００に発射信号を供給する。
【３８１０】
＜発射機制御信号＞
　発射機制御信号が、発射装置Ｊ２００に供給されると、発射装置Ｊ２００の発射ソレノイドに電流が供給され、ハンマーアームＪ７００を揺動させる。ハンマーアームＪ７００の揺動により、発射装置Ｊ２００の発射位置に位置する遊技球に力が加えられ、発射装置Ｊ２００から遊技球が発射される。遊技球の発射の詳細は、後述する。
【３８１１】
＜発射信号＞
　主制御基板Ｊ３００に供給される発射信号は、発射装置Ｊ２００が駆動されたか否かを主制御基板Ｊ３００のＣＰＵが判断するための信号である。主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、発射信号によって、発射装置Ｊ２００が駆動されたと判断する。すなわち、主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、遊技球が発射装置Ｊ２００から発射されたと判断する。遊技球の発射の詳細は、後述する。
【３８１２】
＜＜球送り装置Ｊ１００及び発射装置Ｊ２００の構成及び動作＞＞
　図４３３は、球送り装置Ｊ１００及び発射装置Ｊ２００の構成の概略を示す概略図である。図４３４は、発射装置Ｊ２００の構成の概略を示す概略図である。
【３８１３】
＜球送り装置Ｊ１００＞
　球送り装置Ｊ１００は、可動片Ｊ１０２を有する。可動片Ｊ１０２は揺動することができる。可動片Ｊ１０２は、遊技球の移動を禁止する禁止位置（図４３３（ａ）及び図４３３（ｃ））と、遊技球の移動を許可する許可位置（図４３３（ｂ）とのいずれか一方の位置に位置づけられる。
【３８１４】
　球送り装置Ｊ１００は、可動片Ｊ１０２を揺動させるための球送りソレノイドＪ２３０を有する。球送りソレノイドＪ２３０の駆動によって、可動片Ｊ１０２は、禁止位置又は許可位置に位置づけられる。球送りソレノイドＪ２３０は、主制御基板Ｊ３００から発せられる球送りソレノイド制御信号によって駆動され、可動片Ｊ１０２を揺動させる。
【３８１５】
　可動片Ｊ１０２は、１つの遊技球を収容できる凹部を有する。可動片Ｊ１０２が禁止位置に位置するときには、１つの遊技球を凹部に収容した状態が維持され、遊技球が発射装置Ｊ２００に移動することを禁止する（図４３３（ａ））。可動片Ｊ１０２が許可位置に位置するときには、凹部に収容されている１つの遊技球を発射装置Ｊ２００に案内する（図４３３（ｂ））。これにより、１つの遊技球が、流路Ｊ１２０を通過して発射装置Ｊ２００に移動する。
【３８１６】
　このように、球送り装置Ｊ１００は、主制御基板Ｊ３００のＣＰＵから発せられた球送りソレノイド制御信号に応じて、遊技球の１つを発射装置Ｊ２００に供給する。
【３８１７】
　球送り装置Ｊ１００は、球送りカウントセンサＪ１１０を有する。球送りカウントセンサＪ１１０は、流路Ｊ１２０に設けられている。例えば、球送りカウントセンサＪ１１０は、光学センサからなる。球送りカウントセンサＪ１１０は、遊技球が流路Ｊ１２０を通過するときに（図４３３（ｂ））、遊技球の通過を検出する。球送りカウントセンサＪ１１０は、遊技球の通過を検出すると、通過検出信号を主制御基板Ｊ３００に供給する。
【３８１８】

＜発射装置Ｊ２００＞
　発射装置Ｊ２００は、遊技球保持部Ｊ２４０とハンマーアームＪ７００とを有する（図４３４）。遊技球保持部Ｊ２４０は、球送り装置Ｊ１００から供給された遊技球を発射位置に発射可能に保持する（図４３３（ｃ）及び図４３４）。ハンマーアームＪ７００は、発射ソレノイドに電流が供給されることで揺動する。ハンマーアームＪ７００を揺動することで、ハンマーアームＪ７００の先端部で、発射位置の遊技球を叩打し、遊技球を遊技領域に向かって発射させる（図４３４）。
【３８１９】
　発射装置Ｊ２００は、球有りセンサＪ２２０を有する（図４３４）。球有りセンサＪ２２０は、発射位置に遊技球が存在するか否かを検出する。例えば、球有りセンサＪ２２０は、光学センサからなる。球有りセンサＪ２２０は、発射位置に遊技球が存在することを検出すると、球有りセンサ信号を主制御基板Ｊ３００に供給する。
【３８２０】
＜＜＜遊技球の発射＞＞＞
＜＜遊技許可状態であるときに、遊技開始ボタンＪ４００が操作された場合＞
　図４３５は、遊技球の発射制御に関連するタイミングチャートである。図４３５は、通常の動作状態を示す。具体的には、遊技許可状態であるときに、遊技者によって遊技開始ボタンＪ４００が操作されたときの状態を示すタイミングチャートである。なお、遊技許可状態とは、遊技開始ボタンＪ４００を操作することで、新たな遊技ができる状態をいう。前述したように、遊技許可状態では、一定の数の遊技球を発射して遊技することができる。
【３８２１】
　図４３５のタイミングチャートでは、上から順に、遊技許可状態、遊技開始ボタンＪ４００の状態、球送りソレノイド制御信号の状態、球送りカウントセンサＪ１１０の状態、球有りセンサＪ２２０の状態、発射トリガー信号の状態、発射信号の状態、発射機制御信号の状態を示す。
【３８２２】
　遊技許可状態については、ＨＩＧＨが遊技許可状態を示し、ＬＯＷが遊技非許可状態を示す。遊技開始ボタンＪ４００の状態については、ＨＩＧＨが、操作者によって遊技開始ボタンＪ４００が操作された状態を示し、ＬＯＷが、遊技開始ボタンＪ４００が操作されていない状態を示す。球送りソレノイド制御信号の状態については、ＨＩＧＨが、球送りソレノイドＪ２３０に電流が供給されて、可動片Ｊ１０２が許可位置に位置することを示し、ＬＯＷが、球送りソレノイドＪ２３０への電流が遮断されて、可動片Ｊ１０２が禁止位置に位置することを示す。
【３８２３】
　球送りカウントセンサＪ１１０の状態については、ＨＩＧＨが、球送りカウントセンサＪ１１０によって遊技球の通過を検出していることを示し、ＬＯＷが、遊技球の通過を検出していないことを示す。球有りセンサＪ２２０の状態については、ＨＩＧＨが、球有りセンサＪ２２０によって、遊技球が発射位置に発射可能に存在していることを示し、ＬＯＷが、発射位置に発射可能に存在していないことを示す。発射トリガー信号の状態については、ＨＩＧＨが、発射ハンドルＪ２１０のトリガー部Ｊ２１４が遊技者によって操作されていることを示し、ＬＯＷが、発射ハンドルＪ２１０のトリガー部Ｊ２１４が遊技者によって操作されていないことを示す。
【３８２４】
　発射信号の状態については、ＨＩＧＨが、発射装置Ｊ２００が駆動されたことを示し、ＬＯＷが、発射装置Ｊ２００が駆動されていないことを示す。発射機制御信号の状態については、ＨＩＧＨが、発射装置Ｊ２００の発射ソレノイドに電流が供給されたことを示し、ＬＯＷが、発射装置Ｊ２００の発射ソレノイドに電流が供給されていないことを示す。
【３８２５】
＜第１球の処理＞

まず、雀球遊技機Ｊ１０の電源が投入され、遊技球の発射に関するエラーが生じていない場合には、主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、遊技許可状態をＨＩＧＨにする（時刻Ｔ１）。主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、遊技許可状態がＨＩＧＨとなっている状態で、遊技者によって遊技開始ボタンＪ４００が操作されたこと（ＨＩＧＨ）を契機にして、遊技許可状態をＬＯＷにする（時刻Ｔ２）。また、主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、遊技者によって遊技開始ボタンＪ４００が操作されたこと（ＨＩＧＨ）を契機にして、球送りソレノイド制御信号をＨＩＧＨにする（時刻Ｔ２）。

【３８２６】

主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、球送りソレノイド制御信号を球送り装置Ｊ１００に供給して（ＨＩＧＨ）、球送りソレノイドＪ２３０を駆動する。主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、球送りソレノイド制御信号を球送り装置Ｊ１００に供給したときから、所定の時間（例えば、４０ミリ秒など）が経過したときに、球送りソレノイド制御信号の供給を終了する（ＬＯＷ）（時刻Ｔ３）。

【３８２７】

球送り装置Ｊ１００は、時刻Ｔ２で、球送りソレノイド制御信号が供給されたことにより、球送りソレノイドＪ２３０を駆動して、可動片Ｊ１０２を禁止位置から許可位置に位置づける。これにより、１つの遊技球（第１球）が、発射装置Ｊ２００に供給される。次いで、球送り装置Ｊ１００は、時刻Ｔ３で、球送りソレノイド制御信号の供給が終了されたことにより、球送りソレノイドＪ２３０を駆動して、可動片Ｊ１０２を許可位置から禁止位置に位置づける。

【３８２８】

１つの遊技球が、球送り装置Ｊ１００から発射装置Ｊ２００に供給されることにより、流路Ｊ１２０に設けられている球送りカウントセンサＪ１１０が、遊技球の通過を検出する（時刻Ｔ４～Ｔ５）。

【３８２９】

発射装置Ｊ２００の球有りセンサＪ２２０は、遊技球が供給されたことで、発射位置に存在する遊技球を検出する（時刻Ｔ６～）。

【３８３０】

主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、球送りソレノイド信号をＨＩＧＨにしたときを契機に（時刻Ｔ２）から、ソフトウエアタイマーを起動し、所定の時間（例えば、約３００ミリ秒など）が経過したときに、遊技許可状態をＨＩＧＨにする（時刻Ｔ７）。

【３８３１】

遊技者は、発射ハンドルＪ２１０の回転部Ｊ２１２を回転させ、さらに、トリガー部Ｊ２１４を操作する（時刻Ｔ７～Ｔ８）。なお、簡便のため、本実施の形態では、遊技許可状態がＨＩＧＨになる時刻と、遊技者が発射ハンドルＪ２１０の操作をした時刻とを、同じ時刻Ｔ７にしたが、遊技許可状態がＨＩＧＨになった後であれば、遊技者は、発射ハンドルＪ２１０を操作することができる。

【３８３２】

トリガー部Ｊ２１４が操作されたことを契機にして（時刻Ｔ７）、ハードウエアタイマーＪ６００が起動する。ハードウエアタイマーＪ６００の起動（時刻Ｔ７）から、所定の時間（例えば、約２００ミリ秒など）が経過したとき（時刻Ｔ９）に、発射制御信号を発射装置Ｊ２００に供給する（時刻Ｔ９～Ｔ１０）。発射制御信号の供給によって、発射装置Ｊ２００の発射ソレノイドに電流が供給され、ハンマーアームＪ７００が揺動される。ハンマーアームＪ７００の揺動によって、遊技球が、遊技領域に向かって発射される。

【３８３３】

また、遊技球が、遊技領域に向かって発射されることで、球有りセンサＪ２２０は、遊技球の検出を終了する（時刻Ｔ１０）。

【３８３４】

さらに、ハードウエアタイマーＪ６００の起動（時刻Ｔ７）から、所定の時間（例えば、約２００ミリ秒など）が経過したときに（時刻Ｔ９）、発射信号が発せられて主制御基

板Ｊ３００に供給される。主制御基板Ｊ３００は、発射信号によって、発射装置Ｊ２００から遊技球が発射されたと判断できる。

【３８３５】

＜第２球の処理＞

前述したように、主制御基板Ｊ３００は、発射信号の受信によって、第１球の遊技球が発射されたと判断する。次いで、主制御基板Ｊ３００は、第２球の発射の処理を開始する。

【３８３６】

主制御基板Ｊ３００は、発射信号を受信したことを契機にソフトウエアタイマーを起動し（時刻Ｔ９）、所定の時間（例えば、約４０ミリ秒など）が経過したときに（時刻Ｔ１１）、遊技許可状態をＬＯＷにする。さらに、主制御基板Ｊ３００は、発射信号を受信したことを契機にして球送りソレノイド制御信号をＨＩＧＨにするとともに（時刻Ｔ９）、ソフトウエアタイマーを起動し、所定の時間（例えば、約４０ミリ秒など）が経過したときに（時刻Ｔ１１）、球送りソレノイド制御信号をＬＯＷにする。

【３８３７】

球送り装置Ｊ１００は、時刻Ｔ９で、球送りソレノイド制御信号が供給されたことにより、球送りソレノイドＪ２３０を駆動して、可動片Ｊ１０２を禁止位置から許可位置に位置づける。これにより、１つの遊技球（第２球）が、発射装置Ｊ２００に供給される。次いで、球送り装置Ｊ１００は、時刻Ｔ１１で、球送りソレノイド制御信号の供給が終了されたことにより、球送りソレノイドＪ２３０を駆動して、可動片Ｊ１０２を許可位置から禁止位置に位置づける。

【３８３８】

第２球の遊技球が、球送り装置Ｊ１００から発射装置Ｊ２００に供給されることにより、流路Ｊ１２０に設けられている球送りカウントセンサＪ１１０が、遊技球の通過を検出する（時刻Ｔ１２～Ｔ１３）。

【３８３９】

次いで、発射装置Ｊ２００の球有りセンサＪ２２０は、遊技球が供給されたことで発射位置に存在する遊技球を検出する（時刻Ｔ１４～）。

【３８４０】

主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、発射信号を受信したことを契機に（時刻Ｔ９）から、ソフトウエアタイマーを起動し、所定の時間（例えば、約３００ミリ秒など）が経過したときに（時刻Ｔ１４）、遊技許可状態をＨＩＧＨにする。

【３８４１】

遊技者は、発射ハンドルＪ２１０の回転部Ｊ２１２を回転させ、さらに、トリガー部Ｊ２１４を操作する（時刻Ｔ１５～Ｔ１６）。なお、簡便のため、本実施の形態では、遊技許可状態がＨＩＧＨになる時刻と、遊技者が発射ハンドルＪ２１０の操作をした時刻とを、同じ時刻Ｔ１５にしたが、遊技許可状態がＨＩＧＨになった後であれば、遊技者は、発射ハンドルＪ２１０を操作することができる。

【３８４２】

トリガー部Ｊ２１４が操作されたことを契機にして（時刻Ｔ１５）、ハードウエアタイマーＪ６００が起動する。ハードウエアタイマーＪ６００の起動（時刻Ｔ１５）から、所定の時間（例えば、約２００ミリ秒など）が経過したとき（時刻Ｔ１７）に、発射制御信号を発射装置Ｊ２００に供給する（時刻Ｔ１７～Ｔ１９）。発射制御信号の供給によって、発射装置Ｊ２００の発射ソレノイドに電流が供給され、ハンマーアームＪ７００が揺動される。ハンマーアームＪ７００の揺動によって、遊技球（第２球）が、遊技領域に向かって発射される。

【３８４３】

また、遊技球が、遊技領域に向かって発射されることで、球有りセンサＪ２２０は、遊技球の検出を終了する（時刻Ｔ１８）。

【３８４４】

さらに、ハードウエアタイマーＪ６００の起動（時刻Ｔ１５）から、所定の時間（例えば、約２００ミリ秒など）が経過したときに（時刻Ｔ１７）、発射信号が発せられて主制御基板Ｊ３００に供給される。主制御基板Ｊ３００は、発射信号によって、発射装置Ｊ２００から遊技球（第２球）が発射されたと判断できる。

【３８４５】

主制御基板Ｊ３００は、発射信号の受信によって、第２球の遊技球が発射されたと判断する。以後、第３球の遊技球も同様に制御されて発射される。

【３８４６】

＜遊技球の発射の間隔の設定（遊技球の発射のシーケンス）＞

第１球と第２球の発射の間隔は、Ｔ２～Ｔ７のソフトウエアタイマーの値と、Ｔ７～Ｔ９のハードウエアタイマーの値とによって決定される。また、第２球と第３球の発射の間隔は、Ｔ９～Ｔ１５のソフトウエアタイマーの値と、Ｔ１５～Ｔ１７のハードウエアタイマーの値とによって決定される。

【３８４７】

このように、遊技球の発射の間隔は、ソフトウエアタイマーの値とハードウエアタイマーの値と和によって決定される。ハードウエアタイマーの値は、常に一定の値で、変更することはできない。前述した例では、常に一定の約２００ミリ秒である。一方、ソフトウエアタイマーの値は、主制御基板ＭのメインＣＰＵによって、変更することができる。

【３８４８】

遊技機の起動時に既に発射位置に遊技球が位置している場合や、遊技開始前に既に発射位置に遊技球が位置している場合などには、ソフトウエアタイマーの値を大きめにすることで、遊技球を発射することができる。いわゆる空打ちをすることで、発射位置を適切な状態にして、その後の遊技を円滑に始めることができる。例えば、主制御基板ＭのメインＣＰＵが、ソフトウエアタイマーの値を４００ミリ秒に設定したときには（ハードウエアタイマーの値は一定の２００ミリ秒）、約６００ミリ秒ごとに遊技球を発射する。このように空打ちによって発射位置の状態を確認しつつ発射位置を適切な状態にすることができる。

【３８４９】

また、遊技球が円滑に連続的に遊技盤に発射されている場合には、ソフトウエアタイマーの値を小さめにすることによって、遊技球の発射の間隔を短くすることができる。例えば、主制御基板ＭのメインＣＰＵが、約３００ミリ秒に設定したときには（ハードウエアタイマーの値は一定の２００ミリ秒）、約５００ミリ秒ごとに遊技球を発射することで、遊技の進行を早めることができる。このようにすることで、遊技機の進行を加速でき、遊技者は、遊技の結果を迅速に知ることができる、また、遊技球を遊技に使用する数を増やすことで、ホールなどの遊技施設での単位時間当たり（例えば、１時間当たり）の遊技球の貸出数を増やすことができる。

【３８５０】

さらに、遊技球が遊技領域に到達せずに戻ってきたような場合、いわゆるファール球が発生して戻り球カウントセンサＪ５００が遊技球を検出したような場合などに、遊技球を通常の間隔で発射すると、発射した遊技球と戻ってきた遊技球とが衝突する可能性が生じ、遊技球を遊技領域に発射できず、遊技者に不利益を与える可能性が生ずる。このような場合には、ソフトウエアタイマーの値を大きめにすることによって、次の遊技球の発射のタイミングを遅くする。例えば、主制御基板ＭのメインＣＰＵが、約５００ミリ秒に設定したときには（ハードウエアタイマーの値は一定の２００ミリ秒）、約７００ミリ秒ごとに遊技球を発射することで、次の遊技球の発射のタイミングを遅くすることができる。このようにすることで、ファール球が回収用の通路に流入した後に、遊技球を発射することができ、ファール球の影響を受けることなく遊技球を発射することで、円滑に遊技を進めることができる。

【３８５１】

前述したソフトウエアタイマーの値や状況は、一例に過ぎず、遊技機に生ずる現象や状

況に応じて他の値にすることができる。遊技性やハードウエアの構成や状況などに応じて適宜にソフトウエアタイマーの値を設定すればよい。

【３８５２】

また、前述した例では、１つのソフトウエアタイマーの値と１つのハードウエアタイマーの値とを用いて、遊技球の発射の間隔を決定したが、複数のソフトウエアタイマーの値を設けたり、複数のハードウエアタイマーの値（複数のハードウエアタイマー回路）を設けたりしてもよい。状況などに応じて、発射の間隔を細かく設定することができる。

【３８５３】

＜＜遊技許可状態でないときに、発射ハンドルＪ２１０が操作された場合＞

図４３６は、遊技許可状態でないときに、遊技者によって発射ハンドルＪ２１０が操作されたときの状態を示すタイミングチャートである。

【３８５４】

図４３６のタイミングチャートでは、図４３５のタイミングチャートと同様に、上から順に、遊技許可状態、遊技開始ボタンＪ４００の状態、球送りソレノイド制御信号の状態、球送りカウントセンサＪ１１０の状態、球有りセンサＪ２２０の状態、発射トリガー信号の状態、発射信号の状態、発射機制御信号の状態を示す。

【３８５５】

前述と同様に、まず、雀球遊技機Ｊ１０の電源が投入され、遊技球の発射に関するエラーが生じていない場合には、主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、遊技許可状態をＨＩＧＨにする（時刻Ｔ１）。主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、遊技許可状態がＨＩＧＨとなっている状態で、遊技者によって遊技開始ボタンＪ４００が操作されたこと（ＨＩＧＨ）を契機にして、遊技許可状態をＬＯＷにする（時刻Ｔ２）。また、主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、遊技者によって遊技開始ボタンＪ４００が操作されたこと（ＨＩＧＨ）を契機にして、球送りソレノイド制御信号をＨＩＧＨにする（時刻Ｔ２）。

【３８５６】

主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、球送りソレノイド制御信号を球送り装置Ｊ１００に供給して（ＨＩＧＨ）、球送りソレノイドＪ２３０を駆動する。主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、球送りソレノイド制御信号を球送り装置Ｊ１００に供給したときから、所定の時間（例えば、４０ミリ秒など）が経過したときに、球送りソレノイド制御信号の供給を終了する（ＬＯＷ）（時刻Ｔ３）。

【３８５７】

時刻Ｔ２では、遊技許可状態は、ＬＯＷである。このため、時刻Ｔ２で、遊技者が、発射ハンドルＪ２１０の回転部Ｊ２１２を回転させ、トリガー部Ｊ２１４を操作したとしても、遊技許可状態がＬＯＷであるので、トリガー部Ｊ２１４の操作は無効とされ、遊技球は発射されることはない。

【３８５８】

＜＜電源投入時に、発射装置Ｊ２００の発射位置に遊技球が存在する場合＞＞

図４３７は、雀球遊技機Ｊ１０の電源が投入されたときに、発射装置Ｊ２００の発射位置に遊技球が存在する場合の状態を示すタイミングチャートである。

【３８５９】

図４３７のタイミングチャートでは、図４３５及び図４３６のタイミングチャートと同様に、上から順に、遊技許可状態、遊技開始ボタンＪ４００の状態、球送りソレノイド制御信号の状態、球送りカウントセンサＪ１１０の状態、球有りセンサＪ２２０の状態、発射トリガー信号の状態、発射信号の状態、発射機制御信号の状態を示す。

【３８６０】

前述と同様に、まず、雀球遊技機Ｊ１０の電源が投入され、遊技球の発射に関するエラーが生じていない場合には、主制御基板Ｊ３００のＣＰＵは、遊技許可状態をＨＩＧＨにする（時刻Ｔ１）。

【３８６１】

時刻Ｔ２で、遊技者によって遊技開始ボタンＪ４００が操作された場合であっても、球

有りセンサＪ２２０が、遊技球の存在を検出している場合には、遊技開始ボタンＪ４００の操作を無効にする。これにより、球送りソレノイド制御信号はＨＩＧＨにならず、遊技球が球送り装置Ｊ１００から発射装置Ｊ２００に供給されることはない。このように処理することで、発射装置Ｊ２００に複数の遊技球が存在することを防止することができる。

【３８６２】

このように、球有りセンサＪ２２０によって発射位置に遊技球が存在することを検出した場合には、遊技球が球送り装置Ｊ１００から発射装置Ｊ２００に供給されず、遊技は開始されない。このようにすることで、発射位置に複数の遊技球が存在することを未然に防止したり、球詰まりが生じたりすることを未然に防止することができる。

【３８６３】

さらに、発射位置に遊技球が存在する場合には、主制御基板Ｍから副制御基板Ｓにその旨の情報を送信して、演出表示装置ＳＧやスピーカＤ２４などから遊技球を排除するべきことを報知するのが好ましい。

【３８６４】

＜トリガー部Ｊ２１４の操作＞

前述したように、遊技者がトリガー部Ｊ２１４を操作することで、遊技球を発射することができる。言い換えれば、遊技者がトリガー部Ｊ２１４を操作しない限り、遊技球が発射されることはない。さらに、遊技者がトリガー部Ｊ２１４を操作し続けることで、複数の遊技球を連続して発射させることができる。なお、主制御基板Ｊ３００のＣＰＵから発射可能信号を発するように構成し、１つの遊技球を発射するごとに発射可能信号を制御することで、単発発射を繰り返すことで、複数の遊技球を連続して発射させることができる。

【３８６５】

＜複数のハンドルボリューム（可変抵抗器）＞

前述したように、回転部Ｊ２１２は、連動可能なハンドルボリューム（図示せず）（可変抵抗器）を有する。回転部Ｊ２１２には、互いに独立した別個の２つのハンドルボリューム（可変抵抗器）を設けることができる。回転部Ｊ２１２が回転すると、２つのハンドルボリュームも連動して同時に回転する。一方のハンドルボリュームは、主制御基板に接続され、他方のハンドルボリュームは、副制御基板に接続される。主制御基板は、前述したように、遊技球の発射制御に用いることができる。一方、他方のハンドルボリュームを副制御基板に接続することで、ハンドルボリュームの検出電圧に応じて演出を実行することができる。副制御基板は、Ａ／Ｄコンバータなどによって、アナログ信号であるハンドルボリュームの検出電圧をデジタル信号に変換して、演出のための処理を実行することができる。１つのハンドルボリュームのみを用いて、主制御基板を介して副制御基板に検出電圧を送信する場合に比べて、主制御基板での処理に要する記憶容量を減らすとともに、副制御基板に送信する情報量も減らすことができる。

【３８６６】

なお、連動可能なハンドルボリューム（可変抵抗器）の数は、２つに限られない。３つ以上のハンドルボリュームを設けることで、別個の演出を実行することができる。さらに、Ａカーブ、Ｂカーブ、Ｃカーブのハンドルボリュームを適宜に組み合わせたり、異なる最大抵抗値のハンドルボリュームを組み合わせたりしてもよい。

【３８６７】

＜＜＜変形例＞＞＞

前述した発射制御に関する構成や制御は、従前の非封入式のぱちんこ遊技機や、ピンボールやスマートボールやメダルプッシャー等の打球やメダルの発射装置にも適用することができる。

【３８６８】

ピンボールは、遊技領域に案内された遊技球を２つの可動バーによって弾いて、遊技領域に配置されているターゲットに当てて得点を増やしていくゲームであり、スマートボールは、ぱちんこ機の遊技領域を斜めに配置し、ピンボールと同様の発射装置により遊技領

域に打球を発射して所定の入口へ入球させて賞球を得るゲームである。ピンボールやスマートボールに、前述した発射ハンドルＷ８１０や、発射制御基板Ｗ８２０や、球送り装置Ｗ８３０を用いることができる。

【３８６９】

メダルプッシャーは、メダルを遊技機の内部に投入し、内部に配置されている可動板の移動によって投入されているメダルを排出口に向かうように移動させ、排出口から排出されたメダルを獲得する遊技機である。メダルプッシャーに、前述した発射ハンドルＷ８１０や、発射制御基板Ｗ８２０や、球送り装置Ｗ８３０を用いることができる。

【３８７０】

＜＜＜＜＜第３６実施形態＞＞＞＞

第３６実施形態では、ぱちんこ遊技機（非封入式及び封入式のいずれの遊技機に用いることができる）で、各種の電動役物を変位させるためのソレノイドの制御について説明する。なお、第３６実施形態において、第３３実施形態や第３４実施形態における同様の構成については、同一の符号を付した。

【３８７１】

＜＜＜ソレノイドＬ１００を制御及び駆動する回路＞＞＞

図４３８は、主制御基板Ｍにおいて、ソレノイドＬ１００を制御及び駆動する回路のブロック図を示す。

【３８７２】

＜＜ソレノイド制御・駆動回路＞＞

主制御基板Ｍは、メインＣＰＵと、保護回路Ｍ２００と、駆動回路Ｍ３００とを有する。ソレノイド制御・駆動回路は、保護回路Ｍ２００及び駆動回路Ｍ３００を有する。駆動回路Ｍ３００にソレノイドＬ１００が電気的に接続されている。

【３８７３】

＜ソレノイドＬ１００＞

ソレノイドＬ１００は、各種の入賞口（大入賞口など）のシャッターや、Ｖゾーン（大入賞口内に設けられており、特定領域などと称することがある）のシャッターや、始動口の入球の容易性を変化させる可変部材（電チュー）（図示せず）などを動かすために用いられる。ソレノイドＬ１００は、シャッターと連動可能に連結されており、ソレノイドＬ１００を駆動することによって、シャッターを開閉することができる。

【３８７４】

シャッターは、バネなど（図示せず）によって付勢されることができる。ソレノイドＬ１００への駆動電流が停止されているときには（断電状態）、シャッターは、付勢力（復元力）によって閉じる。一方、ソレノイドＬ１００に駆動電流が供給されているときには（通電状態）、シャッターは、ソレノイドＬ１００の駆動力（電磁力）によって開く。このように、ソレノイドＬ１００への駆動電流の通電又は断電によって、シャッターを開閉することができる。

【３８７５】

なお、ソレノイドＬ１００は、様々な可動体、例えば、役物などを移動させるために用いることができる。主制御基板Ｍに設ける保護回路Ｍ２００及び駆動回路Ｍ３００の数は、ソレノイドＬ１００の数や可動体の数などに応じて適宜に定めればよい。

【３８７６】

＜＜開放用回路及び保持用回路＞＞

保護回路Ｍ２００は、第１時定数決定部Ｍ２１０及び第１波形整形部Ｍ２２０と、第２時定数決定部Ｍ２３０及び第２波形整形部Ｍ２４０とを有する。駆動回路Ｍ３００は、第１駆動部Ｍ３１０及び第２駆動部Ｍ３２０を有する。

【３８７７】

第１時定数決定部Ｍ２１０、第１波形整形部Ｍ２２０及び第１駆動部Ｍ３１０によって、開放用回路が構成される。開放用回路は、閉じていたシャッターを開放するために用いられる。第２時定数決定部Ｍ２３０、第２波形整形部Ｍ２４０及び第２駆動部Ｍ３２０に

よって、保持用回路が構成される。保持用回路は、シャッターの開放状態を保持するために用いられる。

【３８７８】

＜＜保護回路Ｍ２００＞＞

＜第１時定数決定部及び第２時定数決定部＞

第１時定数決定部及び第２時定数決定部は、ソレノイドＬ１００の断電のタイミングを決定する。第１時定数決定部及び第２時定数決定部は、例えば、コンデンサ及び抵抗（図示せず）などからなるハイパスフィルターによって構成することができる。コンデンサの容量及び抵抗の抵抗値によって定まる時定数によって、ソレノイドＬ１００の断電のタイミングを調整することができる。第１時定数決定部による時定数と、第２時定数決定部による時定数とは、互いに異なる。本実施の形態では、第２時定数決定部による断電のタイミングは、第１時定数決定部による断電のタイミングよりも長い。

【３８７９】

第１時定数決定部及び第２時定数決定部を、コンデンサ及び抵抗から構成した場合に、コンデンサの容量と抵抗の抵抗値との積によって、断電のタイミングが決定される。抵抗値が大きい場合には、ノイズの影響を受けやすくなる可能性があり、抵抗値に上限を設けるのが好ましい。コンデンサの容量の大きくすると、外形も大きくなり、実装面積を必要とするため、コンデンサの容量についても上限を設けるのが好ましい。小型化し易くできる。断電までの時間を短くすることで、コンデンサの容量を小さくすることができる。

【３８８０】

第１時定数決定部は、開放動作制御信号を第１波形整形部に出力する。第１時定数決定部は、メインＣＰＵから発せられた開放指示信号に応じて、ＬＯＷからＨＩＧＨに、又はＨＩＧＨからＬＯＷに切り替えて出力する。開放指示信号のＬＯＷは、ソレノイドＬ１００の断電を指示する信号であり、開放指示信号のＨＩＧＨは、ソレノイドＬ１００の通電を指示する信号である。

【３８８１】

第２時定数決定部は、保持動作制御信号を第２波形整形部に出力する。第２時定数決定部は、メインＣＰＵから発せられた保持指示信号に応じて、ＬＯＷからＨＩＧＨに、又はＨＩＧＨからＬＯＷに切り替えて出力する。保持指示信号のＬＯＷは、ソレノイドＬ１００の断電を指示する信号であり、保持指示信号のＨＩＧＨは、ソレノイドＬ１００の通電を指示する信号である。

【３８８２】

＜電位の減少＞

前述したように、第１時定数決定部及び第２時定数決定部は、例えば、コンデンサ及び抵抗からなるハイパスフィルターによって構成されており、第１時定数決定部から出力される開放動作制御信号の電位と、第２時定数決定部から出力される保持動作制御信号の電位とは、ＬＯＷからＨＩＧＨに切り替わった後、コンデンサの放電により、時間の経過に従って徐々に減少していく。

【３８８３】

メインＣＰＵからの開放指示信号のＬＯＷが、第１時定数決定部に供給されない場合であっても、第１時定数決定部の時定数に応じたタイミングで、開放動作制御信号をＨＩＧＨからＬＯＷに切り替え、ソレノイドＬ１００を断電状態にすることができる。メインＣＰＵからの保持指示信号のＬＯＷが、第２時定数決定部に供給されない場合であっても、第２時定数決定部の時定数に応じたタイミングで、保持動作制御信号をＨＩＧＨからＬＯＷに切り替え、ソレノイドＬ１００を断電状態にすることができる。

【３８８４】

＜第１波形整形部及び第２波形整形部＞

第１波形整形部は、第１時定数決定部から出力された開放動作制御信号の波形を整形する。第２波形整形部は、第２時定数決定部から出力された保持動作制御信号の波形を整形する。第１波形整形部及び第２波形整形部は、例えば、２段のシュミットトリガー回路か

らなる。

【３８８５】

前述したように、第１時定数決定部からの開放動作制御信号の電位と、第２時定数決定部からの保持動作制御信号の電位とは、時間の経過に従って徐々に減少する。開放動作制御信号や保持動作制御信号が、ノイズなどの影響を受けた場合には、ＨＩＧＨからＬＯＷに切り替わるタイミングが不安定になりやすい。このため、第１波形整形部によって開放動作制御信号を矩形状のパルス波に整形するとともに、第２波形整形部によって保持動作制御信号を矩形状のパルス波に整形する。開放動作制御信号及び保持動作制御信号を、矩形状のパルス波に整形することで、ＨＩＧＨからＬＯＷに切り替わるタイミングを一定にすることができる。

【３８８６】

＜＜駆動回路Ｍ３００＞＞

第１駆動部Ｍ３１０は、第１波形整形部Ｍ２２０から出力された開放動作制御信号を開放駆動電流に変換する。第２駆動部Ｍ３２０は、第２波形整形部Ｍ２４０から出力された保持動作制御信号を保持駆動電流に変換する。開放駆動電流及び保持駆動電流は、ともにソレノイドＬ１００に供給され、ソレノイドＬ１００を駆動する。すなわち、ソレノイドＬ１００は、開放駆動電流が供給されるとともに、保持駆動電流も供給される。ソレノイドＬ１００は、開放駆動電流によって電磁力を発生させ、シャッターを開放状態にする。さらに、ソレノイドＬ１００は、保持駆動電流によって電磁力を発生させ、シャッターの開放状態を保持する。

【３８８７】

＜＜通常状態と特殊状態＞＞

図４３９（ａ－１）～（ａ－４）は、通常状態を示すタイミングチャートである。図４３９（ｂ－１）～（ｂ－４）は、特殊状態を示すタイミングチャートである。なお、通常状態は、故障などの異常が生じていない状態であり、特殊状態は、異常が生じたような状態である。なお、図４３９（ａ－１）～（ａ－４）及び図４３９（ｂ－１）～（ｂ－４）では、簡便のため、１回分の開放動作と１回分の保持動作とを合わせて、１つのパルスで示した。

【３８８８】

＜通常状態＞

図４３９（ａ－１）は、メインＣＰＵから発せられた指示信号（開放指示信号と保持指示信号）を示すタイミングチャートである。指示信号のＨＩＧＨは、ソレノイドＬ１００の通電の指示を示し、ＬＯＷは、ソレノイドＬ１００の断電の指示を示す。メインＣＰＵは、時刻Ｔ１０で、ソレノイドＬ１００の通電を指示し、時刻Ｔ２０で、ソレノイドＬ１００の断電を指示する。

【３８８９】

図４３９（ａ－２）は、時定数決定部（第１時定数決定部及び第２時定数決定部）から出力される動作制御信号を示すタイミングチャートである。前述したように、動作制御信号の電位は、コンデンサの容量に応じて、時間の経過に従って徐々に減少する。時刻Ｔ１０で、メインＣＰＵからの指示信号に応じてＨＩＧＨとなり、徐々に減少して、時刻Ｔ２０で、メインＣＰＵからの指示信号に応じてＬＯＷとなる。

【３８９０】

図４３９（ａ－３）は、波形整形部（第１波形整形部及び第２波形整形部）から出力される整形された動作制御信号を示すタイミングチャートである。動作制御信号は、波形整形部によって矩形状のパルス波に整形される。時刻Ｔ１０で、ＨＩＧＨとなり、時刻Ｔ２０でＬＯＷとなる。

【３８９１】

図４３９（ａ－４）は、ソレノイドＬ１００の状態を示すタイミングチャートである。時刻Ｔ１０で、メインＣＰＵから発せられた指示信号に応じて、ソレノイドＬ１００は、通電状態となり、時刻Ｔ２０で、メインＣＰＵから発せられた指示信号に応じて、ソレノ

イドＬ１００は、断電状態となる。

【３８９２】

＜特殊状態＞

図４３９（ｂ－１）は、メインＣＰＵから発せられた指示信号（開放指示信号と保持指示信号）を示すタイミングチャートである。指示信号のＨＩＧＨは、ソレノイドＬ１００の通電の指示を示し、ＬＯＷは、ソレノイドＬ１００の断電の指示を示す。メインＣＰＵは、時刻Ｔ１０で、ソレノイドＬ１００の通電を指示し、ソレノイドＬ１００は、通常状態となる。なんらかの不具合、例えば、信号線の接続不良などが生じた場合には、断電を指示する指示信号が保護回路に供給されず、ソレノイドＬ１００の通電状態が継続する可能性が生ずる。

【３８９３】

図４３９（ｂ－２）は、時定数決定部（第１時定数決定部及び第２時定数決定部）から出力される動作制御信号を示すタイミングチャートである。前述したように、動作制御信号の電位は、コンデンサの容量に応じて、時間の経過に従って徐々に減少する。動作制御信号は、時刻Ｔ１０で、メインＣＰＵからの指示信号に応じてＨＩＧＨとなり、徐々に減少する。特殊状態では、時刻Ｔ２０となっても、断電を指示する指示信号が供給されず、動作制御信号は、時刻Ｔ２０でＬＯＷとならない。その後、時定数決定部のコンデンサの放電によって、動作制御信号の電位が徐々に低下し、動作制御信号は、時刻Ｔ３０でＬＯＷとなる。

【３８９４】

図４３９（ｂ－３）は、波形整形部（第１波形整形部及び第２波形整形部）から出力される整形された動作制御信号を示すタイミングチャートである。動作制御信号は、波形整形部によって矩形状のパルス波となる。時刻Ｔ１０で、ＨＩＧＨとなり、時刻Ｔ３０でＬＯＷとなる。

【３８９５】

図４３９（ｂ－４）は、ソレノイドＬ１００の状態を示すタイミングチャートである。時刻Ｔ１０で、メインＣＰＵから発せられた指示信号に応じて、ソレノイドＬ１００は通電状態となり、時刻Ｔ３０で、動作制御信号に応じて、ソレノイドＬ１００は断電状態となる。

【３８９６】

このように、なんらかの不具合によって、メインＣＰＵから発せられた指示信号が、所定時間（時刻Ｔ２０）が経過しても、ＬＯＷにならない場合には、時定数決定部のコンデンサの容量に応じた時間（時刻Ｔ３０）で、ソレノイドＬ１００への電流の供給が停止される。ソレノイドＬ１００への電流が供給され続けることを未然に防止でき、ソレノイドＬ１００が加熱するなどを防止することができる。

【３８９７】

＜開放指示信号及び保持指示信号、ソレノイドＬ１００の状態変化＞

図４４０は、主制御基板ＭのメインＣＰＵから出力される開放指示信号及び保持指示信号、並びにソレノイドＬ１００の状態を示すタイミングチャートである。

【３８９８】

図４４０において、開放指示信号のＬＯＷは、ソレノイドＬ１００に開放駆動電流の供給を指示していない状態（断電状態）を示し、開放指示信号のＨＩＧＨは、ソレノイドＬ１００に開放駆動電流の供給を指示している状態（通電状態）を示す。保持指示信号のＬＯＷは、ソレノイドＬ１００に保持駆動電流の供給を指示していない状態（断電状態）を示し、保持指示信号のＨＩＧＨは、ソレノイドＬ１００に保持駆動電流の供給を指示している状態（通電状態）を示す。ソレノイドＬ１００のＬＯＷは、ソレノイドＬ１００が断電状態となって、シャッターが閉じている状態を示し、ソレノイドＬ１００のＨＩＧＨは、ソレノイドＬ１００が通電状態となって、シャッターが開いている状態を示す。

【３８９９】

開放指示信号は、一定の時間であるΔＴ１の間、ソレノイドＬ１００の通電を指示する

。保持指示信号は、一定の時間であるΔＴ２の間、ソレノイドＬ１００の通電を指示する。前述したように、第２時定数決定部による電断のタイミングは、第１時定数決定部による電断のタイミングよりも長く、ΔＴ２はΔＴ１よりも長い。

【３９００】

図４４０に示すように、開放指示信号がＬＯＷになるよりも前に、保持指示信号がＨＩＧＨになり、保持指示信号がＬＯＷになるよりも前に、開放指示信号がＨＩＧＨになる。すなわち、主制御基板ＭのメインＣＰＵは、開放指示信号がＨＩＧＨとなる状態と保持指示信号がＨＩＧＨとなる状態とが、所定の時間（ΔＴ３）、重複するように、開放指示信号及び保持指示信号を出力する。

【３９０１】

このように、主制御基板ＭのメインＣＰＵは、開放指示信号と保持指示信号とが重複して出力される時間ΔＴ３を確保しつつ、開放指示信号及び保持指示信号を交互（ΔＴ１及びΔＴ２）に出力する。このようにして、常にソレノイドＬ１００に駆動電流を供給でき、ソレノイドＬ１００を駆動し続けることで、シャッターの開状態を持続させることができる。

【３９０２】

前述したように、保護回路Ｍ２００及び駆動回路Ｍ３００の数は、ソレノイドＬ１００の数などに応じて適宜に定めればよい。ソレノイドＬ１００の数は、アタッカー、電動チューリップなどの電動役物の数などに応じて定めればよい。

【３９０３】

＜アンプ及びスピーカ＞

第３６実施形態のぱちんこ遊技機では、効果音などを発するためのアンプとスピーカを有する。例えば、下スピーカは、幕板に配置され、ドロワーコネクタによってアンプに接続される場合がある。扉Ｄ１８が開放されたときには、ドロワーコネクタの接続が解除されて、音声を遮断することができる。ドロワーコネクタの接続又は非接続の状態の検出は、ノイズなどによって誤動作することがある。

【３９０４】

また、アンプはミュート端子を有し、ミュート端子を用いることで、扉Ｄ１８が開放されたときに、ミュートさせることができる。

【３９０５】

主制御基板Ｍは、扉Ｄ１８の開閉を検出する開閉検出スイッチ（図示せず）を有する。開閉検出スイッチによって、扉Ｄ１８が解放されたことを検出したときに、アンプのミュート端子を用いてミュートさせるようにできる。このようにすることで、誤動作することなく、扉Ｄ１８の閉じているときには、音声を下スピーカから発し、扉Ｄ１８の開いているときには、下スピーカからの音声を止めることができる。

【３９０６】

さらに、ドロワーコネクタの非接続を検出したときには、演出表示装置ＳＧに、断線が生じたことを示す情報を表示することができる。

【３９０７】

また、副制御基板Ｓは、アンプの断線状態を常に検出し、断線が生じたと判断した場合には、所定のタイミング、例えば、待機デモ時（変動停止から３分後など）などのタイミングで、アンプの断線状態を検出し、断線状態が継続しているか否かを判断する。このようにすることで、アンプの断線状態が実際に生じているか否か、断線状態が継続しているか否かを的確に判断することができる。なお、待機デモ状態とは、遊技が実行されていない時間が所定時間継続すると移行する状態であり、「遊技が実行されていない」とは、主遊技図柄が停止しているときや、大当り（小当り）実行中でないときや、保留が存在していないとき等をいう。

【３９０８】

＜＜＜変形例＞＞＞

前述したソレノイドに関する構成や制御は、従前の非封入式のぱちんこ遊技機や、雀球

遊技機や、ピンボールやスマートボールやメダルプッシャー等の電動役物などの電動可動体にも適用することができる。

【３９０９】

ピンボールは、遊技領域に案内された遊技球を２つの可動バーによって弾いて、遊技領域に配置されているターゲットに当てて得点を増やしていくゲームであり、スマートボールは、ぱちんこ機の遊技領域を斜めに配置し、ピンボールと同様の発射装置により遊技領域に打球を発射して所定の入口へ入球させて賞球を得るゲームである。ピンボールやスマートボールの電動役物などの電動可動体に、前述したソレノイドを用いることができる。

【３９１０】

メダルプッシャーは、メダルを遊技機の内部に投入し、内部に配置されている可動板の移動によって投入されているメダルを排出口に向かうように移動させ、排出口から排出されたメダルを獲得する遊技機である。メダルプッシャーの電動役物などの電動可動体に、前述したソレノイドを用いることができる。

【３９１１】

＜＜＜＜＜第３７実施形態＞＞＞＞＞

第３７実施形態では、ぱちんこ遊技機（非封入式又は封入式）の発射位置Ｒ１２０における遊技球の有無を検出する。なお、第３７実施形態において、第３３実施形態や第３４実施形態における同様の構成については、同一の符号を付した。

【３９１２】

球有りセンサＳＮは、遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置するか否かを検出する。球有りセンサＳＮは、光学的に遊技球を検出する。球有りセンサＳＮは、通過型のセンサでも、反射型のセンサでもよい。球有りセンサＳＮは、主制御基板Ｍに接続されている。球有りセンサＳＮから発せられた検出信号は、主制御基板Ｍに供給される。主制御基板Ｍは、検出信号によって、遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置するか否かを判断することができる。

【３９１３】

＜＜通過型の球有りセンサＳＮ１００＞＞

図４４１（ａ－１）及び（ａ－２）は、通過型の球有りセンサＳＮ１００の発光部ＳＮ１１０と受光部ＳＮ１２０との配置を示す概略断面図である。図４４１（ａ－１）及び（ａ－２）においては、紙面の左側が遊技機の手前側であり、紙面の右側が遊技機の奥行き側である。また、紙面の上側が遊技機の上側であり、紙面の下側が遊技機の下側である。

【３９１４】

通過型の球有りセンサＳＮ１００は、発光部ＳＮ１１０と受光部ＳＮ１２０とを有する。発光部ＳＮ１１０から発せられた光は、受光部ＳＮ１２０で受光することができる。発光部ＳＮ１１０と受光部ＳＮ１２０は、レールＲ１００を挟んで向かい合って設けられる。発光部ＳＮ１１０と受光部ＳＮ１２０とは、発射位置Ｒ１２０を挟んで設けられる。

【３９１５】

発光部ＳＮ１１０及び受光部ＳＮ１２０のいずれか一方は、手前側に配置され、他方が奥行き側に配置される。遊技球が発射位置Ｒ１２０は、レールＲ１００の最端部Ｒ１１０であり、レールＲ１００の最端部Ｒ１１０の手前側と奥行き側とに発光部ＳＮ１１０及び受光部ＳＮ１２０を配置する空間を確保することで、発光部ＳＮ１１０及び受光部ＳＮ１２０を配置することができる。受光部ＳＮ１２０が迷光を受光しないように、遮光板などの部材を適宜に周囲に設けることで、検出精度を高めることができる。

【３９１６】

遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置する場合には、発光部ＳＮ１１０から発せられた光は、遊技球によって遮られ、受光部ＳＮ１２０によって受光されない（図４４１（ａ－１））。このとき、球有りセンサＳＮ１００は、遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置することを示す信号を発する。

【３９１７】

遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置しない場合には、発光部ＳＮ１１０から発せられた光は、遮られることなく、受光部ＳＮ１２０によって受光される（図４４１（ａ－２））。

このとき、球有りセンサＳＮ１００は、遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置しないことを示す信号を発する。

【３９１８】

＜＜反射型の球有りセンサＳＮ２００＞＞

図４４１（ｂ－１）及び（ｂ－２）は、反射型の球有りセンサＳＮ２００の発光部ＳＮ２１０と受光部ＳＮ２２０との配置を示す概略断面図である。図４４１（ｂ－１）及び（ｂ－２）においては、紙面の左側が遊技機の手前側であり、紙面の右側が遊技機の奥行き側である。また、紙面の上側が遊技機の上側であり、紙面の下側が遊技機の下側である。

【３９１９】

反射型の球有りセンサＳＮ２００は、発光部ＳＮ２１０と受光部ＳＮ２２０とを一体に有する。発光部ＳＮ２１０から発せられた光は、反射されることで、受光部ＳＮ２２０で受光できる。反射型の球有りセンサＳＮ２００は、レールＲ１００の近くに配置されている。発光部ＳＮ２１０から発せられる光は、レールＲ１００に向かって進行する。

【３９２０】

反射型の球有りセンサＳＮ２００は、奥行き側に配置される。遊技球が発射位置Ｒ１２０は、レールＲ１００の最端部Ｒ１１０であり、レールＲ１００の最端部Ｒ１１０の奥行き側に反射型の球有りセンサＳＮ２００を配置できる空間を確保すればよい。受光部ＳＮ２２０が迷光を受光しないように、遮光板などの部材を適宜に周囲に設けることで、検出精度を高めることができる。

【３９２１】

なお、反射型の球有りセンサＳＮ２００は、手前側又は奥行き側のいずれか一方に配置することができる。レールＲ１００の最端部Ｒ１１０の手前側又は奥行き側のいずれかに反射型の球有りセンサＳＮ２００を配置できる空間を確保すればよい。

【３９２２】

遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置する場合には、発光部ＳＮ２１０から発せられた光は、遊技球によって反射され、受光部ＳＮ２２０によって受光される（図４４１（ｂ－１））。このとき、球有りセンサＳＮ２００は、遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置することを示す信号を発する。

【３９２３】

遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置しない場合には、発光部ＳＮ２１０から発せられた光は、反射されることがなく、受光部ＳＮ２２０によって受光されない（図４４１（ｂ－２））。このとき、球有りセンサＳＮ２００は、遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置しないことを示す信号を発する。

【３９２４】

反射型の球有りセンサＳＮ２００の発光部ＳＮ２１０と受光部ＳＮ２２０とは、一体に形成されていなくても、別体に形成されていてもよい。発光部ＳＮ２１０と受光部ＳＮ２２０とは、レールＲ１００に対して同じ側に配置されていればよい。

【３９２５】

＜＜反射型の球有りセンサＳＮ３００＞＞

図４４１（ｃ－１）及び（ｃ－２）は、反射型の球有りセンサＳＮ３００の発光部ＳＮ３１０と受光部３２０との配置を示す概略断面図である。図４４１（ｃ－１）及び（ｃ－２）においては、紙面の左側が遊技機の手前側であり、紙面の右側が遊技機の奥行き側である。また、紙面の上側が遊技機の上側であり、紙面の下側が遊技機の下側である。

【３９２６】

反射型の球有りセンサＳＮ３００は、反射型の球有りセンサＳＮ２００と同様の構成を有する。反射型の球有りセンサＳＮ３００は、発光部３１０と受光部３２０とを一体に有する。

【３９２７】

反射型の球有りセンサＳＮ３００は、レールＲ１００の下側に配置される。遊技球が発射位置Ｒ１２０は、レールＲ１００の最端部Ｒ１１０であり、レールＲ１００の最端部Ｒ

１１０の下側に反射型の球有りセンサＳＮ３００を配置できる空間を確保すればよい。受光部３２０が迷光を受光しないように、遮光板などの部材を適宜に周囲に設けることで、検出精度を高めることができる。レールＲ１００には、光を通過できる程度の貫通孔を設ければよい。

【３９２８】

遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置する場合には、発光部３１０から発せられた光は、遊技球によって反射され、受光部３２０によって受光される（図４４１（ｃ－１））。このとき、球有りセンサＳＮ３００は、遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置することを示す信号を発する。

【３９２９】

遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置しない場合には、発光部３１０から発せられた光は、反射されることがなく、受光部３２０によって受光されない（図４４１（ｃ－２））。このとき、球有りセンサＳＮ３００は、遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置しないことを示す信号を発する。

【３９３０】

反射型の球有りセンサＳＮ３００の発光部３１０と受光部３２０とは、一体に形成されていなくても、別体に形成されていてもよい。発光部３１０と受光部３２０とは、レールＲ１００の下側に配置されていればよい。

【３９３１】

図４４２は、垂直発射方式と水平発射方式とを示す概略図である。

【３９３２】

球有りセンサＳＮ１００、球有りセンサＳＮ２００、球有りセンサＳＮ３００は、いずれも、垂直発射方式でも水平発射方式でも用いることができる。

【３９３３】

図４４２（ａ）は、垂直発射方式を示す概略図である。垂直発射方式は、垂直方向と垂直方向に対して４５度との間に含まれるいずれかの方向に遊技球を発射する方式である。前述したように、レールＲ１００の最端部Ｒ１１０に球有りセンサＳＮ１００、球有りセンサＳＮ２００、球有りセンサＳＮ３００を設けることで、遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置するか否かを検出することができる。

【３９３４】

図４４２（ｂ）は、水平発射方式を示す概略図である。水平発射方式は、水平方向と水平方向に対して４５度との間に含まれるいずれかの方向に遊技球を発射する方式である。前述したように、レールＲ１００の最端部Ｒ１１０に球有りセンサＳＮ１００、球有りセンサＳＮ２００、球有りセンサＳＮ３００を設けることで、遊技球が発射位置Ｒ１２０に位置するか否かを検出することができる。

【３９３５】

図４４３は、垂直発射方式で遊技球を遊技盤Ｄ３５に発射する。レールＲ１００の最端部Ｒ１１０は、図４４３の破線で囲んだ領域ＳＲ１に位置しており、球有りセンサＳＮ１００、球有りセンサＳＮ２００、球有りセンサＳＮ３００も領域ＳＲ１に設ける。

【３９３６】

図４４４は、水平発射方式で遊技球を遊技盤Ｄ３５に発射する。レールＲ１００の最端部Ｒ１１０は、図４４４の破線で囲んだ領域ＳＲ２に位置しており、球有りセンサＳＮ１００、球有りセンサＳＮ２００、球有りセンサＳＮ３００も領域ＳＲ２に設ける。

【３９３７】

なお、球有りセンサＳＮ１００、球有りセンサＳＮ２００、球有りセンサＳＮ３００は、レールＲ１００の最端部Ｒ１１０の位置に応じて設ければよく、例えば、図４４３のＳＲ３などに、遊技盤の上側にレールＲ１００の最端部Ｒ１１０が位置する場合には、領域ＳＲ３などに球有りセンサＳＮ１００、球有りセンサＳＮ２００、球有りセンサＳＮ３００を設ければよい。

【３９３８】

＜玉磨きユニット＞
　封入式遊技機や雀球遊技機には、玉磨きユニットを設けることができる。玉磨きユニットは、遊技球が入る入口と遊技球が出る出口とを有する。玉磨きユニットは、複数種類のセンサとアクチュエータとを有する（図示せず）。入口に設けられているセンサによって、遊技球を検出すると、アクチュエータが起動し、玉磨きユニット内で遊技球を搬送しながら磨く。磨かれた遊技球は出口から排出される。出口に設けられているセンサによって、遊技球を検出すると、アクチュエータの動作を停止する。
【３９３９】
　雀球遊技機の場合には、ＢＥＴボタンを遊技者が操作することで遊技の開始状態となる。予め定まられた数の遊技球を発射して、全ての遊技球が遊技盤に設けられている入球センサによって検出される遊技の終了となる。したがって、玉磨きユニットを雀球遊技機に用いる場合には、一定の数の遊技球を遊技に用いるため、玉磨きユニットに入口用のセンサや出口用のセンサを設けなくてもよい。
【３９４０】
　すなわち、遊技が開始したときに、玉磨きユニットを起動し、遊技終了後、所定時間経過したときに、玉磨きユニットを停止すればよい。主制御基板Ｍによって玉磨きユニットによって磨くべき遊技球の有無を判断することができる。玉磨きユニットに不具合が発生した場合であっても、主制御基板Ｍは、球有りセンサによって遊技球の循環に異常が発生したことを検出することができる。異常が発生したことを検出したときには、その旨を示す情報を副制御基板Ｓに送信することで、エラーを報知することができる。
【３９４１】
　また、玉磨きユニットに、玉磨き部を経由しないバイパス経路を設けておき、機械的なスイッチによって、玉磨き部又はバイパス経路を選択できるようにしてもよい。いずれが選択されているかを主制御基板Ｍに入力することで、アクチュエータの起動または停止を指示することができる。
【３９４２】
　前述した第３４実施形態では、球送り出口センサ８３６を通過する度に、持ち球数を１つ減算して遊技球数表示器Ｗ１０に表示する例を示したが、球有りセンサＳＮ１００、球有りセンサＳＮ２００、球有りセンサＳＮ３００によって遊技球の発射を検出し、遊技球を遊技領域に発射されたタイミングで持ち球数を１つ減算して遊技球数表示器Ｗ１０に表示するようにしてもよい。
【３９４３】
（第３８実施形態）
　次に、本明細書に係る封入式の遊技機に適用可能な構成を第３８実施形態として以下に詳述する。なお、第３８実施形態の構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能であることを補足しておく。
【３９４４】
　なお、第３８実施形態については、主制御基板Ｍ側の構成については、第２２実施形態との相違点についてのみ詳述し、枠制御基板Ｗ側の構成については、第２１実施形態との相違点についてのみ詳述する。
【３９４５】
　また、第３８実施形態においては、主制御基板Ｍは、遊技進行に関する処理にて使用される第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域、第１主制御記憶領域と称することがある）と遊技進行に関する処理にて使用されない第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（主制御基板Ｍの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域、第２主制御記憶領域と称することがある）とを有している。また、枠制御基板Ｗは、遊技進行に関する処理にて使用される第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（枠制御基板Ｗの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域、第１枠制御記憶領域と称することがある）と遊技進行に関する処理にて使用されない第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（枠制御基板Ｗの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域、第２枠制御記憶領域と称することがある）とを有している。

【３９４６】
＜＜循環機構の構成＞＞
まず、第３８実施形態に係る封入式の遊技機における循環機構の構成について、図４４５乃至４４７を用いて詳述する。
【３９４７】
まず、図４４５は、第３８実施形態に係る封入式の遊技機における背面側の循環機構に関する背面図であり、図４４６は、第３８実施形態に係る封入式の遊技機における背面側の循環機構に関する斜視図である。封入式の遊技機における循環機構に係るセンサやモータは、枠制御基板Ｗ側にて制御されるよう構成されている。
【３９４８】
遊技領域Ｄ３０に発射された遊技球は、いずれかの入球口に入球した後、排出センサＷＨ１０に検出され、背面側循環流路ＷＲ１０を流下するよう構成されている。すなわち、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した遊技球も、アウト口Ｄ３６に入球した遊技球も、大入賞口Ｃ１０に入球した遊技球も、その後合流し、排出センサＷＨ１０に検出されることとなる。
【３９４９】
また、発射されたにも拘らず発射強度が不足していたために遊技領域Ｄ３０に到達しなかった遊技球等は、発射装置Ｄ４２側に戻ってきて、ファールセンサＷＦ１０に検出され、背面側循環流路ＷＲ１０を流下するよう構成されている。
【３９５０】
このように、発射された遊技球は、遊技領域Ｄ３０に到達した場合も、到達しなかった場合も、その後背面側循環流路ＷＲ１０を流下するよう構成されている。
【３９５１】
背面側循環流路ＷＲ１０には、封入されている遊技球数が所定の範囲を超過している場合に過多エラー状態とするための過多センサＷＫ２０と、封入されている遊技球数が所定の範囲よりも少ない場合に過少エラー状態とするための過少センサＷＫ１０と、を有している。過多センサＷＫ２０と過少センサＷＫ１０の詳細については後述する。
【３９５２】
背面側循環流路ＷＲ１０を流下した遊技球は、遊技球を揚送するためのスクリューＷＳ１０に到達し、スクリュー入口センサＷＳ２０に検出される。より具体的には、スクリューＷＳ１０の最下部にセットされた遊技球がスクリュー入口センサＷＳ２０に検出されることとなる。なお、スクリューＷＳ１０を揚送手段と称することがある。また、スクリューＷＳ１０やモータＷＭ１０を総称して揚送手段と称することがある。
【３９５３】
このように、スクリューＷＳ１０によって遊技球を揚送するよう構成することによって、遊技機内部という限られた空間において、十分な長さの遊技球の流路を担保することができる。
【３９５４】
次に、図４４７は、第３８実施形態に係る封入式の遊技機における正面側の循環機構に関する斜視図である。
【３９５５】
スクリューＷＳ１０の最下部にセットされた遊技球は、揚送されて、スクリューＷＳ１０の最上部に到達し、スクリュー出口センサＷＳ３０に検出されることとなる。
【３９５６】
また、スクリューＷＳ１０は、モータＷＭ１０のモータ制御によって駆動されるよう構成されており、モータ制御には揚送制御等が含まれている。また、モータＷＭ１０内部にはモータセンサＷＭ２０が設けられており、モータＷＭ１０が正常に駆動しているか否かを検出可能となっている。
【３９５７】
スクリューＷＳ１０の最上部に到達した遊技球は、正面側循環流路ＷＲ２０を流下する

こととなる。正面側循環流路ＷＲ２０には、持ち球数カウンタのカウンタ値の減算に関する第１球通路センサＷＴ１０と、スクリューＷＳ１０の制御に関する第２球通路センサＷＴ２０と、第３球通路センサＷＴ３０とが設けられている。なお、第３８実施形態においては、第３球通路センサＷＴ３０の用途は設けられていない。

【３９５８】

また、第２球通路センサＷＴ２０は、スクリューＷＳ１０の上部（遊技球の揚送が完了した位置）から、おおよそ遊技球５球分離れた位置に設けられている。このように構成することで、第２球通路センサＷＴ２０が遊技球を検知していない場合には、正面側循環流路ＷＲ２０に５球以上の遊技球が新たに揚送するスペースが存在することとなり、１球揚送した後停止して、その後再度１球揚送するなどのように、モータ制御を頻繁に停止する必要がなくなり、電力の消費を抑えることができる。

【３９５９】

なお、過多センサＷＫ２０、過少センサＷＫ１０、スクリュー入口センサＷＳ２０、スクリュー出口センサＷＳ３０は、所定時間（例えば、１００ｍｓ）以上連続して遮光された場合にオンを検出するよう構成されているため、遊技球がセンサを通過しただけでは検出されず、遊技球がセンサの位置で滞留することで検出されるよう構成されている。また、他のセンサについても同様の構成を適用することが可能である。

【３９６０】

＜持ち球数カウンタのカウンタ値の減算＞

ここで、持ち球数カウンタのカウンタ値（持ち球数、遊技球数と称することがある）に関する構成について詳述すると、遊技球が１球発射された場合には、持ち球数カウンタのカウンタ値が１減算されることとなるが、より具体的には、図４２８にて前述したように、遊技球が１球発射される場合、球送り装置Ｗ８３０（球送りソレノイドＷ８３２）が駆動することによって、遊技球が発射装置Ｗ８４０に供給され、正面側循環流路ＷＲ２０内の遊技球は、１球分下流に流下することとなる。この際、第１球通路センサＷＴ１０（図４２８に示す第３４実施形態における球送り入口センサＷ８３４に相当）は新たに遊技球を検出する（オフ→オンとなる）ことで、持ち球数カウンタのカウンタ値を１減算するよう構成されている。

【３９６１】

＜持ち球数カウンタのカウンタ値の加算＞

他方、前述したように、発射されたものの発射強度が不足していたために遊技領域Ｄ３０に到達しなかった遊技球等は、発射装置Ｄ４２側に戻ってきて、ファールセンサＷＦ１０に検出されることとなるが、遊技球がファールセンサＷＦ１０に検出された場合には、持ち球数カウンタのカウンタ値が１加算されるよう構成されている。

【３９６２】

なお、持ち球数カウンタのカウンタ値を持ち球数データと称することがある。

【３９６３】

＜持ち球数カウンタに関する変形例＞

なお、遊技球が１球発射された場合の持ち球数カウンタのカウンタ値からの減算に関する第３８実施形態からの変形例として、以下のように構成してもよい。

【３９６４】

遊技球が１球発射される場合、球送り装置Ｗ８３０（球送りソレノイドＷ８３２）が駆動することによって、遊技球が発射装置Ｗ８４０に供給され、正面側循環流路ＷＲ２０内の遊技球は、１球分下流に流下することとなる。この際、第１球通路センサＷＴ１０が新たに遊技球を検出し（オフ→オンとなる）、第３球通路センサＷＴ３０が新たに遊技球を検出する（オフ→オンとなる）ことで、持ち球数カウンタのカウンタ値を１減算するよう構成するなど、第１球通路センサＷＴ１０と第３球通路センサＷＴ３０との２つのセンサの検出状況が所定条件を充足することで、持ち球数カウンタのカウンタ値から１減算するよう構成してもよい。

【３９６５】

このように構成することにより、正面側循環流路ＷＲ２０を流下する遊技球同士が衝突することによって、正面側循環流路ＷＲ２０を遊技球が逆流し、第１球通路センサＷＴ１０に複数回検出されてしまい、持ち球数カウンタのカウンタ値が２以上減算されてしまう事態を防止することができる。

【３９６６】

＜＜主制御基板Ｍ側の構成＞＞

次に、第３８実施形態における主制御基板Ｍ側の構成について詳述する。

【３９６７】

まず、図４４８は、第３８実施形態における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャート（プログラム開始処理と称することがある）である。第２２実施形態との相違点は、ステップ１０２２－１、及びステップ１０３３－１乃至ステップ１０３３－１１である。

【３９６８】

遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ１０２２－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、チェックサムを算出し、電源復帰データを生成して、ステップ１０２３に移行する。なお、第３８実施形態においては、ステップ１０２２－１の処理を第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行している。また、ステップ１０２２－１の処理を領域外バックアップ異常検査処理と称することがある。

【３９６９】

なお、第３８実施形態においては、ステップ１０２２－１の処理を呼び出す際に、レジスタの退避を実行しないよう構成されている。また、第３８実施形態においては、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理から、ステップ１０２２－１以外の第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を呼び出す構成についても、すべてレジスタの退避を実行しない（例えば、ステップ１０２４の処理を実行しない）よう構成してもよい。また、ステップ１０２２－１の処理を呼び出す場合も含めて、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理から第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を呼び出す場合には、毎回レジスタを退避する処理を実行するよう構成してもよい。

【３９７０】

次に、ステップ１０３２－４でＡＦレジスタを復帰させた後、ステップ１０３３－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込みを禁止する。次に、ステップ１０３３－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電源断が発生していないか否かを判定する（例えば、入力ポートの値が電源断の発生を示す値ではないか否かを判定する）。ステップ１０３３－２でＹｅｓの場合、ステップ１０３３－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、初期値乱数更新処理（乱数個数分、初期値乱数の更新を行う処理）を実行する。次に、ステップ１０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込みを許可し、ステップ１０３３－１乃至ステップ１０１６の処理を繰り返し実行する。

【３９７１】

また、ステップ１０３３－２でＮｏの場合、ステップ１０３３－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電源断情報フラグ（前回の電源断が正常に実行されたか否かを確認するためのフラグ）のアドレスをセットする。次に、ステップ１０３３－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電源断情報フラグの内容は電源投入正常データ（正常に電源復帰した旨のデータ）であるか否かを判定する。ステップ１０３３－５でＹｅｓの場合、ステップ１０３３－６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電源断正常データ（電源断が正常である旨のデータ）を電源断フラグに記憶する。次に、ステップ１０３３－７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ１０３３－８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の主制御領域外チェックサム作成処理を呼び出す。

【３９７２】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ３９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する主制御領域外チェ

ックサム作成処理を実行する。次に、ステップ１０３３－９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰する。

【３９７３】

次に、ステップ１０３３－１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを復帰させ、電源断待ちループ処理に移行する。

【３９７４】

また、ステップ１０３３－５でＮｏの場合、換言すると、電源断情報フラグの内容が正常に電源復帰した旨のデータでない場合、ステップ１０３３－１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電源断異常データ（電源断が異常である旨のデータ）を電源断フラグに記憶し、電源断待ちループ処理に移行する。

【３９７５】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図４４９は、図４４８におけるステップ３９００のサブルーチンに係る、主制御領域外チェックサム作成処理のフローチャートである。まず、ステップ３９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、チェックサム領域の内容をゼロクリアする。次に、ステップ３９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、チェックサムデータを生成する。次に、ステップ３９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭアドレスとして、「スタックポインタ初期値のアドレス－所定値」をセットする。なお、スタックポインタ初期値のアドレスは、第２ＲＡＭ領域におけるスタックポインタ初期値のアドレスを示している。次に、ステップ３９０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、チェックサムデータから「ＲＡＭアドレス」の内容（「ＲＡＭアドレス」に対応する値）を減算する。次に、ステップ３９１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、チェックサムデータから「ＲＡＭアドレス＋１」の内容（「ＲＡＭアドレス＋１」に対応する値）を減算する。次に、ステップ３９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、チェックサムデータ（２５６からステップ３９１０で算出した値を減算したデータ）をチェックサム領域に記憶し、次の処理（ステップ１０３３－９の処理）に移行する。

【３９７６】

なお、チェックサム領域は、連続するアドレスを含む一連の領域となっている。また、ステップ３９０８における加算後のチェックサムデータを誤り検出用データと称することがある。また、ステップ３９０４で生成したチェックサムデータを、所定の演算を実行した結果と称することがあり、ステップ３９０６における所定値を、所定の値と称することがある。

【３９７７】

＜＜チェックサムデータの生成に関するイメージ図＞＞

次に、図４５０を参照して、チェックサムデータの生成からチェックサムを算出するまでについて詳述する。なお、同図においては、前述したように、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理から第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を呼び出す際にレジスタ退避を実行しない構成を適用した場合を例示している。これには限定されず、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理から第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を呼び出す際にレジスタ退避を実行するよう構成してもよく、このように構成した場合には、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理から第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を呼び出す際には、第２スタック領域にレジスタを退避するよう構成してもよい。

【３９７８】

また、同図においては、主制御基板Ｍ側の処理について詳述しているが、後述する枠制御基板Ｗ側の処理についても同様の構成を適用することができる。

【３９７９】

＜Ａ：電源断が発生した場合＞

まず、図４５０（Ａ）は、電源断が発生し、電源断時処理を実行する場合に関するイメージ図である。電源断が発生した場合、図４４８に図示するように、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理から、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理であるステップ３９００の

主制御領域外チェックサム作成処理が呼び出されることとなる。主制御領域外チェックサム作成処理が呼び出される際には、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の戻りアドレスに係る２バイト分のデータである戻りアドレスに係るデータＡが第１スタック領域に記憶される。一例としては、図示するように、戻りアドレスに係るデータＡは、「Ｆ２００Ｈ」の１つ下位のアドレスである「Ｆ１ＦＦＨ」から「Ｆ１ＦＥＨ」までの２バイト分の領域に格納されることとなる。

【３９８０】

＜主制御領域外チェックサム作成処理＞

主制御領域外チェックサム作成処理の実行時には、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域には以下のデータＡ乃至データＧが記憶されていることとする。なお、データＡ乃至データＧは、説明のために簡略化したものであり、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域に記憶されている実際のデータは、種類数や内容が異なっていることを補足しておく。

【３９８１】

また、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域に記憶されているデータＡ乃至データＧは、以下のようになっている。なお、「データに対応した値」とは、例えば、該当するデータを１０進数で表した値としてもよい。

データＡ：データに対応した値が１である第１ＲＡＭ領域のデータ
データＢ：データに対応した値が２である第１ＲＡＭ領域のデータ
データＣ：データに対応した値が３である第１ＲＡＭ領域のデータ
データＤ：データに対応した値が４である第１ＲＡＭ領域のデータであり、第１スタック領域に記憶されている戻りアドレスに係るデータＡ
データＥ：データに対応した値が１である第２ＲＡＭ領域のデータ
データＦ：データに対応した値が２である第２ＲＡＭ領域のデータ
データＧ：データに対応した値が３である第２ＲＡＭ領域のデータ

【３９８２】

また、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である主制御領域外チェックサム作成処理では、以下の（１）乃至（４）の流れでチェックサムデータを生成するよう構成されている。

（１）ステップ３９０４では、データＡからデータＧまでのデータに対応した値の和を算出する。より具体的には、「１＋２＋３＋４＋１＋２＋３＝１６」が算出される。

（２）ステップ３９０６では、「Ｆ２００Ｈ」から戻りアドレスに係るデータＡに対応した２バイト分を除外するために所定値（－２）を減算したアドレスである「Ｆ１ＦＥＨ」をＲＡＭアドレスとしてセットする。なお、当該２バイトに対応する「２」がステップ３９０６における所定値に相当している。

（３）ステップ３９０６及びステップ３９０８では、上記（１）で算出したチェックサムデータからデータＤに対応した値を減算する。より具体的には、「１６－４＝１２」が算出される。

（４）ステップ３９１０では、２５６から上記（３）の処理の結果を減算した値をチェックサム領域に記憶する。より具体的には、「２５６－１２＝２４４」がチェックサム領域に記憶されることとなる。

【３９８３】

上述したように、同図においては、戻りアドレスに係るデータＡに対応した値をチェックサムデータから減算している。詳細は後述することとなるが、このように構成することで、戻りアドレスに係るデータＡに対応した値がいずれであるかに拘らず、チェックサムを算出することができるよう構成することができる。

【３９８４】

＜Ｂ：電源復帰した場合＞

次に、図４５０（Ｂ）は、図４５０（Ａ）で電源断時処理を実行した後、電源復帰した場合に関するイメージ図である。電源復帰した場合、図４４８に図示するように、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理から、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理であるステッ

プ１０２２－１の処理が呼び出されることとなる。ステップ１０２２－１の処理が呼び出される際には、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の戻りアドレスに係る２バイト分のデータである戻りアドレスに係るデータＢが第１スタック領域に記憶される。一例としては、図示するように、戻りアドレスに係るデータＢは、「Ｆ２００Ｈ」の１つ下位のアドレスである「Ｆ１ＦＨ」から「Ｆ１ＦＥＨ」までの２バイト分の領域に格納されることとなる。

【３９８５】

＜図４４８のステップ１０２２－１の処理＞

ステップ１０２２－１の処理の実行時には、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域には以下のデータＡ乃至データＪが記憶されていることとする。なお、データＡ乃至データＪは、説明のために簡略化したものであり、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域に記憶されている実際のデータは、種類数や内容が異なっていることを補足しておく。

【３９８６】

また、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域に記憶されているデータＡ乃至データＪは、以下のようになっている。なお、「データに対応した値」とは、例えば、該当するデータを１０進数で表した値としてもよい。

データＡ：データに対応した値が１である第１ＲＡＭ領域のデータ
データＢ：データに対応した値が２である第１ＲＡＭ領域のデータ
データＣ：データに対応した値が３である第１ＲＡＭ領域のデータ
データＨ：データに対応した値が６である第１ＲＡＭ領域のデータであり、第１スタック領域に記憶されている戻りアドレスに係るデータＢ
データＥ：データに対応した値が１である第２ＲＡＭ領域のデータ
データＦ：データに対応した値が２である第２ＲＡＭ領域のデータ
データＧ：データに対応した値が３である第２ＲＡＭ領域のデータ
データＪ：データに対応した値が２４４であるチェックサム領域のデータ

【３９８７】

このように、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である主制御領域外チェックサム作成処理が呼び出される際に第１スタック領域に記憶される戻りアドレスに係るデータＡに係るデータに対応した値が４であったことに対して、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理であるステップ１０２２－１の処理が呼び出される際に第１スタック領域に記憶される戻りアドレスに係るデータＢに係るデータに対応した値が６であり、異なる値となっている。

【３９８８】

また、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理であるステップ１０２２－１の処理では、以下の（５）乃至（８）の流れでチェックサムを算出するよう構成されている。

（５）ステップ１０２２－１の処理では、データＡからデータＪまでのデータに対応した値の和を算出する。より具体的には、「１＋２＋３＋６＋１＋２＋３＋２４４＝２６２」が算出される。

（６）次に、ステップ１０２２－１の処理では、「Ｆ２００Ｈ」から戻りアドレスに係るデータＡに対応した２バイト分を除外するために所定値（－２）を減算したアドレスである「Ｆ１ＦＥＨ」をＲＡＭアドレスとしてセットする。

（７）次に、ステップ１０２２－１の処理では、上記（５）で算出したチェックサムデータからデータＨに対応した値を減算する。より具体的には、「２６２－６＝２５６」が算出される。

（８）次に、ステップ１０２２－１の処理では、２５６から上記（７）の処理の結果を減算した値を算出する。より具体的には、「２５６－２５６＝０」となる。このように、当該（８）の処理の演算結果が０となった場合に、算出したチェックサムは正常である（誤り検出の結果は正常である、電源復帰データは正常であるなどと称することがある）と判定することができる。

【３９８９】

なお、上述した２５６はあくまで一例であり、その他を設定してもよい。

【３９９０】
このように、図４５０の構成においては、電源断の発生時には第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にてチェックサムデータを生成し、その後の電源復帰後には第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にてチェックサムを算出するよう構成されている。このように構成した場合、電源断の発生時に第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を呼び出す際の戻りアドレスに係るデータ（戻りアドレスに係るデータＡ）と、電源復帰時に第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を呼び出す際の戻りアドレスに係るデータ（戻りアドレスに係るデータＢ）とが異なるアドレスに対応するデータとなってしまうため、データに対応した値も異なる値となり得ることとなる。
【３９９１】
このような場合においても、同図に図示したように、第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域とのチェックサムデータを生成した後に、当該チェックサムデータから戻りアドレスに係るデータＡ（または、戻りアドレスに係るデータＢ）のデータに対応した値を減算することで、正確にチェックサムを算出することができることとなる。
【３９９２】
なお、データＤのデータに対応した値である「４」を所定の値と称することがある。また、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域を特定の記憶領域と称することがある。また、（４）の演算結果として生成されたチェックサムデータを誤り検出用データと称することがある。また、主制御領域外チェックサム作成処理を特定処理と称することがある。
【３９９３】
また、チェックサムデータを生成する構成や、チェックサムを算出する構成は、図４５０の構成には限定されず、例えば、電源断時におけるチェックサムデータの生成時には、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域の最下位アドレスから、第１スタック領域の戻りアドレスに係るデータＡの１つ下位のアドレスである「Ｆ１ＦＤＨ」までのデータに対応した値の和を算出し、次に、第１スタック領域の戻りアドレスに係るデータＡの１つ上位のアドレスである「Ｆ２００Ｈ」から第２ＲＡＭ領域の最上位のアドレスまでのデータに対応した値の和を算出し、当該算出した和同士の和を算出した結果を、２５６から減算したものをチェックサムデータとしてチェックサム領域に記憶するよう構成してもよい。
【３９９４】
電源復帰後においても同様に、第１ＲＡＭ領域及び第２ＲＡＭ領域の最下位アドレスから、第１スタック領域の戻りアドレスに係るデータＢの１つ下位のアドレスである「Ｆ１ＦＤＨ」までのデータに対応した値の和を算出し、次に、第１スタック領域の戻りアドレスに係るデータＢの１つ上位のアドレスである「Ｆ２００Ｈ」から第２ＲＡＭ領域の最上位のアドレスまでのデータに対応した値の和を算出し、当該算出した和同士の和を算出した結果を、２５６から減算することでチェックサムを算出するよう構成してもよい。
【３９９５】
また、前述したように、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理から第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の処理を呼び出す際に、第２スタック領域にレジスタを退避するよう構成した場合においては、第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域とのチェックサムデータを算出した結果から、戻りアドレスに係るデータＡ（または、戻りアドレスに係るデータＢ）のデータに対応した値を減算し、当該減算結果からさらに、退避したレジスタのデータに対応した値を減算することで、チェックサム領域に記憶するチェックサムデータの生成及びチェックサムの算出を正確に実行することができることとなる。
【３９９６】
また、図４５０においては、第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域とのチェックサムデータを算出した結果から、戻りアドレスに係るデータＡ（または、戻りアドレスに係るデータＢ）のデータに対応した値を減算するよう構成したが、これには限定されず、第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域とのチェックサムデータを算出する際には、各アドレスのデータに対応した値を減算していくことでチェックサムデータを生成（図４４９のステップ３９０４にて各アドレスのデータに対応した値を減算していく）し、当該生成したチェックサム

データに戻りアドレスに係るデータＡ（または、戻りアドレスに係るデータＢ）のデータに対応した値を加算する（図４４９のステップ３９０８及びステップ３９１０で加算処理を実行する）よう構成してもよい。

【３９９７】

このように構成することで、電源断時におけるチェックサムデータを生成する処理と、電源復帰時におけるチェックサムを算出する処理とを第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行することとなり、チェックサムに関する処理（誤り検出に関する処理）に関して第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として使用する容量を削減することができる。なお、遊技の進行に関する処理は、遊技機に関する規則上、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理とすることは可能であるが、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理とすることはできないようになっているため、チェックサムに関する処理に関して第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として使用する容量を削減することで、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として遊技の進行に関する処理に使用可能な容量を増やすことができる。

【３９９８】

また、スタック領域（例えば、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域側のスタック領域である第１スタック領域と、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域側のスタック領域である第２スタック領域）を除いたＲＡＭ領域を対象としてチェックサムデータを作成するよう構成してもよい。

【３９９９】

また、上述した構成は、ぱちんこ遊技機だけでなく、回胴式遊技機にも適用可能である。

【４０００】

次に、図４５１は、主制御基板Ｍが行うタイマ割り込み時処理の流れを示したフローチャートである。第２２実施形態との相違点は、ステップ１５５３－１、ステップ１５５３－２乃至ステップ１５５０－６である。なお、ステップ１０５１－２の賞球制御処理は図４５１には含まれていない。

【４００１】

まず、定時割り込み周期Ｔの到達時を契機として、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１５５３－１で、主制御球抜き状態フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、主制御球抜き状態フラグとは、球抜き状態となった場合にオンとなるフラグであり、枠制御基板Ｗ側から球抜き状態コマンドを受信したことを契機としてオンとなるよう構成されている。

【４００２】

ステップ１５５３－１でＹｅｓの場合には、ステップ１０００－１に移行し、他方、ステップ１５５３－１でＮｏの場合には、ステップ１５５０－９に移行する。このように、第３８実施形態においては、主制御球抜き状態フラグがオン、換言すると、球抜き状態である場合には、タイマ割り込み時処理におけるステップ１０００－１乃至ステップ１５５３－５の処理を実行しないこととなる。すなわち、主制御基板Ｍ側においては、球抜き状態である場合には、タイマ割り込み時処理における第１の処理（ステップ１０００－１乃至ステップ１５５３－５の処理）を呼び出さないよう構成されている。

【４００３】

なお、球抜き状態とは、主制御球抜き状態フラグがオン且つ枠制御球抜き状態フラグがオンである状態としてもよいし、主制御球抜き状態フラグがオンである状態としてもよいし、枠制御球抜き状態フラグがオンである状態としてもよい。

【４００４】

また、ステップ１５５０－３の遊技状態表示処理を実行した後、ステップ１０５３－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御状態作成処理を実行する。なお、主制御状態作成処理とは、主制御基板Ｍ側の遊技状態に関する情報を作成する処理である。

【４００５】

次に、ステップ１５５３－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、外部端子板パルス出力作成処理を実行する。なお、外部端子板パルス出力作成処理は、外部端子板パルス出力情

報（遊技機外部に出力する情報）の送信要求の作成を行う処理である。

【４００６】

次に、ステップ１０５２－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ１０５２－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の領域外御処理を呼び出し、ステップ１０５２－３に移行する。

【４００７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１０５２－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、領域外制御処理を実行する。次に、ステップ１０５２－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１０５２－５に移行する。なお、ステップ１０５２－３の領域外制御処理を第２処理と称することがある。

【４００８】

次に、ステップ１０５２－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを復帰する。次に、ステップ１５５３－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、枠制御通信制御処理を実行する。なお、枠制御通信制御処理は、主制御基板Ｍと枠制御基板Ｗとの通信に関する処理であり、枠制御基板Ｗ側から球抜き状態コマンドを受信した場合に、主制御球抜き状態フラグをオンにする処理が含まれている。すなわち、枠制御基板Ｗ側から球抜き状態コマンドを受信した場合、主制御基板Ｍ側では、タイマ割り込み時処理におけるステップ１５５３－４の処理を実行した際に主制御球抜き状態フラグがオンとなって、球抜き状態への移行が確定されることとなる。その後、次回のタイマ割り込み時処理の実行時には、ステップ１５５３－１でＮｏと判定され、ステップ１０００－１乃至ステップ１５５３－５の処理を実行しないこととなる。なお、球抜き状態を所定の状態と称することがある。また、球抜き状態への移行が確定されることを、球抜き状態に関する情報が記憶される、所定の状態に関する情報が記憶されるなどと称することがある。

【４００９】

次に、ステップ１５５３－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、発射制御信号出力処理を実行し、ステップ１５５０－９に移行する。

【４０１０】

次に、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ソレノイド出力処理を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行する。次に、ステップ１５５０‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＬＥＤ出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込みの発生を許可するよう設定し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【４０１１】

このように、第３８実施形態においては、球抜き状態となった場合（主制御球抜き状態フラグがオンとなった場合）、実行しなくなる第１の処理（ステップ１０００－１乃至ステップ１５５３－５の処理）の方が、実行する第２の処理（ステップ１５５０－９乃至ステップ１５５０－１１の処理）よりも多くなっている。換言すると、球抜き状態となった場合（主制御球抜き状態フラグがオンとなった場合）、呼び出さなくなる第１の処理（ステップ１０００－１乃至ステップ１５５３－５の処理）の方が、呼び出す第２の処理（ステップ１５５０－９乃至ステップ１５５０－１１の処理）よりも多くなっている。

【４０１２】

なお、上記第１の処理を第１の処理モジュールと称してもよいし、上記第２の処理を第２の処理モジュールと称してもよい。また、図４５１におけるステップ番号が付されている処理を１つの処理モジュールとしてもよい。このように構成した場合には、第１の処理モジュールは第２の処理モジュールよりも処理モジュールの数が少なくなっている。

【４０１３】

このように構成することで、遊技球が発射可能である一方で遊技が進行しない球抜き状態においては、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍにて実行しない処理を多く設けること

により、球抜き状態が遊技の進行に影響を及ぼさないことを担保することができるとともに、球抜き状態における消費電力を抑えることができる。

【４０１４】

また、球抜き状態であっても呼び出す第２の処理には、データの出力に関する処理を実行するステップ１５５０－９のソレノイド出力処理が含まれている。また、球抜き状態では呼び出さない第１の処理には、データの入力に関する処理を実行するステップ１０００－１の入力処理が含まれている。

【４０１５】

また、球抜き状態であっても呼び出す第２の処理における、ステップ１５５０－９のソレノイド出力処理では、大入賞口を閉じるための処理などを実行し、ステップ１５５０－６のＬＥＤ出力処理では、球抜き状態に対応する報知（主制御基板Ｍ側で制御するランプなどによる報知）を実行する。

【４０１６】

また、球抜き状態は、電源オフ→オンで解除（終了）するよう構成されており、電源がオフにならない限りは球抜き状態が継続するよう構成されている（枠制御基板Ｗ側においても同様）。

【４０１７】

また、球抜き状態にて遊技球を発射し、遊技機内から遊技球を取り出す場合には、球抜き機構（不図示）から取り出すよう構成されている。球抜き機構は、一例として、背面側循環流路ＷＲ１０に設けられている。

【４０１８】

なお、主制御基板Ｍ側においては、図４４８のステップ１０２２－１乃至ステップ１０３２－４の処理を主制御基板Ｍ側のプログラム開始処理（所定処理と称することがある）と称することがあり、図４４８のステップ１０３３－１乃至ステップ１０１６の処理を主制御基板Ｍ側のメインループ処理と称することがあり、図４４８のステップ１０３３－４乃至ステップ１０３３－１０の処理を主制御基板Ｍ側の電源断処理と称することがあり、図４５１のステップ１５５３－１乃至ステップ１５５０－１１の処理を主制御基板Ｍ側のタイマ割り込み時処理（割り込み処理、主制御割り込み処理と称することがある）と称することがある。

【４０１９】

＜＜枠制御基板Ｗ側の構成＞＞

次に、第３８実施形態における枠制御基板Ｗ側の構成について詳述する。

【４０２０】

まず、図４５２は、第３８実施形態における、枠制御基板Ｗが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。第２１実施形態との相違点は、ステップ６０５０であり、ステップ３１００－３で入力ポートの値が電源断発生を示す値であると判定した場合、ステップ６０５０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、後述する枠制御電断時処理を実行し、電源断待ちループ処理に移行する。なお、枠制御基板Ｗ側における電源投入時に実行するメインフローチャートの処理を所定処理と称することがある。なお、ステップ３１００－１におけるクリアワード１をクリアワードに変更している（第３８実施形態においては、クリアワード２に関する処理を削除しているため）。

【４０２１】

次に、図４５３は、図４５２におけるステップ５１００のサブルーチンに係る、電断復帰時初期処理のフローチャートである。第２１実施形態との相違点は、ステップ５１１０及びステップ５１５５である。

【４０２２】

ステップ５１０８で、ＲＡＭクリアボタンと遊技球数クリアボタンと球抜きボタンとのスイッチ状態を確認した後、ステップ５１１０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、チェックサムを算出し、電源復帰データを生成して、ステップ５１１２に移行する。なお、第３８実施形態においては、ステップ５１１０の処理を第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理

として実行している。また、ステップ５１１０の処理を領域外バックアップ異常検査処理と称することがある。

【４０２３】

なお、第３８実施形態においては、ステップ５１１０の処理を呼び出す際に、レジスタの退避を実行しないよう構成されている。また、第３８実施形態においては、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理から、ステップ５１１０以外の第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を呼び出す構成についても、すべてレジスタの退避を実行しない（例えば、ステップ５１２６の処理を実行しない）よう構成してもよい。また、ステップ５１１０の処理を呼び出す場合も含めて、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理から第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を呼び出す場合には、毎回レジスタを退避する処理を実行するよう構成してもよい。

【４０２４】

また、ステップ５１５４で、球抜きボタンの操作があると判定した場合、ステップ５１５５で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、持ち球数カウンタのカウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ５１５５でＹｅｓの場合、ステップ５１５６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、枠制御球抜き状態フラグ（球抜き状態となった場合にオンとなる枠制御基板Ｗ側のフラグ）をオンにし、ステップ５１５８に移行する。また、ステップ５１５５でＮｏの場合には、ステップ５１６０に移行する。

【４０２５】

このように、第３８実施形態においては、電源投入時に、球抜きボタンの操作があり、且つ、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である場合に、球抜き状態に移行する（枠制御球抜き状態フラグをオンにする）よう構成されている。

【４０２６】

なお、球抜き状態への移行条件は、第３８実施形態の構成には限定されず、任意に設定することができる。一例としては、電源投入時に、球抜きボタンの操作がある場合には、持ち球数カウンタのカウンタ値が０でなくても球抜き状態に移行するよう構成してもよいし、電源投入時に、球抜きボタンの操作があり、且つ、所定の条件を充足している場合に球抜き状態に移行するよう構成してもよい。

【４０２７】

なお、球抜き状態においては、遊技球数表示器Ｗ１０の表示は、すべての桁で「－」が表示されるよう構成してもよい。このように構成することで、球抜き状態であることを遊技場の管理者が認識し易くすることができるとともに、持ち球数カウンタのカウンタ値の更新が実行されないことを認識し易くすることができる。

【４０２８】

なお、持ち球数カウンタのカウンタ値が１以上である状況にて電源断が発生した後、遊技球数クリアボタンと球抜きボタンとを操作した状態で電源を投入した場合には、ステップ５１１９の処理によって持ち球数カウンタのカウンタ値がクリアされるため、ステップ５１５５でＹｅｓと判定されることとなり、球抜き状態に移行する（枠制御球抜き状態フラグをオンにする）よう構成されている。

【４０２９】

なお、球抜き状態となった以降は、球抜きボタンに対応する入力ポートは確認しないように構成されている。また、球抜き状態である場合においては、遊技停止となる所定のエラー状態である場合と、主制御基板Ｍ側、枠制御基板Ｗ側、及び／または副制御基板Ｓ側でのランプやＬＥＤによる報知態様が同一となるように構成してもよい。

【４０３０】

＜＜クリア処理に関する構成＞＞

ここで、本明細書に係る封入式のぱちんこ遊技機に適用可能なクリア処理に関する構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は一部のみを適用することも可能であるし、複数の構成を組み合わせることも可能である。

【４０３１】

＜構成１＞
電源投入時にＲＡＭクリアボタンＲＣＢが操作されている（第１条件を充足していると称することがある）と、枠制御基板Ｗ側にてＲＡＭクリア処理（第１クリア処理と称することがある）が実行される。ＲＡＭクリア処理では、枠制御基板Ｗ側のＲＡＭ領域における第１領域（例えば、第１ＲＡＭ領域の持ち球数カウンタに対応する領域以外の領域）がクリアされる。なお、第１領域がクリアされることを、第１領域に第１領域の初期値をセットすると称することがある。
【４０３２】
電源投入時に遊技球数クリアボタンＷ６０が操作されている（第２条件を充足していると称することがある）と、枠制御基板Ｗ側にて遊技球数クリア処理（第２クリア処理と称することがある）が実行される。遊技球数クリア処理では、枠制御基板Ｗ側のＲＡＭ領域における第２領域（例えば、第１ＲＡＭ領域の持ち球数カウンタに対応する領域）がクリアされる。なお、第２領域がクリアされることを、第２領域に第２領域の初期値をセットすると称することがある。
【４０３３】
電源投入時にＲＡＭ異常が発生している（第３条件を充足していると称することがある）と、枠制御基板Ｗ側にてＲＡＭ異常に係るクリア処理（第３クリア処理と称することがある）が実行される。ＲＡＭ異常に係るクリア処理では、枠制御基板Ｗ側のＲＡＭ領域における第３領域（例えば、第１ＲＡＭ領域と第２ＲＡＭ領域とのすべての領域）がクリアされる。なお、第３領域がクリアされることを、第３領域に第３領域の初期値をセットすると称することがある。
【４０３４】
クリア処理にてクリアされる領域の大きさは、領域の大きいものから順に、「第３領域＞第１領域＞第２領域」となっている。
【４０３５】
なお、第１領域と第２領域とは重複していない。換言すると、第１領域は第２領域に含まれておらず、第２領域は第１領域に含まれていない。
【４０３６】
また、第３領域には、第１領域が含まれており、第３領域には、第２領域が含まれている。
【４０３７】
＜構成２＞
電源投入時に枠制御基板Ｗ側のＲＡＭ領域における領域Ａ（例えば、第２ＲＡＭ領域のすべての領域）をクリアするクリア処理Ａを実行可能である。
【４０３８】
電源投入時に枠制御基板Ｗ側のＲＡＭ領域における領域Ｂ（例えば、第１ＲＡＭ領域の持ち球数カウンタに対応する領域以外の領域）をクリアするクリア処理Ｂを実行可能である。
【４０３９】
電源投入時に枠制御基板Ｗ側のＲＡＭ領域における領域Ｃ（例えば、第１ＲＡＭ領域の持ち球数カウンタに対応する領域）をクリアするクリア処理Ｃを実行可能である。
【４０４０】
電源投入時にＲＡＭクリアボタンＲＣＢが操作されている（第１条件を充足していると称することがある）と、クリア処理Ｂを実行する。
【４０４１】
電源投入時にＲＡＭ異常が発生している（第３条件を充足していると称することがある）と、クリア処理Ａとクリア処理Ｂとクリア処理Ｃとを実行する。
【４０４２】
電源投入時に遊技球数クリアボタンＷ６０が操作されている（第２条件を充足していると称することがある）と、クリア処理Ｃを実行する。

【４０４３】
＜＜枠制御基板Ｓ側から主制御基板Ｍ側へのコマンドに関する構成＞＞
ここで、本明細書に係る封入式のぱちんこ遊技機に適用可能な、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側へのコマンドに関する構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は一部のみを適用することも可能であるし、複数の構成を組み合わせることも可能である。
【４０４４】
球抜きボタン（第１ボタン、第１操作部材、所定の操作手段と称することがある）を操作した状態で電源投入されると、主制御基板Ｍ側と枠制御基板Ｗ側とで球抜き状態（第１状態と称することがある）となる。
【４０４５】
遊技球数クリアボタンＷ６０（第２ボタン、第２操作部材、特定の操作手段と称することがある）を操作した状態で電源投入されると、持ち球数カウンタのカウンタ値がクリアされる（クリアされた状態を第２状態と称することがある）。
【４０４６】
電源投入後の所定タイミング（例えば、枠制御基板Ｗ側のタイマ割り込み時処理が開始した後のタイミング、主遊技図柄の変動が開始可能なタイミングなど）にて、球抜きボタンが新たに操作された場合、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に第１コマンド（所定のコマンドと称することがある）が送信される。
【４０４７】
主制御基板Ｍは、電源投入後の所定タイミングで第１コマンドを受信したことに基づいた処理を実行しない。換言すると、電源投入後の所定タイミングで第１コマンドを受信した場合と、電源投入後の所定タイミングで第１コマンドを受信していない場合とで実行する処理が相違しない。また、主制御基板Ｍは、電源投入後の所定タイミングで第１コマンドを受信しても球抜き状態に移行しない。
【４０４８】
電源投入後の所定タイミング（例えば、枠制御基板Ｗ側のタイマ割り込み時処理が開始した後のタイミング、主遊技図柄の変動が開始可能なタイミングなど）にて、遊技球数クリアボタンが新たに操作された場合、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に第２コマンド（特定のコマンドと称することがある）が送信される。
【４０４９】
主制御基板Ｍは、電源投入後の所定タイミングで第２コマンドを受信したことに基づいた処理を実行しない。換言すると、電源投入後の所定タイミングで第２コマンドを受信した場合と、電源投入後の所定タイミングで第２コマンドを受信していない場合とで実行する処理が相違しない。
【４０５０】
このように構成することで、遊技機の開発段階において、第１コマンドや第２コマンドを利用して、枠制御基板Ｗ側からの入力信号の確認などの様々な確認をすることができ、開発段階に利用するための専用の操作部材を設ける必要がなくなり、遊技機の開発コストの削減をすることができる。
【４０５１】
より具体的な第１コマンドや第２コマンドの利用態様としては、第１コマンドや第２コマンドの受信を契機として、強制的に大当りに移行させる、特定のＬＥＤを発光させる、通常の遊技進行では発生させることが困難な（発生する頻度が低い）エラー状態を設定（セット）する等が例示でき、このように構成することにより、遊技機の開発における利便性が向上し、時間効率を向上させることができる。
【４０５２】
なお、球抜きボタン操作した状態で電源投入され、主制御基板Ｍ側と枠制御基板Ｗ側とで球抜き状態となる場合においても、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に第１コマンドが送信されるよう構成してもよいし、第１コマンドとは異なるコマンドが送信されるよう構成してもよい。

【４０５３】
　また、遊技球数クリアボタンＷ６０を操作した状態で電源投入され、持ち球数カウンタのカウンタ値がクリアされる場合においても、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に第２コマンドが送信されるよう構成してもよいし、第２コマンドとは異なるコマンドが送信されるよう構成してもよい。
【４０５４】
　なお、上述した構成には限定されず、後述するエラー解除ボタン、及び／またはＲＡＭクリアボタンＲＣＢにおいても同様に、電源投入後の所定タイミング（例えば、枠制御基板Ｗ側のタイマ割り込み時処理が開始した後のタイミング、主遊技図柄の変動が開始可能なタイミングなど）にて新たに操作された場合には、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に所定のコマンドが操作され、主制御基板Ｍ側では当該所定のコマンドを受信したことに基づいた処理を実行しないよう構成してもよい。
【４０５５】
　次に、図４５４は、図４５２におけるステップ６０５０のサブルーチンに係る、枠制御電断時処理のフローチャートである。まず、ステップ６０５２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、電源断情報フラグ（前回の電源断が正常に実行されたか否かを確認するためのフラグ）のアドレスをセットする。なお、図４４８で詳述した主制御基板Ｍ側の電源断情報フラグと、図４５４における枠制御基板Ｗ側の電源断情報フラグとは、異なるフラグであることを補足しておく。次に、ステップ６０５４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、電源断情報フラグの内容は電源投入正常データ（正常に電源復帰した旨のデータ）であるか否かを判定する。ステップ６０５４でＹｅｓの場合、ステップ６０５６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、電源断正常データ（電源断が正常である旨のデータ）を電源断フラグに記憶する。次に、ステップ６０５８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ６０６０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の枠制御領域外チェックサム作成処理を呼び出す。
【４０５６】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　次に、ステップ６１００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、後述する枠制御領域外チェックサム作成処理を実行する。次に、ステップ６０６２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰する。
【４０５７】
　次に、ステップ６０６４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＡＦレジスタを復帰させ、電源断待ちループ処理に移行する。
【４０５８】
　また、ステップ６０５４でＮｏの場合、換言すると、電源断情報フラグの内容が正常に電源復帰した旨のデータでない場合、ステップ６０６６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、電源断異常データ（電源断が異常である旨のデータ）を電源断フラグに記憶し、電源断待ちループ処理に移行する。
【４０５９】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　次に、図４５５は、図４５４におけるステップ６１００のサブルーチンに係る、枠制御領域外チェックサム作成処理のフローチャートである。まず、ステップ６１０２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、チェックサム領域の内容をゼロクリアする。次に、ステップ６１０４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、チェックサムデータを生成する。次に、ステップ６１０６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ＲＡＭアドレスとして、「スタックポインタ初期値のアドレス－所定値」をセットする。なお、スタックポインタ初期値のアドレスは、第２ＲＡＭ領域におけるスタックポインタ初期値のアドレスを示している。次に、ステップ６１０８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、チェックサムデータから「ＲＡＭアドレス」の内容（「ＲＡＭアドレス」に対応する値）を減算する。次に、ステップ６１１０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、チェックサムデータから「ＲＡＭアドレス＋１」の内

容（「ＲＡＭアドレス＋１」に対応する値）を減算する。次に、ステップ６１１２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、チェックサムデータ（２５６からステップ６１１０で算出した値を減算したデータ）をチェックサム領域に記憶し、次の処理（ステップ６０６２の処理）に移行する。

【４０６０】

なお、チェックサム領域は、連続するアドレスを含む一連の領域となっている。また、ステップ６１０８における加算後のチェックサムデータを誤り検出用データと称することがある。また、ステップ６１０４で生成したチェックサムデータを、所定の演算を実行した結果と称することがあり、ステップ６１０６における所定値を、所定の値と称することがある。

【４０６１】

なお、枠制御基板Ｗ側においても、図４５０にて前述した主制御基板Ｍ側における、電源断時におけるチェックサムデータを生成する処理と、電源復帰時におけるチェックサムを算出する処理との構成を適用することが可能である。

【４０６２】

すなわち、図４４９の主制御領域外チェックサム作成処理を図４５５の枠制御領域外チェックサム作成処理に置き換えて、図４４８のステップ１０２２－１の処理を図４５３のステップ５１１０の処理に置き換えることで同様の構成とすることができ、枠制御基板Ｗ側においても、チェックサムに関する処理に関して第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として使用する容量を削減することで、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として遊技の進行に関する処理に使用可能な容量を増やすことができる。

【４０６３】

また、図４４９にて前述した、主制御基板Ｍ側の「所定値」と、図４５５における、枠制御基板Ｗ側の「所定値」とは、異なる値であってもよいし、同一の値であってもよい。また、ステップ５１１０の処理を領域外バックアップ異常検査処理と称することがある。

【４０６４】

次に、図４５６は、枠制御基板Ｗが行うタイマ割り込み時処理の流れを示したフローチャートである。第２１実施形態との相違点は、ステップ５０３８、ステップ６１５０、及びステップ６２５０である。なお、第２１実施形態における球抜きフラグは、枠制御球抜き状態フラグに名称を変更している。また、枠制御球抜き状態フラグを球抜きフラグと称してもよいし、主制御球抜き状態フラグを球抜きフラグと称してもよい。

【４０６５】

ステップ５４００で計数通知制御処理を実行した後、ステップ５０３８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、枠制御球抜き状態フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ５０３８でＹｅｓの場合、ステップ３２００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、封入遊技球数管理処理を実行する。次に、ステップ３４００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、遊技球発射管理処理を実行し、ステップ６１５０に移行する。また、ステップ５０３８でＮｏの場合にはステップ６１５０に移行する。

【４０６６】

次に、ステップ６１５０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、後述するモータ制御処理を実行し、ステップ５０４０に移行する。ここで、枠制御球抜き状態フラグとは、球抜き状態となった場合にオンとなるフラグであり、電源投入時におけるステップ５１５６の処理（図４５３を参照）でオンとなるフラグである。なお、第３８実施形態においては、ステップ５００２の処理は削除されている（有していない）。

【４０６７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ５０４８で全レジスタを退避した後、ステップ６２５０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、後述する第２エラー監視処理を実行し、ステップ５０５４に移行する。なお、枠制御基板Ｗ側のタイマ割り込み時処理を特定処理と称することがある。

【４０６８】

このように、第３８実施形態においては、枠制御球抜き状態フラグがオン、換言すると、球抜き状態である場合には、タイマ割り込み時処理におけるステップ３２００乃至ステップ３４００の処理を実行しないこととなる。すなわち、枠制御基板Ｗ側においては、球抜き状態である場合には、タイマ割り込み時処理における第３の処理（ステップ３２００乃至ステップ３４００の処理）を呼び出さないよう構成されている。

【４０６９】

また、枠制御基板Ｗ側においては、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である状況において、球抜きボタンが操作された状態で新たに電源が投入された場合には、電源投入後に実行される図４５３のステップ５１５６の処理にて枠制御球抜き状態フラグがオンとなって、球抜き状態への移行が確定されることとなる。その後、ステップ５１６０の処理によってタイマ割り込み時処理が開始され、１回目のタイマ割り込み時処理におけるステップ５０３８の処理でＮｏと判定され、ステップ３２００乃至ステップ３４００の処理を実行しないこととなる。なお、球抜き状態への移行が確定されることを、球抜き状態に関する情報が記憶されると称することがある。

【４０７０】

また、第３８実施形態においては、球抜き状態となった場合（枠制御球抜き状態フラグがオンとなった場合）、実行しなくなる第３の処理（ステップ３２００乃至ステップ３４００の処理）の方が、実行する第４の処理（ステップ５００２乃至ステップ５４００の処理、及び、ステップ６１５０乃至ステップ５０８４の処理）よりも少なくなっている。換言すると、球抜き状態となった場合（枠制御球抜き状態フラグがオンとなった場合）、呼び出さなくなる第３の処理（ステップ３２００乃至ステップ３４００の処理）の方が、呼び出す第４の処理（ステップ５００２乃至ステップ５４００の処理、及び、ステップ６１５０乃至ステップ５０８４の処理）よりも少なくなっている。

【４０７１】

なお、上記第３の処理を第３の処理モジュールと称してもよいし、上記第４の処理を第４の処理モジュールと称してもよい。なお、図４５６におけるステップ番号が付されている処理を１つの処理モジュールとしてもよい。このように構成した場合には、第３の処理モジュールは第４の処理モジュールよりも処理モジュールの数が少なくなっている。

【４０７２】

このように構成することで、遊技が進行しない一方で遊技球が発射可能である球抜き状態においては、遊技球を管理する枠制御基板Ｗにて実行する処理を多く設けることにより、球抜き状態であっても遊技球数（持ち球数）を適切に管理することができる。

【４０７３】

また、球抜き状態であっても呼び出す第４の処理には、データの入力に関する処理を実行するステップ５００４の入力処理が含まれており、データの出力に関する処理を実行するステップ５５００の出力処理が含まれている。また、球抜き状態では呼び出さない第３の処理には、遊技球の発射制御に関する処理を実行するステップ３４００の遊技球発射管理処理が含まれている。

【４０７４】

なお、枠制御基板Ｗ側においては、図４５２のステップ５１００の処理を枠制御基板Ｗ側のプログラム開始処理（所定処理と称することがある）と称することがあり、図４５２のステップ３０９９－１乃至３１００－４の処理を枠制御基板Ｗ側のメインループ処理と称することがあり、図４５２のステップ６０５０の処理を枠制御基板Ｗ側の電源断処理と称することがあり、図４５６のステップ５００４乃至ステップ５０８４の処理を枠制御基板Ｗ側のタイマ割り込み時処理（割り込み処理、枠制御割り込み処理と称することがある）と称することがある。

【４０７５】

＜球抜き状態に関する構成＞

ここで、本明細書に係る遊技機に適用可能な球抜き状態に関する構成を、以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成はあくまで一例であり、複数の構成を組み合わせてもよい

し、任意の構成を削除してもよい。
【４０７６】
＜構成１＞
（１）電源投入時に所定条件（本例では、球抜きボタンが操作されている状態で電源投入され、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である）を充足すると球抜き状態となる。
（２）枠制御基板Ｗ側においては、プログラム開始処理（図４５３のステップ５１５６の処理）にて球抜き状態への移行を確定させる。
（３）主制御基板Ｍ側においては、タイマ割り込み時処理（図４５１のステップ１５５３－４の処理）にて球抜き状態への移行を確定させる。
（４）枠制御基板Ｗ側においては、球抜き状態が確定した後は、タイマ割り込み時処理における第３の処理を呼び出さなくなる。
（５）主制御基板Ｍ側においては、球抜き状態が確定した後は、タイマ割り込み時処理における第１の処理を呼び出さなくなる。
（６）球抜きボタンに関する制御は枠制御基板Ｗ側で実行される。
（７）主制御基板Ｍ側では、枠制御基板Ｗ側から受信したコマンドによって、球抜き状態であることを確認可能である。
【４０７７】
＜構成２＞
（１）電源投入時に所定条件（本例では、球抜きボタンが操作されている状態で電源投入され、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である）を充足すると球抜き状態となる。
（２）枠制御基板Ｗ側においては、球抜き状態が確定した後は、タイマ割り込み時処理における第３の処理を呼び出さなくなる。
（３）主制御基板Ｍ側においては、球抜き状態が確定した後は、タイマ割り込み時処理における第１の処理を呼び出さなくなる。
（４）電源投入時に所定条件を充足した場合、枠制御基板Ｗ側では、電源投入後の最初のタイマ割り込み時処理において、第３の処理を呼び出さなくなる。
（５）電源投入時に所定条件を充足した場合、主制御基板Ｍ側では、電源投入後の２回目以降（１回目より後であれば変更しても問題ない）のタイマ割り込み時処理において、第１の処理を呼び出さなくなる。
【４０７８】
＜構成３－１＞
（１）電源投入時に条件Ａ（例えば、球抜きボタンが操作されている）と条件Ｂ（例えば、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である）を充足すると球抜き状態となる。
（２）所定の遊技状態（例えば、主遊技図柄が変動可能な遊技状態）では、条件Ｃ（例えば、貸出ユニットＫＵと接続されている）を充足していると遊技球の発射が可能となっている。
（３）球抜き状態においては、条件Ｃを充足していなくとも遊技球の発射が可能となっている。
（４）所定の遊技状態であっても、条件Ｂを充足している場合、遊技球の発射ができない。
【４０７９】
なお、条件Ａを第１条件、条件Ｂを第２条件、条件Ｃを第３条件、所定条件と称することがある。
【４０８０】
なお、所定の遊技状態において、以下のエラーが発生してエラー状態となった場合には、遊技球の発射ができないよう構成してもよい。また、以下のエラー状態となっている場合においても、球抜き状態となった場合には遊技球の発射が可能となるよう構成してもよい。
（１）枠制御基板Ｗ側が遊技機設置情報応答を未受信である場合のエラー
（２）遊技の進行が停止となるエラー

（３）枠制御基板Ｗと貸出ユニットＫＵとの通信回線断となった場合のエラー
（４）断線短絡電源異常に関するエラー
【４０８１】
＜構成３－２＞
（１）電源投入時に条件Ａ（例えば、球抜きボタンが操作されている）と条件Ｂ（例えば、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である）を充足すると球抜き状態となる。
（２）所定の遊技状態（例えば、主遊技図柄が変動可能な遊技状態）では、条件Ｃ（例えば、所定のエラー状態）を充足していると遊技球の発射ができない。
（３）球抜き状態においては、条件Ｃを充足していても遊技球の発射が可能となっている。
（４）所定の遊技状態であっても、条件Ｂを充足している場合、遊技球の発射ができない。
【４０８２】
＜構成４＞
（１）電源投入時に所定条件（本例では、球抜きボタンが操作されている状態で電源投入され、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である）を充足すると球抜き状態となる。
（２）ＲＡＭクリアを実行することで解除される所定のエラー（例えば、ＲＡＭ異常、電波検知、抑制状態）が発生して所定のエラー状態となり、その後電源がオフとなっており、球抜きボタンが操作されている状態で電源投入され、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である場合には、球抜き状態となり、その後、電源をオフにし、その後、再度電源を投入した場合には所定のエラー状態となっている。
（３）ＲＡＭクリアを実行することで解除される所定のエラー（例えば、ＲＡＭ異常、電波検知、抑制状態）が発生して所定のエラー状態となり、その後電源がオフとなっており、球抜きボタンとＲＡＭクリアボタンとが操作されている状態で電源投入され、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である場合には、球抜き状態となり、その後、電源をオフにし、その後、再度電源を投入した場合には所定のエラー状態は解除されている。
【４０８３】
＜構成５＞
（１）電源投入時に所定条件（本例では、球抜きボタンが操作されている状態で電源投入され、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である）を充足すると球抜き状態となる。
（２）大当りが実行されており、その後電源がオフとなり、球抜きボタンが操作されている状態で電源投入され、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である場合には、球抜き状態となり、その後、電源をオフにし、その後、再度電源を投入した場合には大当りの実行中となっている。
（３）大当りが実行されており、その後電源がオフとなり、球抜きボタンとＲＡＭクリアボタンとが操作されている状態で電源投入され、持ち球数カウンタのカウンタ値が０である場合には、球抜き状態となり、その後、電源をオフにし、その後、再度電源を投入した場合には大当りは実行されていない。
【４０８４】
次に、図４５７は、図４５６におけるステップ５４００のサブルーチンに係る、計数通知制御処理のフローチャートである。第２１実施形態との相違点は、ステップ５４０１乃至ステップ５４０１－３である。
【４０８５】
まず、ステップ５４０１で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、枠制御球抜き状態フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ５４０１でＹｅｓの場合、ステップ５４０１－１で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、発射に関する所定期間ではないか否かを判定する。
【４０８６】
ここで、発射に関する所定期間とは、ハンドル・発射装置Ｗ８０からの発射信号（図４３２参照）の立ち上がりから、遊技球を第１球通路センサＷＴ１０が検知したことによる持ち球数カウンタの減算タイミングまでの期間となっている。

【４０８７】
　ステップ５４０１－１でＹｅｓの場合、ステップ５４０１－２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、持ち球数カウンタのカウンタ値が１以上であるか否かを判定する。ステップ５４０１－２でＹｅｓの場合、ステップ５４０２に移行する。また、ステップ５４０１－１でＮｏの場合、ステップ５４０１－３で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、持ち球数カウンタのカウンタ値は所定値（例えば、２）以上であるか否かを判定する。ステップ５４０１－３でＹｅｓの場合、ステップ５４０２に移行する。
【４０８８】
　また、ステップ５４０１でＮｏの場合、ステップ５４０１－２でＮｏの場合、または、ステップ５４０１－３でＮｏの場合には、次の処理（ステップ５０３８の処理）に移行する。
【４０８９】
　このように、第３８実施形態においては、発射に関する所定期間でない場合には、持ち球数カウンタのカウンタ値が１以上の場合に計数処理（単に計数と称することがある）が実行可能となり、持ち球数カウンタのカウンタ値が０の場合には、計数可能な持ち球数がないため計数処理が実行できないよう構成されている。
【４０９０】
　また、発射に関する所定期間である場合には、持ち球数カウンタのカウンタ値が所定値（例えば、２）以上の場合に計数処理が実行可能となり、持ち球数カウンタのカウンタ値が所定値（例えば、２）未満の場合には、１球以上の持ち球数を有していても計数処理が実行できないよう構成されている。
【４０９１】
＜＜遊技球の発射と計数に関する作用図＞＞
　次に、図４５８を参照して、遊技球が発射される際に計数ボタンＷ４０が短押しされた場合の作用について詳述する。同図においては、第３８実施形態が有している、図４５７のステップ５４０１－１及びステップ５４０１－３の処理を有していない場合の作用について例示している。なお、図４５７のステップ５４１４で前述したように、計数が可能な状況で計数ボタンＷ４０が短押しされると、１球の計数が実行されるよう構成されている。
【４０９２】
＜Ａ：持ち球数が１球の状況にて計数ボタンが操作されない場合＞
　まず、同図左上部の（Ａ）の場合について詳述する。同図（Ａ）は、持ち球数が１球の状況にて遊技球が発射され、当該発射された遊技球が遊技領域Ｄ３０に到達できずに戻ってきて、ファールセンサＷＦ１０に検知された場合を例示している。なお、同図（Ａ）においては、計数ボタンＷ４０の短押しは実行されていない。また、発射信号に係る「ＨＩＧＨ」は発射信号の立ち上がりがあったことを示し、発射信号に係る「ＬＯＷ」は立ち上がりがないことを示している。
【４０９３】
　持ち球数カウンタのカウンタ値が１である状況にて、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作したことにより、同図（１）のタイミングで、発射信号が立ち上がる。その後、発射信号の立ち上がりを契機として球送り動作が実行され、流路内の遊技球が発射位置にセットされて、ハンマーアームＢＵ１６４が揺動することにより遊技球が発射される。その後、球送り動作により流路から１球の遊技球がなくなったことにより、同図（３）のタイミングで、流路内の球が整列したまま転動して第１球通路センサＷＴ１０が遊技球を検知し、持ち球数カウンタのカウンタ値が１減算されて０となる。
【４０９４】
　その後、同図（４）のタイミングで、発射された遊技球が遊技領域Ｄ３０に到達できずに戻ってきて、ファールセンサＷＦ１０に検知され、持ち球数カウンタのカウンタ値が１加算されて１となる。
【４０９５】

なお、発射された遊技球がＤ３０に到達した場合には、当該遊技球がファールセンサＷＦ１０に検知されず、持ち球数カウンタのカウンタ値は０のままとなる。

【４０９６】

＜Ｂ：持ち球数が１球の状況にて計数ボタンが操作される場合＞

次に、同図左下部の（Ｂ）の場合について詳述する。同図（Ｂ）は、持ち球数が１球の状況にて遊技球が発射され、当該発射された遊技球が遊技領域Ｄ３０に到達できずに戻ってきて、ファールセンサＷＦ１０に検知された場合であって、途中のタイミングで計数ボタンＷ４０の短押しが実行された場合を例示している。

【４０９７】

持ち球数カウンタのカウンタ値が１である状況にて、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作したことにより、同図（１）のタイミングで、発射信号が立ち上がる。その後、同図（２）のタイミングで、計数ボタンＷ４０が短押しされたことにより、計数が実行され、持ち球数カウンタのカウンタ値が１減算されて０となり、計数された遊技球数が１となる。その後、発射信号の立ち上がりを契機として球送り動作が実行され、流路内の遊技球が発射位置にセットされて、ハンマーアームＢＵ１６４が揺動することにより遊技球が発射される。その後、球送り動作により流路から１球の遊技球がなくなったことにより、同図（３）のタイミングで、流路内の球が整列したまま転動して第１球通路センサＷＴ１０が遊技球を検知するのだが、持ち球数カウンタのカウンタ値が０であるため、持ち球数カウンタのカウンタ値は０のままとなる。

【４０９８】

その後、同図（４）のタイミングで、発射された遊技球が遊技領域Ｄ３０に到達できずに戻ってきて、ファールセンサＷＦ１０に検知され、持ち球数カウンタのカウンタ値が１加算されて１となる。

【４０９９】

このように、持ち球数カウンタのカウンタ値が１である状況において、図中（１）のタイミングから図中（３）のタイミングまでに、計数ボタンＷ４０が短押しされて計数が実行された場合には、図中（４）のタイミングでは、持ち球数カウンタのカウンタ値は０であるべきにも拘らず、持ち球数カウンタのカウンタ値は１になってしまうこととなる。

【４１００】

＜Ｃ：持ち球数が２球の状況にて計数ボタンが操作されない場合＞

次に、同図右上部の（Ｃ）の場合について詳述する。同図（Ｃ）は、持ち球数が２球の状況にて遊技球が発射され、当該発射された遊技球が遊技領域Ｄ３０に到達できずに戻ってきて、ファールセンサＷＦ１０に検知された場合を例示している。なお、同図（Ｃ）においては、計数ボタンＷ４０の短押しは実行されていない。

【４１０１】

持ち球数カウンタのカウンタ値が２である状況にて、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作したことにより、同図（５）のタイミングで、発射信号が立ち上がる。その後、発射信号の立ち上がりを契機として球送り動作が実行され、流路内の遊技球が発射位置にセットされて、ハンマーアームＢＵ１６４が揺動することにより遊技球が発射される。その後、球送り動作により流路から１球の遊技球がなくなったことにより、同図（７）のタイミングで、流路内の球が整列したまま転動して第１球通路センサＷＴ１０が遊技球を検知し、持ち球数カウンタのカウンタ値が１減算されて１となる。

【４１０２】

その後、同図（８）のタイミングで、発射された遊技球が遊技領域Ｄ３０に到達できずに戻ってきて、ファールセンサＷＦ１０に検知され、持ち球数カウンタのカウンタ値が１加算されて２となる。

【４１０３】

なお、発射された遊技球がＤ３０に到達した場合には、当該遊技球がファールセンサＷＦ１０に検知されず、持ち球数カウンタのカウンタ値は１のままとなる。

【４１０４】

＜Ｄ：持ち球数が２球の状況にて計数ボタンが操作される場合＞

次に、同図右下部の（Ｄ）の場合について詳述する。同図（Ｄ）は、持ち球数が２球の状況にて遊技球が発射され、当該発射された遊技球が遊技領域Ｄ３０に到達できずに戻ってきて、ファールセンサＷＦ１０に検知された場合であって、途中のタイミングで計数ボタンＷ４０の短押しが実行された場合を例示している。

【４１０５】

持ち球数カウンタのカウンタ値が２である状況にて、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作したことにより、同図（５）のタイミングで、発射信号が立ち上がる。その後、同図（６）のタイミングで、計数ボタンＷ４０が短押しされたことにより、計数が実行され、持ち球数カウンタのカウンタ値が１減算されて１となり、計数された遊技球数が１となる。その後、発射信号の立ち上がりを契機として球送り動作が実行され、流路内の遊技球が発射位置にセットされて、ハンマーアームＢＵ１６４が揺動することにより遊技球が発射される。その後、球送り動作により流路から１球の遊技球がなくなったことにより、同図（７）のタイミングで、流路内の球が整列したまま転動して第１球通路センサＷＴ１０が遊技球を検知し、持ち球数カウンタのカウンタ値が１減算されて０となる。

【４１０６】

その後、同図（８）のタイミングで、発射された遊技球が遊技領域Ｄ３０に到達できずに戻ってきて、ファールセンサＷＦ１０に検知され、持ち球数カウンタのカウンタ値が１加算されて１となる。

【４１０７】

このように、持ち球数カウンタのカウンタ値が２である状況において、図中（５）のタイミングから図中（７）のタイミングまでに、計数ボタンＷ４０が短押しされて計数が実行された場合には、第１球通路センサＷＴ１０が遊技球を検知したことに基づく持ち球数の減算と、計数ボタンＷ４０の短押しに基づく持ち球数の減算とのいずれもが実行されることとなる。

【４１０８】

上述したように、発射ハンドルＤ４４が操作されたことによる発射信号の立ち上がりから、球送り動作による第１球通路センサＷＴ１０の遊技球の検知までの期間にて、計数ボタンＷ４０が短押しされたことによる計数処理が実行された場合においては、持ち球数が２球以上である状況で発射信号の立ち上がりがあった場合には、第１球通路センサＷＴ１０が遊技球を検知したことに基づく持ち球数の減算と、計数ボタンＷ４０の短押しに基づく持ち球数の減算とのいずれもが実行される一方、持ち球数が１球である状況で発射信号の立ち上がりがあった場合には、計数ボタンＷ４０の短押しに基づく持ち球数の減算のみが実行されて、第１球通路センサＷＴ１０が遊技球を検知したことに基づく持ち球数の減算が実行されないこととなる。このように構成してしまうと、持ち球数が１球の状況で、相対的に弱い発射強度で遊技球の発射をさせながら、計数ボタンＷ４０を短い時間間隔で何度も操作することで、遊技者は、遊技場が意図しない遊技球を獲得してしまうこととなる。

【４１０９】

このような問題を解決するために、第３８実施形態においては、図４５７のステップ５４０１－１及びステップ５４０１－３の処理を有し、持ち球数が１球の場合には、発射ハンドルＤ４４が操作されたことによる発射信号の立ち上がりから、球送り動作による第１球通路センサＷＴ１０の遊技球の検知までの期間にて計数ボタンＷ４０の操作による計数処理を実行しないよう構成している。なお、持ち球数が２球以上の場合には、図４５８の（Ｄ）にて詳述したように、このような問題が発生しないことから、計数処理の制限を行っていない。

【４１１０】

なお、発射ハンドルＤ４４を発射手段と称することがある。また、発射ハンドルＤ４４が操作されたことによる発射信号の立ち上がりから、球送り動作による第１球通路センサＷＴ１０の遊技球の検知までの期間を遊技球が発射される際の所定期間と称することがあ

る。

【４１１１】

また、第３８実施形態においては、計数処理を制限する期間を、発射ハンドルＤ４４が操作されたことによる発射信号の立ち上がりから、球送り動作による第１球通路センサＷＴ１０の遊技球の検知までの期間としたが、これには限定されず、遊技球が１球発射される場合の任意に定めた所定期間としてもよい。

【４１１２】

上記（１）乃至（６）のように作用した場合、その後の持ち球数は０球となっているべきにも拘らず、持ち球数が１球となってしまっており、持ち球数に不整合が生じてしまうとともに、故意に繰り返し実行された場合には、不正に遊技球を獲得されてしまうおそれが生じる。

【４１１３】

そこで、第３８実施形態においては、発射に関する所定期間においては、所定値（例えば、２）以上の持ち球数がある場合のみ、計数処理を実行可能に構成することで、発射に関する所定期間にて計数処理が実行された場合においても持ち球数に不整合が生じないよう構成することができる。

【４１１４】

なお、第３８実施形態においては、発射に関する所定値を２としたが、これには限定されず、２以上の数値であればよい。例えば、発射に関する所定期間にて、最大で２球以上の値である特定数の計数が実行可能である場合には、「１＋特定数」を所定値としてもよい。また、発射に関する所定期間にて、計数ボタンＷ４０が操作された場合に、計数ボタンＷ４０の操作に基づく計数される遊技球数に１を加算した値を所定値としてもよい。

【４１１５】

また、第３８実施形態においては、発射に関する所定期間を、ハンドル・発射装置Ｗ８０からの発射信号の立ち上がりから、遊技球を第１球通路センサＷＴ１０が検知したことによる持ち球数カウンタの減算タイミングまでの期間としたが、これには限定されず、発射信号を、球送り基準信号または発射機制御信号としてもよい。また、第１球通路センサＷＴ１０の代わりとして、発射された遊技球が発射直後に検知されることとなる所定のセンサを設け、当該所定のセンサを遊技球が通過することで持ち球数カウンタのカウンタ値が１減算されるよう構成してもよく、このように構成した場合には、発射に関する所定期間を、ハンドル・発射装置Ｗ８０からの発射信号の立ち上がりから、発射された遊技球を所定のセンサが検知したことによる持ち球数カウンタの減算タイミングまでの期間としてもよい。

【４１１６】

次に、図４５９は、図４５６におけるステップ６１５０のサブルーチンに係る、モータ制御処理のフローチャートである。

【４１１７】

まず、ステップ６２００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、後述するリトライ回数管理処理を実行する。次に、ステップ６１５２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、スクリューＷＳ１０が通常動作可能な状況であるか否かを判定する。本処理においては、図４６２にて後述する過少過多に関する所定条件を充足した場合や、枠制御球抜き状態フラグがオンである場合（球抜き状態である場合）などの場合に、スクリューＷＳ１０が通常動作可能な状況ではないと判定される（ステップ６１５２でＮｏと判定される）。

【４１１８】

ステップ６１５２でＹｅｓの場合、ステップ６１５４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、スクリュー入口センサＷＳ２０と第２球通路センサＷＴ２０の検出状況を確認する。ここで、モータ制御処理においては、スクリュー入口センサＷＳ２０によって、揚送可能な遊技球がスクリューＷＳ１０にセットされているか否かを確認することができ、第２球通路センサＷＴ２０は、新たに５球程度の遊技球を揚送することが可能であるか（５球分の遊技球が滞在するスペースがあるか）を確認することができる。

【４１１９】
　次に、ステップ６１５６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、スクリュー入口センサＷＳ２０がオフであり、且つ、第２球通路センサＷＴ２０がオフであるか否かを判定する。ステップ６１５６でＹｅｓの場合、ステップ６１５８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、モータ制御として球詰まり解除制御を実行し、次の処理（ステップ５０４０の処理）に移行する。
【４１２０】
　ステップ６１５６でＮｏの場合、ステップ６１６０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、スクリュー入口センサＷＳ２０がオンであり、且つ、第２球通路センサＷＴ２０がオフであるか否かを判定する。ステップ６１６０でＹｅｓの場合、ステップ６１６２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、モータ制御として揚送制御を実行する。次に、ステップ６１６４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、モータセンサＷＭ２０が所定期間動作（モータＷＭ１０の動作）を検知していないか否かを判定する。ステップ６１６４でＹｅｓの場合、ステップ６１６６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、モータ制御としてリトライ制御を実行する。次に、ステップ６１６８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、リトライ回数カウンタのカウンタ値に１を加算し、次の処理（ステップ５０４０の処理）に移行する。
【４１２１】
　また、ステップ６１６０でＮｏの場合、換言すると、スクリュー入口センサＷＳ２０がオンであり、且つ、第２球通路センサＷＴ２０がオンである、又は、スクリュー入口センサＷＳ２０がオフであり、且つ、第２球通路センサＷＴ２０がオンである場合、ステップ６１７０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、モータＷＭ１０を停止し、次の処理（ステップ５０４０の処理）に移行する。
【４１２２】
　また、ステップ６１５２でＮｏの場合には、ステップ６１７２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、現在の状況に対応したスクリューＷＳ１０の制御（モータ制御）を実行し、次の処理（ステップ５０４０の処理）に移行する。
【４１２３】
　ここで、同図下段は、第３８実施形態におけるモータ制御の一覧である。以下にモータ制御の内容を詳述する。
【４１２４】
＜１番＞
　スクリュー入口センサＷＳ２０がオンであり、且つ、第２球通路センサＷＴ２０がオンである場合には、正面側循環流路ＷＲ２０に遊技球が十分充填されているため、モータＷＭ１０は停止する。対応する処理はステップ６１７０となっている。
【４１２５】
＜２番＞
　スクリュー入口センサＷＳ２０がオフであり、且つ、第２球通路センサＷＴ２０がオフである場合には、スクリュー入口センサＷＳ２０の周辺で球詰まりが発生している可能性があるため、モータ制御として球詰まり解除制御を実行する。球詰まり解除制御は、「正転６０ステップ→逆転６０ステップ」を３ｍｓで１ステップの速さで動作する（一定速度で動作する）。対応する処理はステップ６１５８となっている。
【４１２６】
　なお、スクリュー入口センサＷＳ２０がオフであり、且つ、第２球通路センサＷＴ２０がオフである場合を第２状況と称することがあり、球詰まり解除制御を第２動作と称することがある。
【４１２７】
＜３番＞
　スクリュー入口センサＷＳ２０がオフであり、且つ、第２球通路センサＷＴ２０がオンである場合には、正面側循環流路ＷＲ２０に遊技球が十分充填されているため、モータＷＭ１０は停止する。対応する処理はステップ６１７０となっている。

【４１２８】
＜４番＞
　スクリュー入口センサＷＳ２０がオンであり、且つ、第２球通路センサＷＴ２０がオフである場合には、正面側循環流路ＷＲ２０に遊技球が十分充填されていないため、モータ制御として揚送制御（通常制御、通常動作、通常の揚送制御などと称してもよい）を実行する。揚送制御は、正転を継続する動作となり、３ｍｓで１ステップの速さで所定時間動作（当該動作を加速動作と称することがある）した後、２ｍｓで１ステップの速さで動作（当該動作を定速動作と称することがある）することとなる。対応する処理はステップ６１６２となっている。このように、揚送制御においては、複数段階の動作速度に基づいてモータ制御が実行されることとなる。
【４１２９】
　なお、スクリューＷＳ１０に遊技球が装填されている状況にて、揚送制御が１回実行された場合には、５球の遊技球が揚送されるよう構成されている。前述したように、第２球通路センサＷＴ２０は、スクリューＷＳ１０の上部（遊技球の揚送が完了した位置）から、おおよそ遊技球５球分離れた位置に設けられているため、このように構成することで、第２球通路センサＷＴ２０が遊技球を検知していない場合には、正面側循環流路ＷＲ２０に５球以上の遊技球が新たに揚送するスペースが存在しており、揚送制御が１回実行されることで、当該スペースを充填するのに適切な５球の遊技球が揚送されることとなり、すなわち、スペースを充填するために複数回の揚送制御の実行を必要とせず、電力の消費を抑えることができる。
【４１３０】
　なお、スクリュー入口センサＷＳ２０がオンであり、且つ、第２球通路センサＷＴ２０がオフである場合を第１状況と称することがあり、揚送制御を第１動作と称することがある。
【４１３１】
＜５番＞
　揚送制御の実行中にモータセンサＷＭ２０が所定時間動作を検知しない場合には、モータＷＭ１０が正常に動作していない可能性があるため、モータ制御としてリトライ制御を実行する。リトライ制御は、「逆転１５０ステップ→正転１５０ステップ」を３ｍｓで１ステップの速さで動作する（一定速度で動作する）。対応する処理はステップ６１６６となっている。
【４１３２】
　なお、揚送制御の実行中にモータセンサＷＭ２０が所定時間動作を検知しない場合を第２状況と称することがあり、リトライ制御を第２動作と称することがある。また、正転を第１方向、逆転を第２方向と称することがある。また、モータＷＭ１０（モータセンサＷＭ２０や枠制御基板Ｗにおけるモータ ＷＭ１０を制御する処理などを含めてもよい）を駆動手段と称することがある。また、モータ制御の動作する速さを動作速度と称することがある。
【４１３３】
　このように、第３８実施形態においては、スクリュー入口センサＷＳ２０と第２球通路センサＷＴ２０との検知状況に応じて、複数種類のモータ制御を実行可能に構成されている。
【４１３４】
　なお、球詰まり解除制御とリトライ制御については、揚送制御における加速動作と同一の３ｍｓで１ステップの速さで制御されるよう構成されており、このように構成することにより、揚送制御にて使用する３ｍｓで１ステップの速さのモータ制御と同一のモータ制御を使用して、球詰まり解除制御とリトライ制御を実行することができ、プログラムの容量を削減することができる。また、揚送制御における定速動作は２ｍｓで１ステップの速さであり、球詰まり解除制御とリトライ制御の速さとは異なっている。
【４１３５】

また、揚送制御は、「３ｍｓで１ステップ→２ｍｓで１ステップ」のように、複数段階の速さとなるよう制御される一方、球詰まり解除制御とリトライ制御は１つの速さ（一定速度）で制御されるよう構成されている。

【４１３６】

なお、球詰まり解除制御の速さを、揚送制御における加速動作と異なる速さにしてもよいし、リトライ制御の速さを、揚送制御における加速動作と異なる速さにしてもよい。

【４１３７】

次に、図４６０は、図４５９におけるステップ６２００のサブルーチンに係る、リトライ回数管理処理のフローチャートである。

【４１３８】

まず、ステップ６２０２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のエラーフラグ（特に、モータエラーフラグ）を読み出す。次に、ステップ６２０４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、モータエラーフラグ（リトライ回数が所定回数となった場合にオンとなるフラグであり、ステップ６４０６でオンとなる）がオフであるか否かを判定する。ステップ６２０４でＹｅｓの場合、ステップ６２０６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、リトライ回数カウンタ（リトライ制御を実行した場合に１加算されるカウンタ）のカウンタ値は所定値（本例では、５）以上であるか否かを判定する。ステップ６２０６でＹｅｓの場合、ステップ６２０８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、リトライ回数カウンタのカウンタ値をゼロクリアし、ステップ６２１０に移行する。

【４１３９】

なお、ステップ６２０４でＮｏ、またはステップ６２０６でＮｏの場合にも、ステップ６２１０に移行する。

【４１４０】

詳細は後述することとなるが、第３８実施形態においては、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にてオンオフを管理しているモータエラーフラグがオフであり、リトライ回数カウンタのカウンタ値が所定値（本例では、５）以上である場合に、リトライ回数カウンタのカウンタ値をゼロクリアするよう構成されている。

【４１４１】

次に、ステップ６２１０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、モータセンサＷＭ２０がモータＷＭ１０の動作を検知したか否かを判定する。ステップ６２１０でＹｅｓの場合、ステップ６２１２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、リトライ回数カウンタのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理（ステップ６１５２の処理）に移行する。

【４１４２】

なお、ステップ６２１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ６１５２の処理）に移行する。

【４１４３】

このように、第３８実施形態においては、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、モータセンサＷＭ２０がモータＷＭ１０の動作を検知した場合には、モータＷＭ１０に関する不具合が解消したと判断できることから、リトライ回数カウンタのカウンタ値をゼロクリアする。また、リトライ回数カウンタのカウンタ値が所定値（本例では、５）以上となったために、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理でモータエラーフラグがオンとなった場合にも、その後、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理でモータエラーフラグがオフとなった場合には、リトライ回数カウンタのカウンタ値をゼロクリアする。

【４１４４】

なお、リトライ回数カウンタのカウンタ値の上限を所定値（本例では、５）としてもよく、リトライ回数カウンタのカウンタ値が所定値である場合には、その後カウンタ値の加算処理が実行されても、カウンタ値は所定値より多くならないよう構成してもよい。

【４１４５】

なお、ステップ６２１０及びステップ６２１２の処理を有していないよう構成してもよい。

【４１４６】
　また、リトライ回数カウンタのカウンタ値を所定手段が所定状態となった回数と称することがある。
【４１４７】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　次に、図４６１は、図４５６におけるステップ６２５０のサブルーチンに係る、第２エラー監視処理のフローチャートである。なお、同図に図示するサブルーチンは、すべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。
【４１４８】
　まず、ステップ６３００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、後述する過少過多エラー監視処理を実行する。次に、ステップ６３５０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、後述するブドウ球監視処理を実行する。次に、ステップ６４００で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、後述するモータ異常監視処理を実行する。次に、ステップ６２５２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、その他のエラーに関する監視処理を実行し、次の処理（ステップ５０５４の処理）に移行する。
【４１４９】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　次に、図４６２は、図４６１におけるステップ６３００のサブルーチンに係る、過少過多エラー監視処理のフローチャートである。
【４１５０】
　第３８実施形態においては、過少エラーと過多エラーの発生を検出可能に構成されており、過少エラーとは遊技機内に封入されている遊技球数が所定の範囲よりも少ない状況に関するエラーであり、過多エラーとは遊技機内に封入されている遊技球数が所定の範囲を超過している状況に関するエラーである。
【４１５１】
　まず、ステップ６３０２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、所定条件を充足しているか否かを判定する。ここで、所定条件とは、過少エラーまたは過多エラーが発生しているか否かを判定するための条件であり、新たに前枠Ｄ１４または扉Ｄ１８が開放された場合、または、新たに電源が投入された場合に充足するよう構成されている。これには限定されず、前枠Ｄ１４が開放された場合には所定条件を充足するが扉Ｄ１８が開放された場合には所定条件を充足しないよう構成してもよいし、扉Ｄ１８が開放された場合には所定条件を充足するが前枠Ｄ１４が開放された場合には所定条件を充足しないよう構成してもよいし、前枠Ｄ１４と扉Ｄ１８の双方が開放された場合に所定条件を充足するよう構成してもよい。
【４１５２】
　なお、所定条件を充足して過少エラーまたは過多エラーが発生しているか否かを判定している状態を、過少過多チェック、過少過多チェック中、過少過多チェック状態などと称することがある。
【４１５３】
　ステップ６３０２でＹｅｓの場合、ステップ６３０４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、スクリュー出口センサＷＳ３０が遊技球を検知するまでスクリューＷＳ１０によって遊技球を揚送する。
【４１５４】
　このように、第３８実施形態においては、新たに前枠Ｄ１４または扉Ｄ１８が開放された場合、または、新たに電源が投入された場合には、正面側循環流路ＷＲ２０に遊技球が充填されるまで、遊技球を１球ずつ揚送した後、過少エラーまたは過多エラーが発生しているか否かを判定するよう構成されている。なお、所定条件を充足した際に遊技球を揚送する速度は、図４５９にて前述したスクリュー入口センサＷＳ２０がオンであり、且つ、第２球通路センサＷＴ２０がオフである場合の揚送制御（通常の揚送、通常の揚送制御と称することがある）における遊技球を揚送する速度よりも遅くなるよう構成されている。

図４５９にて前述した揚送制御は、遊技球の発射を円滑にするために、相対的に速い速度で揚送するが、図４６２における遊技球の揚送（過少過多エラーに係る揚送、過少過多エラーに係る揚送制御と称することがある）は、エラー判定のための揚送であり、確実に揚送できるよう、相対的に遅い速度で揚送するよう構成されている。

【４１５５】

なお、これには限定されず、過少過多エラーに係る揚送の速度を、通常の揚送の速度よりも速くなるよう構成してもよい。また、過少過多エラーに係る揚送の速度を、球詰まり解除制御の速度よりも速くしてもよいし、遅くしてもよいし、同一の速度としてもよい。また、過少過多エラーに係る揚送の速度を、リトライ制御の速度よりも速くしてもよいし、遅くしてもよいし、同一の速度としてもよい。

【４１５６】

なお、過少過多エラーに係る揚送の速度を、通常の揚送制御、球詰まり解除制御、またはリトライ制御の速度と同一にした場合には、モータ制御に関するプログラムの容量を削減することができる。

【４１５７】

次に、ステップ６３０６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、過少センサＷＫ１０は遊技球を検知しているか否かを判定する。ステップ６３０６でＹｅｓの場合、ステップ６３１０に移行する。

【４１５８】

ステップ６３０６でＮｏの場合、ステップ６３０８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、過少エラー状態をセットし、ステップ６３１０に移行する。ここで、図４４５及び図４４６に図示したように、正面側循環流路ＷＲ２０に遊技球が充填された後は、背面側循環流路ＷＲ１０に遊技球が充填していくこととなるが、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知しない、すなわち、遊技球が過少センサＷＫ１０まで到達していないことから、過少エラーが発生していると判定するよう構成されている。

【４１５９】

また、過少エラー状態がセットされた場合には、遊技球の発射ができず、枠制御基板Ｗ側で過少エラーに対応したエラーコードが表示（枠制御表示器Ｗ２０にて表示）され、副制御基板Ｓ側で過少エラーに対応したエラー報知が実行される。また、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知することで過少エラー状態が解除される。なお、前述したように、過多センサＷＫ２０及び過少センサＷＫ１０は、所定時間（例えば、１００ｍｓ）以上連続して遮光された場合にオンを検出するよう構成されているため、遊技球がセンサを通過しただけでは検出されず、遊技球がセンサの位置で滞留することで検出されるよう構成されている。なお、副制御基板Ｓ側での過少エラーに対応したエラー報知、及び／または、枠制御基板Ｗ側での過少エラーに対応したエラー報知を、第１エラーに関する報知と称することがある。

【４１６０】

なお、過少センサＷＫ１０を第１センサと称することがあり、過多センサＷＫ２０を第２センサと称することがある。

【４１６１】

なお、過少エラー状態において遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作して遊技球を発射しようとしており、その後、発射ハンドルＤ４４が操作されたまま過少エラー状態が解除された場合には、遊技球が発射されるよう構成してもよいし、一旦発射ハンドルＤ４４の操作を終了した後、再度発射ハンドルＤ４４を操作することで遊技球が発射されるよう構成してもよい。

【４１６２】

次に、ステップ６３１０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、過多センサＷＫ２０は遊技球を検知していないか否かを判定する。ステップ６３１０でＹｅｓの場合、次の処理（ステップ６３５０の処理）に移行する。

【４１６３】

ステップ６３１０でＮｏの場合、ステップ６３１２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、過多エラー状態をセットし、次の処理（ステップ６３５０の処理）に移行する。ここで、図４４５及び図４４６に図示したように、正面側循環流路ＷＲ２０に遊技球が充填された後は、背面側循環流路ＷＲ１０に遊技球が充填していくこととなる（遊技球の発射状況によって、すでに背面側循環流路ＷＲ１０に遊技球が充填している場合もある）が、過多センサＷＫ２０が遊技球を検知した、すなわち、遊技球が過多センサＷＫ２０まで到達してしまっていることから、過多エラーが発生していると判定するよう構成されている。

【４１６４】

また、過多エラー状態がセットされた場合には、遊技球の発射ができず、枠制御基板Ｗ側で過多エラーに対応したエラーコードが枠制御表示器Ｗ２０に表示され、副制御基板Ｓ側で過多エラーに対応したエラー報知が実行される。また、過多センサＷＫ２０が遊技球を検知しなくなることで過多エラー状態が解除される。なお、副制御基板Ｓ側での過多エラーに対応したエラー報知、及び／または、枠制御基板Ｗ側での過多エラーに対応したエラー報知を、第２エラーに関する報知と称することがある。

【４１６５】

なお、過多エラー状態において遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作して遊技球を発射しようとしており、その後、発射ハンドルＤ４４が操作されたまま過多エラー状態が解除された場合には、遊技球が発射されるよう構成してもよいし、一旦発射ハンドルＤ４４の操作を終了した後、再度発射ハンドルＤ４４を操作することで遊技球が発射されるよう構成してもよい。

【４１６６】

なお、背面側循環流路ＷＲ１０と正面側循環流路ＷＲ２０とを総称して、循環流路と称することがある。

【４１６７】

次に、図４６３及び図４６４を参照して、過少エラー及び過多エラーの判定について詳述する。

【４１６８】

まず、図４６３（ａ）及び（ｂ）は、第３８実施形態に係る封入式の遊技機における正面側の循環機構に関する正面図である。図４６３（ａ）において、新たに前枠Ｄ１４または扉Ｄ１８が開放された場合、または、新たに電源が投入されたことにより、ステップ６３０２にて前述した所定条件を充足し、スクリューＷＳ１０によって遊技球が１球ずつ揚送される。

【４１６９】

次に、図４６３（ｂ）において、スクリューＷＳ１０によって揚送された遊技球が正面側循環流路ＷＲ２０に充填され、スクリュー出口センサＷ３０が遊技球を検知したことを契機として、過少エラー及び過多エラーが発生していないかを判定することとなる。

【４１７０】

次に、図４６４（ａ）乃至（ｅ）は、第３８実施形態に係る封入式の遊技機における背面側の循環機構に関する背面図である。

【４１７１】

前述したように、発射された遊技球は排出センサＷＨ１０またはファールセンサＷＦ１０を通過して、背面側循環流路ＷＲ１０に充填されていくこととなる。背面側循環流路ＷＲ１０においては、遊技球は、スクリューＷＳ１０から上流方向に充填されていくこととなるが、図４６３（ｂ）において、スクリューＷＳ１０によって揚送された遊技球が正面側循環流路ＷＲ２０に充填され、スクリュー出口センサＷ３０が遊技球を検知したタイミングにて、背面側循環流路ＷＲ１０におけるどの位置まで充填されているかによって、過少エラー及び過多エラーが発生しているか否かを判定するよう構成されている。

【４１７２】

なお、これには限定されず、スクリュー出口センサＷ３０が遊技球を検知してから所定時間が経過したタイミングで、過少エラー及び過多エラーが発生しているか否かを判定す

るよう構成してもよい。
【４１７３】
図４６４（ｃ）乃至（ｅ）は、図４６３（ｂ）にて、スクリュー出口センサＷ３０が遊技球を検知したタイミングでの、背面側循環流路ＷＲ１０に遊技球が充填されている状態を図示している。
【４１７４】
＜エラー状態ではない場合＞
まず、図４６４（ｃ）においては、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知している（ステップ６３０６でＹｅｓ）ため、過少エラーは発生していないと判定される（過少エラー状態がセットされない）。また、過多センサＷＫ２０が遊技球を検知していない（ステップ６３１０でＹｅｓ）ため、過多エラーは発生していないと判定される（過多エラー状態がセットされない）。
【４１７５】
このように、背面側循環流路ＷＲ１０に充填されている遊技球のうち、最も上流の遊技球が、過少センサＷＫ１０よりも上流且つ過多センサＷＫ２０よりも下流に位置している場合には、過少エラーも過多エラーも発生していないと判定されることとなる。
【４１７６】
＜過少エラー状態である場合＞
次に、図４６４（ｄ）においては、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知していない（ステップ６３０６でＮｏ）ため、過少エラーが発生していると判定される（過少エラー状態がセットされる）。また、過多センサＷＫ２０が遊技球を検知していない（ステップ６３１０でＹｅｓ）ため、過多エラーは発生していないと判定される（過多エラー状態がセットされない）。
【４１７７】
このように、背面側循環流路ＷＲ１０に充填されている遊技球のうち、最も上流の遊技球が、過少センサＷＫ１０よりも下流且つ過多センサＷＫ２０よりも下流に位置している場合には、過少エラーが発生していると判定されることとなる。
【４１７８】
＜過多エラー状態である場合＞
次に、図４６４（ｅ）においては、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知している（ステップ６３０６でＹｅｓ）ため、過少エラーが発生していないと判定される（過少エラー状態がセットされない）。また、過多センサＷＫ２０が遊技球を検知している（ステップ６３１０でＮｏ）ため、過多エラーは発生していると判定される（過多エラー状態がセットされる）。
【４１７９】
このように、背面側循環流路ＷＲ１０に充填されている遊技球のうち、最も上流の遊技球が、過少センサＷＫ１０よりも上流且つ過多センサＷＫ２０よりも上流に位置している場合には、過多エラーが発生していると判定されることとなる。
【４１８０】
前述したように、第３８実施形態に係る封入式のぱちんこ遊技機は、過少エラーは検出するための過少センサＷＫ１０と、過多エラーを検出するための過多センサＷＫ２０を有している。第３８実施形態に係る封入式のぱちんこ遊技機内には所定球数（例えば、５０球）の遊技球が適正遊技球数として封入されているよう構成されている。遊技機に対して何らかの不正が行われ、「所定球数＋第１球数」の遊技球がぱちんこ遊技機内に封入されている場合には、過多エラーが発生していることを過多センサＷＫ２０が検知するよう構成されており、「所定球数－第２球数」の遊技球がぱちんこ遊技機内に封入されている場合には、過少エラーが発生していることを過少センサＷＫ１０が検知するよう構成されている。なお、第１球数と第２球数は遊技機毎に任意に設定すればよく、第１球数と第２球数とは同一の数であってもよい。
【４１８１】

具体例としては、遊技機内の遊技球数の適正遊技球数を５０球として、上記第１球数を５球とし、上記第２球数を５球としてもよい。このように構成した場合には、遊技機内の遊技球数が４６～５４球である場合には、過少エラー状態及び過多エラー状態ではないと判定され、遊技機内の遊技球数が４５球以下である場合には過少エラー状態であると判定され、遊技機内の遊技球数が５５球以上である場合には過多エラー状態であると判定されることとなる。

【４１８２】

また、上記第１球数及び／または上記第２球数を５球とし、第２球通路センサＷＴ２０の位置をスクリューＷＳ１０の上部（遊技球の揚送が完了した位置）から、おおよそ遊技球５球（上記第１球数及び／または上記第２球数と同一の数）分離れた位置とするよう構成してもよい。このように構成することで、過少過多チェックの際に、スクリュー出口センサＷ３０の位置で遊技球が滞留してしまい、スクリュー出口センサＷ３０から第２球通路センサＷＴ２０までに空間ができてしまっている場合においても、不必要に過多エラーであると判定することがなくなるよう構成することができる。

【４１８３】

また、上記第１球数及び／または上記第２球数を５球とし、スクリューＷＳ１０に遊技球が装填されている状況にて、揚送制御が１回実行された場合には、５球（上記第１球数及び／または上記第２球数と同一の数）の遊技球が揚送されるよう構成してもよい。このように構成することで、スクリューＷＳ１０に充填されている遊技球の数に拘らず（スクリューＷＳ１０に充填されている遊技球の数が０球や１球である場合においても）、過少過多エラーの発生を正確に判定することができることとなる。

【４１８４】

また、背面側循環流路ＷＲ１０における過少センサＷＫ１０と過多センサＷＫ２０との間（過少センサＷＫ１０が遊技球を検知する位置から過多センサＷＫ２０が遊技球を検知する位置まで）に充填可能な遊技球数は、スクリューＷＳ１０にセット可能な遊技球数（スクリューＷＳ最下部から最上部までに滞在可能な遊技球数）よりも多くなるよう構成してもよい。このように構成することにより、過少エラー及び過多エラーの発生を判定するタイミング（図４６３（ｂ）にてスクリュー出口センサＷ３０が遊技球を検知したタイミング）にて、スクリューにセットされている遊技球数に拘らず、過少エラーまたは過多エラーを正確に検出することができる。

【４１８５】

なお、図４６３（ｂ）にて、スクリュー出口センサＷ３０が遊技球を検知したタイミングにおいて、背面側循環流路ＷＲ１０内で遊技球が球詰まりを起こしており、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知しておらず、過多センサＷＫ２０が遊技球を検知している状況となった場合には、過少エラーが発生しており、過多エラーが発生していると判定されることとなる。このような場合においては、枠制御基板Ｗ側におけるエラーコードの表示（枠制御表示器Ｗ２０にて表示）、及び／または、副制御基板Ｓ側のエラー報知は、過少エラー状態に対応した表示（報知）と過多エラー状態に対応した表示（報知）とを実行するよう構成してもよいし、過少エラーと過多エラーとのいずれかを優先度の高いエラーに設定し、当該優先度の高いエラー状態に対応した表示（報知）を実行するよう構成してもよい。例えば、過多エラーを優先度の高いエラーとすることで、不正行為が実行された場合に当該不正行為を認識し易くすることができ、過少エラーを優先度の高いエラーとすることで、遊技者に不利益が生じていることを認識し易くすることができる。

【４１８６】

また、過少エラー状態と過多エラー状態とを一のエラー状態としてもよく、このように構成した場合には、過少エラーが発生した場合も過多エラーが発生した場合も両方のエラーが発生した場合も、同一のエラー状態がセットされ、同一のエラー報知（枠制御基板Ｗ側におけるエラーコードの表示（枠制御表示器Ｗ２０にて表示）、副制御基板Ｓ側のエラー報知）が実行されることとなる。

【４１８７】

また、新たに前枠Ｄ１４または扉Ｄ１８が開放された場合、または、新たに電源が投入されたことにより、ステップ６３０２にて前述した所定条件を充足した場合には、遊技球の発射ができなくなる。その後、スクリューＷＳ１０によって揚送された遊技球が正面側循環流路ＷＲ２０に充填され、スクリュー出口センサＷ３０が遊技球を検知したタイミングにて、前枠Ｄ１４及び扉Ｄ１８が閉鎖されている場合に、遊技球の発射が可能となり、当該タイミングにて前枠Ｄ１４または扉Ｄ１８が開放されている場合には、前枠Ｄ１４及び扉Ｄ１８が閉鎖されるまで遊技球の発射ができないままとなる。

【４１８８】

このように、所定条件を充足してから前枠Ｄ１４及び扉Ｄ１８が閉鎖されるまでの期間においては、過少エラー及び過多エラーが発生していない場合にも、遊技球の発射ができないよう構成されている（当該期間においても遊技球の発射ができる状況があり、詳細については後述する）。

【４１８９】

なお、所定条件を充足してから前枠Ｄ１４及び扉Ｄ１８が閉鎖されるまでの期間であることを、過少過多チェック状態である、前記所定処理が実行されているなどと称することがある。

【４１９０】

また、過少過多チェック状態においても、第１主遊技始動口Ａ１０などの入賞口への遊技球の入球は有効であり、入賞口への遊技球の入球に基づく賞球も発生し得るようになっており、過少過多チェック状態において、遊技領域に滞留している遊技球（ブドウになっている遊技球）の滞留が解消して入賞口に遊技球が入球したり、遊技場の管理者が入賞口に遊技球を手で入球させることで、主遊技図柄が変動したり、賞球が発生する場合が生じることとなる。このように構成されている場合にも、所定条件を充足してから前枠Ｄ１４及び扉Ｄ１８が閉鎖されるまでの過少過多チェック状態にて遊技球の発射ができないように構成することで、遊技者が獲得した遊技球が意図しないタイミングで発射されてしまい、遊技者が不利益を被る事態を防止することができる。

【４１９１】

また、新たに前枠Ｄ１４または扉Ｄ１８が開放された場合、または、新たに電源が投入されたことにより、ステップ６３０２にて前述した所定条件を充足し、過少過多チェック状態となった場合において、過少エラーが発生して過少エラー状態となった場合には、その後、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知した場合にも、過少エラーに関するエラー報知は継続（主制御基板Ｍ側、枠制御基板Ｗ側、副制御基板Ｓ側のいずれのエラー報知も継続）し、その後、前枠Ｄ１４及び扉Ｄ１８が閉鎖されることで、過少エラーに関するエラー報知が終了するとともにエラー状態が解除されるよう構成されている。

【４１９２】

また、新たに前枠Ｄ１４または扉Ｄ１８が開放された場合、または、新たに電源が投入されたことにより、ステップ６３０２にて前述した所定条件を充足し、過少過多チェック状態となった場合において、過多エラーが発生して過多エラー状態となった場合には、その後、過多センサＷＫ２０が遊技球を検知しなくなった場合にも、過多エラーに関するエラー報知は継続（主制御基板Ｍ側、枠制御基板Ｗ側、副制御基板Ｓ側のいずれのエラー報知も継続）し、その後、前枠Ｄ１４及び扉Ｄ１８が閉鎖されることで、過多エラーに関するエラー報知が終了するとともにエラー状態が解除されるよう構成されている。

【４１９３】

また、第３８実施形態においては、前述したように、所定条件を充足した場合における遊技球の揚送中（過少過多チェック状態）においては、基本的に遊技球の発射ができないよう構成されているが、球抜き状態である場合においては、所定条件を充足した場合における遊技球の揚送中においても遊技球の発射が可能であるよう構成されている。すなわち、所定条件を充足してから前枠Ｄ１４及び扉Ｄ１８が閉鎖されるまでの期間においては、遊技が進行可能な所定の遊技状態（例えば、主遊技図柄が変動可能な遊技状態）では遊技球の発射はできないが、球抜き状態である場合には遊技球の発射が可能であるよう構成さ

れている。
【４１９４】
なお、過少過多チェック状態であり、且つ球抜き状態でない状況（遊技球の発射ができない状況）を、所定の状況と称することがある。
【４１９５】
また、新たに前枠Ｄ１４または扉Ｄ１８が開放された場合、または、新たに電源が投入された場合、換言すると、所定条件を充足した場合においても、過少過多エラーに係る揚送（及び、過少エラー及び過多エラーの判定）を実行しない状態を有していてもよい。当該実行しない状態の具体例としては、大当りの実行中、所定の大当りの実行中、大当りにおける大入賞口内の特定領域に遊技球が入球し得るラウンド（Ｖラウンドと称することがある）の実行中、などの遊技への影響が相対的に大きい状態が挙げられる。
【４１９６】
このように構成することで、遊技球の発射ができないことで遊技者に不利歴が生じる可能性がある状況では、遊技球の発射を優先するよう構成することができる。
【４１９７】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
次に、図４６５は、図４６１におけるステップ６３５０のサブルーチンに係る、ブドウ球監視処理のフローチャートである。
【４１９８】
まず、ステップ６３５２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、発射球数から排出球数を減算した差球数は、所定値以上であるか否かを判定する。ここで、第３８実施形態においては、不図示であるが、遊技領域Ｄ３０に発射された遊技球のすべてを検知可能な位置に発射球数センサを有しており、遊技領域Ｄ３０から排出された遊技球のすべてを検知可能な位置に排出球数センサを有しており、発射球数センサと排出球数センサの検知状況に基づいて差球数を導出（生成）して記憶している。なお、差球数を導出する具体例としては、発射球数センサが遊技球を検知した場合に１加算され、排出球数センサが遊技球を検知した場合に１減算される盤面内遊技球数カウンタを有し、盤面内遊技球数カウンタのカウンタ値を差球数とするよう構成してもよい。
【４１９９】
また、これには限定されず、上述した各種センサ（一または複数のセンサ）を使用して、差球数を導出可能に構成してもよい。具体例としては、発射球数を第１球通路センサＷＴ１０の検知状況に基づいて導出し、排出球数をファールセンサＷＦ１０と排出センサＷＨ１０の検知状況に基づいて導出するよう構成してもよい。
【４２００】
ステップ６３５２でＹｅｓの場合、ステップ６３５４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、差球数が所定値以上の状況が所定時間継続していないか否かを判定する。ステップ６３５４でＹｅｓの場合には、次の処理（ステップ６４００の処理）に移行する。
【４２０１】
また、ステップ６３５４でＮｏの場合、ステップ６３５６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ブドウ球エラー状態をセットし、次の処理（ステップ６４００の処理）に移行する。
【４２０２】
また、ブドウ球エラー状態がセットされた場合には、遊技球の発射が可能であり、枠制御基板Ｗ側でブドウ球エラーに対応したエラーコードが表示され、副制御基板Ｓ側でブドウ球エラーに対応したエラー報知が実行される。また、差球数が所定値未満となることでブドウ球エラー状態が解除される。なお、副制御基板Ｓ側でのブドウ球エラーに対応したエラー報知、及び／または、枠制御基板Ｗ側でのブドウ球エラーに対応したエラー報知を、所定のエラー報知と称することがある。
【４２０３】
また、ステップ６３５２でＮｏの場合、ステップ６３５８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷ

Ｃは、ブドウ球エラー状態がセットされているか否かを判定する。ステップ６３５８でＹｅｓの場合、ステップ６３６０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、ブドウ球エラー状態を解除し、次の処理（ステップ６４００の処理）に移行する。他方、ステップ６３５８でＮｏの場合には、次の処理（ステップ６４００の処理）に移行する。

【４２０４】

このように、第３８実施形態においては、差球数が所定値以上である状況が所定時間以上継続した場合にはブドウ球エラー状態がセットされるよう構成されており、所定値は、例えば、２０球となっている。この所定値は、遊技球の盤面構成などによって適正値が相違するため、遊技機毎に固定値として設定するよう構成してもよいし、遊技の状況を示したコマンドに応じて所定値を変更可能に構成してもよい。また、遊技機毎の差球数の平均値を算出し、当該平均値に基づいて所定値を決定するよう構成してもよい。

【４２０５】

また、ブドウ球エラー状態に係る所定時間についても、遊技機の盤面構成などによって適正値が相違するため、遊技機毎に固定値として設定するよう構成してもよいし、遊技の状況を示したコマンドに応じて所定時間を変更可能に構成してもよい。

【４２０６】

また、所定時間を設けずに、差球数が所定値以上となった場合にブドウ球エラー状態がセットされるよう構成してもよい。

【４２０７】

また、同図に示すように、差球数が所定値未満となった場合には、ブドウ球エラー状態は解除され、ブドウ球エラーに関するエラー報知も終了するよう構成されている。なお、ブドウ球エラー状態が解除された後に、再度差球数が所定値以上の状況が所定時間継続した場合には、再度ブドウ球エラー状態となるよう構成されている。

【４２０８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図４６６は、図４６１におけるステップ６４００のサブルーチンに係る、モータ異常監視処理のフローチャートである。

【４２０９】

まず、ステップ６４０２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のリトライ回数カウンタのカウンタ値を参照して読み出しする。次に、ステップ６４０４で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、当該読み出ししたリトライ回数カウンタのカウンタ値は所定値（本例では、５）以上であるか否かを判定する。ステップ６４０４でＹｅｓの場合、ステップ６４０６で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、モータエラーフラグ（モータＷＭ１０のリトライ回数が所定値に到達するとオンとなるフラグ）をオンにし、ステップ６４０８に移行する。他方、ステップ６４０４でＮｏの場合にも、ステップ６４０８に移行する。なお、モータエラーフラグがオンである状態をモータエラー状態がセットされていると称することがある。また、モータエラーフラグを所定のエラー情報と称することがある。

【４２１０】

次に、ステップ６４０８で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、モータエラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ６４０８でＹｅｓの場合、ステップ６４１０で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、エラー解除ボタンの操作があったか否かを判定する。

【４２１１】

ここで、エラー解除ボタンは、枠制御基板Ｗで入力に関する制御が実行される操作部材であり、少なくともモータエラー状態を含む所定のエラー状態を解除するために操作されることとなる。また、図示するように、エラー解除ボタンが操作された場合、枠制御基板Ｗ側の第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理によって当該操作を検知するよう構成されている。

【４２１２】

なお、これには限定されず、エラー解除ボタンを、主制御基板Ｍで入力に関する制御が

実行される操作部材であり、所定のエラー状態を解除するために操作されるよう構成してもよいし、主制御基板Ｍ側の第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理や、主制御基板Ｍ側の第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理や、制御基板Ｗ側の第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理によって当該操作を検知するよう構成してもよい。

【４２１３】

ステップ６４１０でＹｅｓの場合、ステップ６４１２で、枠制御基板ＷのＣＰＵＷＣは、モータエラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ６２５２の処理）に移行する。また、ステップ６４０８、またはステップ６４１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ６２５２の処理）に移行する。

【４２１４】

このように、第３８実施形態においては、モータエラー状態がセットされている状況において、エラー解除ボタンの操作を検知すると、モータエラー状態が解除され、モータエラーフラグがオフとなるよう構成されている。なお、モータエラーフラグがオフとなる条件は、これには限定されず、エラー解除ボタンが操作され且つモータＷＭ１０がリトライ制御を実行していない、など所定の条件を充足した場合にモータエラーフラグがオフとなるよう構成してもよい。

【４２１５】

なお、エラー解除ボタンの操作を検知するなどのモータエラーフラグがオフとなる条件を所定条件と称することがある。

【４２１６】

＜モータエラーに関する構成＞

また、第３８実施形態においては、モータエラーに関する処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理であるステップ６２００のリトライ回数管理処理（図４６０参照）と、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理であるステップ６４００のモータ異常監視処理（図４６６参照）とで主に実行するよう構成されており、モータエラーが発生してからモータエラー状態が解除されるまでの流れは以下のようになっている。

【４２１７】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

（１）モータＷＭ１０がリトライ制御を実行し、図４５９のステップ６１６８にてリトライ回数カウンタのカウンタ値が更新され、当該カウンタ値が第１ＲＡＭ領域に記憶される。

【４２１８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

（２）図４６６のステップ６４０６で、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて第１ＲＡＭ領域を参照して、リトライ回数カウンタのカウンタ値が所定値（本例では、５）以上であった場合、モータエラーフラグがオンとなる（第２ＲＡＭ領域にモータエラーフラグのオンが記憶される）。

（３）図４６６のステップ６４１２で、エラー解除ボタンの操作を検知すると（所定の条件を充足すると）モータエラーフラグがオフとなる（モータエラーに係るエラー情報をクリアする）。

【４２１９】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

（４）図４６０のステップ６２０８で、第２ＲＡＭ領域を参照して、モータエラーフラグがオフであり、且つ、第１ＲＡＭ領域に記憶されているリトライ回数カウンタのカウンタ値が所定値（本例では、５）以上である場合に、リトライ回数カウンタのカウンタ値をゼロクリアする。

【４２２０】

このように、第３８実施形態においては、モータエラーフラグは第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域で管理しており、エラー解除ボタンが操作されると、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理でモータエラーフラグがオフとなるのだが、このように構成した場合、第１ＲＡＭ領

域に記憶されているリトライ回数カウンタのカウンタ値が所定値（本例では、５）以上となったままとなってしまう（第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理では第１ＲＡＭ領域を更新することができないため）。そこで、第３８実施形態においては、第２ＲＡＭ領域のモータエラーフラグがオフであり、且つ、第１ＲＡＭ領域のリトライ回数カウンタのカウンタ値が所定値（本例では、５）以上である場合には、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理によって、リトライ回数カウンタのカウンタ値をゼロクリアするよう構成されている。

【４２２１】

このように構成することで、モータエラーに関する処理の一部を第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行することとなり、モータエラーに関して第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として使用する容量を削減することができる。なお、遊技の進行に関する処理は、遊技機に関する規則上、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理とすることは可能であるが、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理とすることはできないようになっているため、モータエラーに関して第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として使用する容量を削減することで、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として遊技の進行に関する処理に使用可能な容量を増やすことができる。

【４２２２】

＜モータエラーに関する変更例＞

モータエラーが発生してからモータエラー状態が解除されるまでの構成の変更例として、以下のように構成してもよい。なお、当該変更例においては、エラー解除ボタンの検知は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて実行される。

【４２２３】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

（１）モータＷＭ１０がリトライ制御を実行し、図４５９のステップ６１６８にてリトライ回数カウンタのカウンタ値が更新され、当該カウンタ値が第１ＲＡＭ領域に記憶される。

【４２２４】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

（２）図４６６のステップ６４０６で、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて第１ＲＡＭ領域を参照して、リトライ回数カウンタのカウンタ値が所定値（本例では、５）以上であった場合、モータエラーフラグがオンとなる（第２ＲＡＭ領域にモータエラーフラグのオンが記憶される）。

【４２２５】

＜第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

（３）第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて、エラー解除ボタンの操作を検知すると（所定の条件を充足すると）、第１ＲＡＭ領域に記憶されたリトライ回数カウンタのカウンタ値がゼロクリアされる。

【４２２６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

（４）モータエラーフラグがオンである状況において、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて、第１ＲＡＭ領域を参照して、リトライ回数カウンタのカウンタ値が所定値（本例では、５）未満である場合、モータエラーフラグがオフとなる（モータエラーに係るエラー情報をクリアする）。

【４２２７】

また、モータエラーに関する処理を、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理と第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理とで管理する構成を上述したが、このような構成は、モータエラーのみには限定されず、他のエラーに関しても適用可能である。すなわち、エラー解除ボタンの操作の検知とエラーフラグの管理を第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行し、その他のエラーに関する処理を第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行するよう構成してもよいし、エラーフラグの管理を第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処

理として実行し、エラー解除ボタンの操作の検知とその他のエラーに関する処理を第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行するよう構成してもよい。

【４２２８】

＜自動発射に関する構成＞

また、第３８実施形態においては、遊技球の自動発射（単に自動発射と称することがある）を実行可能に構成されている。自動発射とは、第１条件を充足した場合に、遊技球が遊技領域Ｄ３０に到達しない発射強度で発射装置Ｄ４２のハンマーアームＢＵ１６４が複数回発射動作を行うものであり、自動発射は遊技者の発射ハンドルＤ４４の操作を必要とせずに実行される。

【４２２９】

より具体的には、第３８実施形態においては、遊技者が発射ハンドルＤ４４（タッチセンサＨＵ１２０）への操作を終了した場合に第１条件を充足し、ハンマーアームＢＵ１６４が３回発射動作を行うよう構成されている。なお、自動発射におけるハンマーアームＢＵ１６４の３回の発射動作は、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作した場合のハンマーアームＢＵ１６４の発射動作と同一の速度及び発射間隔となっている。また、これには限定されず、自動発射におけるハンマーアームＢＵ１６４の発射動作と、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作した場合のハンマーアームＢＵ１６４の発射動作との速度及び／または発射間隔を異ならせてもよい。

【４２３０】

より具体的には、自動発射におけるハンマーアームＢＵ１６４の１回の発射動作と発射間隔との和を、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作した場合のハンマーアームＢＵ１６４の１回の発射動作と発射間隔との和よりも短くした場合には、自動発射により遊技の進行が遅延する時間を短くすることができ、遊技の進行がスムーズになる。

【４２３１】

また、自動発射におけるハンマーアームＢＵ１６４の１回の発射動作と発射間隔との和を、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作した場合のハンマーアームＢＵ１６４の１回の発射動作と発射間隔との和よりも長くした場合には、自動発射におけるハンマーアームＢＵ１６４の動作をより正確に実行することができ、自動発射によって発射された遊技球を確実にファールセンサＷＦ１０に入球させることができる。

【４２３２】

第３８実施形態においては、遊技球の自動発射を実行可能に構成することにより、発射装置Ｄ４２に残存する遊技球が、自動発射後にファール球としてファールセンサＷＦ１０に検出されるよう構成することができる。このように構成することで、遊技球が発射されて持ち球数カウンタのカウンタ値が減算されたにも拘らず、意図しない何らかの要因によって当該遊技球が発射装置Ｄ４２に残存してしまい、遊技機が記憶する発射球数と実際に発射された発射球数とが相違してしまう事態を防止することができる。

【４２３３】

また、ハンマーアームＢＵ１６４を発射部と称することがあり、ハンマーアームＢＵ１６４の１回の発射動作を発射動作と称することがあり、自動発射におけるハンマーアームＢＵ１６４の３回の発射動作を自動発射動作と称することがある。

【４２３４】

なお、遊技球の自動発射に関する第１条件は、第３８実施形態の条件には限定されず、例えば、所定のセンサ（例えば、第１球通路センサＷＴ１０）が遊技球を検知した場合に第１条件を充足するよう構成してもよい。

【４２３５】

また、遊技領域に到達する前の遊技球の流路に遮蔽部材を設け（例えば、外レールに設ける）、自動発射を実行している期間（または、自動発射を実行する際の所定期間）において、当該遮蔽部材が遊技球を通過させない態様となるよう構成してもよい。このように構成することで、自動発射に係る遊技球の発射強度が遊技領域に到達し得る発射強度（相対的に強い発射強度）であった場合にも、遮蔽部材によって、発射された遊技球が遊技領

域に到達することがなくなり、自動発射に係る遊技球の発射強度の微調整をする必要がなくなり、遊技機の設計が簡便になる。

【４２３６】

ここで、第３８実施形態における、遊技球の自動発射に関する構成について、図４６７を用いて詳述する。

【４２３７】

図４６７は、第３８実施形態における遊技球の自動発射に関する作用図である。

【４２３８】

＜Ａ：「発射ハンドル操作→非操作」の場合＞

まず、同図上段の（Ａ）は、発射ハンドルＤ４４が遊技者によって操作され、その後当該操作が終了し、非操作状態となった場合を図示している。

【４２３９】

まず、図中（１）のタイミングで、遊技者による発射ハンドルＤ４４操作が終了され、発射ハンドルＤ４４が操作状態から非操作状態となる。その後、図中（２）のタイミングで、自動発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始される。その後、図中（６）のタイミングで、自動発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了する。

【４２４０】

その後、図中（７）のタイミングで、自動発射に係る２回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始される。その後、図中（８）のタイミングで、自動発射に係る２回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了する。その後、図中（９）のタイミングで、自動発射に係る３回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始される。その後、図中（１０）のタイミングで、自動発射に係る３回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了する。

【４２４１】

なお、ハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了してから次回のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了するまでの時間は６００ｍｓとなっており、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作し続けた場合における、ハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了してから次回のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了するまでの時間と同一となっている（ハンマーアームＢＵ１６４は１分間で１００回駆動可能となっている）。

【４２４２】

このように、発射ハンドルＤ４４が操作状態から非操作状態となった場合に、自動発射が実行されるよう構成されている。なお、発射ハンドルＤ４４の操作状態とは、タッチセンサＨＵ１２０が操作されている状態であり、発射ボリュームＨＵ１１０の状況には影響されない。同様に、発射ハンドルＤ４４の非操作状態とは、タッチセンサＨＵ１２０が操作されていない状態であり、発射ボリュームＨＵ１１０の状況には影響されない。なお、タッチセンサＨＵ１２０が操作されていても、発射停止スイッチが操作されている場合には、発射ハンドルＤ４４は非操作状態となる。

【４２４３】

なお、発射ハンドルＤ４４が操作状態であることを、発射ハンドルに対する前記所定の操作が実行されていると称することがある。

【４２４４】

＜Ｂ：「発射ハンドル操作→非操作→操作」の場合＞

次に、同図上から２段目の（Ｂ）は、発射ハンドルＤ４４が遊技者によって操作され、その後当該操作が終了し、非操作状態となった後に、再度発射ハンドルＤ４４が遊技者によって操作された場合を図示している。

【４２４５】

まず、図中（１）のタイミングで、遊技者による発射ハンドルＤ４４操作が終了され、発射ハンドルＤ４４が操作状態から非操作状態となる。その後、図中（２）のタイミングで、自動発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始される。

【４２４６】

その後、図中（３）のタイミングで、自動発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動中である状況下、発射ハンドルＤ４４が遊技者に操作され、非操作状態から操作状態となる。その後、図中（６）のタイミングで、自動発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了する。

【４２４７】

その後、図中（７）のタイミングは、自動発射に係る２回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始されるタイミングであるのだが、図中（３）で遊技者によって発射ハンドルＤ４４が操作されたため、自動発射が終了し、ハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始されない。その後、図中（９）のタイミングにおいても、発射ハンドルＤ４４の操作が継続しているため、自動発射に係る３回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動も実行されない。

【４２４８】

このように、自動発射に係るハンマーアームＢＵ１６４の駆動中に、遊技者によって発射ハンドルＤ４４が操作された場合には、実行中のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了するまでは継続してハンマーアームＢＵ１６４が駆動し、次回以降のハンマーアームＢＵ１６４の駆動は実行されないよう構成されている。このように構成することで、ハンマーアームＢＵ１６４の駆動が途中で強制的に停止することによる意図しない強度での遊技球の発射や遊技機の故障が発生し難くなるとともに、次回以降の自動発射を停止して遊技者の発射意思を優先することができる。

【４２４９】

上述したように、第３８実施形態においては、自動発射の実行途中で遊技者による発射ハンドルＤ４４の操作があった場合には、遊技者の発射意思を優先して、自動発射が中止されるよう構成されている。また、自動発射が中止される場合には、実行中のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了するタイミングで自動発射が中止されることとなる。

【４２５０】

＜Ｃ：「発射ハンドル操作→非操作→操作→非操作→操作」の場合＞

次に、同図上から３段目の（Ｃ）は、発射ハンドルＤ４４が遊技者によって操作され、その後当該操作が終了し、非操作状態となった後に、再度発射ハンドルＤ４４が遊技者によって操作され、その後再度非操作状態となった後に、さらに発射ハンドルＤ４４が遊技者によって操作された場合を図示している。

【４２５１】

まず、図中（１）のタイミングで、遊技者による発射ハンドルＤ４４の操作が終了され、発射ハンドルＤ４４が操作状態から非操作状態となる。その後、図中（２）のタイミングで、自動発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始される。

【４２５２】

その後、図中（３）のタイミングで、自動発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動中である状況下、発射ハンドルＤ４４が遊技者に操作され、非操作状態から操作状態となる。その後、図中（４）のタイミングで、自動発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動中である状況下、遊技者による発射ハンドルＤ４４操作が終了され、再度発射ハンドルＤ４４が操作状態から非操作状態となる。その後、図中（５）のタイミングで、自動発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動中である状況下、再度発射ハンドルＤ４４が遊技者に操作され、非操作状態から操作状態となる。その後、図中（６）のタイミングで、自動発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了する。

【４２５３】

その後、図中（７）のタイミングは、自動発射に係る２回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始されるタイミングであるのだが、図中（５）のタイミングで遊技者によって発射ハンドルＤ４４が操作されたため、自動発射が終了し、ハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始されない。その後、図中（９）のタイミングにおいても、発射ハンドルＤ４４の操作が継続しているため、自動発射に係る３回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動

も実行されない。

【４２５４】

なお、図中（５）のタイミング以降に遊技者が発射ハンドルＤ４４の発射強度を強くした場合には（発射ハンドルＤ４４を捻った場合には）、遊技者操作に基づくハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始されることとなる。

【４２５５】

なお、自動発射に係るハンマーアームＢＵ１６４の駆動を、所定の発射動作と称することがある。

【４２５６】

このように、自動発射に係るハンマーアームＢＵ１６４の駆動中に、遊技者によって発射ハンドルＤ４４が操作された後に、遊技者による発射ハンドルＤ４４の操作が終了した場合であっても、実行中のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了するまでに、再度遊技者によって発射ハンドルＤ４４が操作された場合には、実行中のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了するまでは継続してハンマーアームＢＵ１６４が駆動し、次回以降のハンマーアームＢＵ１６４の駆動は実行されないよう構成されている。このように構成することで、遊技者が発射ハンドルＤ４４から不意に手を離してしまった場合などにおいても、むやみに自動発射を実行せずに、遊技者の発射意思を優先することができ、ストレスを感じずに遊技を進行させることができる。

【４２５７】

＜Ｄ：通常発射中に発射ハンドルを非操作とした場合＞

次に、同図上から４段目の（Ｄ）は、発射ハンドルＤ４４が遊技者によって操作されて通常発射が実行されている状況にて、発射ハンドルＤ４４が非操作状態となった場合を図示している。同図における「通常発射」とは、遊技者が発射ハンドルＤ４４を操作（遊技球を発射させるための操作）したことを契機としたハンマーアームＢＵ１６４の駆動の有無であり、「自動発射」とは、前述した自動発射に係るハンマーアームＢＵ１６４の駆動の有無となっている。なお、（Ｄ）における発射ハンドルＤ４４の操作状態は、発射ハンドルＤ４４がタッチされており、且つ所定の発射強度となるまで捻られている状態を示している。

【４２５８】

まず、図中（１）のタイミングで、遊技者によって発射ハンドルＤ４４が新たに操作され、発射ハンドルＤ４４が非操作状態から操作状態となる。その後、図中（２）のタイミングで、遊技者による発射ハンドルＤ４４の操作に基づいて通常発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始される。なお、図中（２）のタイミングにおいては、発射ハンドルＤ４４が操作状態であり、通常発射が実行されているため、自動発射は実行されていない。

【４２５９】

その後、図中（３）のタイミングで、通常発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動中である状況下、発射ハンドルＤ４４の操作が終了し、操作状態から非操作状態となる。その後、図中（４）のタイミングで、通常発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動中である状況下、遊技者によって発射ハンドルＤ４４が新たに操作され、発射ハンドルＤ４４が非操作状態から操作状態となる。

【４２６０】

その後、図中（６）のタイミングで、通常発射に係る１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了する。

【４２６１】

その後、図中（７）のタイミングで、遊技者による発射ハンドルＤ４４の操作が継続しており、発射ハンドルＤ４４が操作状態であるため、通常発射に係る２回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始される。なお、図中（７）のタイミングにおいては、発射ハンドルＤ４４が操作状態であり、通常発射が実行されているため、自動発射は実行されていない。その後、図中（８）のタイミングで、通常発射に係る２回目のハンマーアームＢ

Ｕ１６４の駆動が終了する。

【４２６２】

その後、図中（９）のタイミングで、遊技者による発射ハンドルＤ４４の操作が継続しており、発射ハンドルＤ４４が操作状態であるため、通常発射に係る３回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が開始される。なお、図中（９）のタイミングにおいては、発射ハンドルＤ４４が操作状態であり、通常発射が実行されているため、自動発射は実行されていない。その後、図中（１０）のタイミングで、通常発射に係る３回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了する。

【４２６３】

このように、通常発射に係るハンマーアームＢＵ１６４の駆動中に、遊技者が発射ハンドルＤ４４の操作を終了した（発射ハンドルＤ４４から手を離した）場合においても、当該通常発射に係るハンマーアームＢＵ１６４の駆動中に、再度発射ハンドルＤ４４を操作することで、当該発射ハンドルＤ４４の操作の終了を契機として自動発射が実行されないよう構成されている。このように構成することで、遊技者が発射ハンドルＤ４４から不意に手を離してしまった場合などにおいても、むやみに自動発射を実行せずに、遊技者の発射意思を優先することができ、ストレスを感じずに遊技を進行させることができる。

【４２６４】

なお、同図においては、遊技者が発射ハンドルＤ４４の操作を終了したタイミングと、その後再度発射ハンドルＤ４４を操作したタイミングとを、一の通常発射に係るハンマーアームＢＵ１６４の駆動中としたが、これには限定されず、遊技者が発射ハンドルＤ４４の操作を終了したタイミングと、その後再度発射ハンドルＤ４４を操作したタイミングとが、発射に関する所定期間内であれば、自動発射が実行されないよう構成してもよい。

【４２６５】

＜Ｅ：発射強度０の発射ハンドル操作から非操作とした場合＞

次に、同図最下段の（Ｅ）は、発射ハンドルＤ４４が遊技者によって発射強度０で操作されている状況にて、発射ハンドルＤ４４が非操作状態となった場合を図示している。同図における「操作状態（発射強度は０）」とは、遊技者が発射ハンドルＤ４４をタッチしている（握っている）が、発射ハンドルＤ４４が捻られていないために発射強度が０である状況となっている。すなわち、接触状態に対応したタッチ状態信号が出力され、発射強度は０である状況となっている。また、「ハンドルタッチ確認」とは、前述したデータラッチ部ＢＵ２３０が回転状態信号とタッチ状態信号とをラッチするタイミングに関する項目であり、「確認中」のタイミングで、データラッチ部ＢＵ２３０が回転状態信号とタッチ状態信号とをラッチするよう構成されている。

【４２６６】

なお、第３８実施形態における自動発射は、接触状態に対応するタッチ状態信号がデータラッチ部ＢＵ２３０にラッチされた状態から、非接触状態に対応するタッチ状態信号がデータラッチ部ＢＵ２３０にラッチされた状態となった場合に実行され得るよう構成されている。

【４２６７】

まず、遊技者によって発射ハンドルＤ４４が発射強度０で操作されており（タッチされており）、自動発射が実行されていない状況下、図中（２）のタイミングで、ハンドルタッチの確認タイミング（データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミング）となり、ハンドルタッチ確認が確認中となる。発射ハンドルＤ４４が操作状態（発射強度は０）となっているため、接触状態がデータラッチ部ＢＵ２３０にラッチされる。

【４２６８】

その後、図中（５）のタイミングで、発射ハンドルＤ４４が操作状態（発射強度は０）から非操作状態となる。すなわち、遊技者が発射ハンドルＤ４４から手を離し、発射ハンドＤ４４がタッチされていない状態となる。その後、図中（６）のタイミングで、再度発射ハンドルＤ４４が操作状態（発射強度は０）となる。ここで、図中（５）のタイミング及び図中（６）のタイミングは、データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミングではない

ため、非接触状態はデータラッチ部ＢＵ２３０にラッチされていない。

【４２６９】

その後、図中（７）のタイミングで、ハンドルタッチの確認タイミング（データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミング）となり、ハンドルタッチ確認が確認中となる。発射ハンドルＤ４４が操作状態（発射強度は０）となっているため、接触状態がデータラッチ部ＢＵ２３０にラッチされる。

【４２７０】

その後、図中（９）のタイミングで、ハンドルタッチの確認タイミング（データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミング）となり、ハンドルタッチ確認が確認中となる。発射ハンドルＤ４４が操作状態（発射強度は０）となっているため、接触状態がデータラッチ部ＢＵ２３０にラッチされる。また、同図（Ｅ）においては、自動発射に係るハンマーアームＢＵ１６４は非駆動中のままとなっている。

【４２７１】

このように、ハンドルタッチの確認タイミング（データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミング）から次回のハンドルタッチの確認タイミング（データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミング）までの期間（遊技球が発射される際の所定期間と称することがある）にて、発射ハンドルＤ４４がタッチされなくなった場合にも、当該期間内に再度発射ハンドルＤ４４がタッチされた場合には、次回のハンドルタッチの確認タイミング（データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミング）にて接触状態がラッチされ、自動発射が実行されないこととなる。

【４２７２】

このように構成することで、遊技者が発射ハンドルＤ４４から不意に手を離してしまった場合などにおいても、むやみに自動発射を実行せずに、遊技者が遊技球を遊技領域に発射させたいにもかかわらず、自動発射が行われているために、遊技領域への遊技球の発射ができない事態を防止することができ、ストレスを感じずに遊技を進行させることができる。

【４２７３】

なお、同図においては、説明の簡略化のため、自動発射や通常発射におけるハンマーアームＢＵ１６４が駆動開始するタイミングと、ハンドルタッチ確認が確認中となるタイミング（データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミング）を同一のタイミングとして図示しているが、より詳細には、ハンドルタッチ確認が確認中となるタイミング（データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミング）は、自動発射や通常発射におけるハンマーアームＢＵ１６４が駆動開始するタイミングよりも前のタイミング（直前のタイミング）となっている。すなわち、同図においては、ハンドルタッチ確認が確認中となるタイミング（データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミング）は、図中（１）のタイミングと図中（２）のタイミングとの間のタイミングと、図中（６）のタイミングと図中（７）のタイミングとの間のタイミングと、図中（８）のタイミングと図中（９）のタイミングとの間のタイミングとなっている。

【４２７４】

また、同図においては、ハンドルタッチの確認タイミング（データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミング）から次回のハンドルタッチの確認タイミング（データラッチ部ＢＵ２３０のラッチタイミング）までの期間を、ハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了してから次回のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了するまでの時間と同一の６００ｍｓとしているが、これには限定されず、変更しても問題ない。

【４２７５】

なお、ハンドルタッチを発射手段に対する所定の操作と称することがある。

【４２７６】

また、自動発射に関して、以下のように構成してもよい。

（１）第１条件を充足すると自動発射が実行される。

（２）第２条件を充足すると自動発射の実行が終了する。

（３）第１条件を充足している場合においても、第３条件を充足している場合には自動発射が実行されない。
（４）第１条件と第３条件とを充足している状況で、第３条件を充足しなくなった場合においても、所定期間内に再度第３条件を充足した場合には、自動発射は実行されない。
【４２７７】
ここで、第３８実施形態における遊技球の自動発射に関する構成を以下に詳述する。
（１）第１条件（発射ハンドルＤ４４の操作が終了される）を充足した場合に、自動発射が実行開始される。
（２）自動発射は、第２条件（ハンマーアームＢＵ１６４が３回駆動される）を充足したことを契機として終了する。
（３）第１条件を充足して自動発射の実行中であり、第２条件を充足していない状況において、第３条件（遊技者によって発射ハンドルＤ４４が操作される）を充足したことを契機として自動発射を中止する。
（４）自動発射の実行中に第３条件を充足した場合には、実行中のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了したタイミングで自動発射を中止する（その後のハンマーアームＢＵ１６４の駆動を実行しない）。
（５）第１条件を充足して自動発射の実行中に第３条件を充足している状況において、第３条件を充足しなくなった場合でも、所定期間内（実行中のハンマーアームＢＵ１６４の駆動が終了するまで）に、再度第３条件を充足した場合には、再度充足した第３条件を充足したことを契機として自動発射を中止する（その後のハンマーアームＢＵ１６４の駆動を実行しない）。
【４２７８】
なお、１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動中に発射ハンドルＤ４４が操作され、その後当該１回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動中に発射ハンドルＤ４４の操作が終了された場合には、自動発射を継続し、２回目及び３回目のハンマーアームＢＵ１６４の駆動を実行するよう構成してもよい。
【４２７９】
また、発射ハンドルＤ４４が遊技者に操作され、自動発射が中止された場合においても、その後、遊技者の発射ハンドルＤ４４の操作が終了した場合には、再度自動発射を最初から実行されることとなる（ハンマーアームＢＵ１６４の駆動が３回実行される）。
【４２８０】
なお、ハンマーアームＢＵ１６４の１回の駆動を、１サイクルと称することがある。
【４２８１】
また、遊技者によって発射ハンドルＤ４４が操作されて自動発射が中止した場合においても、遊技者の発射ハンドルＤ４４に基づいた遊技球の発射が実行され得るよう構成されている。すなわち、遊技者によって発射ハンドルＤ４４が操作されて自動発射が中止した場合においては、自動発射に係るハンマーアームＢＵ１６４の駆動は中止されるが、遊技者の発射ハンドルＤ４４の操作に係るハンマーアームＢＵ１６４の駆動は実行され得るよう構成されている。
【４２８２】
＜遊技球を発射できない状態＞
本明細書に係る封入式のぱちんこ遊技機においては、以下の状態において遊技球の発射ができないよう構成されている。なお、以下の状態であっても球抜き状態である場合には遊技球の発射が可能となるよう構成してもよい。なお、以下の状態のうち一部の状態で遊技球の発射ができないよう構成してもよい。
（１）前枠Ｄ１４が開放されている状態
（２）扉Ｄ１８が開放されている状態
（３）過少過多エラーに係る揚送中
（４）振動エラー
（５）電波エラー

（６）枠制御基板Ｗ側が遊技機設置情報応答を未受信である場合のエラー
（７）遊技の進行が停止となるエラー
（８）枠制御基板Ｗと貸出ユニットＫＵとの通信回線断となった場合のエラー
（９）断線短絡電源異常に関するエラー
（１０）設定変更モード中
（１１）設定確認モード中
【４２８３】
上述した遊技球を発射できないエラー状態であり、当該エラー状態に対応したエラー報知が実行されている状況にて、電源の供給が遮断され、その後、球抜きボタンが操作されている状態で電源が投入されると、球抜き状態となり、遊技球が発射可能であり、電源の供給が遮断される前の遊技球を発射できないエラー状態に対応した報知は実行されておらず、球抜き状態に対応した報知が実行されているよう構成してもよい。また、再度電源の供給が遮断され、その後、球抜きボタンが操作されていない状態で電源が投入されると、上記遊技球を発射できないエラー状態であり、当該エラー状態に対応したエラー報知が実行されているよう構成してもよい。
【４２８４】
＜複数の操作部材を操作した状態における電源投入に関する構成＞
なお、持ち球数カウンタのカウンタ値が１以上である状況にて電源断が発生した後、遊技球数クリアボタンと球抜きボタンとを操作した状態で電源を投入した場合には、ステップ５１１９の処理によって持ち球数カウンタのカウンタ値がクリアされるため、ステップ５１５５でＹｅｓと判定されることとなり、球抜き状態に移行する（枠制御球抜き状態フラグをオンにする）よう構成されている。
【４２８５】
＜＜過少過多エラーに関する変更例＞＞
第３８実施形態においては、過少過多エラーが発生し得るよう構成したが、過少過多エラーに関する構成は第３８実施形態には限定されない。そこで、第３８実施形態とは異なる過少過多エラーの構成を、過少過多エラーに関する変更例として、以下に詳述する。
【４２８６】
第３８実施形態においては、過少過多チェック状態において、過少エラー状態または過多エラー状態となった場合には、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知したまたは過多センサＷＫ２０が遊技球を検知しなくなった後、前枠Ｄ１４及び扉Ｄ１８が閉鎖されることで、過少エラーまたは過多エラーに関するエラー報知が終了するとともにエラー状態が解除されるよう構成されていた。
【４２８７】
このように構成した場合、過少エラーまたは過多エラーが発生している場合には、遊技場の管理者は、過少エラーの場合には遊技機内に遊技球を入れ、過多エラーの場合には遊技機から遊技球を抜くことでエラー状態の解消を図ることとなるが、前枠Ｄ１４または扉Ｄ１８の開放中においては、過少エラーまたは過多エラーが解消されたのか否かがエラー報知からは判別できず、管理しづらい遊技機となってしまっていた。
【４２８８】
そこで、第３８実施形態からの変更例においては、前枠Ｄ１４または扉Ｄ１８の開放中においても過少エラーまたは過多エラーの発生状況を認識できるよう構成することで、管理しやすい遊技機としている。以下において、第３８実施形態からの変更例における過少過多エラーに関する具体的な構成を詳述する。
【４２８９】
はじめに、図４６８は、過少過多エラーに関する図である。同図においては、過少過多チェック状態となった場合の、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側へ送信するコマンドと、副制御基板Ｓ側のエラー報知に関して詳述している。
【４２９０】
＜枠エラーデータ＞

まず、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側へ送信するコマンドとして、枠エラーデータを送信可能に構成されており、枠エラーデータは、以下のように各エラーに対応したＢＩＴを有するよう構成されている。
ＢＩＴ０：発射装置異常
ＢＩＴ１：０
ＢＩＴ２：モータエラー
ＢＩＴ３：通路異常
ＢＩＴ４：センサ異常
ＢＩＴ５：過少エラー
ＢＩＴ６：過多エラー
ＢＩＴ７：０
【４２９１】
なお、「０」は使用されないＢＩＴとなっている。エラーを検知している場合には、当該エラーに対応したＢＩＴが１となり、エラーを検知していない場合には、当該エラーに対応したＢＩＴが０となる。また、発射装置異常、通路異常、及びセンサ異常の詳細については後述することとする。
【４２９２】
なお、ＢＩＴ０乃至ＢＩＴ７のいずれかが変化した場合（０から１になったまたは１から０になった場合）に、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信されることとなる（例えば、タイマ割り込み時処理にて送信される）。
【４２９３】
なお、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータに関するコマンド、及び／または、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠エラーデータに関するコマンドを、所定の情報と称することがある。
【４２９４】
＜枠状態データ＞
次に、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側へ送信するコマンドとして、枠状態データを送信可能に構成されており、枠状態データは、以下のように各状態に対応したＢＩＴを有するよう構成されている。
ＢＩＴ０：持ち球数０状態
ＢＩＴ１：過少過多チェック状態
ＢＩＴ２：計数可能状態
ＢＩＴ３：球数クリア状態
ＢＩＴ４：球抜き状態
ＢＩＴ５：０
ＢＩＴ６：０
ＢＩＴ７：０
【４２９５】
なお、「０」は使用されないＢＩＴとなっている。持ち球数０状態に対応するＢＩＴは、持ち球数カウンタのカウンタ値が０の場合に１となり、過少過多チェック状態に対応するＢＩＴは、過少過多チェック状態の場合に１となり、計数可能状態に対応するＢＩＴは、計数が可能な状態である場合に１となり、球数クリア状態に対応するＢＩＴは、遊技球数クリアボタンが操作された状態で電源が投入された場合など、持ち球数カウンタのカウンタ値がクリアされる場合に１となり、電源投入時の１回のみ新たに１となる（送信される）よう構成されている。また、球抜き状態に対応するＢＩＴは、球抜きボタンが操作された状態で電源が投入された場合など、球抜き状態となった場合に１となり、電源投入時の１回のみ新たに１となる（送信される）よう構成されている。
【４２９６】
なお、ＢＩＴ０乃至ＢＩＴ７のいずれかが変化した場合（０から１になったまたは１か

ら０になった場合）に、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠状態データに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠状態データに関するコマンドが送信されることとなる（例えば、タイマ割り込み時処理にて送信される）。

【４２９７】

なお、これには限定されず、過少過多チェック状態である場合には、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠状態データに関するコマンド（過少過多チェック状態である旨のコマンドとしてもよい）を常時送信する（例えば、タイマ割り込み時処理の実行毎に送信する）よう構成してもよい。また、枠状態データにおけるＢＩＴ０乃至ＢＩＴ７のいずれかが変化した場合、及び、扉Ｄ１８及び／または前枠Ｄ１４が閉鎖した場合に、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠状態データに関するコマンド（過少過多チェック状態である旨のコマンドとしてもよい）を送信する（例えば、タイマ割り込み時処理の実行毎に送信する）よう構成してもよい。

【４２９８】

また、図４６８における、「事象」は、遊技機に起きている事象を示しており、「扉」は扉Ｄ１８（及び／または前枠Ｄ１４）の状態を示している。また、「ＢＩＴ（枠エラーデータ）」は、枠エラーデータのＢＩＴ０乃至ＢＩＴ７について示しており、「過少過多チェック状態」は、枠状態データにおけるＢＩＴ１の過少過多チェック状態について示している。また、「副制御基板側での報知」は、副制御基板Ｓ側でのエラー報知の状況について示しており、「遊技球の発射」は、遊技球の発射の可否について示している。

【４２９９】

なお、同図において扉Ｄ１８と称する場合には、扉Ｄ１８及び／または前枠Ｄ１４と読み替えることが可能であることを補足しておく。また、「通常状態」とは、主制御基板Ｍ側及び枠制御基板Ｗ側で各種エラーが発生していない状態を示している。

【４３００】

＜パターン１＞

まず、同図におけるパターン１について詳述する。

【４３０１】

同図（１－１）のタイミングにおいては、通常状態であり、扉Ｄ１８が閉鎖しており、枠エラーデータのすべてのＢＩＴは「０」となっており、過少過多チェック状態ではなく副制御基板Ｓ側でエラー報知を実行しておらず、遊技球の発射が可能な状態となっている。なお、同図における副制御基板Ｓ側でのエラー報知を所定のエラー報知と称することがある。

【４３０２】

その後、同図（１－２）のタイミングにおいて、扉Ｄ１８が開放されたことにより、所定条件（図４６２のステップ６３０２にて前述した所定条件であり、以降、同図においては同様）を充足し、過少過多チェック状態となる（枠状態データのＢＩＴ１が「１」となる）。過少過多チェック状態となったため、遊技球の発射が不可能となる。なお、枠状態データの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠状態データに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠状態データに関するコマンドが送信されることとなるが、副制御基板Ｓ側では過少過多チェック状態に関する報知は実行されないよう構成されている。なお、これには限定されず、主制御基板Ｍ側、枠制御基板Ｗ側、及び副制御基板Ｓ側の一または複数において、過少過多チェック状態である場合には、過少過多チェック状態に関する報知を実行し得るよう構成してもよい。

【４３０３】

その後、前述したように、遊技球が１球ずつ揚送された後、同図（１－３）のタイミングにおいて、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知しないため、過少エラー状態となり、枠エラーデータにおける過少エラーに対応するＢＩＴ５が「１」となり、枠エラーデータの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信されることとなる。副制御基板Ｓ側では、主制御基板Ｍ側から枠エラーデータに関

するコマンドを受信したことにより、過少エラーに対応したエラー報知を実行する。また、過少エラー状態では遊技球の発射は不可能となっている。

【４３０４】

その後、遊技場の管理者が遊技機内に遊技球を入れたことにより、同図（１－４）のタイミングにおいて、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知して、過少エラー状態が解除され、枠エラーデータにおける過少エラーに対応するＢＩＴ５が「０」となり、枠エラーデータの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信されることとなる。副制御基板Ｓ側では、主制御基板Ｍ側から枠エラーデータに関するコマンドを受信したことにより、過少エラーに対応したエラー報知を終了する。また、扉Ｄ１８が開放されているため、過少過多チェック状態となり、遊技球の発射は不可能なままとなっている。

【４３０５】

その後、扉Ｄ１８が閉鎖されたことにより、同図（１－５）のタイミングにおいて、過少過多チェック状態が終了し（枠状態データのＢＩＴ１が「０」となり）、通常状態となり、遊技球の発射が可能となる。

【４３０６】

このように構成することにより、過少過多チェック状態にて扉Ｄ１８が開放されている状況においても、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知して過少エラー状態が解消した際に、副制御基板Ｓ側の過少エラーに対応したエラー報知が終了することとなり、遊技場の管理者は、扉Ｄ１８が開放した状態で遊技機内に遊技球を入れながら、過少エラー状態が解消したことを確認することができる。

【４３０７】

＜パターン２＞

次に、同図におけるパターン２について詳述する。

【４３０８】

同図（２－１）のタイミングにおいては、通常状態であり、扉Ｄ１８が閉鎖しており、枠エラーデータのすべてのＢＩＴは「０」となっており、過少過多チェック状態ではなく副制御基板Ｓ側でエラー報知を実行しておらず、遊技球の発射が可能な状態となっている。

【４３０９】

その後、同図（２－２）のタイミングにおいて、扉Ｄ１８が開放されたことにより、所定条件を充足し、過少過多チェック状態となる（枠状態データのＢＩＴ１が「１」となる）。過少過多チェック状態となったため、遊技球の発射が不可能となる。なお、枠状態データの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠状態データに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠状態データに関するコマンドが送信されることとなるが、副制御基板Ｓ側では過少過多チェック状態に関する報知は実行されないよう構成されている。なお、これには限定されず、主制御基板Ｍ側、枠制御基板Ｗ側、及び副制御基板Ｓ側の一または複数において、過少過多チェック状態に関する報知を実行し得るよう構成してもよい。

【４３１０】

その後、前述したように、遊技球が１球ずつ揚送された後、同図（２－３）のタイミングにおいて、過多センサＷＫ２０が遊技球を検知したため、過多エラー状態となり、枠エラーデータにおける過多エラーに対応するＢＩＴ６が「１」となり、枠エラーデータの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信されることとなる。副制御基板Ｓ側では、主制御基板Ｍ側から枠エラーデータに関するコマンドを受信したことにより、過多エラーに対応したエラー報知を実行する。また、過多エラー状態では遊技球の発射は不可能となっている。

【４３１１】

その後、遊技場の管理者が遊技機内に遊技球を入れたことにより、同図（２－４）のタイミングにおいて、過多センサＷＫ２０が遊技球を検知しなくなり、過多エラー状態が解除され、枠エラーデータにおける過多エラーに対応するＢＩＴ５が「０」となり、枠エラーデータの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信されることとなる。副制御基板Ｓ側では、主制御基板Ｍ側から枠エラーデータに関するコマンドを受信したことにより、過多エラーに対応したエラー報知を終了する。また、扉Ｄ１８が開放されているため、過少過多チェック状態となり、遊技球の発射は不可能なままとなっている。

【４３１２】

その後、扉Ｄ１８が閉鎖されたことにより、同図（２－５）のタイミングにおいて、過少過多チェック状態が終了し（枠状態データのＢＩＴ１が「０」となり）、通常状態となり、遊技球の発射が可能となる。

【４３１３】

このように構成することにより、過少過多チェック状態にて扉Ｄ１８が開放されている状況においても、過多センサＷＫ２０が遊技球を検知しなくなって過多エラー状態が解消した際に、副制御基板Ｓ側の過多エラーに対応したエラー報知が終了することとなり、遊技場の管理者は、扉Ｄ１８が開放した状態で遊技機から遊技球を抜きながら、過多エラー状態が解消したことを確認することができる。

【４３１４】

＜パターン３＞

次に、同図におけるパターン３について詳述する。

【４３１５】

同図（３－１）のタイミングにおいては、通常状態であり、扉Ｄ１８が閉鎖しており、枠エラーデータのすべてのＢＩＴは「０」となっており、過少過多チェック状態ではなく副制御基板Ｓ側でエラー報知を実行しておらず、遊技球の発射が可能な状態となっている。

【４３１６】

その後、同図（３－２）のタイミングにおいて、扉Ｄ１８が開放されたことにより、所定条件を充足し、過少過多チェック状態となる（枠状態データのＢＩＴ１が「１」となる）。過少過多チェック状態となったため、遊技球の発射が不可能となる。なお、枠状態データの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠状態データに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠状態データに関するコマンドが送信されることとなるが、副制御基板Ｓ側では過少過多チェック状態に関する報知は実行されないよう構成されている。なお、これには限定されず、主制御基板Ｍ側、枠制御基板Ｗ側、及び副制御基板Ｓ側の一または複数において、過少過多チェック状態に関する報知を実行し得るよう構成してもよい。

【４３１７】

その後、前述したように、遊技球が１球ずつ揚送された後、同図（３－３）のタイミングにおいて、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知しないため、過少エラー状態となり、枠エラーデータにおける過少エラーに対応するＢＩＴ５が「１」となり、枠エラーデータの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信されることとなる。副制御基板Ｓ側では、主制御基板Ｍ側から枠エラーデータに関するコマンドを受信したことにより、過少エラーに対応したエラー報知を実行する。また、過少エラー状態では遊技球の発射は不可能となっている。

【４３１８】

その後、同図（３－４）のタイミングにおいて、過少センサＷＫ１０が遊技球を検知しないまま扉Ｄ１８が閉鎖される。この場合においては、過少エラー状態は解消されておらず、枠エラーデータにおける過少エラーに対応するＢＩＴ５は「１」のまま変化しておら

ず、過少過多チェック状態も終了しないこととなる（枠状態データのＢＩＴ１が「１」のままとなる）。また、遊技球の発射も不可能なままであるし、副制御基板Ｓ側では、過少エラーに対応したエラー報知が継続している。なお、枠エラーデータも枠状態データも変化していないため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータや枠状態データに関するコマンドは送信されない。

【４３１９】

パターン３の場合には、再度扉Ｄ１８を開放して、遊技機内に遊技球を入れて過少エラー状態を解除した後に、扉Ｄ１８を閉鎖することで通常状態となる。

【４３２０】

＜パターン４＞

次に、同図におけるパターン４について詳述する。

【４３２１】

同図（４－１）のタイミングにおいては、通常状態であり、扉Ｄ１８が閉鎖しており、枠エラーデータのすべてのＢＩＴは「０」となっており、過少過多チェック状態ではなく副制御基板Ｓ側でエラー報知を実行しておらず、遊技球の発射が可能な状態となっている。

【４３２２】

その後、同図（４－２）のタイミングにおいては、扉Ｄ１８が開放されたことにより、所定条件を充足し、過少過多チェック状態となっている（枠状態データのＢＩＴ１が「１」となっている）状況で、センサ異常（循環機構に関するセンサ異常であり、詳細は後述する）が発生する。センサ異常が新たに発生したため、枠エラーデータのＢＩＴ４が「１」となり、枠エラーデータの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信されることとなる。副制御基板Ｓ側では、主制御基板Ｍ側から枠エラーデータに関するコマンドを受信したことにより、センサ異常に対応したエラー報知を実行する。また、センサ異常状態では遊技球の発射は不可能とならないが、同図（４－２）のタイミングにおいては、扉Ｄ１８が開放しており、過少過多チェック状態であるため、遊技球の発射が不可能となっている。

【４３２３】

その後、同図（４－３）のタイミングにおいて、センサ異常が解消しないまま扉Ｄ１８が閉鎖される。この場合においては、センサ異常が解消されていないため、枠エラーデータにおけるセンサ異常エラーに対応するＢＩＴ４は「１」のまま変化していない。また、過少エラー及び過多エラーが発生していない状況で扉Ｄ１８が閉鎖されたため、枠状態データのＢＩＴ１が「０」となり、過少過多チェック状態が終了することとなる。なお、枠状態データの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠状態データに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠状態データに関するコマンドが送信されることとなるが、副制御基板Ｓ側ではセンサ異常に関するエラー報知が継続して実行されている。

【４３２４】

なお、過少過多チェック状態であり、センサ異常などの過少エラー及び過多エラーとは異なるエラーが発生している状況で、扉Ｄ１８が新たに閉鎖された場合に過少過多チェック状態が終了しないよう構成してもよい。

【４３２５】

＜パターン５＞

次に、同図におけるパターン５について詳述する。

【４３２６】

同図（５－１）のタイミングにおいては、通常状態であり、扉Ｄ１８が閉鎖しており、枠エラーデータのすべてのＢＩＴは「０」となっており、過少過多チェック状態ではなく副制御基板Ｓ側でエラー報知を実行しておらず、遊技球の発射が可能な状態となっている。

【４３２７】
　その後、同図（５－２）のタイミングにおいては、扉Ｄ１８が開放されたことにより、所定条件を充足し、過少過多チェック状態となっている（枠状態データのＢＩＴ１が「１」となっている）状況で、センサ異常（循環機構に関するセンサ異常であり、詳細は後述する）が発生する。センサ異常が新たに発生したため、枠エラーデータのＢＩＴ４が「１」となり、枠エラーデータの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信されることとなる。副制御基板Ｓ側では、主制御基板Ｍ側から枠エラーデータに関するコマンドを受信したことにより、センサ異常に対応したエラー報知を実行する。また、センサ異常状態では遊技球の発射は可能となっているが、同図（５－２）のタイミングにおいては、扉Ｄ１８が開放しており、過少過多チェック状態であるため、遊技球の発射が不可能となっている。
【４３２８】
　その後、同図（５－３）のタイミングにおいて、過多センサＷＫ２０が遊技球を検知したため、過多エラー状態となり、枠エラーデータにおける過多エラーに対応するＢＩＴ６が「１」となり、枠エラーデータの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信されることとなる。なお、詳細は後述することとなるが、過多エラー状態よりもセンサ異常の方が優先度（エラー優先度と称することがある）が高くなっているため、過多エラーとセンサ異常とが同時に発生している同図（５－３）のタイミングにおいては、副制御基板Ｓ側では、センサ異常に対応したエラー報知が実行されるよう構成されている。また、過多エラー状態であるため遊技球の発射は不可能となっている。
【４３２９】
　なお、これには限定されず、過多エラー（または過少エラー）のエラー優先度を、センサ異常、モータエラー、通路異常、及び発射装置異常の一または複数よりも高くなるよう構成してもよい。
【４３３０】
　その後、同図（５－４）のタイミングにおいて、センサ異常が解除され、枠エラーデータにおける過多エラーに対応するＢＩＴ４が「０」となり、枠エラーデータの内容が変化したため、枠制御基板Ｗ側から主制御基板Ｍ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信され、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に枠エラーデータに関するコマンドが送信されることとなる。副制御基板Ｓ側では、主制御基板Ｍ側から枠エラーデータに関するコマンドを受信したことにより、センサ異常に対応したエラー報知を終了し、過多エラー状態が解消していないため、過多エラーに対応したエラー報知を実行する。また、扉Ｄ１８が開放されているため、過少過多チェック状態且つ過多エラー状態となっており、遊技球の発射は不可能なままとなっている。
【４３３１】
　このように構成することで、枠エラーデータに複数のエラーに対応したＢＩＴを有するよう構成した場合にも、エラー優先度を設定することで適切なエラー報知を実行することができる。
【４３３２】
＜＜可動体役物ＹＫと表示装置＞＞
　本明細書に係る遊技機は、前述した第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０などが一体となったメイン表示装置ＭＨ２０を有するよう構成してもよい。また、メイン表示装置ＭＨ２０には、遊技の状況に関するランプである状態表示灯Ａと状態表示灯Ｂとをさらに有するよう構成してもよい。メイン表示装置ＭＨ２０は、主制御基板Ｍ側で制御される表示装置となっている。
【４３３３】
　また、メイン表示装置ＭＨ２０に対応する副制御基板Ｓ側で制御される表示装置として

、サブ表示装置ＳＨ２０を有するよう構成してもよい。

【４３３４】

また、前述した可動体役物ＹＫを有するよう構成した場合において、図柄変動に対応する演出のうち可動役物の駆動を伴う演出である役物演出を実行可能に構成してもよく、さらに、電源断が発生した場合には、その後の電源復帰後に可動体役物ＹＫの動作チェックを実行するよう構成してもよい。電源投入後に可動体役物ＹＫの動作チェックを実行することにより、可動体役物ＹＫが正常に動作することを確認できている状態で遊技者が遊技を進行することができることとなる。

【４３３５】

ここで、メイン表示装置ＭＨ２０とサブ表示装置ＳＨ２０と可動体役物ＹＫを有するよう構成した場合に適用可能な構成について、以下に詳述する。

【４３３６】

図４６９は、電源断後の可動体役物ＹＫの動作チェックに関するイメージ図である。（Ａ１）～（Ａ３）は、可動体役物ＹＫが初期位置に位置している状況にて電源断が発生した場合を図示している。

【４３３７】

まず、（Ａ１）では、可動体役物ＹＫが初期位置（演出表示装置ＳＧにて表示される第２装飾図柄等の視認性を損なわない位置）に位置しており、役物演出が実行されていない。（Ａ１）の状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、電源復帰後の動作チェック（当該動作チェックを初期動作と称することがある）として可動体役物ＹＫが駆動する。可動体役物ＹＫが初期動作を実行した場合には、（Ａ２）に示すように、演出表示装置ＳＧに表示されている第２装飾図柄の表示領域の正面を可動体役物ＹＫが通過することとなる。その後、（Ａ３）に示すように、可動体役物ＹＫは初期動作を終了し、初期位置にて停止する。

【４３３８】

このように、可動体役物ＹＫは初期動作を行う際に、第２装飾図柄の表示領域の前を通過して、第２装飾図柄の視認性を妨げるよう構成されている。また、不図示であるが、メイン表示装置ＭＨ２０やサブ表示装置ＳＨ２０は、演出表示装置ＳＧからの距離が長い（遠い）ため、可動体役物ＹＫが初期動作や役物演出を実行しても、メイン表示装置ＭＨ２０及びサブ表示装置ＳＨ２０の視認性を妨げることはない。

【４３３９】

このように構成することにより、遊技場の営業中に電源断が発生してしまった場合にも、可動体役物ＹＫは初期動作を実行することで問題なく駆動することを確認でき、さらに、その際に第２装飾図柄の視認性が妨げられた場合にも、サブ表示装置ＳＨ２０の視認性が担保されているため、遊技者は遊技の状況を認識することができる。

【４３４０】

なお、同図においては、主遊技図柄が停止している場合を例示しているが、主遊技図柄が変動中に電源断が発生した場合にも、可動体役物ＹＫは第２装飾図柄の視認性を妨げることとなる。また、第１装飾図柄と第２装飾図柄の表示については、同図においては、図柄停止中に電源断が発生した場合と図柄変動中に電源断が発生した場合とのいずれにおいても、電源復帰後の所定のタイミング（例えば、メイン表示装置ＭＨ２０の復帰と略同時）で復帰する構成を例示したが、これには限定されず、図柄変動中に電源断が発生した場合には、電源復帰後における当該図柄変動終了後に復帰するよう構成してもよいし、図柄停止中または図柄変動中に電源断が発生した場合には、電源復帰後における次回の図柄変動開始時に復帰するよう構成してもよい。このように構成した場合には、電源復帰後から第１装飾図柄及び第２装飾図柄が復帰するまでは、演出表示装置ＳＧには暗転画像（表示領域全体が黒くなっている画像）を表示したり、「電源復帰中」と表示するよう構成してもよい。

【４３４１】

次に、（Ｂ１）～（Ｂ３）は、役物演出の実行中に電源断が発生した場合を図示してい

る。

【４３４２】

まず、（Ｂ１）では、役物演出の実行中に可動体役物ＹＫが第２装飾図柄の正面に位置している。（Ｂ１）の状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、（Ｂ２）に示すように、可動体役物ＹＫは初期位置に向かって駆動する。換言すると、第２装飾図柄の視認性を妨げない位置に向かって駆動する。その後、初期位置に移動した後、（Ｂ３）のように可動体役物ＹＫは初期動作を実行することとなる。

【４３４３】

なお、同図における（Ｂ１）～（Ｂ３）では、役物演出の実行中であり、且つ主遊技図柄の変動中に電源断が発生した場合を例示したが、これには限定されず、主遊技図柄の停止中に電源断が発生し、その後電源復帰した後の可動体役物ＹＫの初期動作の実行中において、再度電源断が発生し、その後電源復帰した場合においても、同図における（Ｂ１）～（Ｂ３）と同様に、可動体役物ＹＫは電源復帰後に初期位置に向かって駆動した後初期動作を実行するよう構成してもよい。

【４３４４】

このように、可動体役物ＹＫが初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合にも、電源復帰後に初期位置に向かって駆動した後初期動作を実行するよう構成されていることにより、第２装飾図柄の視認性が妨げられた状況が継続しないこととなる。

【４３４５】

なお、これには限定されず、可動体役物ＹＫが初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合には、初期位置に戻った後に初期動作を実行する構成としなくてもよい。具体例としては、可動体役物ＹＫが初期位置とは異なる位置となっている状況にて電源断が発生した場合には、初期位置に向かって駆動せずに、初期動作を途中から実行するように構成してもよい。このように構成した場合にも、第２装飾図柄の視認性が妨げられた状況が継続しないこととなる。

【４３４６】

また、図４６９において、可動体役物ＹＫが第２装飾図柄の視認性を妨げる構成を例示したが、可動体役物ＹＫによって第２装飾図柄（の表示領域）が正面視にて完全に視認不能となるタイミングを有するよう構成してもよいし、可動体役物ＹＫによって第２装飾図柄（の表示領域）の視認性は妨げられるが、正面視にて完全に視認不能とはならないよう構成してもよい。なお、図４６９における可動体役物ＹＫの形状はあくまで一例であり、演出表示装置ＳＧにおける第２装飾図柄の表示領域が正面視にて完全に視認不能となる形状としてもよい。

【４３４７】

また、前述したように、メイン表示装置ＭＨ２０よりもサブ表示装置ＳＨ２０の方が、演出表示装置ＳＧに近いよう構成した場合において、可動体役物ＹＫが役物演出の実行時及び／または初期動作の実行時に、サブ表示装置ＳＨ２０のランプの視認性を妨げるが、メイン表示装置ＭＨ２０の視認性を妨げないように構成してもよい。このように構成した場合においても、メイン表示装置ＭＨ２０の視認性が担保されていることにより、遊技者は、可動体役物ＹＫの位置に拘らず遊技の状況を把握することができる。なお、この場合において、可動体役物ＹＫによってサブ表示装置ＳＨ２０が正面視にて完全に視認不能となるタイミングを有するよう構成してもよいし、可動体役物ＹＫによってサブ表示装置ＳＨ２０の視認性は妨げられるが、正面視にて完全に視認不能とはならないよう構成してもよい。

【４３４８】

このように、可動体役物ＹＫによって、メイン表示装置ＭＨ２０のランプの視認性は妨げられない（または、相対的に妨げられ難い）が、サブ表示装置ＳＨ２０のランプの視認性は妨げられる（または、相対的に妨げられ易い）よう構成してもよい。

【４３４９】

＜＜＜封入式のぱちんこ遊技機に適用可能なエラーに関する構成＞＞＞

次に、本明細書に係る封入式のぱちんこ遊技機に適用可能なエラーに関する構成として、副制御基板Ｓ側に係る構成と主制御基板Ｍ側（枠制御基板Ｗ側も含む）に係る構成とについて、図４７０乃至図４７８を用いて以下に詳述する。

【４３５０】

なお、以下に詳述する構成の一または複数の構成を適用可能であり、一のエラー種別に関する構成の一部のみを適用しても問題ない。また、封入式でない遊技球の払出が発生し得るぱちんこ遊技球においても、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

【４３５１】

まず、図４７０乃至図４７８における各用語について詳述する。「枠ランプ」とは、前述した枠ランプであり、副制御基板Ｓ側で制御される。なお、枠ランプを遊技効果ランプＤ２６と称することがある。

【４３５２】

「音声」とは、スピーカＤ２４から出力される音声である。「演出表示装置の表示」とは、エラー状態において演出表示装置ＳＧに表示される表示のうち、アイコンを除いたものとなっている。「演出表示装置におけるアイコン表示」とは、エラー状態において演出表示装置ＳＧに表示されるアイコン表示である。具体例としては、三角形のアイコンなどが表示され、アイコンの内部に「E023-0」などの文字が表示されることとなる。なお、「E023-0」などの文字を複数記載した場合には、それらのいずれかがアイコンの内部に表示されることとなる。

【４３５３】

「メイン表示装置」とは、前述したメイン表示装置ＭＨ２０であり、メイン表示装置ＭＨ２０は、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０、状態表示灯Ａ、状態表示灯Ｂなどが一体となった表示装置である。なお、メイン表示装置ＭＨ２０は、主制御基板Ｍ側で制御される。

【４３５４】

「エラー表示器」とは、前述したエラー表示器Ｗ３であり、枠制御基板Ｗに設けられた１つの７セグメントで構成された表示器である。エラー表示器Ｗ３は、遊技機の背面側からしか視認できないようになっており、遊技場の管理者は視認可能である一方、遊技者からは視認できないように構成されている。なお、エラー表示器Ｗ３は枠制御基板Ｗ側で制御される。

【４３５５】

「枠制御表示器」とは、前述した枠制御表示器Ｗ２０であり、枠制御基板Ｗに設けられた６つの７セグメントで構成された表示器である。枠制御表示器Ｗ２０は、遊技機の背面側からしか視認できないようになっており、遊技場の管理者は視認可能である一方、遊技者からは視認できないように構成されている。なお、枠制御表示器Ｗ２０は、枠制御基板Ｗ側で制御される。

【４３５６】

「枠エラー表示ＬＥＤ」は、不図示であるが、点灯可能な１つのランプで構成されており、遊技機正面から視認可能な位置に設けられている。すなわち、枠エラー表示ＬＥＤは遊技者から視認可能な位置に設けられており、一例としては、前述した遊技効果ランプＤ２６の近傍に設けてもよい。

【４３５７】

「遊技球の発射」とは、遊技球の発射を停止するか否かに関する内容となっており、「なし」の場合には、遊技球の発射を停止しないことを示している。「外部出力情報」とは、遊技機外部に出力する信号に関する内容であり、外部出力情報を外部信号と称することがある。

【４３５８】

「エラーの原因」とは、該当するエラー状態となる原因である。「エラー中の遊技機の状態」とは、該当するエラー状態における遊技機の状態である。「解除方法」とは、該当

するエラー状態の解除方法である。

【４３５９】

また、図４７０乃至図４７８においては、エラー番号として１番乃至６０番までの６０種類のエラー種別が図示されているが、エラー状態の優先度としては、最も高いものがエラー番号１番であり最も低いものがエラー番号６０番であり、１番から６０番まで、エラー優先度の高いものから順に図示している（エラー番号が小さいものが優先度が高くなっている）。すなわち、７番のエラー状態よりも８番のエラー状態の方が優先度が低く、１３番のエラー状態よりも１４番のエラー状態の方が優先度が低く、２０番のエラー状態よりも２１番のエラー状態の方が優先度が低く、２５番のエラー状態よりも２６番のエラー状態の方が優先度が低く、３２番のエラー状態よりも３３番のエラー状態の方が優先度が低く、４０番のエラー状態よりも４１番のエラー状態の方が優先度が低く、４５番のエラー状態よりも４６番のエラー状態の方が優先度が低く、５３番のエラー状態よりも５４番のエラー状態の方が優先度が低くなっている。

【４３６０】

また、図４７０乃至図４７８にて示す構成はあくまで一例であり、記載のない項目（「なし」と記載された項目）についても、他のエラーと同様の構成などを任意に適用することが可能であることを補足しておく。

【４３６１】

なお、エラー状態であることをエラーが発生している、エラーが検出されているなどと称することがある。

【４３６２】

なお、エラー状態の優先度に関する構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。以下においては、相対的に優先度が高いエラー状態Ａと、相対的に優先度が低いエラー状態Ｂとを有し、エラー状態Ａとエラー状態Ｂとが同時に発生している場合について例示している。なお、以下の構成はあくまで一例であり、その他の構成が適用できないことを示すものではないことを補足しておく。

（１）演出表示装置ＳＧにおいて、エラー状態Ａに対応するエラー報知のみが表示される。

（２）演出表示装置ＳＧにおいて、エラー状態Ａに対応するエラー報知（エラー表示Ａと称することがある）が前面側のレイヤーに表示され、エラー状態Ｂに対応するエラー報知（エラー表示Ｂと称することがある）が背面側のレイヤーに表示され、エラー状態Ａに対応するエラー報知のみが視認可能となっている。

（３）演出表示装置ＳＧにおいて、エラー表示Ａが前面側のレイヤーに表示され、エラー表示Ｂが背面側のレイヤーに表示され、エラー表示Ａとエラー表示Ｂとが重複する表示領域ではエラー表示Ａのみが視認可能であり、エラー表示Ａとエラー表示Ｂとが重複しない表示領域においては、エラー表示Ａまたはエラー表示Ｂのうち表示されているものが視認可能となっている。

（４）スピーカＤ２４からの出力音や、枠ランプの点灯など、エラー状態に対応した副制御基板Ｓ側の報知は、すべてエラー状態Ａに対応するエラー報知が実行される。

（５）スピーカＤ２４からの出力音や、枠ランプの点灯など、エラー状態に対応した副制御基板Ｓ側の報知は、エラー状態Ａに対応するエラー報知が実行される箇所とエラー状態Ｂに対応するエラー報知が実行される箇所とに分かれている。

（６）枠制御表示器Ｗ２０などの主制御基板Ｍ側または枠制御基板Ｗ側におけるエラー報知においては、エラー状態Ａに対応したエラー報知のみが実行される。

（７）枠制御表示器Ｗ２０などの主制御基板Ｍ側または枠制御基板Ｗ側におけるエラー報知においては、「エラー状態Ａに対応したエラー報知→エラー状態Ｂに対応したエラー報知」のように、優先度の高いものから順に所定時間毎に実行するエラー報知を切り替える。

【４３６３】

まず、図４７０を参照して、エラー番号１番から７番のエラーについて詳述する。

【４３６４】
＜＜１：電源投入異常（ＲＡＭ異常）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：電源オフになるまで「電源投入異常です」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：電源オフになるまで「電源投入異常」と表示する、且つ、演出表示装置ＳＧの全画面が黒色背景となる
演出表示装置ＳＧのアイコン：電源オフになるまで「電源投入異常　E023-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：主制御基板Ｍ側では遊技停止となり、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ異常のため、設定変更を伴うＲＡＭクリアで復帰
【４３６５】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：ＲＡＭ異常の検出中においては、状態表示灯Ａが点灯し、状態表示灯Ａ以外が消灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：エラー表示器Ｗ３は「Ａ」を表示する
遊技球の発射：遊技停止中となり遊技球の発射を停止
外部出力情報：なし
エラーの原因：電源投入時に主制御基板ＭのＲＡＭの異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：主制御基板Ｍ側で制御するソレノイドをオフにし、遊技を停止する
解除方法：設定変更を伴うＲＡＭクリアを行う
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４３６６】
＜＜２：電源投入異常（設定切替異常）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：電源オフになるまで「電源投入異常です」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：電源オフになるまで「電源投入異常」と表示する、且つ、演出表示装置ＳＧの全画面が黒色背景となる
演出表示装置ＳＧのアイコン：電源オフになるまで「電源投入異常　E023-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：主制御基板Ｍ側では遊技停止となり、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ異常のため、設定変更を伴うＲＡＭクリアで復帰
【４３６７】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：設定切替異常の検出中においては、状態表示灯Ａが点灯し、状態表示灯Ａ以外が消灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：エラー表示器Ｗ３は「Ｂ」を表示する
遊技球の発射：遊技停止中となり遊技球の発射を停止
外部出力情報：なし
エラーの原因：電源断前の状態が設定の切替中（設定変更モード中）、且つ、設定の切替操作以外で電源を投入したため
エラー中の遊技機の状態：主制御基板Ｍ側で制御するソレノイドをオフにし、遊技を停止する
解除方法：設定変更を伴うＲＡＭクリアを行う
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４３６８】

ここで、設定変更モードに関する操作としては、以下となっている。
（１）電源をオフにする
（２）設定キースイッチをオンにする
（３）ＲＡＭクリアボタンを押下した状態で電源を投入する
（４）ＲＡＭクリアボタンを押下する毎に設定値の決定候補が切り替わる
（５）所望する設定値が所定の表示部に表示されている状態で、設定キースイッチをオフにすると設定変更モードが終了する
【４３６９】
設定変更モードが上記のように構成されている場合、電源投入異常（設定切替異常）となる場合の一例としては、以下となっている。
（１）電源をオフにする
（２）設定キースイッチをオンにする
（３）ＲＡＭクリアボタンを押下した状態で電源を投入して設定変更モードとなる
（４）電源をオフにする
（５）ＲＡＭクリアボタンを押下しない状態で電源を投入、または、設定キースイッチをオフにした状態で電源を投入する
（６）設定切替異常となる
【４３７０】
上記のように設定切替異常となった場合、エラー状態の解除方法の一例としては、以下となっている。
（１）電源をオフにする
（２）設定キースイッチをオンにする
（３）ＲＡＭクリアボタンを押下した状態で電源を投入して設定変更モードとなる
（４）所望する設定値が所定の表示部に表示されている状態で、設定キースイッチをオフにすると設定変更モードが終了し、エラー状態は解除されている
【４３７１】
＜＜３：電源投入異常（設定値異常）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：電源オフになるまで「電源投入異常です」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：電源オフになるまで「電源投入異常」と表示する、且つ、演出表示装置ＳＧの全画面が黒色背景となる
演出表示装置ＳＧのアイコン：電源オフになるまで「電源投入異常　E023-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：主制御基板Ｍ側では遊技停止となり、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ異常のため、設定変更を伴うＲＡＭクリアで復帰
【４３７２】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：設定値異常の検出中においては、状態表示灯Ａが点灯し、状態表示灯Ａ以外が消灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：エラー表示器Ｗ３は「Ｃ」を表示する
遊技球の発射：遊技停止中となり遊技球の発射を停止
外部出力情報：なし
エラーの原因：電源投入時又は主遊技図柄の変動開始時に、設定が設定できる値以外（範囲外）であったため
エラー中の遊技機の状態：主制御基板Ｍ側で制御するソレノイドをオフにし、遊技を停止する
解除方法：設定変更を伴うＲＡＭクリアを行う
備考（主制御基板Ｍ側）：なし

【４３７３】
＜＜４：設定変更＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：赤色にて２５秒間点滅
音声：５秒間「設定完了です」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：通常の遊技画面に復帰する
演出表示装置ＳＧのアイコン：なし
備考（副制御基板Ｓ側）：通常の遊技画面に復帰する
【４３７４】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：設定変更モードの終了から２５秒間状態表示灯Ａが点灯し、設定変更モードの終了から２秒間状態表示灯Ｂが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：遊技停止中となり遊技球の発射を停止
外部出力情報：設定変更モード開始から設定変更モード終了後の遊技球の発射を検出してから２５秒経過するまで、または、設定変更モード開始から設定変更モード終了後の遊技球の計数が実行されてから２５秒経過するまで設定変更中信号を出力する
エラーの原因：なし
エラー中の遊技機の状態：なし
解除方法：なし
備考（主制御基板Ｍ側）：設定変更モードが終了した際の作用となっている
【４３７５】
＜＜５：設定変更中＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで、または、設定キースイッチ操作（オン→オフ）まで赤色にて点滅
音声：電源オフになるまで、または、設定キースイッチ操作（オン→オフ）まで「設定変更中です」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：管理メニュー画面（遊技場の管理者用のメニュー画面）を表示
演出表示装置ＳＧのアイコン：なし
備考（副制御基板Ｓ側）：主制御基板Ｍ側では遊技停止となる
【４３７６】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：遊技停止中となり遊技球の発射を停止
外部出力情報：設定変更モード開始から設定変更モード終了後の遊技球の発射を検出してから２５秒経過するまで、または、設定変更モード開始から設定変更モード終了後の遊技球の計数が実行されてから２５秒経過するまで設定変更中信号を出力する
エラーの原因：なし
エラー中の遊技機の状態：なし
解除方法：なし（設定キースイッチをオフにする）
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４３７７】
＜＜６：設定確認中＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで、または、設定キースイッチ操作（オン→オフ）後２５秒経過するまで赤色にて点滅
音声：電源オフになるまで、または、設定キースイッチ操作（オン→オフ）後５秒経過するまで「設定確認中です」と出力する

演出表示装置ＳＧの表示：
管理メニュー画面（遊技場の管理者用のメニュー画面）を表示
演出表示装置ＳＧのアイコン：なし
備考（副制御基板Ｓ側）：主制御基板Ｍ側では遊技停止となる
【４３７８】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：遊技停止中となり遊技球の発射を停止
外部出力情報：設定確認変更モード開始から設定確認モード終了後の遊技球の発射を検出してから２５秒経過するまで、または、設定確認モード開始から設定確認モード終了後の遊技球の計数が実行されてから２５秒経過するまで設定確認中信号を出力する
エラーの原因：なし
エラー中の遊技機の状態：なし
解除方法：なし（設定キースイッチをオフにする）
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４３７９】
＜＜７：機種コード＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：電源オフになるまで「主基板を点検してください」と出力する（主制御基板Ｍを主基板と称することがある）
演出表示装置ＳＧの表示：電源オフになるまで「主基板を点検してください」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：電源オフになるまで「主基板を点検してください　E027-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：主制御基板Ｍと副制御基板Ｓの組み合わせが本来の組み合わせと相違している場合に報知（別々の製番のＲＯＭが付いている場合など）
【４３８０】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：なし
エラー中の遊技機の状態：なし
解除方法：なし
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４３８１】
　次に、図４７１を参照して、エラー番号８番から１３番のエラーについて詳述する。
【４３８２】
＜＜８：磁石検知＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：電源オフになるまで「磁石を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：電源オフになるまで「磁石を検知しました」と表示する（小当りＶスペックなどの第２種系の遊技機の場合、演出表示装置ＳＧの全画面が黒色背景となるよう構成してもよい）
演出表示装置ＳＧのアイコン：「磁石を検知しました　E001-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：小当りＶスペックなどの第２種系の遊技機の場合、主制御基板Ｍ側では遊技停止としてもよい

【４３８３】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：磁気センサの異常検出中においては、状態表示灯Ａが点灯し、状態表示灯Ａ以外が消灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：小当りＶスペックなどの第２種系の遊技機の場合、遊技停止中となり遊技球の発射を停止してもよい
外部出力情報：不正検知信号３（強）を出力、ホールコン出力
エラーの原因：磁気センサが磁気を検出したため、磁気センサの配線経路が断線、短絡したため、または磁気センサが故障したため
エラー中の遊技機の状態：小当りＶスペックなどの第２種系の遊技機の場合、主制御基板Ｍ側で制御するソレノイドをオフにし、遊技を停止してもよい（他のスペックでは変化なし）
解除方法：遊技機に異常がない状態で電源をオフ→オンとする
備考（主制御基板Ｍ側）：磁気検知信号のオンを連続３００ｍｓ検出した場合には常に有効（監視している）。小当りＶスペックなどの第２種系の遊技機の場合には遊技を中断する
【４３８４】
＜＜９：電波検知＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：電源オフになるまで「電波を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：電源オフになるまで「電波を検知しました」と表示する（小当りＶスペックなどの第２種系の遊技機の場合、演出表示装置ＳＧの全画面が黒色背景となるよう構成してもよい）
演出表示装置ＳＧのアイコン：「電波を検知しました　E002-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：小当りＶスペックなどの第２種系の遊技機の場合、主制御基板Ｍ側では遊技停止としてもよい
【４３８５】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：電波センサの異常検出中においては、状態表示灯Ａが点灯し、状態表示灯Ａ以外が消灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：小当りＶスペックなどの第２種系の遊技機の場合、遊技停止中となり遊技球の発射を停止してもよい
外部出力情報：不正検知信号３（強）を出力、ホールコン出力
エラーの原因：電波センサが電波を検出したため、電波センサの配線経路が断線、短絡したため、または電波センサが故障したため
エラー中の遊技機の状態：小当りＶスペックなどの第２種系の遊技機の場合、主制御基板Ｍ側で制御するソレノイドをオフにし、遊技を停止してもよい（他のスペックでは変化なし）
解除方法：遊技機に異常がない状態で電源をオフ→オンとする
備考（主制御基板Ｍ側）：電波検知信号のオンを連続３００ｍｓ検出した場合には常に有効（監視している）。小当りＶスペックなどの第２種系の遊技機の場合には遊技を中断する
【４３８６】
＜＜１０：入賞口断線・短絡＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：電源オフになるまで「断線・短絡を検知しました」と出力する

演出表示装置ＳＧの表示：電源オフになるまで「断線・短絡を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「断線・短絡を検知しました E003-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４３８７】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：断線短絡電源異常の検出中においては、状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：断線短絡電源異常の検出から電源断までの間、遊技球の発射を停止
外部出力情報：不正検知信号１（弱）を出力、ホールコン出力
エラーの原因：電波センサ、遊技盤面に取り付けられた貫通型近接スイッチの配線経路が断線、短絡したため、固定ハーネスＡ若しくは遊技盤ハーネスＡが断線、短絡したため、電波センサ又は遊技盤面に取り付けられた貫通型近接スイッチの故障を検出したため、または電源の異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技球の発射を停止
解除方法：遊技機に異常がない状態で電源をオフ→オンとする
備考（主制御基板Ｍ側）：断線短絡電源異常検知信号のオンを連続３００ｍｓ検出した場合には常に有効（監視している）
【４３８８】
＜＜１１：過剰払出し検知Ａ＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：単位時間あたりの入球個数の異常を検知した場合には、電源オフになるまで最初に異常検出したセンサに対応した箇所を黄色点滅し、点滅箇所以外は赤点灯する。大当り中の出玉過多の場合は電源オフになるまで赤色にて全点灯
音声：電源オフになるまで「過剰払出を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：電源オフになるまで「過剰払出を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：電源オフになるまで「過剰払出を検知しました E004-α（α＝入球口ＩＤ、Ｆなら大当り）」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：大当り中の賞球数が基準値以上、もしくは単位時間あたりの入球数が一定個数以上（例えば、１分間にＮ球以上、１秒間にＭ球以上）の場合にエラーとみなす
【４３８９】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：過剰な入賞を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：遊技機に異常がない状態で電源をオフ→オンとする
備考（主制御基板Ｍ側）：副制御基板側で入賞口入賞監視及び賞球数監視を行う。検出方法は機種、大当りの種類によって任意に設定すればよい
【４３９０】
＜＜１２：過剰払出し検知Ｂ＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：単位発射数（アウト口通過数）あたりの入球個数の異常を検知した場合には、電源オフになるまで最初に異常検出したセンサに対応した箇所を黄色点滅し、点滅箇所以外は赤色にて点灯
音声：電源オフになるまで「過剰払出を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：電源オフになるまで「過剰払出を検知しました」と表示する

演出表示装置ＳＧのアイコン：電源オフになるまで「過剰払出を検知しましたE019-β（β＝入球口ＩＤ）」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：単位発射数（アウト口通過数）あたりの入球数が一定個数以上（１００球間にＮ球以上）の場合にエラーとみなす
【４３９１】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：過剰な入賞を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：遊技機に異常がない状態で電源をオフ→オンとする
備考（主制御基板Ｍ側）：副制御基板側で入賞口入賞監視及び賞球数監視を行う。検出方法は機種、大当りの種類によって任意に設定すればよい
【４３９２】
＜＜１３：ブドウ球エラー＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：電源オフになるまで「入賞球数異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：電源オフになるまで「入賞球数異常を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：電源オフになるまで「入賞球数異常を検知しました　E0xx -xx」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４３９３】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ６９」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：発射球数と排出球数の差が±一定個数以上になったため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：遊技機に異常がない状態で電源をオフ→オンとする
備考（主制御基板Ｍ側）：例えば、差球数が２０個以上で発報、１９個以下でエラー解除。個数差をリセットするには電源断が必要
【４３９４】
　次に、図４７２を参照して、エラー番号１４番から２０番のエラーについて詳述する。
【４３９５】
＜＜１４：抑制状態作動＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：「抑制状態を解除してください」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：「抑制状態を解除してください」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「抑制状態が作動しました　E0xx -xx」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：差球数カウンタのカウンタ値が９５０００に到達（大当り中に到達した場合には大当り終了後に主制御基板Ｍ側からコマンド受信）で報知、主制御基板Ｍ側は遊技停止状態となる
【４３９６】

＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：抑制状態中においては、状態表示灯Ａが点灯し、状態表示灯Ａ以外が消灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：遊技停止中となり遊技球の発射を停止
外部出力情報：なし
エラーの原因：差球数カウンタのカウンタ値が９５０００に到達したため
エラー中の遊技機の状態：遊技停止中となり遊技球の発射を停止
解除方法：ＲＡＭクリアを行う
備考（主制御基板Ｍ側）：図示する内容はあくまで一例であり、前述したいずれの構成を適用してもよい。
【４３９７】
＜＜１５：入球通過時間異常（球詰まり検出演出）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：エラー状態の解除から２分が経過するまで、最初に異常検出したセンサに対応した箇所を白色にて点滅し、点滅箇所以外は赤色にて点灯（確認スイッチは赤色にて点滅）
音声：エラー状態の解除から５０秒が経過するまで「球が滞留しています。係員を呼んで下さい」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：エラー状態の解除から５０秒が経過するまで「球が滞留しています。係員を呼んで下さい」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「センサを点検して下さい　E005-α（α＝入球口ＩＤ）」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：遊技球が完全にセンサ上に詰まって（滞留して）いる間は、エラー報知は解除されない
【４３９８】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：異常センサ検知の検出毎に、１００ｍｓ間状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：特定のスイッチで遊技球の球詰まりを検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：センサのオンを連続２００ｍｓ以上検出したため（主遊技始動口、大入賞口、補助遊技始動口、一般入賞口、排出球スイッチ（例えば、第２大入賞口排出検出装置Ｃ２３ｓなどの特定領域を通過しなかった遊技球が通過するセンサ）、アウト口スイッチ、特定領域スイッチなど）。また、始動口確認スイッチがある場合は監視する。監視時間は２００ｍｓ以上としてもよい
【４３９９】
＜＜１６：異常入球（普通電動役物）（強）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：４分間赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：４分間「異常入球を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：４分間「異常入球を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「異常入球を検知しました　E018-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：遊技状態に関わらず、第２主遊技始動口電動役物の開放時間の長さにより報知内容を切り替える。具体例としては、相対的に短時間の開放時間となる第２主遊技始動口電動役物の１回の開放パターンにおいて、異常入球が連続２回を超えた場

合にエラー状態となる
【４４００】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：異常センサ検知の検出毎に、１００ｍｓ間状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：入賞が無効となる期間に遊技球が第２主遊技始動口に入賞したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：主制御基板Ｍ側は通常の異常入球（エラー番号４３番、４４番のエラー状態）と同様の作用となり、普通電動役物の開放パターンを元に副制御基板Ｓ側で判断する
【４４０１】
＜＜１７：確認スイッチ通過異常（強）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：エラー状態となってから４分間、最初に異常検出したセンサに対応した箇所を水色にて点滅し、点滅箇所以外は赤色にて点灯
音声：４分間「係員を呼んで入賞口を点検してください」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：４分間「センサを点検して下さい」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「センサを点検して下さい　E006-α（α＝入球口ＩＤ）」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：（１）スイッチ通過間隔がＮｍｓ以上となった場合に異常とみなし、（２）入賞センサを通過することなく、確認スイッチ通過を検知した場合に異常とみなし、上記（１）と（２）の累積回数がＭ回となった際に、エラー報知する（以降、Ｍ回ごとに報知）
【４４０２】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：始動口スイッチ及び始動口確認スイッチへの遊技球の通過に異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：第２主遊技始動口確認スイッチのエラーとして使用する。副制御基板Ｓ側で判断するエラーとなっている
【４４０３】
＜＜１８：始動口入賞順異常＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで、最初に異常検出したセンサに対応した箇所を水色にて点滅し点滅箇所以外は赤色にて点灯
音声：５０秒間「始動口入賞順異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：５０秒間「始動口入賞順異常を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「センサを点検して下さい　E007-α（α＝入球口ＩＤ）」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：例えば、振り分け装置（振分入球口Ｃ２０と称することがある）のあるどちらかの始動口に連続Ｎ個の入賞時に異常とみなす

【４４０４】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：第１主遊技始動口スイッチへの連続Ｎ個の入賞を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４４０５】
＜＜１９：通信回線断＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：エラー状態となった８秒後からエラー状態が解除されるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：エラー状態となった８秒後からエラー状態が解除されるまで「通信線異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：エラー状態となった８秒後からエラー状態が解除されるまで「通信線異常」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「通信線異常　E008-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４０６】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：枠制御基板Ｗとの通信線異常検出中においては、状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：枠制御基板Ｗとの通信が正常に行えるまでの間、遊技球の発射を停止
外部出力情報：なし
エラーの原因：主制御用ＣＰＵ（主制御基板ＭのＣＰＵ）と枠制御用ＣＰＵ（枠制御基板ＷのＣＰＵ）間の通信において異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技球の発射を停止する
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：枠と盤面のメーカーが異なる場合も同様にエラー状態となる
【４４０７】
＜＜２０：振動検知＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：最後の検知から５０秒間、赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：最後の検知から５０秒間「振動を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：最後の検知から５０秒間「振動を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「振動を検知しました　E012-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４０８】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：振動センサ異常検出から振動センサ正常復帰してから２５秒経過するまでにおいては、状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：振動センサ監視期間中に振動センサが振動を検出したため、振動センサの配線経路が断線、短絡したため、または振動センサが故障したため

解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：遊技球により出玉が左右される遊技状態中に監視する。監視期間は製番ごとに任意に設定すればよい。振動検知信号のオンを連続３００ｍｓ検出するとエラー状態となる。電源投入時に振動センサの故障等を検出するため監視してもよい。一例としては、電源投入から５．０秒以内、特別電動役物２（所定の大入賞口）の作動中、特別電動役物２の作動終了後３．０秒以内及び下大入賞口に入賞した遊技球が全て排出されるまでの間などで監視してもよい
【４４０９】
　次に、図４７３を参照して、エラー番号２１番から２５番のエラーについて詳述する。
【４４１０】
＜＜２１：ユニット識別エラー＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）。アウト口に遊技球が通過時、扉開閉時、または５０秒間経過で報知終了。但し、一部ランプについては電源オフまで赤色にて全点灯する。例えば、ボタンユニットエラー時には、左部下段が電源オフまで赤色にて全点灯し、上ユニットエラー時には、左部中段が電源オフまで赤色にて全点灯し、右ユニットエラー時には、左部上段が電源オフまで赤色にて全点灯する
音声：アウト口に遊技球が通過時、扉開閉時、または５０秒間経過するまで「枠ユニットの接続異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：アウト口に遊技球が通過時、扉開閉時、または５０秒間経過するまで「枠ユニットの接続異常」と表示する、且つ、演出表示装置ＳＧの全画面が黒色背景となる
演出表示装置ＳＧのアイコン：「枠ユニット接続異常　E025-0（ボタンユニット）、E025-1（上ユニット）、E025-2（右ユニット）」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：電源投入時の、ユニット識別確認で異常が発生した為、発生したユニットに対しての出力は行わない
【４４１１】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：電源投入時に、装飾ユニット、またはサブボタン（サブ入力ボタンＳＢと称することがある）に異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：副制御基板Ｓ側での監視を行うエラーである
【４４１２】
＜＜２２：副制御モータ異常（役物ストッパ注意喚起）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：アウト口に遊技球が通過時、扉開閉時、または９分間経過するまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：アウト口に遊技球が通過時、扉開閉時、または９分間経過するまで「可動物の異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：アウト口に遊技球が通過時、扉開閉時、または９分間経過するまで「可動物の異常を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「可動物の異常を検知しました　E017-α（α＝モータ番号）」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：電源起動時の役物初期化（可動体役物ＹＫの動作チェックと称することがある）がエラー停止したため、扉開閉によるエラー報知終了時は、再度役物初

期化を試みるが、再度の初期化によるエラー停止については報知しない
【４４１３】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：電源起動時の役物初期化がエラー停止したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：エラーの表示は以下のいずれかで復帰
（１）エラー発生後、約９分経過
（２）アウト球カウントスイッチ通過時
（３）ガラス枠セット又は前枠を開放し、全て閉鎖した時
【４４１４】
＜＜２３：サウンドアンプエラー＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：アウト口に遊技球が通過時、扉開閉時、または９分間経過するまでピンク色にて全点灯（全体的にピンク色にて点灯）
音声：なし
演出表示装置ＳＧの表示：アウト口に遊技球が通過時、扉開閉時、または９分間経過するまで「サウンドアンプ異常」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：電源オフになるまで「サウンドアンプ異常　E026-0　上アンプ、E026-1　下アンプ」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：サウンドアンプ異常検出後の遊技待機デモ（待機デモ、待機画面、デモ画面などと称することがある）表示時に報知
【４４１５】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：音声出力に関わる通信に異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：副制御基板Ｓ側での監視を行うエラーである
【４４１６】
＜＜２４：ファンエラー＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：アウト口に遊技球が通過時、扉開閉時、または９分間経過するまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：アウト口に遊技球が通過時、扉開閉時、または９分間経過するまで「ファン異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：アウト口に遊技球が通過時、扉開閉時、または９分間経過するまで「ファン異常」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「ファン異常　E021-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：電源起動時に、副制御基板Ｓ側からファン異常の指定を受信した場合に発生、エラー解除後は、再度のファン異常発生については報知しない
【４４１７】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞

メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：電源投入時に副制御基板Ｓ側を冷却するために使用している冷却ファンに異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：エラーの表示は以下のいずれかで復帰
（１）エラー発生後、約９分経過
（２）アウト球カウントスイッチ通過時
（３）ガラス枠セット又は前枠を開放し、全て閉鎖した時
【４４１８】
＜＜２５：遊技球数クリア＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：「遊技球数がクリアされました」とのフレーズを３回繰り返し出力する
演出表示装置ＳＧの表示：８秒間「遊技球数クリア」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「遊技球数クリア　E0xx-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：遊技球数クリア時に発生する
【４４１９】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ６７」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：電源投入時に、遊技球数クリアを検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：発射又は計数を検出してから２５秒後に復帰（解除）
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４４２０】
　次に、図４７４を参照して、エラー番号２６番から３２番のエラーについて詳述する。
【４４２１】
＜＜２６：異常電源ＯＮ（ＲＡＭ初期化）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：２５秒間赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）し、上部の枠ランプにおいては最初の４秒間は赤白点滅をする、この４秒間の赤白点滅は、どのエラー状態よりも優先して表示される
音声：２５秒間「電源が入りました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：２５秒間「電源が入りました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「電源が入りました　E009-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：ＲＡＭ初期化時、または大当り開始デモ（特別遊技開始デモと称することがある）乃至大当り終了デモ（特別遊技終了デモと称することがある）中の電源オフ→オン時に発生
【４４２２】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：ＲＡＭの初期化時（または電源復帰時）から２５秒間状態表示灯Ａが点灯し、ＲＡＭの初期化時（または電源復帰時）から２秒間状態表示灯Ｂが点灯する

エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：ＲＡＭクリアから発射又は計数検出後２５秒間経過まで、設定変更中信号を出力
エラーの原因：電源投入時に、主制御用ＣＰＵがＲＡＭの初期化を行ったため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：電源投入時または設定切り替え終了時（設定変更モード終了時）から約２５秒後に復帰
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４４２３】
＜＜２７：主制御モータ異常＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：最後の検知から２５秒間赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：３３秒間「可動物の異常を検知しました」と出力する（可動物を可動体役物と称することがある）
演出表示装置ＳＧの表示：最後の検知から２５秒間「可動物の異常を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「可動物の異常を検知しました　E010-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４２４】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：可動体モータ（例えば、可動体役物ＹＫのモータ）の異常を検出したため、可動片ソレノイド（例えば、特定領域を遮蔽するための遮蔽部材）の異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：電源投入直後の安定待ち期間以外は常に有効（監視）、インデックス検出コマンド（可動体役物ＹＫのモータの駆動が検出された旨のコマンド）により副制御基板Ｓ側で判断
【４４２５】
＜＜２８：通常電源ＯＮ＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：１３秒間赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：１３秒間「電源が入りました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：１３秒間「電源が入りました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「電源が入りました」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４２６】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：なし
エラー中の遊技機の状態：なし

解除方法：なし
備考（主制御基板Ｍ側）：電源断からの復帰時に発生
【４４２７】
＜＜２９：発射装置異常＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：解除されるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：「発射装置の異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：「発射装置の異常を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「発射装置異常　E0xx-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４２８】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ１１」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：発射基準信号の立ち下がりを検出してから一定時間内に第１球通路センサＷＴ１０で遊技球を検出できなかったため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた状態でエラー解除スイッチを押下する
備考（主制御基板Ｍ側）：電源復帰のみでは解除されない
【４４２９】
＜＜３０：循環機構異常（モータエラー）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：解除されるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：解除されるまで「循環機構の異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：「循環機構の異常を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「循環機構異常　E0xx-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４３０】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ１２」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：揚送モータ（モータＷＭ１０）のリトライ動作を連続で一定回数以上（例えば、５回以上）検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた状態でエラー解除スイッチを押下する
備考（主制御基板Ｍ側）：電源復帰のみでは解除されない
【４４３１】
＜＜３１：循環機構異常（通路異常）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：解除されるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：解除されるまで「循環機構の異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：「循環機構の異常を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「循環機構異常　E0xx-1」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし

【４４３２】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ１３」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：特定のスイッチ、センサで遊技球の球詰まりを検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた状態でエラー解除スイッチを押下する
備考（主制御基板Ｍ側）：電源復帰のみでは解除されない
【４４３３】
＜＜３２：循環機構異常（センサ異常）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフになるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：電源オフになるまで「循環機構の異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：「循環機構の異常を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「循環機構異常　E0xx-2」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４３４】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ２１」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：特定のスイッチ、センサの配線経路が断線、短絡したため、または特定のスイッチ、センサが故障したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：遊技機に異常がない状態で電源をオフ→オンとする
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４４３５】
　次に、図４７５を参照して、エラー番号３３番から４０番のエラーについて詳述する。
【４４３６】
＜＜３３：過多エラー＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：解除されるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：「遊技球を追加してください」、「遊技球を抜いてください」または「循環球数が正常範囲になりました」のいずれかを状況に応じて出力する
演出表示装置ＳＧの表示：「循環球数異常（過多）」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「循環球数異常（遊技球を抜いてください）　E0xx-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：過多センサＷＫ２０の判定は、扉Ｄ１８（及び前枠Ｄ１４）の閉鎖時に行われるように構成してもよいし、前述した構成を適用してもよい
【４４３７】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ２３」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：過多エラー中は遊技球の発射を停止

外部出力情報：なし
エラーの原因：遊技機内の循環球数の過多を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：遊技機内の循環球数を正常個数に調整し、扉Ｄ１８及び前枠Ｄ１４を閉鎖する（前述したように、遊技機内の循環球数が正常になった時点で解除されるよう構成してもよい）
備考（主制御基板Ｍ側）：正常個数の範囲は、例えば「４６～５４個」であり、任意に設定可能である
前面から視認可能な遊技球数表示器Ｗ１０にて過多エラーに対応する表示（例えば、「Ｈ２３」を表示）を行ってもよく、このように構成することで、遊技機の正面から過多エラーの発生が確認し易くなる
【４４３８】
＜＜３４：過少エラー＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：解除されるまで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：「遊技球を追加してください」、「遊技球を抜いてください」または「循環球数が正常範囲になりました」のいずれかを状況に応じて出力する
演出表示装置ＳＧの表示：「循環球数異常（過少）」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「循環球数異常（遊技球を追加してください）　Ｅ０ｘｘ-１」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：過少センサＷＫ１０の判定は、扉Ｄ１８（及び前枠Ｄ１４）の閉鎖時に行われるように構成してもよいし、前述した構成を適用してもよい
【４４３９】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ２２」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：過少エラー中は遊技球の発射を停止
外部出力情報：なし
エラーの原因：遊技機内の循環球数の過少を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：遊技機内の循環球数を正常個数に調整し、扉Ｄ１８及び前枠Ｄ１４を閉鎖する（前述したように、遊技機内の循環球数が正常になった時点で解除されるよう構成してもよい）
備考（主制御基板Ｍ側）：正常個数の範囲は、例えば「４６～５４個」であり、任意に設定可能である
前面から視認可能な遊技球数表示器Ｗ１０にて過少エラーに対応する表示（例えば、「Ｈ２２」を表示）を行ってもよく、このように構成することで、遊技機の正面から過少エラーの発生が確認し易くなる
【４４４０】
＜＜３５：扉開放＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：扉Ｄ１８が開放してから閉鎖後２５秒経過まで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：扉Ｄ１８が開放された場合、開放してから２分間「扉が開いています」と出力する、扉Ｄ１８が閉鎖された場合、閉鎖してから５秒間「扉が開いています」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：扉Ｄ１８が開放している間「扉が開いています」と表示する（扉Ｄ１８が閉鎖すると表示を終了する）
演出表示装置ＳＧのアイコン：「扉が開いています」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし

【４４４１】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器に「Ｈ６４」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：扉Ｄ１８の開放中は遊技球の発射を停止
外部出力情報：なし
エラーの原因：ガラス枠セット（扉Ｄ１８）の開放を検出した場合、または扉開放スイッチＡ、Ｂが断線、故障したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：遊技機に異常がない状態でガラス枠セット（扉Ｄ１８）を閉じる
備考（主制御基板Ｍ側）：常に有効（監視）、扉開放信号のオンを連続３００ｍｓ検出するとエラー状態となる
【４４４２】
＜＜３６：前枠開放＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：前枠Ｄ１４が開放してから閉鎖後２５秒経過まで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：前枠Ｄ１４が開放された場合、開放してから２分間「扉が開いています」と出力する、前枠Ｄ１４が閉鎖された場合、閉鎖してから５秒間「扉が開いています」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：前枠Ｄ１４が開放している間「扉が開いています」と表示する（前枠Ｄ１４が閉鎖すると表示を終了する）
演出表示装置ＳＧのアイコン：「扉が開いています」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４４３】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器に「Ｈ６５」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：前枠Ｄ１４の開放中は遊技球の発射を停止
外部出力情報：なし
エラーの原因：前枠Ｄ１４の開放を検出した場合、または枠開放スイッチが断線、故障したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：遊技機に異常がない状態で前枠Ｄ１４を閉じる
備考（主制御基板Ｍ側）：常に有効（監視）、枠開放信号のオンを連続して３００ｍｓ検出するとエラー状態となる
【４４４４】
＜＜３７：排出球超過＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：５０秒間赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：５０秒間「排出球超過を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：５０秒間「排出球エラー」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「排出球エラー　E011-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４４５】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：異常センサ検知の検出毎に、１００ｍｓ間状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし

遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：条件装置作動中（大当り中）及び小当り中に大入賞口に入賞した遊技球の数より、大入賞口から排出された遊技球の数が多いため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：特別電動役物未作動時に「大入賞口入賞数＜排出球数」となった場合もエラー状態となるよう構成してもよい。
【４４４６】
＜＜３８：異常入球（小当りＶに係る特定領域）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：大当り中においては出力なし、大当り中以外においては８秒間「異常入球を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：大当り中においては表示なし、大当り中以外においては８秒間「異常入球を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「異常入球を検知しました　E013-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４４７】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：異常センサ検知の検出毎に、１００ｍｓ間状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：特定領域（小当りＶスペックにおける特定領域であり、通過することで小当り終了後に大当りが実行されることとなる）の有効期間中以外に遊技球が特定領域を通過したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：特別電動役物未作動時（大入賞口内に特定領域があるもの）にセンサのオンを検出したため、小当りＶスペックに適用可能な構成となっている
【４４４８】
＜＜３９：異常入球（玉確に係る特定領域）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：大当り中においては出力なし、大当り中以外においては８秒間「異常入球を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：大当り中においては表示なし、大当り中以外においては８秒間「異常入球を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「異常入球を検知しました　E013-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４４９】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：異常センサ検知の検出毎に、１００ｍｓ間状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：特定領域（玉確スペックにおける特定領域であり、通過することで大当り

終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる）の有効期間中以外に遊技球が特定領域を通過したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：特別電動役物未作動時（大入賞口内に特定領域があるもの）にセンサのオンを検出したため、玉確スペック（玉確タイプ、玉確機と称することがある）に適用可能な構成となっている
【４４５０】
＜＜４０：異常入球（排出球スイッチ）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：大当り中においては出力なし、大当り中以外においては８秒間「異常入球を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：大当り中においては表示なし、大当り中以外においては８秒間「異常入球を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「異常入球を検知しました　E013-1」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４５１】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：異常センサ検知の検出毎に、１００ｍｓ間状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：通過が無効となる期間に遊技球が排出球スイッチ（例えば、第２大入賞口排出検出装置Ｃ２３ｓなどの、特定領域を有する大入賞口に入球した遊技球が特定領域を通過しなかった場合に通過するセンサ）を通過したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：特別電動役物未作動時（大入賞口内に特定領域があるもの）に排出球スイッチのオンを検出したため
【４４５２】
　次に、図４７６を参照して、エラー番号４１番から４４番のエラーについて詳述する。
【４４５３】
＜＜４１：異常入球（大入賞口１及び２）　特定領域（玉確機や小当りＶスペックなど）を持つ大入賞口では発報＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：大当り中においては出力なし、大当り中以外においては８秒間「異常入球を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：大当り中においては表示なし、大当り中以外においては８秒間「異常入球を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「異常入球を検知しました　E013-2」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４５４】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：異常センサ検知の検出毎に、１００ｍｓ間状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし

外部出力情報：なし
エラーの原因：入賞が無効となる期間に遊技球が大入賞口に入賞したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：特別電動役物未作動時における大入賞口への入賞によってエラー状態となる、特定領域を有する大入賞口に適用してもよい、大入賞口１を第１大入賞口と称することがあり、大入賞口２を第２大入賞口と称することがある
【４４５５】
＜＜４２：異常入球（大入賞口１及び２）　特定領域（玉確機や小当りＶスペックなど）を持たない大入賞口では見た目の変化なし＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：なし
演出表示装置ＳＧの表示：なし
演出表示装置ＳＧのアイコン：なし
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４５６】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：異常センサ検知の検出毎に、１００ｍｓ間状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：入賞が無効となる期間に遊技球が大入賞口に入賞したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：特別電動役物未作動時における大入賞口への入賞によってエラー状態となる、特定領域を有していない大入賞口に適用してもよい
【４４５７】
＜＜４３：異常入球（普通電動役物）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：時短Ｂを有していない遊技機では出力なし、時短Ｂを有している遊技機では８秒間「異常入球を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：時短Ｂを有していない遊技機では表示なし、時短Ｂを有している遊技機では８秒間「異常入球を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「異常入球を検知しました　E013-3」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：時短Ｂを有していない遊技機では報知なし、時短Ｂを有している遊技機では、左打ち中のみ報知され得る（第２主遊技始動口は右打ちにて入賞容易になっている）
【４４５８】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：異常センサ検知の検出毎に、１００ｍｓ間状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：入賞が無効となる期間に遊技球が第２主遊技始動口に入賞したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される

備考（主制御基板Ｍ側）：普通電動役物未作動時における第２主遊技始動口への入賞によってエラー状態となる
【４４５９】
＜＜４４：異常入球（普通電動役物）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：８秒間「異常入球を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：８秒間「異常入球を検知しました」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「異常入球を検知しました　E013-3」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：状態に関わらず、開放時間の長さにより報知内容を切り替える、長開放では、異常入球連続３回で報知し、短開放では、異常入球１回で報知する、長開放と短開放の開放時間については任意に設定することができる
【４４６０】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：異常センサ検知の検出毎に、１００ｍｓ間状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：入賞が無効となる期間に遊技球が第２主遊技始動口に入賞したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：異常の原因が取り除かれた場合に解除される
備考（主制御基板Ｍ側）：普通電動役物未作動時における第２主遊技始動口への入賞によってエラー状態となる
【４４６１】
＜＜４５：ショートＶ検知＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：電源オフとなるまで青色にて全点灯（全体的に青色にて点灯）
音声：なし
演出表示装置ＳＧの表示：なし
演出表示装置ＳＧのアイコン：なし
備考（副制御基板Ｓ側）：玉確機及び小当りＶスペックなどの２種系専用のエラー報知であり、それぞれの特徴は以下のようになっている
＜玉確機＞
（１）短開放で特定領域を通過しない設計の遊技機のみ搭載する
（２）短開放大当りにもかかわらず、Ｖ入賞（特定領域を遊技球が通過）した際に発生
（３）短開放大当りにおいても、遊技性としてＶ入賞する場合がある遊技機においてはエラー状態としない
＜２種系＞
（１）普通電動役物の短開放時に第２主遊技始動口に遊技球が入球して作動した主遊技図柄の変動において、小当りが当選し、かつ当該小当り中にＶ入賞（大当りが実行されることとなる特定領域への入球）した場合にエラー状態となる
【４４６２】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：なし
エラー中の遊技機の状態：なし

解除方法：なし
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４４６３】
　次に、図４７７を参照して、エラー番号４６番から５３番のエラーについて詳述する。
【４４６４】
＜＜４６：貸出ユニット異常（ユニット未接続）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：エラー解除まで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：エラー解除まで「貸出ユニットの異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：なし
演出表示装置ＳＧのアイコン：「貸出ユニット異常　E0xx-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４６５】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ０１」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：貸出ユニットＫＵが遊技機に接続されていないため
エラー中の遊技機の状態：遊技球の発射、貸出操作、計数操作を停止する
解除方法：貸出ユニットＫＵを接続する
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４４６６】
＜＜４７：貸出ユニット異常（ユニット通信異常）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：エラー解除まで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：エラー解除まで「貸出ユニットの異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：なし
演出表示装置ＳＧのアイコン：「貸出ユニット異常　E0xx-1」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４６７】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ０２」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：貸出ユニットＫＵと枠制御用ＣＰＵ間の通信において異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：貸出操作、計数操作を停止する
解除方法：貸出ユニットＫＵの電源を再投入する
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４４６８】
＜＜４８：貸出ユニット異常（遊技機設置情報受信異常）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：エラー解除まで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：エラー解除まで「貸出ユニットの異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：なし
演出表示装置ＳＧのアイコン：「貸出ユニット異常　E0xx-2」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし

【４４６９】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ０３」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：主制御用ＣＰＵと枠制御用ＣＰＵ間の遊技機設置情報の通信において異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技球の発射、賞球動作を停止する
解除方法：遊技機の電源を再投入する
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４４７０】
＜＜４９：貸出ユニット異常（遊技機情報受信異常）＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：エラー解除まで赤色にて全点灯（全体的に赤色にて点灯）
音声：エラー解除まで「貸出ユニットの異常を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：なし
演出表示装置ＳＧのアイコン：「貸出ユニット異常　E0xx-3」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４７１】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ０３」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：主制御用ＣＰＵと枠制御用ＣＰＵ間の遊技機情報の通信において異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：賞球動作を停止する
解除方法：遊技機の電源を再投入する
備考（主制御基板Ｍ側）：なし
【４４７２】
＜＜５０：抑制状態事前報知＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：「まもなく抑制状態となります」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：なし
演出表示装置ＳＧのアイコン：「まもなく抑制状態となります」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：当該音声や演出表示装置ＳＧのアイコンを抑制状態示唆報知と称することがある、また、前述した抑制状態示唆報知に関する構成を適用してもよい、また、差球数が９００００に到達すると表示され、主制御基板Ｍ側からのコマンドに基づいて消去する、差球数が９５０００に到達するまで表示を継続する、消去は副制御基板Ｓ側で報知遅延させてもよい（例えば、前述したように、差球数が８５０００未満となることで消去する）
【４４７３】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし

外部出力情報：なし
エラーの原因：なし
エラー中の遊技機の状態：なし
解除方法：差球数を９００００未満にする（前述したように、差球数が８５０００未満となることで解除するよう構成してもよい）
備考（主制御基板Ｍ側）：副制御基板S側の報知は、主制御基板Ｍ側からのコマンドに依存する
【４４７４】
＜＜５１：遊技球数オーバー＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：「計数をしてください」とのフレーズを３回繰り返し出力する
演出表示装置ＳＧの表示：持ち球数（遊技球数と称することがある）が３５０００未満になるまで「計数をしてください」と表示
演出表示装置ＳＧのアイコン：「計数をしてください」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４７５】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：枠制御表示器Ｗ２０に「Ｈ０４」を表示、枠エラー表示ＬＥＤが点灯
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：遊技球数が一定個数以上（例えば、４００００以上）になったため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：遊技球数を一定個数未満（例えば、３５０００未満）にする
備考（主制御基板Ｍ側）：遊技球数が４００００個以上で発報し、遊技球数が３５０００個以下でエラー解除
【４４７６】
＜＜５２：排出球不足＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：エラー解除まで「排出球不足を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：エラー解除まで「排出球エラー」と表示
演出表示装置ＳＧのアイコン：「排出球エラー　E015-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４７７】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：排出球異常検出中は状態表示灯Ａが点灯、または、排出球不足で遊技を止めないよう構成した場合には、エラー発生から２５秒間報知する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：不正検知信号１（弱）を出力、ホールコン出力
エラーの原因：特別電動役物（大入賞口内に特定領域があるもの）の作動により、大入賞口に入賞した遊技球が、一定時間以上停留している場合
エラー中の遊技機の状態：なし
解除方法：大入賞口内（大入賞口内に特定領域があるもの）に停留している遊技球を排出球スイッチまたは特定領域に通過させると解除、エラー状態となってから約３０秒後に解除、または電源を再投入する
備考（主制御基板Ｍ側）：特別電動役物作動中、排出球待ち時に有効（監視）、大入賞口

閉鎖後、一定時間内に遊技球の排出を検出出来なかった場合、エラーとなるが、報知のみで遊技の進行に影響はない、ただし、大当りが終了してもエラー状態が解除されるまでエラー報知は継続する
【４４７８】
＜＜５３：排出球不足＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：エラー解除まで「排出球不足を検知しました」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：エラー解除まで「排出球エラー」と表示
演出表示装置ＳＧのアイコン：「排出球エラー　E015-0」のアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４７９】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：排出球異常検出中は状態表示灯Ａが点灯
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：不正検知信号１（弱）を出力、ホールコン出力
エラーの原因：大入賞口内に遊技球が停留しているため
エラー中の遊技機の状態：大入賞口内に停留している遊技球の排出待ち状態
解除方法：大入賞口内（大入賞口内に特定領域があるもの）に停留している遊技球を排出球スイッチまたは特定領域に通過させると解除、または電源を再投入する
備考（主制御基板Ｍ側）：特別電動役物作動中、排出球待ち時に有効（監視）、大入賞口閉鎖後、一定時間内に遊技球の排出を検出出来なかった場合には排出球待ちとなるため、外観では遊技が止まったように見える
【４４８０】
　次に、図４７８を参照して、エラー番号５４番から６０番のエラーについて詳述する。
【４４８１】
＜＜５４：ファール球センサ異常＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：エラー解除まで青色にて全点灯（全体的に青色にて点灯）
音声：「発射装置の点検をしてください」とのフレーズを１回出力する
演出表示装置ＳＧの表示：なし
演出表示装置ＳＧのアイコン：「正常に発射されていません」とのアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：アウト口通過数がなく、ファール球情報（ファールセンサＷＦ１０が遊技球を検知した旨の情報）が連続（他の入賞、アウト口通過なし）で９回の場合にエラーとみなす
【４４８２】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：なし
エラー中の遊技機の状態：なし
解除方法：正常に発射を行う
備考（主制御基板Ｍ側）：副制御基板Ｓ側で監視する
【４４８３】
＜＜５５：サブボタンレバーエラー報知＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし

音声：２５秒間「レバーを戻してください」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：エラー解除まで「レバーを戻してください」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「レバーを戻してください」とのアイコンを表示
備考（副制御基板Ｓ側）：レバー初期位置センサのオフ時間が５０秒経過したか否かを常時監視し、レバー演出後の復帰時においては、ヘッドの初期位置復帰動作から初期位置センサのオフ時間が８秒経過したか否かについても監視する
【４４８４】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：なし
エラー中の遊技機の状態：なし
解除方法：なし
備考（主制御基板Ｍ側）：遊技者が操作可能なレバー部材を有するサブボタンを設けた遊技機に関するエラーとなっている
【４４８５】
＜＜５６：サブボタンヘッドエラー報知　レベル２＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：なし
演出表示装置ＳＧの表示：「レバー動作停止中」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：なし
備考（副制御基板Ｓ側）：ヘッドが動作完了時に正常な予定停止位置に停止できなかった場合に発生（リトライ回数：９回以上）
【４４８６】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：なし
エラー中の遊技機の状態：なし
解除方法：なし
備考（主制御基板Ｍ側）：遊技者が操作可能なレバー部材を有するサブボタンを設けた遊技機に関するエラーとなっている
【４４８７】
＜＜５７：サブボタンヘッドエラー報知　レベル１＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：２５秒間「レバーを戻して下さい」と出力する
演出表示装置ＳＧの表示：エラー解除まで「レバーを戻して下さい」と表示する
演出表示装置ＳＧのアイコン：「レバーを戻して下さい」とのアイコンを表示する
備考（副制御基板Ｓ側）：ヘッドが動作完了時に正常な予定停止位置に停止できなかった場合に発生（リトライ回数：５回乃至９回）
【４４８８】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし

遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：なし
エラー中の遊技機の状態：なし
解除方法：なし
備考（主制御基板Ｍ側）：遊技者が操作可能なレバー部材を有するサブボタンを設けた遊技機に関するエラーとなっている
【４４８９】
＜＜５８：設定キースイッチ操作＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：なし
演出表示装置ＳＧの表示：なし
演出表示装置ＳＧのアイコン：なし
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４９０】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：設定キースイッチ操作（設定キースイッチのオン）の検出中においては、状態表示灯Ａが点灯する
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：設定キースイッチのオンを検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：設定キースイッチをオフにする
備考（主制御基板Ｍ側）：主制御基板Ｍ側では副制御基板Ｓ側へコマンドを送信しない
【４４９１】
＜＜５９：ヒューズ切れ＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：なし
演出表示装置ＳＧの表示：なし
演出表示装置ＳＧのアイコン：なし
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４９２】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：電源基板上の所定のヒューズに定格以上の電流が流れたため
エラー中の遊技機の状態：遊技機への電源供給を停止
解除方法：過電流原因を除去してからヒューズを交換する
備考（主制御基板Ｍ側）：主制御基板Ｍ側では副制御基板Ｓ側へコマンドを送信しない
【４４９３】
＜＜６０：演出用モータ異常＞＞
＜副制御基板Ｓ側＞
枠ランプ：なし
音声：なし
演出表示装置ＳＧの表示：なし

演出表示装置ＳＧのアイコン：なし
備考（副制御基板Ｓ側）：なし
【４４９４】
＜主制御基板Ｍ（枠制御基板Ｗ）側＞
メイン表示装置ＭＨ２０：なし
エラー表示器Ｗ３、枠制御表示器Ｗ２０、枠エラー表示ＬＥＤ：なし
遊技球の発射：なし
外部出力情報：なし
エラーの原因：演出用の飾り部品（例えば、可動体役物ＹＫ）に使用しているモータに異常を検出したため
エラー中の遊技機の状態：遊技機の状態に変化はなし
解除方法：電源を再投入する
備考（主制御基板Ｍ側）：主制御基板Ｍ側では副制御基板Ｓ側へコマンドを送信しない
【４４９５】
（第３９実施形態）
　次に、本明細書に係る封入式の遊技機に適用可能な構成を第３９実施形態として、第３２実施形態または第３８実施形態との相違点についてのみ、以下に詳述する。なお、第３９実施形態の構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能であることを補足しておく。
【４４９６】
　なお、第３９実施形態は、第３２実施形態と同様に、抑制状態となり得るよう構成されており、第３２実施形態では、電源投入時以降の差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合に抑制状態となり得るよう構成されている一方、第３９実施形態においては、電源投入時以降の最大の差球数（ＭＹと称することがある）が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合に抑制状態となり得るよう構成されている。以下においては、抑制状態に関する構成は第３２実施形態との相違点についてのみ詳述し、特に記載のない構成については第３２実施形態と同様の構成を適用可能である。
【４４９７】
　また、第３９実施形態は、封入式のぱちんこ遊技機であり、封入式のぱちんこ遊技機に関する構成は第３８実施形態との相違点についてのみ詳述し、特に記載のない構成については第３８実施形態と同様の構成を適用可能である。
【４４９８】
　なお、第３９実施形態に係る構成は、遊技球が遊技機外に払い出される封入式でないぱちんこ遊技機にも適用可能である。このように構成する場合には、前述した封入式でないぱちんこ遊技機の構成と第３９実施形態の構成とを組み合わせることが可能である。
【４４９９】
　また、第３９実施形態においては、主制御基板Ｍは、遊技進行に関する処理にて使用される第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域、第１主制御記憶領域と称することがある）と遊技進行に関する処理にて使用されない第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（主制御基板Ｍの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域、第２主制御記憶領域と称することがある）とを有している。なお、主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を、単に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域と称することがあり、主制御基板Ｍの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を、単に第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域と称することがある。
【４５００】
　なお、第３９実施形態においては、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づくことを言及していない場合（図中の点線で囲まれている処理以外である場合）には、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づいて実行する処理であることを補足しておく。
【４５０１】
　まず、図４７９は、第３９実施形態における、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャート（プログラム開始処理と称することがある）である。第３

８実施形態との相違点は、ステップ１００５－１乃至ステップ１００５－５、及びステップ６９００である。

【４５０２】

ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭクリアボタンの操作に基づく第１ＲＡＭ領域の初期化処理を実行した後、ステップ１００５－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを退避する。次に、ステップ１００５－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域のＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理を呼び出し、ステップ１００５－３に移行する。

【４５０３】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、ステップ１００５－３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理を実行する。次に、ステップ１００５－４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域の呼び出し元に復帰し、ステップ１００５－５に移行する。

【４５０４】

ここで、ＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理は、電源投入時にＲＡＭクリアボタンが操作されたことにより、ＲＡＭクリアを実行する場合における、第２ＲＡＭ領域の所定の領域をクリア（初期化）する処理である。ＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理が実行された場合、状態フラグと、遊技停止フラグ（詳細は後述するが、遊技停止となる各種エラーを管理するためのフラグ）における抑制状態に対応したビットデータとがクリアされる（０になる）よう構成されている。すなわち、電源断前に抑制状態である場合において、その後、ＲＡＭクリアボタンが操作されている状態で電源が投入されると、電源復帰時にＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理が実行されることで、抑制状態が解除されるよう構成されている。

【４５０５】

次に、ステップ１００５－５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを復帰し、ステップ１００６に移行する。

【４５０６】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

また、ステップ１０１５－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、領域外異常初期化処理を実行した後、ステップ６９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する電源投入時抑制状態初期化処理を実行し、ステップ１０３２－３に移行する。

【４５０７】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図４８０は、図３７９におけるステップ６９００のサブルーチンに係る、電源投入時抑制状態初期化処理のフローチャートである。同図における処理はすべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。また、同図における処理は、ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源が投入され、ＲＡＭクリア処理が実行された場合にも、ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入され、ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合にも、実行される処理となっている。

【４５０８】

まず、ステップ６９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭアドレスとしてＭＹカウンタのカウンタ値に対応した（カウンタ値が格納されている）アドレスをセットする。

【４５０９】

ここで、ＭＹカウンタは、初期値が０であるインクリメントカウンタであり、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達すると、第３８実施形態と同様に抑制状態となるよう構成されている。また、第３８実施形態との相違点としては、第３８実施形態では、賞球数カウンタのカウンタ値からアウト個数カウンタのカウンタ値を減算した差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となるよう構成されている一方、第３９実施形態では、電源投入時以降の最大の差球数が所定数（本例で

は、９５０００）に到達すると抑制状態となるよう構成されている。一例としては、電源投入時から差球数が－１０００となった場合、当該－１０００から差球数が９５０００増加した場合に抑制状態となり得るよう構成されており、この場合の電源投入時から増加した差球数は９４０００となる。なお、ＭＹカウンタの詳細については、後述することとする。

【４５１０】

なお、ＭＹカウンタのカウンタ値を差球数データ、差数データと称することがある。

【４５１１】

次に、ステップ６９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、クリアバイト数として第１の値（本例では、６）をセットする。次に、ステップ６９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、状態フラグの値（単に状態フラグと称することがある）が２以上であるか否かを判定する。

【４５１２】

ここで、第３９実施形態においては、抑制状態に関する遊技の状態を判別するためのフラグとして状態フラグを有しており、状態フラグは０乃至３までの４種類の値を採り得る（４種類の値が記憶され得る）よう構成されている。具体的には、以下のように構成されている。

状態フラグ＝０：ＭＹカウンタのカウンタ値が０乃至８９９９９であり、抑制状態未作動状態と称することがある。

状態フラグ＝１：ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００乃至９４９９９であり、抑制状態示唆状態と称することがある（第３２実施形態における副制御基板Ｓ側で抑制状態示唆報知を実行する状態）。

状態フラグ＝２：ＭＹカウンタのカウンタ値が９５０００以上、且つ、大当りの実行中であり、抑制状態警告状態と称することがある。

状態フラグ＝３：ＭＹカウンタのカウンタ値が９５０００以上、且つ、大当りが実行されていない状態であり、抑制状態と称することがある。

【４５１３】

なお、状態フラグに関する変形例として、以下のように構成してもよい。

状態フラグ＝２：ＭＹカウンタのカウンタ値が９５０００以上、且つ、大当りまたは小当りの実行中であり、抑制状態警告状態と称することがある。

状態フラグ＝３：ＭＹカウンタのカウンタ値が９５０００以上、且つ、大当り及び小当りが実行されていない状態であり、抑制状態と称することがある。

【４５１４】

また、大当りまたは小当りの実行中であることを、特別電動役物の作動中と称することがあり、大当り及び小当りが実行されていないことを、特別電動役物の作動中でないと称することがある。また、状態フラグが１であることを、所定の状態と称することがある。

【４５１５】

また、状態フラグが０である状態を第１の状態、状態フラグが１である状態を第２の状態、状態フラグが２または３である状態を第３の状態と称することがあり、第１の状態乃至第３の状態を電源投入時以降の最大の差球数に基づいて遷移可能な差球数に関する状態と称することがある。また、状態フラグが３である状態を、第３の状態であり且つ抑制状態であると称することがある。

【４５１６】

また、第３９実施形態においては、状態フラグが３の場合には、抑制状態となり、遊技停止になり（図４８２のステップ１０５０－３でＮｏと判定される）、状態フラグが０乃至２の場合には、遊技停止にならない（図４８２のステップ１０５０－３でＹｅｓと判定される）。また、状態フラグが１の場合には、前述した抑制状態示唆報知が実行される。

【４５１７】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ６９０６でＹｅｓの場合、換言すると、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達している場合、ステップ

６９０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭアドレスとして、ＭＹ情報コマンドデータ（詳細は後述する）に対応したアドレスをセットする。次に、ステップ６９１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、クリアバイト数として第２の値（本例では、３）をセットし、ステップ６９１２に移行する。

【４５１８】

なお、ステップ６９０６でＮｏの場合、換言すると、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達していない場合には、ステップ６９０８及びステップ６９１０の処理を実行せずに、ステップ６９１２に移行する。

【４５１９】

次に、ステップ６９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットしたＲＡＭアドレスからセットしたクリアバイト数分をゼロクリアし、次の処理（ステップ１０３２－３の処理）に移行する。

【４５２０】

＜＜第２ＲＡＭ領域のメモリマップ＞＞

次に、図４８１は、第２ＲＡＭ領域のメモリマップに関する図である。同図においては、図中下部から上部に向かって上位アドレスとなるよう図示している。

【４５２１】

同図における「役割」は、複数の領域の役割毎に纏めた名称であり、「バイト数」は、各領域で使用されているバイト数であり、「内容」は各領域の内容である。上位アドレスから順に、以下に詳述する。

【４５２２】

＜電源投入時制御領域＞

チェックサム領域は、１バイトの領域であり、誤り検出に使用する領域である。

【４５２３】

バックアップ異常判定フラグは、１バイトの領域であり、バックアップ異常の判定に使用する領域である。

【４５２４】

＜枠制御通信制御領域＞

遊技機エラー状態は、１バイトの領域であり、枠制御基板Ｗ側に送信するためのエラーデータに関する領域である。

【４５２５】

不正検知状態１は、１バイトの領域であり、枠制御基板Ｗ側に送信するための不正検知データに関する領域である。

【４５２６】

＜エラー制御領域＞

エラーコマンド要求フラグは、１バイトの領域であり、副制御基板Ｓ側に送信するためのエラーコマンド要求に関する領域である。

【４５２７】

エラー状態は、１バイトの領域であり、エラー状態に関する領域である。

【４５２８】

磁気検知監視タイマ１は、１バイトの領域であり、磁気検知監視タイマに関する領域である。

【４５２９】

断線短絡監視タイマは、１バイトの領域であり、断線短絡監視タイマに関する領域である。

【４５３０】

＜監視タイマ制御領域＞

排出球カウントスイッチ監視タイマは、１バイトの領域であり、総排出確認センサＣ９０ｓが遊技球を連続して検出している時間を監視するためのタイマに関する領域である。

【４５３１】

第１主遊技始動口スイッチ監視タイマは、１バイトの領域であり、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓが遊技球を連続して検出している時間を監視するためのタイマに関する領域である。

【４５３２】

第２主遊技始動口スイッチ監視タイマは、１バイトの領域であり、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓが遊技球を連続して検出している時間を監視するためのタイマに関する領域である。

【４５３３】

左一般入賞口スイッチ監視タイマは、１バイトの領域であり、左一般入賞検出装置が遊技球を連続して検出している時間を監視するためのタイマに関する領域である。

【４５３４】

右一般入賞口スイッチ監視タイマは、１バイトの領域であり、右一般入賞検出装置が遊技球を連続して検出している時間を監視するためのタイマに関する領域である。

【４５３５】

補助遊技始動口スイッチ監視タイマは、１バイトの領域であり、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓが遊技球を連続して検出している時間を監視するためのタイマに関する領域である。

【４５３６】

第１大入賞口スイッチ監視タイマは、１バイトの領域であり、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓが遊技球を連続して検出している時間を監視するためのタイマに関する領域である。

【４５３７】

第２大入賞口スイッチ監視タイマは、１バイトの領域であり、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓが遊技球を連続して検出している時間を監視するためのタイマに関する領域である。

【４５３８】

特定領域１スイッチ監視タイマは、１バイトの領域であり、特定領域Ｃ２２が遊技球を連続して検出している時間を監視するためのタイマに関する領域である。なお、特定領域Ｃ２２を有していないよう構成した場合には、特定領域１スイッチ監視タイマも有していないよう構成してもよい。

【４５３９】

アウトロスイッチ監視タイマは、１バイトの領域であり、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが遊技球を連続して検出している時間を監視するためのタイマに関する領域である。

【４５４０】

＜球詰まり制御領域＞

球詰まり検出コマンド要求フラグは、１バイトの領域であり、副制御基板Ｓ側に送信するための球詰まり検出コマンド要求に関する領域である。

【４５４１】

球詰まり検出状態は、１バイトの領域であり、球詰まり検出状態に関する領域である。

【４５４２】

＜不正入賞監視領域＞

始動口２有効期間フラグは、１バイトの領域であり、第２主遊技始動口Ｂ１０の有効期間フラグに関する領域である。

【４５４３】

大入賞口有効期間フラグは、１バイトの領域であり、大入賞口（第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）の有効期間フラグに関する領域である。

【４５４４】

特定領域有効期間フラグは、１バイトの領域であり、特定領域Ｃ２２の有効期間フラグに関する領域である。

【４５４５】

＜抑制状態制御領域＞
　状態フラグは、１バイトの領域であり、抑制状態に関する遊技の状態を判別するためのフラグである状態フラグに関する領域である。
【４５４６】
　ＭＹカウンタは、３バイトの領域であり、ＭＹカウンタのカウンタ値に関する領域である。なお、ＭＹカウンタのカウンタ値の採り得る範囲は、０乃至９５０００（最大値は９６０００以上などの抑制状態となる所定値である９５０００より大きい値としてもよい）となっているため、３バイト（２５６^{3}）の領域を使用している。
【４５４７】
　ＭＹ情報コマンドバッファは、１バイトの領域であり、ＭＹカウンタのカウンタ値に基づく差球数に関する情報であるＭＹ情報コマンドデータを含むＭＹ情報コマンドが記憶される領域である。
【４５４８】
　状態フラグに関するコマンド要求フラグは、１バイトの領域であり、副制御基板Ｓ側に送信するための状態フラグに関するコマンド要求に関する領域である。
【４５４９】
　状態フラグコマンドバッファは、１バイトの領域であり、状態フラグに関するコマンドが記憶される領域である。なお、状態フラグは０乃至３の４種類有しているため、１バイトの領域を使用している。
【４５５０】
　ここで、図４８０の説明に戻ると、ステップ６９０６でＹｅｓの場合、換言すると、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定値（本例では、９５０００）に到達している場合には、ＲＡＭアドレスとしてＭＹ情報コマンドデータのアドレスがセットされ、クリアバイト数として第２の値（本例では、３）がセットされるため、図４８１に図示されているように、ＲＡＭアドレスとしてＭＹ情報コマンドデータのアドレス（ＭＹ情報コマンドバッファのアドレス）がセットされ、当該アドレスから下位アドレス方向への３バイト分の領域である、ＭＹ情報コマンドデータと状態フラグに関するコマンド要求フラグと状態フラグに関するコマンドとがクリアされることとなる。
【４５５１】
　他方、ステップ６９０６でＮｏの場合、換言すると、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定値（本例では、９５０００）に到達しない場合には、ＲＡＭアドレスとしてＭＹカウンタのアドレスがセットされ、クリアバイト数として第１の値（本例では、６）がセットされるため、図４８１に図示されているように、ＲＡＭアドレスとしてＭＹカウンタのアドレスがセットされ、当該アドレスから下位アドレス方向への６バイト分の領域である、ＭＹカウンタ、ＭＹ情報コマンドデータと状態フラグに関するコマンド要求フラグと状態フラグに関するコマンドとがクリアされることとなる。
【４５５２】
　このように、第３９実施形態においては、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰（ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状況での電源復帰と称することがある）が行われた場合には、第２ＲＡＭ領域の抑制状態制御領域のクリア範囲は以下のように構成されている。
【４５５３】
＜状態フラグが０または１である場合＞
（１）ＭＹ情報コマンドデータ
（２）状態フラグに関するコマンド要求フラグ
（３）状態フラグに関するコマンド
【４５５４】
＜状態フラグが２または３である場合＞
（１）ＭＹカウンタ
（２）ＭＹ情報コマンドデータ
（３）状態フラグに関するコマンド要求フラグ

（４）状態フラグに関するコマンド

【４５５５】

また、前述したように、ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源投入される（ＲＡＭクリアを伴う電源復帰と称することがある）と、ＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理が実行されることにより、状態フラグが初期化される（０となる）よう構成されている。

【４５５６】

このように、第３９実施形態においては、状態フラグ毎の作用として、以下のように構成されている。

【４５５７】

＜状態フラグが０の場合＞

遊技機への電源供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入が実行された場合には、電源投入時抑制状態初期化処理によってＭＹカウンタのカウンタ値がクリアされて状態フラグが０となる。遊技機への電源供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が実行された場合には、ＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理によって状態フラグが０となり、電源投入時抑制状態初期化処理によってＭＹカウンタのカウンタ値がクリアされる。

【４５５８】

＜状態フラグが１の場合＞

遊技機への電源供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入が実行された場合には、電源投入時抑制状態初期化処理によってＭＹカウンタのカウンタ値がクリアされ、その後のタイマ割り込み時処理にて状態フラグが０となる（詳細は後述する）。遊技機への電源供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が実行された場合には、ＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理によって状態フラグが０となり、電源投入時抑制状態初期化処理によってＭＹカウンタのカウンタ値がクリアされる。

【４５５９】

＜状態フラグが２または３の場合＞

遊技機への電源供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入が実行された場合には、電源投入時抑制状態初期化処理によってはＭＹカウンタのカウンタ値がクリアされず、状態フラグは電源断前の２または３のままとなる。遊技機への電源供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が実行された場合には、ＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理によって状態フラグが０となり、電源投入時抑制状態初期化処理によってＭＹカウンタのカウンタ値がクリアされる。

【４５６０】

このように、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値が増加するにつれて、状態フラグが、「状態フラグ０→状態フラグ１→状態フラグ２→状態フラグ３」のように段階的に移行される（遷移する）よう構成されており、状態フラグが０または１の場合（抑制状態未作動状態または抑制状態示唆状態の場合）には、第１条件（ＲＡＭクリアを伴わない電源投入）を満たすことで第１状態（抑制状態未作動状態）になり得るよう構成されている。他方、状態フラグが２または３の場合（抑制状態警告状態または抑制状態の場合）には、第１条件（ＲＡＭクリアを伴わない電源投入）を満たしても第１状態（抑制状態未作動状態）にならず、第２条件（ＲＡＭクリアを伴う電源投入）を満たすと第１状態（抑制状態未作動状態）になり得るよう構成されている。

【４５６１】

このように構成することで、抑制状態が簡易に解除されてしまう事態を防止することができ、遊技場の意図しない不利益を防止することができる。

【４５６２】

また、前述したように、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定値（本例では、９５０００）に到達していない状況下、換言すると、状態フラグが０または１である場合に電源がオフとなり、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰が行われた場合には、ＭＹカウンタのカウンタ値を初期化する一方、ＭＹカウンタのカウンタ値が

所定値（本例では、９５０００）に到達している状況下、換言すると、状態フラグが２または３である場合に電源がオフとなり、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰が行われた場合には、ＭＹカウンタのカウンタ値を初期化しないよう構成されている。

【４５６３】

このように構成することで、抑制状態であるにも拘らず電源断によってＭＹカウンタのカウンタ値が初期化されてしまい、抑制状態が解除されてしまう事態を防止することができ、遊技場の意図しない不利益を防止することができるとともに、状態フラグとＭＹカウンタのカウンタ値との整合性を担保することができる。

【４５６４】

なお、電源がオフとなり、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰が行われた場合には、電源がオフとなる前の状態フラグに拘らずＭＹカウンタのカウンタ値を初期化（クリア）するよう構成してもよい。

【４５６５】

また、図４８１に図示したように、第２ＲＡＭ領域の抑制状態制御領域においては、状態フラグ（第１データと称することがある）と、ＭＹカウンタ（第２データと称することがある）と、ＭＹ情報コマンドバッファ、状態フラグに関するコマンド要求フラグ、及び状態フラグに関するコマンド（第３データと称することがある）とを記憶可能であり、第２データよりも第１データの方が上位アドレスに記憶され、第３データよりも第２データの方が上位アドレスに記憶されるよう構成されている。

【４５６６】

また、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が実行された場合には、ＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理によって、第２ＲＡＭ領域の抑制状態制御領域における状態フラグがクリアされ、状態フラグが０または１である場合に電源がオフとなり、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰が行われた場合には、第２ＲＡＭ領域の抑制状態制御領域におけるＭＹカウンタから下位のアドレスの領域がクリアされるよう構成され、状態フラグが２または３である場合に電源がオフとなり、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰が行われた場合には、第２ＲＡＭ領域の抑制状態制御領域におけるＭＹ情報コマンドバッファから下位のアドレスの領域がクリアされるよう構成されている。

【４５６７】

このように構成することで、状態フラグに対応したアドレスを指定し、下位のアドレスの領域をすべてクリアする命令を実行するだけで、電源投入後の初期化処理を適切に実行することができる。

【４５６８】

なお、ＭＹ情報コマンドバッファをＭＹカウンタよりも上位アドレスに記憶するよう構成した場合においては、状態フラグが２または３である場合に電源がオフとなり、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰が行われた場合には、ＭＹ情報コマンドバッファのアドレスを指定してＭＹ情報コマンドバッファのみをクリアした後、状態フラグに関するコマンド要求フラグのアドレスを指定して、下位のアドレスの領域をすべてクリアする必要が生じてしまう。

【４５６９】

そこで、第２ＲＡＭ領域の配置を第３９実施形態のようにすることで、電源断前の状況や電源復帰の態様によってクリアしない場合がある領域が上位アドレスに配置され、効率よくクリア範囲を指定することができ、プログラム命令の圧縮による容量削減効果を創出することができる。

【４５７０】

なお、遊技機への電源供給が遮断された後にＲＡＭクリアを伴わない電源復帰が行われることを、第１条件を満たすと称することがあり、遊技機への電源供給が遮断された後にＲＡＭクリアを伴う電源復帰が行われることを、第２条件を満たすと称することがある。

【４５７１】

また、図４８１に図示するように、差球数の計測に係る抑制状態制御領域（一部または

全部のデータを第１のデータと称することがある）は、第２ＲＡＭ領域に記憶されるよう構成されており、入賞口の監視に係る監視タイマ制御領域（一部または全部のデータを第２のデータと称することがある）は、第２ＲＡＭ領域に記憶されるよう構成されており、抑制状態制御領域は監視タイマ制御領域よりも下位アドレスに配置されている。

【４５７２】

このように構成することにより、遊技機の電源供給が遮断された後、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰が行われた場合には、第２ＲＡＭ領域の抑制状態制御領域におけるＭＹカウンタから下位のアドレスの領域をクリアすればよく、効率よくクリア範囲を指定することができ、プログラム命令の圧縮による容量削減効果を創出することができる。

【４５７３】

次に、図４８２は、第３９実施形態に係る主制御基板Ｍが行うタイマ割り込み時処理に関するフローチャートである。第３８実施形態との相違点は、ステップ９２５０、及びステップ１５５４－１である。

【４５７４】

ステップ１０５１－７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＡＦレジスタを復帰した後、ステップ９２５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述するエラーコマンド要求設定処理を実行し、ステップ１５５０－３に移行する。

【４５７５】

また、ステップ１０５２－３の領域外制御処理においては、各種エラー判定に係る処理、試験信号に係る処理などが実行されるよう構成されている。

【４５７６】

また、ステップ１５５０－６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＬＥＤ出力処理を実行した後、ステップ１５５４－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技停止中ＬＥＤ出力処理を実行し、ステップ１５５０－１１に移行する。

【４５７７】

ここで、遊技停止中ＬＥＤ出力処理とは、設定変更モード中や設定確認モード中などの遊技停止中における入球状態表示装置Ｊ１０の表示制御などを実行する処理である。

【４５７８】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図４８３は、第３９実施形態における、図４８２におけるステップ４７００のサブルーチンに係る、領域外遊技機異常制御処理のフローチャートである。同図における処理はすべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。第３８実施形態との相違点は、ステップ９０５０である。

【４５７９】

ステップ４９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、領域外球詰まり検出判定処理を実行した後、ステップ９０５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する領域外抑制状態制御処理を実行し、ステップ４７０８に移行する。

【４５８０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図４８４は、第３９実施形態における、図４８３におけるステップ９０５０のサブルーチンに係る、領域外抑制状態制御処理のフローチャートである。同図における処理はすべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。

【４５８１】

まず、ステップ９０５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、状態フラグの値が３未満であるか否かを判定する。ステップ９０５２でＹｅｓの場合、ステップ９０５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、状態フラグの値が２ではないか否かを判定する。ステップ９０５４でＹｅｓの場合、換言すると、状態フラグの値が０または１の場合、ステップ９１００で、後述する領域外ＭＹ算出処理を実行し、ステップ９１５０に移行する、他方、ステップ９０５４でＮｏの場合、換言すると、状態フラグの値が２である場合には、ステップ９１００の処理を実行せずにステップ９１５０に移行する。

【４５８２】
　詳細は後述することとなるが、ステップ９１００の領域外ＭＹ算出処理はＭＹカウンタのカウンタ値を更新する処理となっている。
【４５８３】
　次に、ステップ９１５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する領域外ＭＹ情報コマンド作成処理を実行する。次に、ステップ９２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する領域外状態フラグ判定処理を実行し、ステップ９０５６に移行する。また、ステップ９０５２でＮｏの場合、換言すると、状態フラグの値が３である場合には、ステップ９１００、ステップ９１５０、ステップ９２００の処理を実行せずにステップ９０５６に移行する。
【４５８４】
　詳細は後述することとなるが、ステップ９１５０の領域外ＭＹ情報コマンド作成処理はＭＹカウンタのカウンタ値の範囲に関するＭＹ情報コマンドデータを作成する処理となっている。また、ステップ９２００の領域外状態フラグ判定処理は、状態フラグを更新する処理となっている。
【４５８５】
　次に、ステップ９０５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、状態フラグに関するコマンドを作成して一時記憶し、次の処理（ステップ４７０８の処理）に移行する。
【４５８６】
　このように、第３９実施形態においては、領域外抑制状態制御処理においては、ＭＹカウンタのカウンタ値を更新する処理である領域外ＭＹ算出処理と、ＭＹ情報コマンドデータを作成する処理である領域外ＭＹ情報コマンド作成処理と、状態フラグを更新する処理である領域外状態フラグ判定処理と、状態フラグに関するコマンドを作成して一時記憶する処理とを実行し得るよう構成されており、状態フラグ毎に実行する処理は以下となっている。
【４５８７】
＜状態フラグが０または１である場合＞
（１）領域外ＭＹ算出処理
（２）領域外ＭＹ情報コマンド作成処理
（３）領域外状態フラグ判定処理
（４）状態フラグに関するコマンドを作成して一時記憶する処理
【４５８８】
＜状態フラグが２である場合＞
（１）領域外ＭＹ情報コマンド作成処理
（２）領域外状態フラグ判定処理
（３）状態フラグに関するコマンドを作成して一時記憶する処理
【４５８９】
＜状態フラグが３である場合＞
（１）状態フラグに関するコマンドを作成して一時記憶する処理
【４５９０】
　このように、第３９実施形態においては、状態フラグが２の場合と３の場合とで、いずれもＭＹカウンタのカウンタ値が所定値（本例では、９５０００）に到達しているが、大当りの実行中であるか否かが相違していることで、データ更新範囲（実行する処理）が相違するよう構成されている。
【４５９１】
　すなわち、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定値（本例では、９５０００）に到達した場合において、第１の遊技状態（状態フラグが３）である場合には、領域外ＭＹ算出処理と領域外状態フラグ判定処理とを実行せず、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定値（本例では、９５０００）に到達した場合において、第２の遊技状態（状態フラグが２）である場合には、領域外ＭＹ算出処理は実行しないが領域外状態フラグ

判定処理は実行するよう構成されている。

【４５９２】

このように構成することで、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定値（本例では、９５０００）に到達した場合において、大当りの実行中であるか否かで実行する処理を相違させることによって、遊技の状態に対応した適切な処理を実行することができる。

【４５９３】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図４８５は、第３９実施形態における、図４８４におけるステップ９１００のサブルーチンに係る、領域外ＭＹ算出処理のフローチャートである。同図における処理はすべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。

【４５９４】

まず、ステップ９１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、有効な賞球が発生したか否かを判定する。ステップ９１０２でＹｅｓの場合、ステップ９１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、発生した賞球数をＭＹカウンタのカウンタ値に加算する。他方、ステップ９１０２でＮｏの場合には、ステップ９１０４の処理を実行せずにステップ９１０６に移行する。なお、ステップ９１０２においては、入賞が発生するすべての入球口に対応している。すなわち、１回のタイマ割り込み時処理の実行間隔以内に複数の入賞口への遊技球の入球を検知した場合（複数の入賞口に略同時に遊技球が入球した場合）には、当該複数の入賞口への遊技球の入球に対応した合計の賞球数がＭＹカウンタのカウンタ値に加算されることとなる。

【４５９５】

次に、ステップ９１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト球を検知したか否かを判定する。なお、ステップ９１０６においては、すべての入球口から排出されたアウト球に対応しており、一例としては、前述した総排出確認センサＣ９０ｓが検知した遊技球をアウト球とすることができる。なお、総排出確認センサＣ９０ｓが検知した遊技球数などのアウト球数を使用された遊技価値数と称することがある。また、遊技領域に発射された遊技球数を使用された遊技価値数と称することがある。

【４５９６】

ステップ９１０６でＹｅｓの場合、ステップ９１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ９１０６で検知されたアウト個数をＭＹカウンタのカウンタ値から減算する。次に、ステップ９１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ９１０８の減算結果が０以上であるか否かを判定する。ステップ９１１０でＹｅｓの場合、ステップ９１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ９１０８の減算結果をＭＹカウンタのカウンタ値として一時記憶し、次の処理（ステップ９１５０の処理）に移行する。

【４５９７】

なお、発射された遊技球数を検出可能に構成した場合には、ステップ９１０６乃至ステップ９０１８の処理を、発射された遊技球数をＭＹカウンタのカウンタ値から減算する処理としてもよい。より具体的には、前述した発射球数センサ（遊技領域に発射された発射球数を検知可能なセンサ）を有し、発射球数センサが検知した遊技球数を、ＭＹカウンタのカウンタ値から減算するよう構成してもよい。

【４５９８】

また、ステップ９１０６またはステップ９１１０でＮｏ場合にも、次の処理（ステップ９１５０の処理）に移行する。

【４５９９】

このように、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理として、賞球に係る加算処理を実行した後にアウト球に係る減算処理を実行するよう構成されており、ステップ９１１０で減算処理の減算結果が０未満となる場合には、ＭＹカウンタの更新処理を実行しないよう構成されている。

【４６００】

このように構成することにより、ＭＹカウンタのカウンタ値が０未満とならないように

構成することができ、前述したように、ＭＹカウンタを用いて電源投入時以降の最大の差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となるよう構成されることとなる。

【４６０１】

なお、ステップ９１１０でＮｏとなる場合の構成としては、ステップ９１０８の減算を実行してキャリーが発生した場合にＮｏとなるよう構成してもよいし、ステップ９１０８の減算を実行するとＭＹカウンタのカウンタ値が０未満となる予定である場合にＮｏとなるよう構成してもよい。また、ステップ９１０８の減算を実行してキャリーが発生した場合に、ＭＹカウンタのカウンタ値として０をセットする処理を有するよう構成してもよい。

【４６０２】

また、ステップ９１０８の演算結果が０未満となった場合にも、ＭＹカウンタのカウンタ値を更新するように構成してもよく、このように構成した場合には、ステップ９１０８の演算結果が０未満となった場合には、ＭＹカウンタのカウンタ値として０の値を更新するよう構成してもよい。このように構成することで、ステップ９１１０で減算結果を判断し、Ｎｏの場合にステップ９１１２を実行する必要がなくなるため、処理容量の削減になる。

【４６０３】

また、ステップ９１１０でＮｏとなる場合を、ＭＹカウンタのカウンタ値に対する減算（演算）結果が０未満となる場合、ＭＹカウンタのカウンタ値に対する減算（演算）結果が０未満となる予定の場合などと称することがある。

【４６０４】

また、第３９実施形態においては、ステップ９１０６で総排出確認センサＣ９０ｓがアウト球を検知した場合には、１回のタイマ割り込み時処理にて検知した遊技球は１球となるため（総排出確認センサＣ９０ｓという一のセンサがすべてのアウト球を検出するため）、ステップ９１０８で減算される値は１となる。すなわち、ステップ９１１０でＮｏとなる場合は、ＭＹカウンタのカウンタ値に対して１が減算されてキャリーが発生する場合であるから、ステップ９１０８の減算処理を実行する前のＭＹカウンタのカウンタ値は０となっている。よって、ステップ９１１０でＮｏとなってＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理を実行しなかった場合、ＭＹカウンタのカウンタ値は０となっているよう構成されている。

【４６０５】

また、第３９実施形態においては、ステップ９１１２で一時記憶するＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）以上である場合には、抑制状態となり得るよう構成されているが、このような場合において、ステップ９１０４の加算結果が９５０００を超える値となり得る、換言すると、ＭＹカウンタのカウンタ値が９５０００を超える値となり得るよう構成されている（例えば、９４９９９に１０が加算されて９５００９となる）。これには限定されず、ＭＹカウンタのカウンタ値の最大値を９５０００としてもよいし、ステップ９１０４の加算結果が９５０００以上となる（または、９５０００を超える）場合には、加算処理を実行しないよう構成してもよい。

【４６０６】

また、前述したように、ＭＹカウンタのカウンタ値に対する演算処理は、加算処理を実行した後に減算処理を実行するよう構成されているため、ＭＹカウンタを用いて電源投入時以降の最大の差球数を管理できるよう構成されている。具体例として、ＭＹカウンタのカウンタ値が０である状況から、１０球の賞球と１球のアウト球が発生した場合においては、以下のように作用することとなる。

【４６０７】

＜加算処理を実行した後に減算処理を実行する場合（第３９実施形態の構成）＞

（１）ＭＹカウンタのカウンタ値が０である状況下、１０球の賞球に係る加算処理が実行されて、ＭＹカウンタのカウンタ値が１０となる。

（２）ＭＹカウンタのカウンタ値が１０である状況下、１球のアウト球に係る減算処理が実行されて、ＭＹカウンタのカウンタ値が９となる。

【４６０８】

＜減算処理を実行した後に加算処理を実行する場合＞

（１）ＭＹカウンタのカウンタ値が０である状況下、１球のアウト球に係る減算処理が実行され、キャリーが発生し（減算結果が０未満となるため）、ＭＹカウンタのカウンタ値が０のままとなる。

（２）ＭＹカウンタのカウンタ値が０である状況下、１０球の賞球に係る加算処理が実行されて、ＭＹカウンタのカウンタ値が１０となる。

【４６０９】

このように、ＭＹカウンタのカウンタ値に対する演算処理を、減算処理を実行した後に加算処理を実行するよう構成した場合には、減算処理でキャリーが発生した場合にＭＹカウンタのカウンタ値が、電源投入時以降の最大の差球数からずれてしまうこととなる。そこで、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値に対する演算処理を、加算処理を実行した後に減算処理を実行するよう構成することで、ＭＹカウンタのカウンタ値が電源投入時以降の最大の差球数と同じになるよう構成することができ、ＭＹカウンタのカウンタ値に係る演算処理を適切に実行することができる。

【４６１０】

＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞

次に、図４８６は、第３９実施形態における、図４８４におけるステップ９１５０のサブルーチンに係る、領域外ＭＹ情報コマンド作成処理のフローチャートである。同図における処理はすべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。

【４６１１】

はじめに、ＭＹ情報コマンドデータは、ＭＹカウンタのカウンタ値に基づく差球数に関する情報であり、ＭＹ情報コマンドに含まれるデータである。ＭＹ情報コマンドは副制御基板Ｓ側に送信可能なコマンドであり、情報フラグを更新する際にもＭＹ情報コマンドデータが用いられるよう構成されている（詳細は後述する）。

【４６１２】

まず、ステップ９１５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＭＹ情報コマンドデータとして０をセットする。次に、ステップ９１５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＭＹカウンタのカウンタ値を読み出す。次に、ステップ９１５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ９１５４で読み出したＭＹカウンタのカウンタ値から第１の値（本例では、８５０００）を減算する。

【４６１３】

次に、ステップ９１５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ９１５６の減算結果が０以上であるか否か（ステップ９１５６の演算処理でキャリーが発生していないか否か）を判定する。ステップ９１５８でＹｅｓの場合、ステップ９１６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＭＹ情報コマンドデータに１を加算する。次に、ステップ９１６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ９１５６の減算結果から第２の値（本例では、５００）を減算する。

【４６１４】

次に、ステップ９１６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ９１６２の減算結果が０未満であるか否か（ステップ９１６２の演算処理でキャリーが発生したか否か）を判定する。ステップ９１６４でＹｅｓの場合には、ステップ９１６６に移行する。他方、ステップ９１６４でＮｏの場合には、再度ステップ９１６０の処理を実行する。また、ステップ９１５８でＮｏの場合にも、ステップ９１６６に移行する。

【４６１５】

このように、ステップ９１５６の減算結果から第２の値を減算し、当該第２の値の減算を行った後の減算結果が０未満となる（キャリーが発生する）まで、第２の値の減算を繰り返し実行する。

【４６１６】
　次に、ステップ９１６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＭＹ情報コマンドデータをＭＹ情報コマンドバッファ（図４８１を参照）に一時記憶し、次の処理（ステップ９２００の処理）に移行する。なお、ステップ９１５８でＮｏの場合には、ＭＹ情報コマンドデータは０が一時記憶されることとなる。
【４６１７】
＜ＭＹ情報コマンドデータの一覧＞
　ここで、図４８７は、第３９実施形態のＭＹ情報コマンドに関する図である。まず、同図上部のＭＹ情報コマンドデータの一覧について詳述する。
【４６１８】
　前述したように、第３９実施形態においては、電源投入時以降の最大の差球数（ＭＹカウンタのカウンタ値）が所定数（本例では、９５０００）に到達すると抑制状態となり得るよう構成されている。また、図４８６で前述したように、ステップ９１５８でＮｏの場合には、ＭＹ情報コマンドデータは０が一時記憶されるよう構成されており、換言すると、ＭＹカウンタのカウンタ値が第１の値である８５０００未満である場合には、ＭＹ情報コマンドデータは０が記憶される。
【４６１９】
　また、ＭＹカウンタのカウンタ値が第１の値である８５０００以上である場合には、ＭＹ情報コマンドデータは１以上の値が記憶されることとなり、ＭＹカウンタのカウンタ値が８５０００から第２の値である５００増加する毎に、ＭＹ情報コマンドデータの値が１増加するよう構成されている。具体的には、ＭＹ情報コマンドデータとＭＹカウンタのカウンタ値との対応関係は以下のように構成されている。
ＭＹ情報コマンドデータ０：ＭＹカウンタのカウンタ値８４９９９以下
ＭＹ情報コマンドデータ１：ＭＹカウンタのカウンタ値８５０００～８５４９９
ＭＹ情報コマンドデータ２：ＭＹカウンタのカウンタ値８５５００～８５９９９
ＭＹ情報コマンドデータ３：ＭＹカウンタのカウンタ値８６０００～８６４９９
ＭＹ情報コマンドデータ４：ＭＹカウンタのカウンタ値８６５００～８６９９９
ＭＹ情報コマンドデータ５：ＭＹカウンタのカウンタ値８７０００～８７４９９
ＭＹ情報コマンドデータ６：ＭＹカウンタのカウンタ値８７５００～８７９９９
ＭＹ情報コマンドデータ７：ＭＹカウンタのカウンタ値８８０００～８８４９９
ＭＹ情報コマンドデータ８：ＭＹカウンタのカウンタ値８８５００～８８９９９
ＭＹ情報コマンドデータ９：ＭＹカウンタのカウンタ値８９０００～８９４９９
ＭＹ情報コマンドデータ１０：ＭＹカウンタのカウンタ値８９５００～８９９９９
ＭＹ情報コマンドデータ１１：ＭＹカウンタのカウンタ値９００００～９０４９９
ＭＹ情報コマンドデータ１２：ＭＹカウンタのカウンタ値９０５００～９０９９９
ＭＹ情報コマンドデータ１３：ＭＹカウンタのカウンタ値９１０００～９１４９９
ＭＹ情報コマンドデータ１４：ＭＹカウンタのカウンタ値９１５００～９１９９９
ＭＹ情報コマンドデータ１５：ＭＹカウンタのカウンタ値９２０００～９２４９９
ＭＹ情報コマンドデータ１６：ＭＹカウンタのカウンタ値９２５００～９２９９９
ＭＹ情報コマンドデータ１７：ＭＹカウンタのカウンタ値９３０００～９３４９９
ＭＹ情報コマンドデータ１８：ＭＹカウンタのカウンタ値９３５００～９３９９９
ＭＹ情報コマンドデータ１９：ＭＹカウンタのカウンタ値９４０００～９４４９９
ＭＹ情報コマンドデータ２０：ＭＹカウンタのカウンタ値９４５００～９４９９９
ＭＹ情報コマンドデータ２１：ＭＹカウンタのカウンタ値９５０００以上
【４６２０】
＜ＭＹ情報コマンドの構成＞
　次に、同図下部のＭＹ情報コマンドの構成について詳述する。ＭＹ情報コマンドは、ＢＩＴ０乃至ＢＩＴ７の８ＢＩＴで構成されており、ＢＩＴ０乃至ＢＩＴ４の５ＢＩＴにＭＹ情報コマンドデータが記憶される。また、ＢＩＴ５乃至ＢＩＴ６の２ＢＩＴに状態フラグが記憶され、ＢＩＴ７にはコマンドの識別情報が記憶される。

【４６２１】
　ここで、前述したように、ＭＹ情報コマンドデータは０乃至２１の２２種類の値を採り得るデータであるため、３２個（2^5）の値が管理できる５ＢＩＴを使用して記憶するよう構成している。また、状態フラグは０乃至３の４種類の値を採り得るデータであるため、４個（2^2）の値が管理できる２ＢＩＴを使用して記憶するよう構成している。
【４６２２】
　このように、９５０００まで採り得るＭＹカウンタのカウンタ値に関する情報を、ＭＹ情報コマンドデータを用いることにより、１バイトのデータ（１回のコマンドで送信可能な情報量と称することがある）内に収めることができるとともに、状態フラグに関する情報も含めた差球数に関する情報を１バイトのデータ内に収めることができる。
【４６２３】
　なお、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値を、５００ずつ区切ることで、ＭＹ情報コマンドデータとして２２種類の値を採り得るよう構成したが、ＭＹ情報コマンドデータの種類数を変更してもよい。
【４６２４】
　ここで、ＭＹカウンタのカウンタ値を区切る範囲を１０００ずつとした場合には、ＭＹ情報コマンドデータの種類数は１２種類となり、状態フラグに関する情報を含めた差球数に関する情報を１バイトのデータ内に収めることができる一方、副制御基板Ｓ側が認識することができるＭＹカウンタのカウンタ値の範囲が相対的に広くなるため、遊技の状況に対応した細かな報知ができなくなってしまう。
【４６２５】
　また、ＭＹカウンタのカウンタ値を区切る範囲を２５０ずつとした場合には、ＭＹ情報コマンドデータの種類数は４２種類となり、副制御基板Ｓ側が認識することができるＭＹカウンタのカウンタ値の範囲が相対的に狭くなるため、遊技の状況に対応した細かな報知が実行できる一方、ＭＹ情報コマンドデータが５ＢＩＴの範囲を超えてしまうため、状態フラグに関する情報を含めた差球数に関する情報を１バイトのデータ内に収めることができなくなってしまう。
【４６２６】
　このことからも、第３９実施形態のように、ＭＹカウンタのカウンタ値を区切る範囲を５００とすることで、状態フラグに関する情報を含めた差球数に関する情報を１バイトのデータ内に収めることができるとともに、副制御基板Ｓ側が認識することができるＭＹカウンタのカウンタ値の範囲が相対的に狭くなるため、遊技の状況に対応した細かな報知が実行できることとなる。よって、ＭＹカウンタのカウンタ値を区切る範囲は、第３９実施形態と同一の５００または５００に近似した値とすることが好適である。
【４６２７】
＜第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理＞
　次に、図４８８は、第３９実施形態における、図４８４におけるステップ９２００のサブルーチンに係る、領域外状態フラグ判定処理のフローチャートである。同図における処理はすべて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理となっている。
【４６２８】
　まず、ステップ９２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、状態フラグとして０をセットする。次に、ステップ９２０４で、ステップ９１６６で一時記憶したＭＹ情報コマンドデータを読み出す。
【４６２９】
　次に、ステップ９２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＭＹ情報コマンドデータが所定値Ａ（本例では、１１）以上であるか否かを判定する。なお、ＭＹ情報コマンドデータが所定値Ａである場合には、ＭＹカウンタのカウンタ値は９００００～９０４９９となっている。すなわち、ＭＹ情報コマンドデータが所定値Ａ（本例では、１１）以上である場合には、ＭＹカウンタのカウンタ値は９００００以上となっている。
【４６３０】

ステップ９２０６でＹｅｓの場合、ステップ９２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、状態フラグとして１をセットする。次に、ステップ９２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＭＹ情報コマンドデータが所定値Ｂ（本例では、２１）以上であるか否かを判定する。なお、ＭＹ情報コマンドデータが所定値Ｂである場合には、ＭＹカウンタのカウンタ値は９５０００以上となっている。すなわち、ＭＹ情報コマンドデータが所定値Ｂ（本例では、２１）以上である場合には、ＭＹカウンタのカウンタ値は９５０００以上となっている。

【４６３１】

ステップ９２１０でＹｅｓの場合、ステップ９２１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、状態フラグとして２をセットする。次に、ステップ９２１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、大当りの実行中ではないか否かを判定する。なお、前述したように、ステップ９２１４で、大当り及び小当りが実行されていない（特別電動役物の作動中でない）か否かを判定するよう構成してもよい。

【４６３２】

ステップ９２１４でＹｅｓの場合、ステップ９２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、状態フラグとして３をセットし、ステップ９２１８に移行する。なお、ステップ９２０６、ステップ９２１０またはステップ９２１４でＮｏの場合にも、ステップ９２１８に移行する。

【４６３３】

次に、ステップ９２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、状態フラグを状態フラグコマンドバッファ（図４８１を参照）に一時記憶し、次の処理（ステップ９０５６の処理）に移行する。なお、ステップ９２０６でＮｏの場合には、状態フラグは０が一時記憶されることとなる。

【４６３４】

このように、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値に基づいた、複数の状態を識別可能なＭＹ情報コマンドデータを記憶可能に構成されており、ＭＹ情報コマンドデータを副制御基板Ｓ側に送信可能とすることで、副制御基板Ｓ側で抑制状態に関する現在の状況を把握することができるとともに、ＭＹ情報コマンドデータを用いて状態フラグの更新を実行することができ、ＭＹカウンタのカウンタ値を用いて抑制状態に関する処理を効率よく実行することができる。

【４６３５】

次に、図４８９は、第３９実施形態における、図４８２におけるステップ９２５０のサブルーチンに係る、エラーコマンド要求設定処理のフローチャートである。

【４６３６】

まず、ステップ９２５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各種エラーのコマンド要求を行うか否かを検査してコマンド要求を設定する。なお、ステップ９２５２においては、状態フラグに関するコマンドのコマンド要求に関する処理も実行されるよう構成されている。

【４６３７】

次に、ステップ９２５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、状態フラグが抑制状態に対応した値である３であるか否かを判定する。ステップ９２５４でＹｅｓの場合、ステップ９２５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、抑制状態に対応したビットデータを遊技停止フラグに一時記憶し、次の処理（ステップ１５５０－３の処理）に移行する。より具体的には、遊技停止フラグのＢＩＴ２が１となる。なお、ステップ９２５４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１５５０－３の処理）に移行する。

【４６３８】

＜遊技停止フラグの構成＞

ここで、図４９０は、第３９実施形態の遊技停止フラグに関する図である。同図上部の遊技停止フラグの構成に図示するように、遊技停止フラグは、ＢＩＴ０乃至ＢＩＴ７の８ＢＩＴで構成されており、ＢＩＴ０、ＢＩＴ２、ＢＩＴ３、ＢＩＴ４、ＢＩＴ５、ＢＩＴ

６が遊技停止となるエラー（または状況）にそれぞれ対応している。
【４６３９】
　なお、遊技停止フラグにおけるＢＩＴの割り当てや、対応するエラーについては、あくまで一例であり、増減させてもよいし変更してもよい。
【４６４０】
＜遊技停止フラグの定義＞
　遊技停止フラグにおける各ＢＩＴの割り当ては以下のように構成されている。
ＢＩＴ０は設定切り替え中ビットとなっており、設定変更モード中に１が記憶されていることとなる。
ＢＩＴ２は抑制状態中ビットとなっており、抑制状態中に１が記憶されていることとなる。
ＢＩＴ３は設定値異常ビットとなっており、設定異常中に１が記憶されていることとなる。
ＢＩＴ４は設定切替異常ビットとなっており、設定切替異常中に１が記憶されていることとなる。
ＢＩＴ５はＲＡＭ異常ビットとなっており、ＲＡＭ異常中に１が記憶されていることとなる。
ＢＩＴ６は設定キースイッチ操作中ビットとなっており、設定キースイッチがオンの場合に１が記憶されることとなる。
【４６４１】
　なお、設定切替異常となる一例としては、設定変更モード中に電源断が発生し、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰が行われた場合に設定切替異常となる。
【４６４２】
　なお、遊技停止フラグにおいては、一のＢＩＴのみに１が記憶されるのではなく、複数のＢＩＴに１が記憶される場合を有するよう構成してもよい。
【４６４３】
　また、遊技停止フラグのいずれかのＢＩＴ（ＢＩＴ０、ＢＩＴ１、ＢＩＴ２、ＢＩＴ３、ＢＩＴ４、ＢＩＴ５、ＢＩＴ６のいずれか）に１が記憶されている場合には、遊技停止となり、図４８２のステップ１０５０－３でＮｏと判定されることとなる。
【４６４４】
　また、遊技停止となった場合には、遊技停止フラグのいずれのＢＩＴに１が記憶されているかによって、現在の状態（設定変更モード中であるのか、抑制状態であるのか）を判別できる（識別可能と称することがある）よう構成されている。また、当該１が記憶されているＢＩＴに基づいて副制御基板Ｓ側での報知を実行するよう構成されている。
【４６４５】
　このように構成することで、遊技停止フラグという一のフラグを用いて、複数種類の遊技停止となるエラー（または状況）を一括で管理でき、状況に応じた副制御基板Ｓ側での報知を適切に実行することができる。
【４６４６】
　なお、遊技停止フラグのＢＩＴ０が１であることを第１の条件を満たしていると称することがあり、遊技停止フラグのＢＩＴ２が１であることを第２の条件を満たしていると称することがある。
【４６４７】
　なお、第３９実施形態における遊技停止に関する構成はあくまで一例であり、前述した遊技停止に関する他の実施形態や変形例の構成の一部または全部を適用してもよい。
【４６４８】
　なお、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値が９５０００に到達した場合の作用は、以下のように構成されている。
【４６４９】
＜大当り中でない状況でＭＹカウンタのカウンタ値が９５０００に到達した場合＞

（１）ＭＹカウンタのカウンタ値が９５０００に到達した場合、１回目のタイマ割り込み時処理における、領域外ＭＹ情報コマンド作成処理のステップ９１６６の処理で、ＭＹ情報コマンドデータとして２１が記載される。
（２）１回目のタイマ割り込み時処理における、領域外状態フラグ判定処理におけるステップ９２１６及びステップ９２１８で、状態フラグとして３が一時記憶される。
（３）１回目のタイマ割り込み時処理における、エラーコマンド要求設定処理のステップ９２５６で、抑制状態に対応したビットデータが遊技停止フラグに一時記憶される。
（４）２回目のタイマ割り込み時処理における、領域外抑制状態制御処理のステップ９０５２でＮｏとなり、ステップ９１００とステップ９１５０とステップ９２００の処理が実行されない。

【４６５０】
＜大当り中である状況でＭＹカウンタのカウンタ値が９５０００に到達した場合＞
（１）ＭＹカウンタのカウンタ値が９５０００に到達した場合、１回目のタイマ割り込み時処理における、領域外ＭＹ情報コマンド作成処理のステップ９１６６の処理で、ＭＹ情報コマンドデータとして２１が記載される。
（２）１回目のタイマ割り込み時処理における、領域外状態フラグ判定処理におけるステップ９２１２及びステップ９２１８で、状態フラグとして２が一時記憶される。
（３）１回目のタイマ割り込み時処理における、エラーコマンド要求設定処理のステップ９２５４でＮｏとなり、抑制状態に対応したビットデータが遊技停止フラグに一時記憶されない。
（４）２回目のタイマ割り込み時処理における、領域外抑制状態制御処理のステップ９０５２でＹｅｓとなり、ステップ９１００は実行されないが、ステップ９１５０とステップ９２００の処理は実行される。

【４６５１】
＜＜第３９実施形態の特徴構成＞＞
　第３９実施形態における封入式のぱちんこ遊技機の特徴構成を以下に詳述する。

【４６５２】
＜第３９実施形態の特徴構成１＞
　前述したように、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値（電源投入時以降の最大の差球数）が所定数（本例では、９５０００）未満である場合には、状態フラグが０または１であり、遊技の進行が可能となっている。また、ＭＹカウンタのカウンタ値（電源投入以降の最大の差球数）が所定数（本例では、９５０００）に到達し、大当り中（特別電動役物作動中としてもよい）である場合には状態フラグが２であり、遊技の進行が可能となっており、大当り終了後に抑制状態となって遊技停止となる。また、ＭＹカウンタのカウンタ値（電源投入以降の最大の差球数）が所定数（本例では、９５０００）に到達し、大当り中（特別電動役物作動中としてもよい）でない場合には状態フラグが３であり、遊技停止となる。すなわち、ＭＹカウンタのカウンタ値（電源投入以降の最大の差球数）が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合にも、状態フラグが２である場合には遊技停止とならないよう構成されている。

【４６５３】
　このように構成することにより、ＭＹカウンタのカウンタ値（電源投入以降の最大の差球数）が所定数（本例では、９５０００）以上の状態であっても、大当り中であるか否かによって状態を分けて管理することとなり、大当り中であって遊技の進行が可能であるにもかかわらず、抑制状態に係る報知が実行されてしまう事態を防止することができる。

【４６５４】
＜第３９実施形態の特徴構成２＞
　図４８４に図示するように、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理は、ステップ９１００の領域外ＭＹ算出処理で実行し、状態フラグの更新処理は、ステップ９２００の領域外状態フラグ判定処理で実行するよう構成されている。このことから、状態フラグに対応する遊技状態毎の遷移に関する構成は以下となっている。

【４６５５】
（抑制状態未作動状態（状態フラグ０に対応する状態）である場合）
（１）抑制状態未作動状態（状態フラグ０に対応する状態）では、ＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理が実行され得る。
（２）抑制状態未作動状態（状態フラグ０に対応する状態）である状況下、ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）以上となると、抑制状態示唆状態（状態フラグ１に対応する状態）に移行する。
【４６５６】
（抑制状態示唆状態（状態フラグ１に対応する状態）である場合）
（１）抑制状態示唆状態（状態フラグ１に対応する状態）では、ＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理が実行され得る。
（２）抑制状態示唆状態（状態フラグ１に対応する状態）である状況下、ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）未満となると、抑制状態未作動状態（状態フラグ０に対応する状態）に移行する。
（３）抑制状態示唆状態（状態フラグ１に対応する状態）である状況下、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）以上となり、大当り中である場合には、抑制状態警告状態（状態フラグ２に対応する状態）に移行する。
（４）抑制状態示唆状態（状態フラグ１に対応する状態）である状況下、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）以上となり、大当り中でない場合には、抑制状態（状態フラグ３に対応する状態）に移行する。
【４６５７】
（抑制状態警告状態（状態フラグ２に対応する状態）である場合）
（１）抑制状態警告状態（状態フラグ２に対応する状態）では、ＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理が実行されない。
（２）抑制状態警告状態（状態フラグ２に対応する状態）である状況下、大当りが終了すると抑制状態となる。
【４６５８】
（抑制状態（状態フラグ３に対応する状態）である場合）
（１）遊技停止となり、ＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理も状態フラグの更新処理も実行されない。
【４６５９】
上記のように構成されているため、第３９実施形態においては、抑制状態未作動状態（状態フラグ０に対応する状態）から抑制状態示唆状態（状態フラグ１に対応する状態）に移行可能であり、抑制状態示唆状態（状態フラグ１に対応する状態）から抑制状態未作動状態（状態フラグ０に対応する状態）に移行可能である。他方、抑制状態警告状態（状態フラグ２に対応する状態）から抑制状態（状態フラグ３に対応する状態）に移行可能であるが、抑制状態（状態フラグ３に対応する状態）から抑制状態警告状態（状態フラグ２に対応する状態）には移行しないよう構成されている。
【４６６０】
このように構成することにより、抑制状態となった後は、簡単に遊技可能となってしまう事態を防止することができる。
【４６６１】
＜第３９実施形態の特徴構成３＞
図４８２に図示するように、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理や状態フラグの更新処理などの抑制状態に関する処理は、タイマ割り込み時処理の第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である領域外遊技機異常制御処理で実行されるよう構成されている。
【４６６２】
このように、抑制状態に関する処理（一部でもよいし全部でもよい）を第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行するよう構成することにより、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域

の容量を削減することができる。

【４６６３】

また、領域外遊技機異常制御処理は、ステップ１０００－７の入賞監視処理よりも後に実行することで、賞球が発生した場合にも、同一のタイマ割り込み時処理で実行するＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理に、賞球の結果を反映させることができる。

【４６６４】

また、領域外遊技機異常制御処理は、ステップ１０５２－３の領域外制御処理よりも前に実行されるよう構成されており、領域外制御処理では、各種エラー判定に係る処理、試験信号に係る処理などが実行されるよう構成されている。

【４６６５】

なお、抑制状態に関する処理（第３９実施形態における、領域外遊技機異常制御処理など）の一部または全部を第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域で実行するよう構成してもよい。より具体的には、図４８２における、領域外遊技機異常制御処理、領域外制御処理の一部または全部を、タイマ割り込み時処理の第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行するよう構成してもよい。

【４６６６】

＜第３９実施形態の特徴構成４＞

図４７９に図示するように、第３９実施形態においては、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が行われた場合、状態フラグと、遊技停止フラグの抑制状態に対応したビットデータがクリアされる、ステップ１００５－３のＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理を実行した後に、ＭＹカウンタのカウンタ値がクリアされる電源投入時抑制状態初期化処理を実行するよう構成されている。また、ＭＹカウンタのカウンタ値のクリア処理は、ＲＡＭクリアを伴う電源投入であってもＲＡＭクリアを伴わない電源投入であっても実行される電源投入時抑制状態初期化処理にて実行し、状態フラグのクリア処理は、ＲＡＭクリアを伴う電源投入で実行されＲＡＭクリアを伴わない電源投入では実行されないＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理にて実行するよう構成されている。

【４６６７】

このように構成することで、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が行われた場合のみ実行される処理としてＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理を実行した後に、ＲＡＭクリアの有無に拘らず実行される処理として、ループ処理の直前にＭＹカウンタのカウンタ値のクリア処理を実行することにより、電源復帰時の状況に応じた適切な処理を実行することができる。

【４６６８】

なお、状態フラグを第１データ、ＭＹカウンタのカウンタ値を第２データ、ＲＡＭクリア時抑制状態初期化処理を第１処理、ＭＹカウンタのカウンタ値のクリア処理を第２処理と称することがある。また、状態フラグを第１情報、ＭＹカウンタのカウンタ値を第２情報と称することがある。

【４６６９】

＜第３９実施形態の特徴構成５＞

前述したように、第３９実施形態においては、タイマ割り込み時処理におけるステップ１０５２－３の領域外制御処理（図４８２参照）にて、試験信号に係る処理（試験信号を出力するための処理など）を実行するよう構成されている。第３９実施形態の試験信号に係る構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

【４６７０】

（１）ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）に到達したこと（状態フラグが１になったこと）に基づき、抑制状態に係る試験信号を出力開始する。

（２）抑制状態に係る試験信号は、状態フラグが１の場合も２の場合も３の場合も継続して出力する。

（３）抑制状態に係る試験信号は、状態フラグが０になると（ＲＡＭクリアを伴う電源投入が実行されると）出力を終了する。

（４）抑制状態に係る試験信号は、遊技機エラー信号として、他の所定のエラーとＢＩＴを兼用する。

【４６７１】

上記構成１の（４）においては、抑制状態に係る試験信号専用のＢＩＴを有するよう構成してもよい。

【４６７２】

ここで、型式試験を行う際に、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数である９５０００に到達して抑制状態警告状態または抑制状態となった場合には、ＲＡＭクリアを実行して解除する必要が生じ、遊技に関する情報がクリアされてしまう。そこで、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達する前の、ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）に到達したこと（状態フラグが１になったこと）に基づき、抑制状態に係る試験信号を出力開始することで、試験官は抑制状態が近いことを認識し、遊技機の電源を遮断してＲＡＭクリアを伴わない電源復帰を行うことで、ＭＹカウンタのカウンタ値がクリアされる一方、遊技に関する情報が維持されて、型式試験を継続することができる。

【４６７３】

また、所定のタイミングからＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達するまでの期間で、試験信号を出力し続けることで、ＭＹカウンタのカウンタ値をクリアするために、遊技機の電源を遮断してＲＡＭクリアを伴わない電源復帰を行うことが可能な期間に余裕を持たせることができる。

【４６７４】

なお、実際に量産される遊技機においては、試験信号の出力先が存在しないため、試験信号が外部に出力されることはないが、試験信号を出力するプログラムはＲＡＭに記憶されている（例えば、前述した領域外制御処理）ため、出力処理は行われている。すなわち、試験信号は、コネクタが刺さっていないため実際に外部に出力されることはないが、出力ポートへの出力は実行されるよう構成されている。

【４６７５】

また、前述したように、試験信号の出力処理はステップ１０５２－３の領域外制御処理で実行されるよう構成されている。すなわち、タイマ割り込み時処理においては、ＭＹカウンタに関する処理を含むステップ４７００の領域外遊技機異常制御処理を実行した後にステップ１０５２－３の領域外制御処理で試験信号の出力処理を実行するよう構成されているため、１回のタイマ割り込み時処理において、ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）に到達し、ＭＹ情報コマンドデータに１１が記憶され、状態フラグが１となった後、ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）に到達したこと（状態フラグが１になったこと）に基づき、抑制状態に係る試験信号を出力開始する処理が実行されることとなり、ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）に到達してから抑制状態に係る試験信号を出力するまでのタイムラグをなくすことができる。

【４６７６】

また、前述したように、ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）に到達したこと（状態フラグが１になったこと）に基づき、副制御基板Ｓ側で抑制状態示唆報知を実行するよう構成されている。すなわち、ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）に到達した（状態フラグが１になった）という一の契機に基づき、抑制状態に係る試験信号の出力と副制御基板Ｓ側で抑制状態示唆報知の実行が開始されるよう構成されている。この場合、抑制状態に係る試験信号の出力開始タイミングは、副制御基板Ｓ側で抑制状態示唆報知の実行が開始されるタイミングより前となっている。また、その後、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達して抑制状態となった場合には、抑制状態に係る試験信号の出力は継続している一方、副制御基板Ｓ側の抑制状態示唆報知は終了しているよう構成されている。

【４６７７】

このように構成することで、遊技上の演出よりも正確性が求められる型式試験で用いる試験信号の出力開始タイミングを早くすることができ、より構成な遊技機とすることができる。

【４６７８】

なお、試験信号の出力開始及び／または副制御基板Ｓ側での抑制状態示唆報知の実行開始の条件を、ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）に到達したこととしたが、これには限定されず、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）未満の任意の値に到達したことを条件としてもよい。

【４６７９】

＜大当り中の獲得表示に関する構成＞

次に、図４９１は、第３９実施形態の大当り中の獲得表示に関するイメージ図である。第３９実施形態においては、大当り中において、演出表示装置ＳＧに連荘中に払い出した（遊技者に付与した）遊技球数が獲得表示として表示されるよう構成されている。なお、連荘中とは、大当りまたは遊技者に有利な遊技状態が連続した期間であり、一例としては、「大当りＡ→確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態→大当りＢ→確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態→大当りＣ」の期間が一の連荘中の期間となる。なお、同図における、大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは実行開始タイミングの異なる大当りであり、大当り図柄などは同一であっても問題ない。

【４６８０】

なお、連荘中の期間の定義を変更してもよく、例えば、大当り終了時に存在している保留に係る図柄変動で大当りとなった場合には、当該図柄変動が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態で実行された場合にも、連荘中が継続するようにしてもよいし、大当り終了後から所定回数以内の図柄変動で大当りとなった場合には、当該大当りとなった図柄変動が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態で実行された場合にも、連荘中が継続するようにしてもよい。

【４６８１】

また、不図示であるが、第３９実施形態においては、獲得表示を表示するための獲得表示カウンタ（他の要素を計測するカウンタと兼用してもよい）を有しており、当該カウンタのカウンタ値を獲得表示として演出表示装置ＳＧに表示可能に構成されている。

【４６８２】

まず、同図（ａ）にて、大当りＡが実行されており、ＭＹカウンタのカウンタ値は所定数（本例では、９５０００）未満の８８０００であり、獲得表示も所定数未満となっている。

【４６８３】

前述したように、獲得表示とは、連荘中に払い出した（遊技者に付与した）遊技球数であるため、発射された遊技球分が減算されず、ＭＹカウンタのカウンタ値とは異なる値となっている。

【４６８４】

図中（ａ）の後、１５球の賞球が発生し、図中（ｂ）にて、大当りＡが実行されており、ＭＹカウンタのカウンタ値は所定数（本例では、９５０００）未満の８８０１５となり、獲得表示が所定数以上の９５０１０となる。このように、第３９実施形態においては、獲得表示は、所定数以上の値も表示可能に構成されている（獲得表示カウンタは所定数以上の値を計測可能に構成されている）。

【４６８５】

図中（ｂ）の後、大当りＡが終了して確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、その後再度大当りに当選して大当りＢが実行開始され、図中（ｃ）にて、大当りＢが実行されており、ＭＹカウンタのカウンタ値は所定数（本例では、９５０００）未満の９２５００であり、獲得表示は所定数以上の９９９９５となっている。また、図中（ｃ）では、ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００以上であり、状態フラグが１となっており、ＭＹ情報コマンドデータが１６であるため（図４８７参照）、演出表示装置ＳＧに抑制状態示

唆報知として「抑制状態まで残り約２５００球」と表示されている。

【４６８６】

図中（ｃ）の後、１５球の賞球が発生し、図中（ｄ）にて、大当りＢが実行されており、ＭＹカウンタのカウンタ値は所定数（本例では、９５０００）未満の９２５１５となる。また、図中（ｄ）で、獲得表示カウンタのカウンタ値が特定数（本例では、１００００００）に到達したため、獲得表示が１０００００以上のカウンタ値に対応した特殊獲得表示となり、演出表示装置ＳＧに「おめでとう！」と表示される。また、図中（ｄ）では、ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００以上であり、状態フラグが１となっており、ＭＹ情報コマンドデータが１６であるため（図４８７参照）、演出表示装置ＳＧに抑制状態示唆報知として「抑制状態まで残り約２５００球」と表示されている。

【４６８７】

ここで、図中（ｄ）においては、図中（ｃ）よりもＭＹカウンタのカウンタ値が１５増加しているが、前述したように、ＭＹカウンタのカウンタ値が５００増加する毎にＭＹ情報コマンドデータが１増加するよう構成されているため、副制御基板Ｓが主制御基板Ｍ側から受信するＭＹ情報コマンドデータが更新されるのは、ＭＹカウンタのカウンタ値が５００増加する毎となり、換言すると、副制御基板Ｓ側ではＭＹカウンタのカウンタ値が８５０００以上となってから５００刻みでしかＭＹカウンタのカウンタ値を把握することができない。このことから、ＭＹカウンタのカウンタ値が９２５００乃至９２９９９である状況においては、いずれの場合も演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知は「抑制状態まで残り約２５００球」と表示されることとなる。

【４６８８】

なお、ＭＹカウンタのカウンタ値を区切る範囲を２５０ずつとするなど、より狭くすることにより、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知もより詳細にする（実際のＭＹカウンタのカウンタ値に近似させる）ことが可能であるが、前述したように、ＭＹ情報コマンドデータが５ＢＩＴの範囲を超えてしまうため、状態フラグに関する情報を含めた差球数に関する情報を１バイトのデータ内に収めることができなくなってしまうこととなる。

【４６８９】

図中（ｄ）の後、大当りＢが終了して確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となり、その後再度大当りに当選して大当りＣが実行開始され、図中（ｅ）にて、大当りＣが実行されており、ＭＹカウンタのカウンタ値は所定数（本例では、９５０００）未満の９４９９５であり、獲得表示として特殊獲得表示が表示されている。また、図中（ｅ）では、ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００以上であり、状態フラグが１となっており、ＭＹ情報コマンドデータが２０であるため（図４８７参照）、演出表示装置ＳＧに抑制状態示唆報知として「抑制状態まで残り約５００球」と表示されている。

【４６９０】

図中（ｅ）の後、１５球の賞球が発生し、図中（ｆ）にて、大当りＣが実行されており、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）以上となり、大当りの実行中であるため、状態フラグが２となり、抑制状態警告状態となる。演出表示装置ＳＧには、抑制状態警告状態に対応した表示として「大当り終了後に抑制状態となります」と表示される。なお、当該表示を抑制状態警告表示と称することがある。

【４６９１】

このように、第３９実施形態においては、獲得表示は、抑制状態に対応した所定数よりも大きい値を表示可能に構成されているが、獲得表示カウンタのカウンタ値が所定数よりも大きい特定数（本例では、１０００００）に到達した場合には、獲得表示が特殊獲得表示となるよう構成されている。なお、特殊獲得表示は、数値での獲得表示を表示せず、遊技者を祝福する文字が表示されるよう構成されている。なお、特殊獲得表示の表示態様を変更してもよく、遊技者の射幸心を煽らない表示態様とすることが好適である。

【４６９２】

このように構成することで、特定数以上の獲得数を遊技者に報知しないこととなり、抑制状態となって遊技を終了する予定であるにもかかわらず、射幸心を煽って、遊技者にス

トレスを与える事態を防止することができる。

【４６９３】

なお、特殊獲得表示が表示されることとなる獲得表示カウンタのカウンタ値である特定数は、抑制状態に対応する所定数（本例では、９５０００）と同一の値としてもよいし、１００００００以外の任意の値としてもよい。

【４６９４】

また、特殊獲得表示の表示態様としては、所定の数値情報を表示するよう構成してもよく、一例としては、特定数（本例では、１００００００）より１小さい値である「９９９９９」を特殊獲得表示として表示してもよい。なお、特殊獲得表示として「９９９９９」を表示した場合には、その後新たに賞球が発生した場合にも、獲得表示は「９９９９９」となる。

【４６９５】

また、図中（ｆ）のように、状態フラグが２となり、抑制状態警告状態となった場合にも、副制御基板Ｓ側では、演出表示装置ＳＧにて抑制状態示唆報知と同様の「抑制状態まで残り約５００球」と表示する（図中（ｅ）の表示を継続する）よう構成してもよい。このように構成することで、演出表示に係るデータ容量を削減することができる。

【４６９６】

また、副制御基板Ｓ側で制御するＭＹに関するカウンタを有するよう構成してもよく、このように構成することで、ＭＹカウンタのカウンタ値を１刻みで管理（把握）することができ、抑制状態示唆報知においても、１球の賞球が発生した場合に、「抑制状態まで残り２５００球」→「抑制状態まで残り２４９９球」のように表示されることとなり、１球刻みで抑制状態示唆報知を表示することができる。

【４６９７】

また、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態などの大当り中ではない状態で、獲得表示カウンタのカウンタ値が特定数に到達した場合には、以下のように構成してもよい。

（１）特殊獲得表示を大当り中と同一の表示態様で演出表示装置ＳＧに表示する。

（２）特殊獲得表示を大当り中とは異なる表示態様で演出表示装置ＳＧに表示する。

（３）その後、抑制状態となった場合に特殊獲得表示を演出表示装置ＳＧに表示する。

（４）その後、大当りが実行開始された場合に特殊獲得表示を演出表示装置ＳＧに表示する。

【４６９８】

また、図４９１の図中（ｆ）に図示したように、第３９実施形態においては、抑制状態警告表示は、第２装飾図柄の表示領域と重複せず、特殊獲得表示とラウンド数表示（ＲＯＵＮＤ７）よりも表示優先度が高く構成されている（特殊獲得表示とラウンド数表示と表示領域が重複する）。

【４６９９】

なお、抑制状態警告表示に関する構成として、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（１）抑制状態警告表示よりも特殊獲得表示の方が表示優先度が高い。

（２）抑制状態警告表示よりもラウンド数表示の方が表示優先度が高い。

（３）抑制状態警告表示よりも第１装飾図柄の方が表示優先度が高い。

（４）抑制状態警告表示よりも第１装飾図柄の方が表示優先度が低い。

（５）抑制状態警告表示よりも第２装飾図柄の方が表示優先度が高い。

（６）抑制状態警告表示よりも第２装飾図柄の方が表示優先度が低い。

（７）抑制状態警告表示が表示されている状況では、特殊獲得表示とラウンド数表示と第１装飾図柄と第２装飾図柄との一または複数が非表示となる。

【４７００】

また、図４９１の（ｄ）や（ｅ）のように、大当りの実行中において、演出表示装置ＳＧに特殊獲得表示が表示されており、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達していない状況で、遊技機への電源供給が遮断され、その後、ＲＡＭク

リアを伴わない電源投入が行われた場合には、以下の作用となるように構成してもよい。
（１）大当りの実行が再開し、演出表示装置ＳＧに特殊獲得表示が表示されない。
（２）大当りの実行が再開し、演出表示装置ＳＧに特殊獲得表示が表示される。
【４７０１】
また、図４９１の（ｆ）のように、大当りの実行中において、演出表示装置ＳＧに抑制状態警告状態に対応した表示と特殊獲得表示が表示されており、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達している状況で、遊技機への電源供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入が行われた場合には、以下の作用となるように構成してもよい。
（１）大当りの実行が再開し、演出表示装置ＳＧには、特殊獲得表示が表示されず、抑制状態警告状態に対応した表示も表示されない。
（２）大当りの実行が再開し、演出表示装置ＳＧには、特殊獲得表示が表示されないが、抑制状態警告状態に対応した表示は表示される。
（３）大当りの実行が再開し、演出表示装置ＳＧには、特殊獲得表示が表示され、抑制状態警告状態に対応した表示も表示される。
【４７０２】
なお、獲得表示を付与表示と称することがあり、連荘中に払い出した（遊技者に付与した）遊技球数を所定期間における付与された遊技価値数と称することがある。
【４７０３】
＜抑制状態示唆報知に関する図＞
次に、図４９２は、抑制状態示唆報知に関する図である。同図においては、ＭＹカウンタのカウンタ値が更新される際の、抑制状態に係る試験信号、貸出ユニットへの出力、演出表示装置での抑制状態示唆報知、遊技効果ランプ・スピーカでの抑制状態示唆報知の作用について詳述する。なお、同図におけるＭＹカウンタのカウンタ値の推移については、説明の都合上簡略化しており、実際にはカウンタ値は上下動を伴って推移していくこととなる。
【４７０４】
なお、同図における「試験信号」は、抑制状態に係る試験信号が出力中であるか否かを図示しており、同図における「貸出ユニットへの出力」は、貸出ユニットＫＵへの抑制状態に係る情報出力中であるか否かを図示しており、「演出表示装置での抑制状態示唆報知」は、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知（例えば、図４９１の（ｃ）における「抑制状態まで残り２５００球」との表示であり、抑制状態示唆表示とも称することがある）の実行有無について図示しており、「遊技効果ランプ・スピーカでの抑制状態示唆報知」は、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０での抑制状態示唆報知の実行有無について図示している。
【４７０５】
なお、同図における、「遊技効果ランプ・スピーカでの抑制状態示唆報知」については、遊技効果ランプＤ２６にのみ適用してもよいし、スピーカＳ２０にのみ適用してもよいし、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０との双方に適用してもよい。
【４７０６】
なお、「試験信号」と「貸出ユニットへの出力」は、主制御基板Ｍ側（枠制御基板Ｗ側としてもよい）が制御しており、「演出表示装置での抑制状態示唆報知」と「遊技効果ランプ・スピーカでの抑制状態示唆報知」は、副制御基板Ｓ側が制御している。
【４７０７】
また、同図においては、封入式のぱちんこ遊技機の構成を例示しているが、封入式でないぱちんこ遊技機に適用した場合には、「貸出ユニットへの出力」の構成を、外部信号の出力構成として置き換えて適用することが可能である。また、外部信号に関する出力態様は、同図の構成には限定されず、前述した外部信号に関するすべての構成（出力条件など）を適用することが可能である。
【４７０８】

また、前述したように、同図においては、ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００に到達すると、状態フラグが１となり、抑制状態示唆状態となるよう構成されている。

【４７０９】

まず、図中（１）で、ＭＹカウンタのカウンタ値は９００００未満となっており、抑制状態に係る試験信号は出力されておらず、貸出ユニットＫＵへの情報出力はされておらず、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知は実行されておらず、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０での抑制状態示唆報知は実行されていない。

【４７１０】

その後、図中（２）で、ＭＹカウンタのカウンタ値が８９０００以上となるが、各種出力態様や報知態様には変化が生じていない。

【４７１１】

その後、図中（３）で、ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００以上となり（９０００００に到達し）、抑制状態に係る試験信号が新たに出力開始し、貸出ユニットＫＵへの抑制状態に係る情報出力が新たに開始し、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知が新たに実行開始し、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０での抑制状態示唆報知が新たに実行開始される。

【４７１２】

その後、図中（４）で、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０での抑制状態示唆報知が開始されてから所定時間が経過し、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０での抑制状態示唆報知の実行が終了する。

【４７１３】

その後、図中（５）で、ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００未満となり、抑制状態に係る試験信号の出力が終了し、貸出ユニットＫＵへの抑制状態に係る情報出力が終了する。なお、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知は継続して実行されている。

【４７１４】

その後、図中（６）で、ＭＹカウンタのカウンタ値が再度９００００以上となり、抑制状態に係る試験信号が新たに出力開始し、貸出ユニットＫＵへの抑制状態に係る情報出力が新たに開始する。なお、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知は継続して実行されている。

【４７１５】

なお、図中（６）で、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０での抑制状態示唆報知が新たに実行開始されるよう構成してもよい。また、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０での抑制状態示唆報知の出力途中にＭＹカウンタのカウンタ値が９００００未満となった場合にも、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０での抑制状態示唆報知の出力を継続するよう構成してもよい。

【４７１６】

その後、図中（７）で、ＭＹカウンタのカウンタ値が再度９００００未満となり、抑制状態に係る試験信号の出力が終了し、貸出ユニットＫＵへの抑制状態に係る情報出力が終了する。なお、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知は継続して実行されている。

【４７１７】

その後、図中（８）で、ＭＹカウンタのカウンタ値が８９０００未満となり、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知が終了する。

【４７１８】

このように、ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００以上となったことを契機として、抑制状態に係る試験信号が新たに出力開始し、貸出ユニットＫＵへの抑制状態に係る情報出力が新たに開始し、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知が新たに実行開始し、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０での抑制状態示唆報知が新たに実行開始されることとなるが、その後、ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００未満となった場合には、抑制状態に係る試験信号の出力が終了し、貸出ユニットＫＵへの抑制状態に係る情報出力が終了するが、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知は継続して実行されるよう構成されてい

る。また、ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００よりも小さい８９０００未満となったことを契機として、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知が実行終了するよう構成されている。

【４７１９】

このように、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知が実行終了されるＭＹカウンタのカウンタ値を、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知が実行開始されるＭＹカウンタのカウンタ値よりも小さい値とすることで、ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００を上回ったり下回ったりしやすい遊技性（いわゆる「小当りＲＵＳＨタイプ」など）とした場合に、抑制状態示唆表示が表示されたり非表示となったりを頻繁に繰り返す事態を防止することができる。

【４７２０】

なお、図中（８）の後に、ＭＹカウンタのカウンタ値が８９０００以上となった場合には、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知は実行開始されず、ＭＹカウンタのカウンタ値が９００００以上となった場合には、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知は実行開始されることとなる。

【４７２１】

なお、不図示であるが、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、抑制状態に係る試験信号の出力と貸出ユニットＫＵへの抑制状態に係る情報出力とが継続され、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知が実行終了し、演出表示装置ＳＧでは、抑制状態に対応する報知として「抑制状態になりました。遊技を終了してください。」との報知が実行開始される（抑制状態に対応する報知として、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０での報知を実行するよう構成してもよい）。

【４７２２】

なお、遊技効果ランプＤ２６とスピーカＳ２０での抑制状態示唆報知においても、実行開始から所定時間で終了せずに、演出表示装置ＳＧでの抑制状態示唆報知と同様に、ＭＹカウンタのカウンタ値が８９０００未満となったことを契機として終了するよう構成してもよい。

【４７２３】

＜＜第３９実施形態に適用可能な構成＞＞

第３９実施形態に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、以下に詳述する構成は、第３９実施形態に限定されず、本明細書のすべての構成に適用可能である。

【４７２４】

＜構成１＞

（１）遊技球を発射可能な遊技状態として、遊技が進行可能な第１の状態と、球抜き状態（第２の状態と称することがある）とを有している。

（２）第１の状態において発射された遊技球に基づいた入賞口への入球によってＭＹカウンタのカウンタ値は更新され得る。

（３）球抜き状態において発射された遊技球に基づいた入賞口への入球によってＭＹカウンタのカウンタ値は更新されない。

【４７２５】

構成１をより具体的に詳述すると、球抜き状態への移行条件を満たした場合、主制御球抜き状態フラグがオンとなり、図４８２のステップ１５５３－１でＮｏと判定され、ステップ１５５０－９の処理に移行することとなる。すなわち、球抜き状態では、ステップ４７００の領域外遊技機異常制御処理が実行されないため、ＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理（例えば、ステップ９１００の領域外ＭＹ算出処理）も実行されないこととなる。

【４７２６】

このように構成することで、遊技を進行するための状態ではない球抜き状態では、遊技球の発射が可能である一方、ＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理を実行しないよう構成され、抑制状態への移行有無を適切に管理することができる。

【４７２７】

なお、球抜き状態における主制御基板Ｍは、主制御球抜き状態フラグがオンであり、図４８２のステップ１５５３－１でＮｏとなり、ステップ４７００の領域外遊技機異常制御処理を実行しないため、ＭＹカウンタのカウンタ値の更新処理が実行されない。

【４７２８】

＜構成２＞

（１）大入賞口（大当り中または小当り中に開放する可変部材であり、例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０であり、第１可変部材と称することがある）の開放期間（例えば、大当りの実行中、小当りの実行中、大当りにおけるあるラウンドの実行中）において、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合、当該大入賞口の開放期間（可動）を継続する。

（２）電動役物（補助遊技図柄が当選となった場合に開放する電動役物であり、例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放期間（例えば、図２２のステップ１２３２に係る所定時間）中において、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合、当該電動役物の開放期間が経過していなくとも、当該電動役物の開放期間（可動）を終了し、当該電動役物を閉鎖する。

【４７２９】

なお、上記電動役物の閉鎖に関しては、状態フラグに基づいて判断されるよう構成してもよく、一例としては、電動役物の開放期間中に新たに状態フラグが２となっても電動役物の開放が継続される一方、電動役物の開放期間中に新たに状態フラグが３となると電動役物を閉鎖するよう構成してもよい。

【４７３０】

このように構成することにより、抑制状態に移行し得る条件であるＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、遊技場の利益をできる限り保護するため、遊技の進行を停止できるものに関しては即座に停止する一方、大当り中にＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、抑制状態警告状態とし、実行中の大当りの利益については遊技者に付与するよう構成することにより、遊技者にも遊技場にも公平な遊技機とすることができる。

【４７３１】

なお、電動役物の開放時間中を普通電動役物の作動中と称することがあり、構成２を適用した場合には、以下のように構成される。

＜構成２－１＞

（３）第１入球口に設けられた第１可変部材（特別電動役物）の作動中にＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合、当該第１可変部材の作動を継続する。

（４）第２入球口に設けられた第２可変部材（普通電動役物）の作動中にＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合、当該第２可変部材の作動を終了する。

＜構成２－２＞

（５）第１入球口に設けられた第１可変部材（特別電動役物）の作動中にＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合、遊技の進行を制限（停止）しない。

（６）第２入球口に設けられた第２可変部材（普通電動役物）の作動中にＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合、遊技の進行を制限（停止）する。

【４７３２】

また、上記構成２の（１）においては、大当り（または、小当り）の実行中であり、電動役物の開放期間中にＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した（状態フラグが２となった）場合にも、電動役物の開放期間を継続するよう構成されているが、その後の電動役物の開放期間については、以下の一または複数の構成を適用してもよい。

（１）大当り（または、小当り）の実行中に電動役物の開放期間が経過すると、電動役物の開放が終了される。
（２）電動役物の開放期間中に大当り終了デモの開始タイミングとなった場合、電動役物が閉鎖する（開放終了する）。
（３）電動役物の開放期間中に大当り終了デモの終了タイミングとなった場合、電動役物が閉鎖する（開放終了する）。
（４）電動役物の開放期間中に大当り終了デモの終了タイミングとなった場合、電動役物の開放期間が継続する。
【４７３３】
＜構成３＞
（１）所定の入賞口に設けられた電動役物（補助遊技図柄が当選となった場合に開放する電動役物であり、例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の開放期間（例えば、図２２のステップ１２３２に係る所定時間）中において、当該所定の入賞口への遊技球の入球によって賞球が発生し、当該賞球によってＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合、当該電動役物の開放期間が経過していなくとも、当該電動役物の開放期間（可動）を終了し、当該電動役物を閉鎖する。
（２）所定の入賞口に設けられた電動役物の開放期間中において、所定の入賞口とは異なる特定の入賞口（例えば、左一般入賞口）への遊技球の入球によって賞球が発生し、当該賞球によってＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合、当該電動役物の開放期間が経過していなくとも、当該電動役物の開放期間（可動）を終了し、当該電動役物を閉鎖する。
【４７３４】
このように構成することにより、抑制状態に移行し得る条件であるＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、遊技場の利益をできる限り保護するため、遊技の進行を停止できるものに関しては即座に停止するよう構成することができ、公正な遊技機とすることができる。
【４７３５】
なお、上記構成２及び３において、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合であっても、状態フラグが２の場合には、電動役物を閉鎖せず、状態フラグが３の場合には、電動役物を閉鎖するよう構成してもよい。
【４７３６】
＜構成４＞
（１）大当り図柄（または、小当り図柄）が停止する図柄変動の実行中に、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合においては、その後、当該大当り図柄（または、小当り図柄）に係る大当り（または小当り）を実行しない。
（２）大当り（または、小当り）の実行中に、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合においては、実行中の大当り（または、小当り）を継続して実行する。
【４７３７】
なお、上記構成４において、大当り図柄（または、小当り図柄）が停止する図柄変動の実行中に、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、以下のような作用となるよう構成してもよい。
（１）図柄変動が終了し、ハズレ図柄で強制停止する。
（２）決定されている大当り図柄（または、小当り図柄）で強制停止するが、大当り（または、小当り）は実行されない。
（３）図柄変動が継続し、変動時間が経過して大当り図柄（または、小当り図柄）が停止するが、大当り（または、小当り）は実行されない。
【４７３８】
このように構成することで、抑制状態に適切に移行させつつも、遊技者にとって不利益とならないよう構成することができる。

【４７３９】
　また、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合に、大当りとなる予定の保留（第１主遊技側の保留または第２主遊技側の保留）が存在した場合には、当該保留に係る大当りを実行しない（図柄変動を実行しない）よう構成してもよい。
【４７４０】
＜構成５－１＞
　構成５－１は封入式のぱちんこ遊技機に適用可能な構成である。なお、大当りが実行されていない状況（特別電動役物が作動していない状況）を例示しており、各種数値を変更してもよい。
　「大当りが実行されておらず（特別電動役物が作動しておらず）、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数未満の９４９９７である状況にて、所定の入賞口に遊技球が入球する→第２個数（例えば、１０球）の賞球が決定する→第１の値に対応した賞球数が遊技者に付与され、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）以上である９５００７となる→所定の入賞口（他の入賞口でもよい）に再度遊技球（例えば、抑制状態となったタイミングで遊技領域を流下していた遊技球）が入球する→賞球が実行されない（賞球数が付与されない）」
【４７４１】
＜構成５－２＞
　構成５－２は封入式ではないぱちんこ遊技機に適用可能な構成である。なお、大当りが実行されていない状況（特別電動役物が作動していない状況）を例示しており、各種数値を変更してもよい。
　「大当りが実行されておらず（特別電動役物が作動しておらず）、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数未満の９４９９７である状況にて、所定の入賞口に遊技球が入球する→第２個数（例えば、１０球）の賞球が決定する→１０球の払出が実行されＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）以上である９５００７となる→所定の入賞口（他の入賞口でもよい）に再度遊技球（例えば、抑制状態となったタイミングで遊技領域を流下していた遊技球）が入球する→賞球が実行されない（賞球数が付与されない）」
【４７４２】
　なお、上記構成５－１及び構成５－２において、複数の入賞口に略同時に遊技球が入球し、１回のタイマ割り込み時処理（例えば、図４８５のステップ９１０４）にて複数回分の賞球数がＭＹカウンタのカウンタ値に加算される場合がある。
【４７４３】
＜構成５－３＞
　構成５－３は封入式ではないぱちんこ遊技機に適用可能な構成である。なお、大当りが実行されていない状況（特別電動役物が作動していない状況）を例示しており、各種数値を変更してもよい。
　「ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数未満の９４９９７である状況にて、所定の入賞口に遊技球が入球する→第２個数（例えば、１０球）の賞球が決定する→第２個数数未満の第３個数（例えば、３球）の払出が実行され、ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達する→抑制状態となり、状態フラグが３になる→賞球の払出が継続して実行され、第２個数（例えば、１０球）の賞球の払出が完了する（抑制状態となった後に７球払い出される）」
【４７４４】
＜構成５－４＞
　構成５－４は封入式のぱちんこ遊技機に適用可能な構成である。なお、大当りが実行されていない状況（特別電動役物が作動していない状況）を例示しており、各種数値を変更してもよい。
　「ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数未満の９４９９７である状況にて、所定の入賞口に遊技球が入球する→第２個数（例えば、１０球）の賞球が決定する→ＭＹカウンタのカ

ウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達する→抑制状態となり、状態フラグが３になる（本タイミングを所定のタイミングと称することがある）→遊技球数表示器の持ち球数の表示に第２個数が加算される）」

【４７４５】

このように構成することで、遊技機における抑制状態に関する処理を適切に実行しつつ、遊技者にとって不利益とならないよう構成することができる。

【４７４６】

＜構成６＞

（１）大当り開始デモ時間にてＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、状態フラグが２となり、抑制状態警告状態となり、当該大当り開始デモ時間に係る大当りの実行終了まで抑制状態とならない。

（２）大当り開始デモ時間にてＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、状態フラグが３となり、抑制状態となり、当該大当り開始デモ時間に係る大当りは実行されない（実行終了する）。

（３）大当り終了デモ時間にてＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、状態フラグが２となり、抑制状態警告状態となり、当該大当り終了デモ時間の終了まで抑制状態とならない。

（４）大当り終了デモ時間にてＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合には、状態フラグが３となり、抑制状態となり、大当り終了デモ時間は途中で終了する。

【４７４７】

なお、大当り（特別遊技）が実行された場合には、「大当り開始デモ時間→ラウンド（単位遊技）の実行→大当り終了デモ時間」のように遷移するよう構成されており、大当り開始デモ時間と大当り終了デモ時間とにおいては、ラウンドが実行されない、換言すると、大入賞口が開放しないよう構成されている。なお、大当り開始デモ時間を開始デモ期間と称することがあり、大当り終了デモ時間を終了デモ期間と称することがある。

【４７４８】

構成６の（２）のように構成することにより、遊技者に不利益が生じる事態や遊技者が不満に感じる事態を防止しつつ、適切なタイミングで抑制状態とすることができる。

【４７４９】

＜構成７＞

第３９実施形態の構成を遊技球が遊技機外に払い出される封入式でないぱちんこ遊技機に適用した場合における、外部信号に関する構成として、以下の一または複数の構成を適用することができる。

（１）状態フラグが３であることを契機として、抑制状態に対応する外部信号を状態フラグが３である期間中出力する（ＲＡＭクリアを伴う電源投入が実行されると出力されない）。

（２）遊技停止フラグの抑制状態に対応したＢＩＴ２が１であることを契機として、抑制状態に対応する外部信号を遊技停止フラグの抑制状態に対応したＢＩＴ２が１である期間中出力する。

（３）状態フラグが２または３であることを契機として、抑制状態に対応する外部信号を状態フラグが２または３である期間中出力する。

（４）状態フラグが１乃至３のいずれかであることを契機として、抑制状態に対応する外部信号を状態フラグが１乃至３のいずれかである期間中出力する。

（５）抑制状態に対応する外部信号は、他の遊技停止となるエラー（状況）に対応する外部信号と兼用（出力端子を兼用）される。

【４７５０】

＜構成８＞

遊技機が有するエラー状態のうち、遊技停止を伴う重大なエラー状態である場合には、遊技機への電源供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が行われた場合も

、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入が行われた場合も、ＭＹカウンタのカウンタ値をクリアしないよう構成してもよい。なお、上記重大なエラー状態には、一のエラー状態を適用してもよいし、複数のエラー状態を適用してもよい。

【４７５１】

このように構成することで、遊技者が意図的に重大なエラーを発生させてＭＹカウンタのカウンタ値をクリアさせようとした場合にも、ＭＹカウンタがクリアされないこととなり、遊技場の意図しない不利益を防止することができる。

【４７５２】

なお、第３９実施形態においては封入式の遊技機の構成を例示したが、前述したように、第３９実施意形態の構成のうち遊技球が遊技機外に払い出される構成を除いたすべての構成は、遊技球が遊技機外に払い出される封入式でないぱちんこ遊技機にも適用することができる。

【４７５３】

また、第３９実施形態においては、主制御基板Ｍ側の処理として、抑制状態に関する処理を詳述したが、第３９実施形態にて主制御基板Ｍ側で実行した処理の一部または全部を、枠制御基板Ｗ側で実行するよう構成してもよい。一例としては、枠制御基板Ｗ側（例えば、図４５６の枠制御基板側割り込み処理）でＭＹカウンタのカウンタ値を管理する（例えば、ＭＹカウンタのカウンタ値の更新を行う）よう構成してもよい。また、このように構成した場合に、主制御基板Ｍ側からのコマンドを受信したことに基づき、枠制御基板Ｗ側でＭＹカウンタのカウンタ値のクリア処理を実行するよう構成してもよい。

【４７５４】

また、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタを用いて電源投入時以降の最大の差球数が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合に抑制状態となり得るよう構成したが、第３２実施形態にて前述した、電源投入時以降の差球数（例えば、差球数カウンタを用いて計測する）が所定数（本例では、９５０００）に到達した場合に抑制状態となり得るよう構成し、第３９実施形態において詳述した構成を適用してもよい（第３９実施形態において詳述した構成と組み合わせてもよい）。

【４７５５】

また、抑制状態示唆状態となるＭＹカウンタのカウンタ値を複数有し、遊技場の管理者が変更可能に構成してもよい。より具体的には、抑制状態示唆状態となるＭＹカウンタのカウンタ値として、８００００、８５０００、９００００の３つの値を有しており、設定変更モードや設定確認モードなどの遊技者が操作できない状況で、当該３つの値のいずれかの値を設定できるよう構成してもよい。

【４７５６】

また、第３９実施形態においては、ＭＹカウンタを初期値が０のインクリメントカウンタとしたが、これには限定されず、デクリメントカウンタとしてもよい。このように構成した場合には、初期値を９５０００としてもよいし、９５０００以上の任意の値としてもよい。

【４７５７】

また、第３９実施形態と同様に、ＭＹカウンタを初期値が０のインクリメントカウンタとした場合において、ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）に到達して抑制状態示唆状態となった場合、副制御基板Ｓ側での抑制状態示唆報知の表示態様を「残り５０００個で遊技を終了します」のように表示し、ＭＹカウンタのカウンタ値が増加するにつれて抑制状態示唆報知の表示態様（数値部分）を「残り４５００個で遊技を終了します」のように減算していくよう構成してもよい。

【４７５８】

また、抑制状態となった場合に、演出表示装置ＳＧに「サブ入力ボタンの操作でメニュー画面を表示します」との表示がされ、サブ入力ボタンＳＢを操作することによってメニュー画面が表示され、当該メニュー画面の表示中に所定の操作（例えば、サブ入力ボタンＳＢの所定の操作）を行うことで、インターネットサーバとの通信を介して遊技者の携帯

情報端末（スマートフォンなど）と情報通信を行うための、遊技者に対する情報提供用の２次元コードを表示するよう構成してもよい（抑制状態となったタイミングで演出表示装置ＳＧに表示されるよう構成してもよい）。このように構成した場合には、抑制状態でない状況で表示され得る２次元コードと同様の２次元コードを表示するよう構成してもよい。また、抑制状態でない状況で表示され得るが抑制状態では表示されない２次元コードを有していてもよい（特別な画像が取得できる２次元コードなど）。

【４７５９】

＜構成９＞

賞球に関する情報として、ＭＹカウンタのカウンタ値（賞球に関する第１情報と称することがある）と、ベース値（入球状態情報、賞球に関する第２情報と称することがある）とを記憶可能であり、賞球に関する第１情報と賞球に関する第２情報とは、以下の特徴を有している。

【４７６０】

（賞球に関する第１情報：ＭＹカウンタのカウンタ値）

更新する遊技状態：すべての遊技状態

更新処理の実行タイミング：タイマ割り込み時処理にて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行

表示方法：遊技機前面側の演出表示装置ＳＧにて抑制状態示唆表示を表示

表示条件：ＭＹカウンタのカウンタ値が特定数（本例では、９００００）に到達すると抑制状態示唆表示を表示する

上限に到達した場合のカウンタ：ＭＹカウンタのカウンタ値が所定数（本例では、９５０００）に到達した後は、ＭＹカウンタのカウンタ値を新たに算出する処理や更新処理を実行しない

上限に到達した場合の挙動：抑制状態となる

【４７６１】

（賞球に関する第２状態：ベース値）

更新する遊技状態：非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態（大当り中、小当り中を除く）

更新処理の実行タイミング：タイマ割り込み時処理にて第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として実行

表示方法：遊技機背面側の入球状態表示装置Ｊ１０にベース値を表示する

表示条件：常時表示する

上限に到達した場合のカウンタ：「９９」を超えてもベース値を算出する処理や更新処理を実行し続ける

上限に到達した場合の挙動：遊技状態に影響せず、現在の遊技状態が継続する

【４７６２】

なお、上記構成はあくまで一例であり、前述したＭＹカウンタのカウンタ値に係る構成や、ベース値や入球状態表示装置Ｊ１０に係る構成を適用する（置き換える）ことが可能である。

【４７６３】

なお、上述したように、抑制状態示唆報知は演出表示装置ＳＧにて表示するなど、副制御基板Ｓ側で制御されるよう構成したが、これには限定されず、主制御基板Ｍ側で抑制状態示唆報知を実行するよう構成してもよい。このように構成した場合の具体的な構成としては、以下のように構成してもよい。

（１）主制御基板Ｍ側で制御される抑制状態示唆報知専用の表示器を設ける。

（２）主制御基板Ｍ側で制御される既存の表示器（例えば、右打ち表示ＬＥＤ、大当りのラウンド数を表示するためのラウンド表示灯、主遊技図柄表示装置、など）を兼用する。

（３）上記（１）または（２）の主制御基板Ｍ側で制御される表示器と副制御基板Ｓ側で制御される表示器（例えば、演出表示装置ＳＧ）との双方で報知する。

【４７６４】

また、抑制状態示唆報知は、遊技者が交代しても視認でき、抑制状態となるまでの過程が把握し易いように構成することが好適であり、主制御基板Ｍ側で制御される表示器で抑制状態示唆報知を実行する場合には、１つのＬＥＤにて抑制状態示唆報知を実行（点滅表示など）せず、２つ以上のＬＥＤを有する表示器（セグメントＤＰが有する７セグメントディスプレイや、横並びの８灯ＬＥＤ）にて抑制状態示唆報知を実行することが好適である。

【４７６５】

また、主制御基板Ｍ側で制御される表示器で抑制状態示唆報知を実行する場合には、ＭＹカウンタのカウンタ値に対応して、ＬＥＤを、１灯から全灯まで段階的に表示したり、全灯から１灯まで段階的に表示したり、７セグメントの数字をカウントダウンまたはカウントアップすることで、抑制状態にいつ移行するのかを把握し易くなるよう構成してもよい。また、フルカラーＬＥＤを用いて、複数の色で点灯して段階的に表示してもよく、このように構成した場合には、保留画像の表示態様として大当り期待度の低いものから「青→緑→赤」の順に対応して、ＭＹカウンタのカウンタ値が増加するにつれて（抑制状態が近づくにつれて）「Ｂ→Ｇ→Ｒ」の順に点灯色が変化していくように構成してもよい。また、ＬＥＤが点滅する速度（ＬＥＤの点滅箇所や点灯・点滅するＬＥＤの数と組み合わせてもよい）によって、抑制状態示唆報知を段階的に表示してもよい。

【４７６６】

（第４０実施形態）

次に、本明細書に係るぱちんこ遊技機に適用可能な構成を第４０実施形態として、第３２実施形態（小当りに関する構成は第４実施形態）との相違点についてのみ、以下に詳述する。なお、第４０実施形態の構成は、本明細書におけるすべての構成に適用可能であることを補足しておく。

【４７６７】

なお、第４０実施形態は、第４実施形態と同様に、小当り中において、遊技球が特定領域に入球することに基づいて大当りが実行される、いわゆる小当りＶスペックとなっている。

【４７６８】

また、第４０実施形態においては、前述した時短Ｂや時短Ｃに関する構成を有していてもよいし、有していなくてもよい。なお、時短Ｂや時短Ｃに関する構成を有する場合には、本明細書における時短Ｂ及び／または時短Ｃに関するすべての構成を適用することが可能である。

【４７６９】

また、第４０実施形態は、遊技球が遊技機外に払い出される封入式でないぱちんこ遊技機であるが、第３９実施形態などで前述した封入式のぱちんこ遊技機に、第４０実施形態の構成を適用することも可能である。

【４７７０】

また、第４０実施形態においては、主制御基板Ｍは、遊技進行に関する処理にて使用される第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域、第１主制御記憶領域と称することがある）と遊技進行に関する処理にて使用されない第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域（主制御基板Ｍの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域、第２主制御記憶領域と称することがある）とを有している。なお、主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を、単に第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域と称することがあり、主制御基板Ｍの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域を、単に第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域と称することがある。

【４７７１】

なお、第４０実施形態においては、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づくことを言及していない場合（図中の点線で囲まれている処理以外である場合）には、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域内のデータに基づいて実行する処理であることを補足しておく。

【４７７２】

＜＜遊技フロー＞＞

まず、図４９３は、第４０実施形態に関する遊技フローである。各種処理の詳細は後述することとし、同図においては、第４０実施形態における遊技の流れの概要を詳述することとする。

【４７７３】

なお、第４０実施形態の盤面構成は、第４実施形態の図９９に示す盤面構成と同様となっている。なお、図９９におけるＶ入賞口Ｃ２２が第４０実施形態における特定領域となっている。

【４７７４】

＜ａ：通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）＞

通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）においては、左打ちで第１主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。

【４７７５】

＜ｂ：大当り）＞

図中（ａ）にて、第１主遊技側の４／９９９の当否抽選に当選すると、大当りが実行されることとなる。第１主遊技側の大当りには，３Ｒ大当りと１０Ｒ大当りがあり、３Ｒ大当りの実行後には、非時間短縮遊技状態となり、１０Ｒ大当りの実行後には、時間短縮遊技状態（図中（ｃ））となる。

【４７７６】

＜ｃ：時間短縮遊技状態）＞

図中（ｂ）にて１０Ｒ大当りが実行された後、時間短縮遊技状態となる。時間短縮遊技状態においては、右打ちで第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する。第２主遊技側で小当りに当選すると、小当り中に特定領域に遊技球が入球することで大当りが実行され、当該大当り終了後は再度時間短縮遊技状態となるよう構成されている。

【４７７７】

また、図中（ｂ）における大当り（いわゆる初当り）を含めて４回の大当りが連荘する（第４０実施形態においては、大当り終了後に時間短縮遊技状態となることが連続することを連荘と称している）ことで、時短リミッタに到達（時短リミッタカウンタのカウンタ値がリミッタ値に到達し、次回の大当りが実行される）し、４回目の大当りの終了後に非時間短縮遊技状態（図中（ａ））となる。また、詳細は後述するが、所定の条件を充足することで、時短リミッタカウンタのカウンタ値が初期化される（時短リミッタが再セットされると称することがある）こととなり、この構成により、５回以上の大当りが連荘可能に構成することができる。

【４７７８】

ここで、本明細書に係る遊技機は、リミッタを有するよう構成することができる。リミッタとは、所定回数の連荘が継続した大当り終了後に、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、非時間短縮遊技状態、非確率変動遊技状態など）とすることである。

【４７７９】

また、リミッタとしては、大当り終了後に時間短縮遊技状態となる（予定の）大当りが所定回数連荘することで、大当り終了後に通常遊技状態（非時間短縮遊技状態）となる時短リミッタ、大当り終了後に確率変動遊技状態となる（予定の）大当りが所定回数連荘することで、大当り終了後に通常遊技状態（非確率変動遊技状態）となる確変リミッタ、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる（予定の）大当りが所定回数連荘することで、大当り終了後に通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）となる確変時短リミッタなどを有するよう構成することができる。

【４７８０】

また、第４０実施形態においては、上記時短リミッタを有するよう構成されている。なお、確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態、または確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態を、特定遊技状態と称することがある。

【４７８１】

また、連荘としては、特定遊技状態において大当り図柄が停止表示したことに基づいて大当りが実行されることや、特定遊技状態において大当り図柄が停止表示したことに基づいて大当りが実行され、大当り終了後に再度特定遊技状態となることを連荘としてもよいし、第４０実施形態のように小当りＶスペックの場合には、特定遊技状態において小当り図柄が停止表示したことに基づいて大当りが実行されることや、特定遊技状態において小当り図柄が停止表示したことに基づいて大当りが実行され、大当り終了後に再度特定遊技状態となることを連荘としてもよい。また、これには限定されず、遊技者にとって有利な状況が連続していれば、その他の事象を連荘としてもよい。

【４７８２】

＜ｄ：第２主遊技側の残存保留に係る変動）＞

図中（ｃ）で時短リミッタに到達し、大当り終了後に非時間短縮遊技状態となった場合、第２主遊技側の保留が残存（本例では、最大４個）しており、当該残存保留にて小当りに当選することで、当該小当りに係る大当りの終了後には、再度、図中（ｃ）の時間短縮遊技状態となる。また、当該残存保留にて大当りに当選した（大当り図柄が停止表示した）場合にも、大当りの終了後には、再度、図中（ｃ）の時間短縮遊技状態となる。また、当該残存保留にて小当りにも大当りにも当選しなかった場合、図中（ａ）の通常遊技状態となる（小当り中に特定領域への入球がなかった場合も同様）。

【４７８３】

このように、第４０実施形態は、時間短縮遊技状態にて時短リミッタカウンタのカウンタ値を初期化させながら、小当りに基づく大当りを連荘させる遊技性となっている。

【４７８４】

次に、図４９４は、タイマ割り込み時処理である。第３２実施形態との相違点は、ステップ９３００である。すなわち、ステップ１６００で特別電動役物制御処理を実行した後、ステップ９３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域通過監視処理を実行し、ステップ１０５１－２に移行する。なお、第４０実施形態におけるステップ１６００の特別電動役物制御処理は、他の実施形態におけるステップ１６００の特別遊技制御処理に相当しており、第４０実施形態のステップ１６００の特別電動役物制御処理の構成を他の実施形態のステップ１６００の特別遊技制御処理に適用してもよいし、他の実施形態のステップ１６００の特別遊技制御処理の構成を第４０実施形態のステップ１６００の特別電動役物制御処理に適用してもよい。

【４７８５】

次に、図４９５は、図３４９におけるステップ６１００のサブルーチンに係る、主遊技図柄制御汎用処理のフローチャートである。第３２実施形態（図３６６）との相違点は、「ＲＡＭ基底アドレス＋ＲＡＭオフセットＢの内容」における「４」に対応する、ステップ９４５０の主遊技図柄小当り図柄表示中処理が追加された点である。

【４７８６】

次に、図４９６は、図４９５におけるステップ６５５０のサブルーチンに係る、主遊技図柄大当り図柄表示中処理のフローチャートである。第３２実施形態からの相違点は、ステップ９３５０であり、すなわち、ステップ６５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する当り開始デモ設定処理を実行し、ステップ６５６２に移行する。

【４７８７】

次に、図４９７は、図４９６におけるステップ９３５０のサブルーチンに係る、当り開始デモ設定処理のフローチャートである。同図の処理は、大当り図柄に係る変動固定時間（ステップ６５５０）と小当り図柄に係る変動固定時間（ステップ９４５０）と小当り中に特定領域に遊技球が入球した後（ステップ９５５０）とで実行される処理となっている。

【４７８８】

また、ステップ９３５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステイタスデータとして、大当り閉鎖中ステイタスをセットする。なお、大当り閉鎖中ステイタスは、大当り図柄が停止した場合と小当り中に特定領域に遊技球が入球したことに基づいて大当りが実行され

る場合とに対応している。

【４７８９】

次に、ステップ９３５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、今回の処理は小当りに係る開始デモ時間に係る処理であるか否か、換言すると、今回の処理はステップ９４５０のサブルーチンに係る処理であるか否かを判定する。ステップ９３５４でＹｅｓの場合、ステップ９３５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステイタスデータとして、小当り閉鎖中ステイタスをセットし、ステップ９３５８に移行する。また、ステップ９３５４でＮｏの場合にも、ステップ９３５８に移行する。

【４７９０】

次に、ステップ９３５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされているステイタスデータは小当り閉鎖中ステイタスではないか否かを判定する。ステップ９３５８でＹｅｓの場合、ステップ９４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する時短リミッタ回数制御処理を実行し、次の処理（ステップ６５６２、ステップ９４６２、または、ステップ９３００の処理）に移行する。また、ステップ９３５８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ６５６２、ステップ９４６２、または、ステップ９３００の処理）に移行する。

【４７９１】

次に、図４９８は、図４９７におけるステップ９４００のサブルーチンに係る、時短リミッタ回数制御処理のフローチャートである。まず、ステップ９４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短リミッタカウンタ（時短リミッタの到達に関するカウンタ）のカウンタ値に１を加算する。次に、ステップ９４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数バッファの内容は０（時短０回データ）であるか否かを判定する。なお、後述するステップ９６０８の処理で、時短回数バッファに時短０回データが保存されることとなる。

【４７９２】

なお、ステップ９４０２の処理を実行するタイミングを第１のタイミングと称することがある。

【４７９３】

ステップ９４０４でＹｅｓの場合、ステップ９４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短リミッタカウンタのカウンタ値をゼロクリアし、ステップ９４０８に移行する。なお、ステップ９４０４でＮｏの場合も、ステップ９４０８に移行する。なお、ステップ９４０６で、時短リミッタカウンタのカウンタ値がゼロクリアされた後に実行される大当り（時短リミッタが再セットされていない状況における４連荘目の大当り）終了後には、非時間短縮遊技状態となる。

【４７９４】

なお、時短リミッタカウンタのカウンタ値を所定のデータと称することがあり、ステップ９４０６の処理が実行されることを所定のデータが所定の条件を満たすと称することがある。

【４７９５】

次に、ステップ９４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短リミッタカウンタのカウンタ値がリミッタ値（本例では、３）以上であるか否か、換言すると、時短リミッタカウンタのカウンタ値がリミッタ値（本例では、３）に到達しているか否かを判定する。ステップ９４０８でＹｅｓの場合、ステップ９４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短リミッタ初期化フラグ（次回の大当りで時短リミッタに到達する予定であることを示すフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ６５６２の処理）に移行する。なお、ステップ９４０８でＮｏの場合も、次の処理（ステップ６５６２の処理）に移行する。

【４７９６】

ここで、第４０実施形態においては、大当り終了後に時間短縮遊技状態となる場合を連荘とし、初当りとなる大当りを含めて４連荘することで、時短リミッタに到達し、大当り終了後に非時間短縮遊技状態となるよう構成されている。この時短リミッタの到達を、時短リミッタカウンタのカウンタ値を用いて判断しており、具体的には、時短リミッタカウンタのカウンタ値がリミッタ値（本例では、３）に到達すると、図４９８の処理によって

、時短リミッタ初期化フラグがオンとなり、次回の大当りの終了時に非時間短縮遊技状態となる（詳細は後述することとなるが、小当りの当選を契機として非時間短縮遊技状態となった場合には、時短リミッタ初期化フラグがオフとなり、その後の大当り終了後に時間短縮遊技状態となる）。

【４７９７】

上述したように、第４０実施形態においては、時短リミッタカウンタはインクリメントカウンタとしたが、これには限定されず、デクリメントカウンタとしてもよい。また、第４０実施形態のように、時短リミッタカウンタをインクリメントカウンタとした場合には、初期値が０であるため、ＲＡＭクリアが実行されて時短リミッタカウンタのカウンタ値がゼロクリアされた場合に、初期値を再セットする必要がなくなる。他方、時短リミッタカウンタをデクリメントカウンタとした場合には、初期値が３など０より大きい値であるため、ＲＡＭクリアが実行されて時短リミッタカウンタのカウンタ値がゼロクリアされた場合に、初期値を再セットする必要が生じる。

【４７９８】

＜ＤＣＰＬＤに関する処理＞

次に、図４９９は、第４０実施形態における時短リミッタ回数制御処理が有しているＤＣＰＬＤ（デクリメント系の比較命令であり、以下も同様）に関するソースコードである。なお、後述する時短リミッタ回数制御処理のフローチャートは同図と同様の処理を実行しているが、処理の概要を図示しており、当該フローチャートに図示されていない構成については、同図の構成を適用することが可能である。

【４７９９】

なお、図示する一の命令は、一の命令のみで構成されていてもよいし、複数の命令を含んでいてもよいことを補足しておく。

【４８００】

また、同図においては、特徴的な構成のみ詳述しており、その他の命令については「・・・」を表示し、実行されている命令の概要のみを説明している。「・・・」で表示した部分は、一の命令のみで構成されていてもよいし、複数の命令を含んでいてもよいし、呼び出した先のモジュールで実行される処理を含んでいてもよい。

【４８０１】

まず、命令１で、表示中の小当り図柄に対応した小当り規定回数（図５０２の小当り規定回数設定テーブルを参照）が、小当り規定回数カウンタ（詳細は後述する）のカウンタ値としてＲＡＭアドレスにセットされる（ステップ９４５４を参照）。

【４８０２】

次に、命令２で、デクリメント系の比較命令であるＤＣＰＬＤとして、ＲＷＭアドレスの内容＞０の場合に－１する（ステップ９４５６を参照）。次に、命令３で、命令２の減算結果が０でないか否かを判定する（ステップ９４５８を参照）。命令３でＹｅｓの場合、ジャンプ命令（ＪＲ）として、命令５（Ｓ＿ＴＺＳＤ１０）を呼び出す（ステップ９５００を参照）。また、命令３でＮｏの場合、命令４で、遊技状態クリア処理を実行する（ステップ９４６０を参照）。次に、命令５で、非時間短縮遊技状態なら時短リミッタ回数及び時短リミッタ初期化フラグをクリアする時短リミッタ回数クリア処理を実行する（ステップ９５００を参照）。

【４８０３】

このように、第４０実施形態においては、デクリメント系の比較命令としてＤＣＰＬＤを有している。なお、第４０実施形態においては、デクリメント系の比較命令としてＤＣＰＬＤを有するよう構成したが、デクリメント系の比較命令としては、１バイト命令であるＤＣＰやＤＣＰＬＤ、２バイト命令であるＤＣＰＷやＤＣＰＷＬＤなどを有するよう構成してもよく、いずれを有するよう構成した場合にも、本明細書に示した構成を適用する（組み合わせる、置き換える）ことが可能である。

【４８０４】

また、これらデクリメント系の比較命令は、値を減算した結果が０となるまで１ずつ減

算していき、桁下がり（キャリー）が発生した場合には予め定められた初期値がセットされる処理となっている。

【４８０５】

具体的には、同図に図示するように、「ＤＣＰＬＤ　（ＨＬ），０」のように使用され、ＨＬレジスタの値を減算した結果、桁下がり（キャリー）が発生した場合に初期値の０をセットするようになっている。例えば、「ＤＣＰＬＤ　（ＨＬ），２５５」となっている場合には、ＨＬレジスタの値を減算した結果、キャリーが発生した場合に初期値の２５５をセットすることとなる。

【４８０６】

なお、同図に図示したように、デクリメント系の比較命令の後に、０か否かを判断して分岐させるジャンプ命令（同図においてはＪＲであるが、ＪＰ，ＪＣＰ、ＪＴ、ＪＲＳ、ＲＥＴ、ＤＪＮＺ、ＤＪＺＮなどとしてもよい）を有するよう構成してもよい。また、デクリメント系の比較命令の後にジャンプ命令を有していなくてもよい。

【４８０７】

また、デクリメント系の比較命令では、減算結果（例えば、命令２の減算結果）が０である場合にゼロフラグをオンにする（ゼロフラグを立たせる）ようになっており、直後のジャンプ命令（例えば、命令３）ではこのゼロフラグを用いて減算結果が０か否かを判断している。なお、デクリメント系の比較命令で０に対して－１の減算をすると、桁下がり（キャリー）が発生するため初期値がセットされることとなるが、この場合には、初期値が０であっても、減算結果が０とならないため、ゼロフラグがオンにならず（ゼロフラグが立たず）、直後のジャンプ命令である命令３にて０とは判断されないことになる。

【４８０８】

また、デクリメント系の比較命令で０に対して－１の減算がされ、直後のジャンプ命令である命令３にて０と判断されず、命令４が実行されない場合には、初期値の０がセットされるため、次回のデクリメント系の比較命令が実行される際にも、直後のジャンプ命令である命令３にて０と判断されず、命令４が実行されないよう構成されている。

【４８０９】

このように、デクリメント系の比較命令において、セットする初期値を０にすることで、デクリメントによる減算結果として０になったタイミングのみを判断して処理分岐を行うことができる。すなわち、０に対して－１の減算が実行された後は、ＤＣＰＬＤによって初期値の０がセットされ続けることにより、減算した結果が０と判断されない、換言すると、０になったタイミングと判断されないことを利用して、１から０となったタイミングのみを判断するよう構成することができる。

【４８１０】

次に、図５００は、図４９５におけるステップ９４５０のサブルーチンに係る、時短リミッタ回数制御処理のフローチャートである。同図の処理では、図４９９で前述したＤＣＰＬＤが実行されるよう構成されている。また、同図の処理は、図４９５にて詳述した主遊技図柄分岐処理テーブルにおける、「ＲＡＭ基底アドレス＋テーブルオフセットＢ」の内容が４の場合に対応する処理である。また、同図における処理は、主遊技図柄が小当り図柄で停止した後の変動固定時間中に実行される処理となっている。

【４８１１】

まず、ステップ９４５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄判定フラグをゼロクリアする。なお、主遊技図柄判定フラグとは、当否抽選の結果が、大当り、小当り、ハズレのいずれであるかに関する情報である。

【４８１２】

次に、ステップ９４５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされている小当り規定回数設定テーブルに基づき、表示中の小当り図柄に対応した小当り規定回数を、小当り規定回数カウンタのカウンタ値としてセットする（詳細は後述するが、所定の記憶領域に記憶されている小当り図柄に対応した小当り規定回数から、表示中の小当り図柄に対応した小当り規定回数を、小当り規定回数カウンタのカウンタ値としてセットするよう構成し

てもよい）。

【４８１３】

ここで、図５０１は、第４０実施形態に係る主遊技テーブル１乃至３に関する図である、主遊技テーブル１乃至３については前述しているため、第４０実施形態の特徴的な構成のみ詳述することとする。

【４８１４】

＜主遊技テーブル１＞

第４０実施形態においては、第２主遊技側に小当りを有しており、５２／９９９で当選するよう構成されている。なお、第４０実施形態の構成はあくまで一例であり、第１主遊技側にも小当りを有していてもよいし、小当りの当選確率を変更してもよい。

【４８１５】

＜主遊技テーブル２＞

第４０実施形態においては、第２主遊技側の小当り図柄として、４Ｋと５Ｋと７Ｋとを有しており、いずれの小当り図柄に係る小当り中においても、特定領域への遊技球の入球が容易となっており、小当り図柄が停止することで、小当りに基づく大当り（小当り中に特定領域に遊技球が入球したことに基づいて実行される大当りを、小当り図柄に基づく大当り、小当りに基づく大当り、小当りを契機とした大当りと称することがある）が実行されるよう構成されている（右打ちにて遊技球を発射し続けていた場合）。

【４８１６】

また、４Ｋと５Ｋと７Ｋとのいずれの小当り図柄に基づく大当りにおいても、ラウンド数は１０Ｒ（小当りの分の１Ｒを含んでいる）となっている。

【４８１７】

＜小当り規定回数設定テーブル＞

次に、図５０２の下部は、第４０実施形態に係る小当り規定回数設定テーブルである。小当り規定回数設定テーブルとは、後述するステップ９６１４でセットされる（参照されるとしてもよい）テーブルであり、ステップ９４５４で、セットされている小当り規定回数設定テーブルに基づいて、小当り規定回数カウンタのカウンタ値がセットされることとなる。なお、小当り規定回数設定テーブル３は、ステップ９６１０でセットされ、時短リミッタに到達する大当りに対応する小当り（連荘の最後の小当り）の実行中にセットされるテーブルである。また、小当り規定回数設定テーブル１及び２に図示するように、小当り規定回数データとしては、小当り規定回数１回データと小当り規定回数なしデータとのいずれかが格納されている。

【４８１８】

また、小当り規定回数１回データに対応する小当り規定回数のカウンタ値は１であり、小当り規定回数なしデータに対応する小当り規定回数のカウンタ値は０となっており、すなわち、ステップ９４５４で、小当り規定回数カウンタのカウンタ値には、０または１がセットされるよう構成されている。具体的には、小当り規定回数テーブル１がセットされている場合には、停止した小当り図柄に拘らず小当り規定回数カウンタのカウンタ値には１がセットされる。また、小当り規定回数テーブル２がセットされている場合には、停止した小当り図柄が５Ｋまたは７Ｋの場合には、小当り規定回数カウンタのカウンタ値には１がセットされ、停止した小当り図柄が４Ｋの場合には、小当り規定回数カウンタのカウンタ値には０がセットされることとなる。

【４８１９】

図５００の説明に戻ると、ステップ９４５４の処理を実行した後、ステップ９４５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ９４５４でセットされた小当り規定回数カウンタのカウンタ値を１減算する処理（前述したＤＣＰＬＤに対応）を実行する。次に、ステップ９４５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ９４５６の減算結果（演算結果と称することがある）が０であるか否かを判定する。

【４８２０】

＜＜小当り規定回数カウンタのカウンタ値の演算に関するイメージ図＞＞

ここで、図５０３を用いて、小当り規定回数カウンタのカウンタ値の演算について詳述する。

【４８２１】

＜Ａ：演算結果が０となる場合＞

演算結果が０となる場合については、以下の「（１）→（２）→（３）」の順に処理が実行される。

（１）ステップ９４５４で、小当り規定回数カウンタのカウンタ値として、小当り規定回数１回データに対応する「０１Ｈ（００００００００１Ｂ）」がセットされる。

（２）ステップ９４５６で、「０１Ｈ（００００００００１Ｂ）」から１が減算され、「００Ｈ（００００００００Ｂ）」となる。

（３）演算結果が「００Ｈ（００００００００Ｂ）」となったため、０であると判断され、ステップ９４５８でＹｅｓとなり、ステップ９４６０の遊技状態クリア処理が実行される。

【４８２２】

＜Ｂ：演算結果が０とならない場合＞

演算結果が０とならない場合については、以下の「（４）→（５）→（６）→（７）」の順に処理が実行される。

（４）ステップ９４５４で、小当り規定回数カウンタのカウンタ値として、小当り規定回数なしデータに対応する「００Ｈ（００００００００Ｂ）」がセットされる。

（５）ステップ９４５６で、「００Ｈ（００００００００Ｂ）」から１が減算され、桁下がりが発生して「ＦＦＨ（１１１１１１１１Ｂ）」となる。

（６）（５）の結果が、「００Ｈ（００００００００Ｂ）」でないため、演算結果が０でないと判断され、ステップ９４５８でＮｏとなる。

（７）ステップ９４５６で桁下がりが発生したことに基づき、小当り規定回数カウンタのカウンタ値に初期値である「００Ｈ（００００００００Ｂ）」がセットされる。

【４８２３】

なお、Ａにおける（２）と、Ｂにおける（５）及び（７）とは、ＤＣＰＬＤという一の命令に基づく処理となっており、値が０となるまで１ずつ減算していって、桁下がりが発生した場合には予め定められた初期値がセットされる処理となっている。

【４８２４】

このように構成されていることにより、小当り規定回数カウンタのカウンタ値に１がセットされた場合のみ、ステップ９４５８でＹｅｓを判定され、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグがオフとなり、時短リミッタが再セットされるよう構成されている。

【４８２５】

このように、第４０実施形態においては、Ｂにおける（４）で小当り規定回数カウンタのカウンタ値に０がセットされる。ここで、小当り規定回数カウンタのカウンタ値に２５５等の１よりも大きい値をセットするよう構成してもよく、このように構成した場合にも同様の構成とすることができるが、小当り中に特定領域に入球しなかった場合に時間短縮遊技状態が終了しないよう構成し、当該特定領域に入球しない小当りが連続した場合など、小当りの当選回数で小当り規定回数カウンタのカウンタ値が減算されていく構成とした場合には、小当りが連続して当選する（例えば、２５５回連続して当選する）ことで、小当り規定回数カウンタのカウンタ値が１から０となって時間短縮遊技状態が終了してしまう可能性がある。そこで、第４０実施形態のように小当り規定回数カウンタのカウンタ値に０をセットし、デクリメント系の比較命令における０に対して－１の減算を実行しても減算結果が０であると判断されないことを利用することで、小当りが連続しても、デクリメント系の比較命令における減算結果が０であると判断され、時間短縮遊技状態が終了してしまうことを防止することができ、遊技機の設計の自由度が向上することとなる。具体的には、小当り規定回数カウンタのカウンタ値として有限回数である２５５をセットした場合には、２５５回の小当りの当選により時間短縮遊技状態が終了してしまうが、小当り規定回数カウンタのカウンタ値として０をセットすることで、－１の減算を実行しても減

算結果が０と判断されず、小当りの当選により時間短縮遊技状態が終了することのない状態を創出することができる。

【４８２６】

ステップ９４５８でＹｅｓの場合、ステップ９４６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態クリア処理を実行し、ステップ９５００に移行する。なお、ステップ９４５８でＮｏの場合にも、ステップ９５００に移行する。なお、遊技状態クリア処理が実行されることによって、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグがオフとなる（非時間短縮遊技状態となる）よう構成されている。

【４８２７】

なお、ステップ９４６０の処理を実行するタイミングを第２のタイミングと称することがある。また、ステップ９４５４で小当り規定回数設定テーブル１がセットされている状況を第１の状況と称することがあり、ステップ９４５４で小当り規定回数設定テーブル２がセットされている状況を第２の状況と称することがある。また、ステップ９４５８でＹｅｓと判定し、ステップ９４６０の処理を実行することを、第１処理を実行すると称することがあり、ステップ９４５８でＮｏと判定することを、第２処理を実行すると称することがある。また、ステップ９４５６の処理を実行するタイミングを第２のタイミングと称することがある。また、ステップ９４５８でＹｅｓと判定されることを、特定の条件を満たすと称することがある。

【４８２８】

次に、ステップ９５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する時短リミッタ回数クリア処理を実行する。次に、ステップ９３５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当り開始デモ設定処理を実行する。次に、ステップ９４６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当りの開始に係る処理を実行し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【４８２９】

ここで、前述したデクリメント系の比較命令（例えば、ＤＣＰＬＤ）という一の命令に基づく処理を有する構成としては、以下の構成に適用してもよい。

（１）払出コマンド要求処理において、賞球個数毎の賞球回数の残数検査を行う際の検査回数に対してデクリメント系の比較命令（例えば、ＤＣＰＬＤ）を用いて減算処理を実行する。

（２）タイマ減算処理において、２バイトタイマを減算する際にデクリメント系の比較命令（例えば、ＤＣＰＬＤ）を用いて減算処理を実行する。

【４８３０】

また、デクリメント系の比較命令（例えば、ＤＣＰＬＤ）という一の命令に基づく処理を有する構成の特徴として、以下の構成を有するよう構成してもよい。

（１）所定の記憶領域（ＲＡＭ）のデータが０か否かを判断する処理（例えば、図５００のステップ９４５８）よりも前にデクリメント系の比較命令（例えば、図５００のステップ９４５６）を実行する。なお、当該デクリメント系の比較命令を有する場合には、所定の加算命令（インクリメント系の命令）と組み合わせて一連の処理が構成されることがないようにしてもよい。

（２）所定の記憶領域（ＲＡＭ）のデータが０か否かによって（所定の記憶領域（ＲＡＭ）のデータが０か否かを判定する処理によって）、その後の処理が分岐する。

（３）所定の記憶領域に０がセットされていても、デクリメント系の比較命令（例えば、ＤＣＰＬＤ）が実行される。その結果、前述したように減算結果が０ではないと判定される。

（４）所定の条件を充足する（例えば、図５００のステップ９４５８でＹｅｓ）と所定の記憶領域に初期値をセットする（例えば、図５００のステップ９４６０、ステップ９５００）。

【４８３１】

また、図５００の減算処理においては、（１）カウンタ値の減算途中（例えば、「３－１＝２」、「２－１＝１」となる場合）、（２）減算結果としてカウンタ値が０となる場

合（例えば、「１－１＝０」となる場合）、（３）減算前のカウンタ値は０であり、減算結果は０と判定されないが、その後カウンタ値が０となる場合、とが存在しており、上記（２）と上記（３）では、その後異なる処理を実行し（上記（１）では時短リミッタが再セットされ、上記（３）では時短リミッタが再セットされない）、上記（１）と上記（３）ではその後同じ処理を実行する（時短リミッタが再セットされない）。なお、上記（１）を第１の状況、上記（２）を第２の状況、上記（３）を第３の状況と称することがある。

【４８３２】

なお、ノイズ等の影響によってデクリメント系の比較命令（例えば、ＤＣＰＬＤ）に係るカウンタ値が０ではない値から０に書き換えられてしまう不具合が発生した場合など、何かしらの事象によりカウンタ値が０となっている状況にて、デクリメント系の比較命令（例えば、ＤＣＰＬＤ）が実行された場合にも、前述したように減算結果は０ではないと判定される（第４０実施形態においては、時短リミッタが再セットされない）よう構成してもよい。

【４８３３】

次に、図５０４は、図５００におけるステップ９５００のサブルーチンに係る、時短リミッタ回数クリア処理のフローチャートである。まず、ステップ９５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時間短縮遊技状態ではないか否か、換言すると、非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。

【４８３４】

ここで、第４０実施形態における時間短縮遊技状態とは、主遊技側及び補助遊技側が時間短縮遊技状態である場合（主遊技時短フラグオン且つ補助遊技時短フラグオン）を示していてもよいし、主遊技側が時間短縮遊技状態である場合（主遊技時短フラグオン）を示していてもよいし、補助遊技側が時間短縮遊技状態である場合（補助遊技時短フラグオン）を示していてもよい。

【４８３５】

ステップ９５０２でＹｅｓの場合、ステップ９５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短リミッタカウンタをゼロクリアする。次に、ステップ９５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短リミッタ初期化フラグをオフにし、次の処理（ステップ９３５０の処理）に移行する。なお、ステップ９５０２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ９３５０の処理）に移行する。

【４８３６】

＜デクリメント系の比較命令を有する構成に適用可能な構成＞

上述したデクリメント系の比較命令を有する構成には、以下の一または複数の構成を適用することが可能である。

【４８３７】

デクリメント系の比較命令の後に実行されるジャンプ命令において、ゼロフラグがオンであるか否かを判断して分岐する構成ではなく、カウンタ値（例えば、小当り規定回数カウンタのカウンタ値）が０か否かを判断して分岐（ジャンプ）させるよう構成してもよい。

【４８３８】

ゼロフラグがオンとなった場合には、図５００のステップ９４６０等のジャンプ命令の直後にてゼロフラグをオフにするよう構成してもよいし、その他のタイミングでオフにするよう構成してもよい。また、ゼロフラグがオンの状況で、電源オフとなった場合には、電源復帰後の所定タイミングではゼロフラグがオフとなっているよう構成してもよいし、ゼロフラグがオンの状況で、電源オフとなった場合には、ＲＡＭクリアを伴う電源復帰（ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源オン）後の所定タイミングではゼロフラグがオフとなっている一方、ＲＡＭクリアを伴わない電源復帰（ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源オン）後の所定タイミングではゼロフラグがオフとなっていないよう構成してもよい。

【４８３９】
前述したデクリメント系の比較命令を有する構成では、減算の結果としてキャリーが発生した場合に初期値をセットするような複合命令であるデクリメント系の比較命令を有する構成を例示したが、これには限定されず、デクリメントのみを行う命令（ＤＥＣ、等）の後に、比較のみを行う命令（ＣＰ、等）を配置して、その後にジャンプ命令を配置するよう構成してもよい。
【４８４０】
前述した構成は、払出コマンド要求処理、タイマ減算処理、時短回数のカウントに関する処理、確変回数のカウントに関する処理、保留数のカウントに関する処理、限定頻度状態（特殊テーブルの参照状態）における変動回数のカウントに関する処理、入球状態表示装置Ｊ１０等の表示装置における点灯態様の切り替えに用いられるカウンタのカウントに関する処理、時短Ｂが作動するまでの変動回数（作動回数）のカウントに関する処理、演出ステージに滞在している変動回数のカウントに関する処理、先読み演出の実行回数のカウントに関する処理、等に適用してもよい。
【４８４１】
デクリメント系の比較命令の後にジャンプ命令を配置せずに、カウンタ値が０か否かによってその後の処理の流れが異なるよう構成してもよい。
【４８４２】
カウンタ値が１である状況下、デクリメント系の比較命令によって、カウンタ値が１から減算されて０となり、当該減算結果が０であることを判断して所定の処理が実行された後においても、タイマ割り込み時処理が実行される毎に当該デクリメント系の比較命令を有するモジュールが実行される場合には、「（１）０に対して１を減算した減算結果が０と判断されない→（２）カウンタ値に初期値の０がセットされる→（３）０に対して１を減算した減算結果が０と判断されない→（４）カウンタ値に初期値の０がセットされる・・・」のように繰り返されるよう構成してもよい。このように構成した場合には、その後初期値以外の値がカウンタ値としてセットされるまで当該事象が継続することとなり、カウンタ値が１から０となった後もタイマ割り込み時処理等によって当該モジュールが繰り返し実行されるよう構成した場合には、遊技が進行することによって、再度カウンタ値が１から０となったと判断されないよう構成することができる。
【４８４３】
デクリメント系の比較命令とその後のジャンプ命令によって分岐する処理の結果として、遊技状態が変更されるよう構成してもよく、具体例としては、時間短縮遊技状態が終了して通常遊技状態となる、確率変動遊技状態が終了して通常遊技状態となる、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が終了して通常遊技状態となるなどが例示できる。
【４８４４】
前述したデクリメント系の比較命令を有する構成は、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として有するよう構成してもよいし、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として有するよう構成してもよい。なお、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として有するよう構成した場合には、遊技の進行に関わらない処理に適用することが好適であり、具体例としては、エラーに関する所定のタイマのカウントに関する処理などに適用することができる。
【４８４５】
また、図５００にて図示したように、所定のモジュール内におけるデクリメント系の比較命令は、所定の分岐処理が実行される前に配置するよう構成してもよい。換言すると、所定のモジュールが実行された場合には、デクリメント系の比較命令が必ず実行される一に配置する（必ず通る位置に配置する）よう構成してもよい。
【４８４６】
図５００及び図５０４にて詳述したように、第４０実施形態においては、主遊技図柄が小当り図柄で停止した後の変動固定時間中において、小当り図柄と小当り規定回数設定テーブルとに基づいて、小当り規定回数カウンタのカウンタ値に小当り規定回数として１ま

たは０をセットする。その後、小当り規定回数カウンタのカウンタ値を１減算し、当該減算結果が０と判定された場合には、ステップ９４６０で主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグがオフ（非時間短縮遊技状態）となり、ステップ９５００で時短リミッタカウンタがゼロクリアされ、時短リミッタ初期化フラグがオフとなる。すなわち、ステップ９４５８で、ステップ９４５６の減算結果が０と判定された場合には、時短リミッタが再セットされ、以後、４回の大当りの連荘（合計で５回以上の大当りの連荘）が可能となる。

【４８４７】

このように、第４０実施形態においては、時短リミッタに到達すること及び小当り規定回数カウンタのカウンタ値に係る演算結果が０となることで時間短縮遊技状態が終了する（主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグがオフとなる）よう構成されていることにより、時短リミッタを再セットさせて時短リミッタに到達しないようにするといった斬新な遊技性を創出することができる。

【４８４８】

また、第４０実施形態においては、時短リミッタに到達する大当りの連続回数（連荘回数）は４回であるが、小当り図柄に関する変動固定時間中に時短リミッタが再セットされることにより、４回を超える大当りの連荘が可能となるよう構成されている。

【４８４９】

次に、図５０５は、図４９４におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別電動役物制御処理のフローチャートである。第３２実施形態（図３７２）との相違点は、「特電遊技ステイタス」において、「４」に対応する特別電動役物作動中処理（不図示）と、「５」に対応するステップ９５５０の小当り大入賞口閉鎖中処理と、「６」に対応する小当り終了デモ時間中処理（不図示）とが追加された点である。なお、「特電遊技ステイタス」が「１」の特別電動役物作動中処理は大当りに係る処理であり、「特電遊技ステイタス」が「４」の特別電動役物作動中処理は小当りに係る処理となっている。

【４８５０】

次に、図５０６は、図５０５におけるステップ９５５０のサブルーチンに係る、小当り大入賞口閉鎖中処理のフローチャートである。まず、ステップ９５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域入球フラグがオンであるか否かを判定する。なお、特定領域入球フラグは、後述するステップ９３０４でオンとなるフラグであり、特定領域への有効な入球があった場合にオンとなるフラグである。

【４８５１】

ステップ９５５２でＹｅｓの場合、ステップ９５５４で、特定領域入球フラグをオフにする。次に、ステップ９３５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当り開始デモ設定処理を実行し、次の処理（ステップ９３００の処理）に移行する。

【４８５２】

また、ステップ９５５２でＮｏの場合、ステップ９５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態クリア処理を実行する。なお、前述したステップ９４６０の処理と同様に、遊技状態クリア処理が実行されることによって、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグがオフとなる（非時間短縮遊技状態となる）よう構成されている。次に、ステップ９５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短リミッタ回数クリア処理を実行し、次の処理（ステップ９３００の処理）に移行する。

【４８５３】

このように、第４０実施形態においては、小当りの実行中に特定領域への有効な遊技球の入球がなかった場合には、時間短縮遊技状態が終了するよう構成されており、このように構成することにより、時間リミッタが再セットされない小当り図柄が停止表示した場合には、故意に大入賞口に遊技球を入球させないことにより、次回の小当り当選を待つといった、公正でない遊技方法が行われてしまう事態を防止することができる。なお、これには限定されず、小当りの実行中に特定領域への有効な遊技球の入球がなかった場合にも、当該小当りの終了後は時間短縮遊技状態のままとなるよう構成してもよい。

【４８５４】

次に、図５０７は、図４９４におけるステップ９３００のサブルーチンに係る、特定領域通過監視処理のフローチャートである。まず、ステップ９３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域への有効な遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ９３０２でＹｅｓの場合、ステップ９３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域入球フラグをオンにする。次に、ステップ９６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する遊技状態回数情報設定処理を実行し、次の処理（ステップ１０５１－２の処理）に移行する。また、ステップ９３０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１０５１－２の処理）に移行する。

【４８５５】

次に、図５０８は、図５０７におけるステップ９６００のサブルーチンに係る、遊技状態回数情報設定処理のフローチャートである。まず、ステップ９６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータとして、時短０回データをセットする。次に、ステップ９６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短リミッタ初期化フラグがオフであるか否かを判定する。

【４８５６】

ステップ９６０４でＹｅｓの場合、ステップ９６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態と停止中の小当り図柄に基づき、２バイトデータを決定してセットし（上書きし）、ステップ９６０８に移行する。なお、ステップ９６０４でＮｏの場合にも、ステップ９６０８に移行する。

【４８５７】

次に、ステップ９６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータを時短回数バッファに保存する。なお、時短リミッタ初期化フラグがオンである場合には、ステップ９６０２でセットした時短０回データが時短回数バッファに保存され、図４９８のステップ９４０４でＹｅｓと判定され、その後の大当り終了後に時短リミッタ到達に係る非時間短縮遊技状態となるよう構成されている。

【４８５８】

次に、ステップ９６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、小当り規定回数設定テーブル３のアドレスをセットする。次に、ステップ９６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短リミッタ初期化フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ９６１２でＹｅｓの場合、ステップ９６１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の遊技状態に基づいた小当り規定回数制御テーブルを参照し、小当り図柄に基づく小当り規定回数設定テーブルをセットし、次の処理（ステップ１０５１－２の処理）に移行する。なお、ステップ９６１２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１０５１－２の処理）に移行する。

【４８５９】

なお、ステップ９６１４の処理を実行するタイミングを、第１のタイミングと称することがある。

【４８６０】

＜小当り規定回数制御テーブル＞

ここで、図５０２の上部は、第４０実施形態に係る小当り規定回数制御テーブルである。第４０実施形態においては、小当り規定回数制御テーブルとして、非時間短縮遊技状態に対応した小当り規定回数制御テーブル（非時間短縮遊技状態）と、時間短縮遊技状態に対応した小当り規定回数制御テーブル（時間短縮遊技状態）とを有しており、ステップ９６１４の実行タイミングでの遊技状態（時間短縮遊技状態であるか否か）によって、ステップ９６１４で参照する小当り規定回数制御テーブルが相違するよう構成されている。つまり、小当り規定回数制御テーブルは小当り規定回数設定テーブルを振り分けるための振り分けテーブル（ジャンプテーブルとも称す）である。

【４８６１】

より具体的には、ステップ９６１４で非時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技時短フラグオフ）である場合には、小当り規定回数制御テーブル（非時間短縮遊技状態）を参照して、停止中の小当り図柄に対応した小当り規定回数設定テーブルをセッ

トする。停止中の小当り図柄が４Ｋと５Ｋの場合には、小当り規定回数設定テーブル２がセットされ、停止中の小当り図柄が７Ｋの場合には、小当り規定回数設定テーブル１がセットされる。なお、ステップ９６１４で非時間短縮遊技状態の場合（小当り規定回数制御テーブル（非時間短縮遊技状態）を参照する場合）には、停止中の小当り図柄の種類に拘らず時短リミッタが再セットされることとなる。

【４８６２】

また、ステップ９６１４で時間短縮遊技状態である場合には、小当り規定回数制御テーブル（時間短縮遊技状態）を参照して、停止中の小当り図柄に対応した小当り規定回数設定テーブルをセットする。停止中の小当り図柄が４Ｋの場合には、小当り規定回数設定テーブル２がセットされる。また、小当り規定回数制御テーブル（時間短縮遊技状態）には、５Ｋと７Ｋに対応するデータは未使用データとなっている（詳細は後述する）。

【４８６３】

ここで、小当り規定回数設定テーブル１がセットされた場合には、図５０２の下部に図示するように、小当り図柄に拘らず小当り規定回数データ１回データが格納されており、すなわち、ステップ９６１４の次回の小当りに係るステップ９４５４の処理にて、小当り図柄に拘らず小当り規定回数カウンタのカウンタ値に１がセットされ、その後、時間短縮遊技状態が終了して時短リミッタが再セットされることとなる。

【４８６４】

他方、小当り規定回数設定テーブル２がセットされた場合には、小当り規定回数データ１回データと小当り規定回数なしデータとが格納されており、すなわち、ステップ９６１４の次回の小当りに係るステップ９４５４の処理にて、小当り図柄が５Ｋまたは７Ｋの場合には、小当り規定回数カウンタのカウンタ値に１がセットされ、その後、時間短縮遊技状態が終了して時短リミッタが再セットされるが、小当り図柄が４Ｋの場合には、小当り規定回数カウンタのカウンタ値に０がセットされ、その後、時間短縮遊技状態が終了せずに時短リミッタ（時短リミッタカウンタ）が更新されることとなる。

【４８６５】

このように、第４０実施形態においては、小当り図柄として５Ｋまたは７Ｋが停止した場合には、セットされている小当り規定回数設定テーブルの種類に拘らず、ステップ９４５４の処理にて、小当り規定回数カウンタのカウンタ値に１がセットされ、その後、時間短縮遊技状態が終了して時短リミッタが再セットされるため、ステップ９６１４の処理の実行時に時間短縮遊技状態である場合を有していないよう構成されている。このことから、小当り規定回数制御テーブル（時間短縮遊技状態）には、５Ｋと７Ｋに対応するデータとして未使用データが格納されている。また、小当り規定回数制御テーブル（時間短縮遊技状態）に、５Ｋと７Ｋに対応するデータとして未使用データを格納することにより、小当り規定回数制御テーブル（非時間短縮遊技状態）と小当り規定回数制御テーブル（時間短縮遊技状態）とのデータ容量（使用するアドレスの範囲）を揃えることができ、小当り規定回数制御テーブルの汎用性を高めることができる（遊技機のスペックが相違した場合にも設計が容易となる）。

【４８６６】

また、前述したように、小当り図柄として７Ｋに当選した場合には、小当り規定回数制御テーブルを参照して、小当り規定回数設定テーブル１がセットされるため、次回の小当りにおけるステップ９４５４では小当り図柄の種類に拘らず（小当り図柄が４Ｋであっても）、小当り規定回数カウンタのカウンタ値に１がセットされて、時短リミッタが再セットされることとなる。すなわち、小当り図柄として７Ｋに当選した場合には、次回の小当りにおいても時短リミッタが再セットされることが保障されるよう構成されている。

【４８６７】

このように構成されているため、７Ｋに基づく大当りが実行された後の時間短縮遊技状態においては、当選する（停止表示する）小当り図柄の種類に拘らず時短リミッタが再セットされる旨を示唆する演出を演出表示装置ＳＧにて実行したり（例えば、「無敵ゾーン中！！」と表示する）、４Ｋや５Ｋに基づく大当りが実行された後の時間短縮遊技状態と

は異なるＢＧＭをスピーカＳ２０から出力するよう構成してもよい。

【４８６８】

なお、このように構成した場合にも、７Ｋに基づく大当りが実行された後の時間短縮遊技状態にて大当り図柄の停止表示に基づく大当りが実行された場合には、時短リミッタが再セットされずに更新されてしまうため、大当り図柄が決定された図柄変動開始時に、実行されていた時短リミッタが再セットされる旨を示唆する演出を終了するよう構成してもよい。

【４８６９】

なお、第４０実施形態においては、ステップ９６１４で小当り規定回数設定テーブルをセットして、次回の小当り当選時であるステップ９４５６で、小当り図柄に対応した小当り規定回数を小当り規定回数カウンタのカウンタ値にセットするよう構成したが、これには限定されず、ステップ９６１４で小当り規定回数設定テーブルを参照して複数の小当り図柄に対応した小当り規定回数を所定の記憶領域に記憶（複数種類の停止表示態様に対応した特定のデータを所定の記憶領域に記憶すると称することがある）し、次回の小当り当選時であるステップ９４５６で、所定の記憶領域に記憶されている今回の小当り図柄に対応した小当り規定回数を小当り規定回数カウンタのカウンタ値にセットするよう構成してもよい。

【４８７０】

また、図５０８に図示したように、時短リミッタに到達していない場合（時短リミッタ初期化フラグがオフである場合）には、ステップ９６１４で、遊技状態や小当り図柄によってセットする小当り規定回数設定テーブルや参照する小当り規定回数制御テーブルが相違し得る一方、時短リミッタに到達している場合（時短リミッタ初期化フラグがオンである場合）には、遊技状態や小当り図柄に拘らず小当り規定回数設定テーブルとして小当り規定回数設定テーブル３がセットされることとなる。

【４８７１】

なお、不図示であるが、第４０実施形態では、初当りとなる大当り終了後においては、小当り規定回数設定テーブル２がセットされているよう構成されている。なお、これには限定されず、初当りとなる大当り終了後においては、小当り規定回数設定テーブル１がセットされているよう構成してもよく、このように構成した場合には、初当りにより遊技者が最低限獲得できる遊技球数を増加させることができる。

【４８７２】

また、第４０実施形態は、前述した時短Ｂや時短Ｃを有するよう構成してもよく、このように構成した場合には、時短Ｂまたは時短Ｃが作動した場合の時間短縮遊技状態においては、小当り規定回数設定テーブル１がセットされているよう構成してもよい。換言すると、時短Ｂまたは時短Ｃが作動した場合の時間短縮遊技状態においては、７Ｋに基づく大当りの実行終了後の時間短縮遊技状態と同様に、どの小当り図柄が当選（停止表示）しても、時短リミッタが再セットされる状態となるよう構成してもよい。このように構成することで、時短Ｂが作動した場合に、時短Ｂが作動するまでに遊技者が被った損失を補填する割合を大きくすることができる。また、このように構成した場合にも、時短Ｂまたは時短Ｃが作動した場合の時間短縮遊技状態にて大当り図柄の停止表示に基づく大当りが実行された場合には、時短リミッタが再セットされずに更新されるよう構成してもよい。

【４８７３】

＜＜時短リミッタに関するイメージ図＞＞

次に、図５０９は、時短リミッタに関するイメージ図である。同図においては、前述した第４０実施形態の構成における、時短リミッタが再セットされない場合（時短リミッタカウンタがリセットされない場合）と、時短リミッタが再セットされる場合（時短リミッタカウンタがリセットされる場合）との処理の流れについて詳述する。

【４８７４】

＜Ａ：時短リミッタカウンタがリセットされない場合＞

まず、同図上部は、時短リミッタが再セットされない場合（時短リミッタカウンタがリ

セットされない場合）の処理の流れである。時短リミッタが再セットされない場合（時短リミッタカウンタがリセットされない場合）においては、「（１）→（２）→（３）→（４）」の順に処理が実行されていく。

【４８７５】

まず、図中（１）では、時短リミッタカウンタのカウンタ値が２である状況下、大当りに係る開始デモ時間の開始時であり、時短リミッタカウンタのカウンタ値に１が加算され、カウンタ値がリミッタ値である３に到達したことで、時短リミッタ初期化フラグがオンになる。対応する処理は、ステップ９４０２、ステップ９４０８、ステップ９４１０となっている。

【４８７６】

次に、図中（１）の大当りが終了し、その後、小当りに当選し、図中（２）では、当該当選した小当り中における特定領域への遊技球の入球時であり、時短０回データが時短回数バッファに保存される。対応する処理は、ステップ９６０２、ステップ９６０８となっている。

【４８７７】

次に、図中（３）では、図中（２）の特定領域への遊技球の入球に基づく大当りに係る開始デモ時間の開始時であり、時短リミッタカウンタのカウンタ値がゼロクリアされる。対応する処理は、ステップ９４０４、ステップ９４０６となっている。

【４８７８】

次に、図中（４）では、図中（３）の大当りが終了し、時短リミッタに到達したことで、非時間短縮遊技状態となる。

【４８７９】

＜Ｂ：時短リミッタカウンタがリセットされる場合＞

次に、同図下部は、時短リミッタが再セットされる場合（時短リミッタカウンタがリセットされる場合）の処理の流れである。時短リミッタが再セットされる場合（時短リミッタカウンタがリセットされる場合）においては、「（５）→（６）→（７）→（８）」の順に処理が実行されていく。

【４８８０】

まず、図中（５）では、小当り中における特定領域への遊技球の入球時であり、現在の遊技状態に基づいた小当り規定回数制御テーブルを参照し、小当り図柄に基づく小当り規定回数設定テーブルがセットされる。対応する処理は、ステップ９６１４となっている。一例としては、小当り図柄として５Ｋが停止しており、小当り規定回数制御テーブル（非時間短縮遊技状態）を参照して小当り規定回数設定テーブル２をセットする。

【４８８１】

次に、図中（５）の小当りが終了し、図中（５）の小当りに基づく大当りが終了し、再度小当りに当選し、図中（６）では、図中（５）の次回の小当りに係る小当り図柄の変動固定時間であり、セットされている小当り規定回数設定テーブルを参照し、停止中の小当り図柄に基づいた小当り規定回数を小当り規定回数カウンタにセットし、当該カウンタ値を１減算する。対応する処理は、ステップ９４５８、９４６０となっている。一例としては、小当り図柄として５Ｋに係る変動固定時間であり、小当り規定回数設定テーブル２を参照して、小当り規定回数１回データとして１が小当り規定回数カウンタのカウンタ値にセットされ、当該１であるカウンタ値に対して１を減算する。

【４８８２】

次に、図中（６）の後、図中（７）では、図中（５）の次回の小当りに係る小当り図柄の変動固定時間であり、小当り規定回数カウンタのカウンタ値の減算結果が０となった場合は、非時間短縮遊技状態となり、時短リミッタカウンタをゼロクリアし、時短リミッタ初期化フラグをオフにする。対応する処理は、ステップ９４５４、９４５６、ステップ９５００となっている。一例としては、小当り規定回数カウンタのカウンタ値が１である状況から１を減算した結果が０となり、時短リミッタカウンタをゼロクリアし、時短リミッタ初期化フラグをオフにする。換言すると、時短リミッタを再セットする。

【４８８３】
　次に、図中（７）の後、図中（８）では、図中（６）の小当りに基づく大当りに係る開始デモ時間の開始時であり、時短リミッタカウンタのカウンタ値に１を加算する。対応する処理は、ステップ９４０２となっている。
【４８８４】
　なお、図中（７）の非時間短縮遊技状態とする処理は、小当り図柄の変動固定時間におけるいずれのタイミング（開始時、終了時、途中のタイミングなど）で実行するよう構成してもよいし、複数のタイミングで実行するよう構成してもよい（同様の処理を複数回実行してもよいし、一の処理を複数タイミングに分けて実行するよう構成してもよい）。
【４８８５】
＜＜大入賞口の開放態様に関するイメージ図＞＞
　次に、図５１０は、第４０実施形態に係る、大当り図柄の停止に基づく大当りと、小当り図柄の停止に基づく大当りとの大入賞口の開放態様に関するイメージ図である。第４０実施形態では、時間短縮遊技状態においては、右打ちにて第２主遊技始動口に遊技球を入球させながら遊技を進行していくこととなる。また、主な遊技の流れとしては、前述したように、第２主遊技側の小当りに当選し、小当り中に特定領域に遊技球が入球したことを契機として大当りが実行されることを繰り返す遊技性であるが、図５０１にて前述したように、４／９９９の確率で第２主遊技側の大当りに当選し、大当り図柄の停止表示に係る大当りが実行される場合がある。なお、同図における大入賞口とは、特定領域を有する大入賞口であり、例えば、第２大入賞口である。
【４８８６】
　また、前述したように、時間短縮遊技状態にて５Ｋまたは７Ｋに係る小当りに当選した場合には、時間短縮遊技状態が終了して時短リミッタが再セットされることとなるが、大当り図柄の停止表示に係る大当りが実行された場合には、小当り規定回数カウンタのカウンタ値に係る時間短縮遊技状態の終了が発生しないため、時短リミッタは再セットされず、時短リミッタカウンタのカウンタ値が１加算されてしまう。すなわち、小当りに当選した場合（小当りを契機とした大当り）よりも大当り図柄の停止表示に係る大当りの方が相対的に不利となっているため、遊技者は、大当り図柄の停止表示に係る大当りが実行されていることを認識した場合、遊技意欲が低下してしまうおそれがある。そこで、第４０実施形態においては、大入賞口の開放態様を以下のように構成している。
【４８８７】
　同図上部においては、時間短縮遊技状態における大当り図柄７Ｂの停止に基づく大当り（以下、７Ｂに係る大当りと称する）の実行中を図示しており、同図下部においては、時間短縮遊技状態における小当り図柄７Ｋの停止に基づく小当り及び大当り（以下、７Ｋに係る小当りまたは大当りと称する）
【４８８８】
　まず、図中（１）にて、７Ｂに係る大当りが開始し、７Ｋに係る小当りが開始する。このように、同図においては、７Ｂに係る大当りと７Ｋに係る小当りとの開始タイミングを図中（１）として、その後の大入賞口の開放態様を比較していく。
【４８８９】
　その後、図中（２）にて、７Ｂに係る大当りの１Ｒ目の大入賞口の開放が開始し、７Ｋに係る小当りの１Ｒ目の大入賞口の開放が開始する。なお、不図示であるが、７Ｋに係る小当りにおいては、図中（２）のタイミングで開始した開放にて大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球する。その後、７Ｂに係る大当りと７Ｋに係る小当りとで同じタイミングで大入賞口が閉鎖し、図中（３）で、７Ｂに係る大当りと７Ｋに係る小当りとで同じタイミングで大入賞口が再度開放する。
【４８９０】
　その後、図中（４）で、７Ｂに係る大当りの１Ｒ目が終了して２Ｒ目が開始する。また、７Ｋに係る小当りの１Ｒ目が終了し、特定領域に遊技球が入球したことに基づいて、７Ｋに係る大当りの２Ｒ目（小当りを１Ｒ目とした２Ｒ目であり、大当りのみでは１Ｒ目と

なっている）が開始する。

【４８９１】

その後、図中（５）にて、７Ｂに係る大当りの２Ｒ目の大入賞口の開放が開始し、７Ｋに係る大当りの２Ｒ目の大入賞口の開放が開始する。その後、図中（６）にて、７Ｂに係る大当りの２Ｒ目が終了して３Ｒ目が開始する。また、７Ｋに係る大当りの２Ｒ目が終了して３Ｒ目が開始する。

【４８９２】

このように、第４０実施形態においては、第２主遊技側の大当り図柄の停止表示に係る大当りの１Ｒ目（最初の単位遊技と称することがある）における大入賞口の開放態様を、第２主遊技側の小当りの１Ｒ目における大入賞口の開放態様と同一とすることで、小当りの１Ｒ目の実行中であるのか大当りの１Ｒ目の実行中であるのかが遊技者に判別され難くすることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまう事態を防止することができる。

【４８９３】

なお、第４０実施形態においては、小当り図柄の種類（４Ｋ、５Ｋ、７Ｋ）に拘らず、大入賞口の開放態様を同一としているが、これには限定されず、小当り図柄の種類によって小当りの大入賞口の開放態様を相違させてもよい。また、第２主遊技側の大当り図柄の停止表示に係る大当りの２Ｒ目以降における大入賞口の開放態様と、第２主遊技側の小当りに基づく大当りの２Ｒ目以降（小当りを１Ｒ目とした２Ｒ目以降）における大入賞口の開放態様とを同一の開放態様としてもよいし、異なる開放態様としてもよい。

【４８９４】

なお、前述したように、第２主遊技側の大当り図柄の停止表示に係る大当りの実行ラウンド数は３Ｒと１０Ｒとを有しており、第２主遊技側の小当りに基づく大当りの実行ラウンド数も３Ｒと１０Ｒとを有している。このように構成することにより、実行ラウンド数を確認しても、大当り図柄の停止表示に係る大当りであるのか小当りに基づく大当りであるのかが判別し難くすることができる。また、第２主遊技側の大当り図柄の停止表示に係る大当りと、第２主遊技側の小当り及び小当りに基づく大当りとで、実行される演出を同様の演出態様としてもよい。

【４８９５】

また、第２主遊技側の小当りの１Ｒ目における大入賞口の最長の開放時間（開放→閉鎖となるまでの時間）は、第２主遊技側の小当りに基づく大当り（２Ｒ目以降）における大入賞口の最長の開放時間よりも短時間となっている。また、第２主遊技側の小当りの１Ｒ目における大入賞口の最長の開放時間（開放→閉鎖となるまでの時間）は、第２主遊技側の小当りに基づく大当り（２Ｒ目以降）における大入賞口の最短の開放時間よりも短時間となっていてもよい。

【４８９６】

また、第１大入賞口と第２大入賞口とを有し、第２大入賞口の内部には特定領域を有しているよう構成した場合には、第２主遊技側の小当りの１Ｒ目は第２大入賞口が開放し、その後の第２主遊技側の小当りに基づく大当りの２Ｒ目以降は第１大入賞口が開放するよう構成してもよいし、第２主遊技側の大当り図柄の停止表示に係る大当りの１Ｒ目は第２大入賞口が開放し、第２主遊技側の大当り図柄の停止表示に係る大当りの２Ｒ目以降は第１大入賞口が開放するよう構成してもよい。

【４８９７】

また、時短リミッタカウンタのカウンタ値がリミッタ値である３の状況にて、第２主遊技側の大当り図柄の停止表示に係る大当りが実行された場合には、時短リミッタが再セットされないため、時短リミッタに到達して、大当り終了後には非時間短縮遊技状態となるよう構成されている。

【４８９８】

＜時間短縮遊技状態の最終変動に関する構成＞

第４０実施形態においては、上述した特徴的な構成を有しているため、時短リミッタカウンタのカウンタ値がリミッタ値に到達している状況で、時間短縮遊技状態の最終変動（

残り時短回数が０回となる図柄変動であり、時短最終変動と称することがある）にて、大当りに当選した場合には、以下のような作用となる。
（１）当否抽選にて大当りに当選し、時短最終変動が開始する。
（２）時短最終変動の停止図柄として大当り図柄が停止表示する。
（３）大当り図柄に係る変動固定時間にて時間短縮遊技状態が終了する（主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグがオフとなる）。
（４）大当り開始時に処理にて時短リミッタに関する処理が実行され、時短リミッタに到達したと判定される。
（５）大当り終了後には非時間短縮遊技状態となる。
【４８９９】
　また、時短リミッタカウンタのカウンタ値がリミッタ値に到達している状況で、時短最終変動にて、小当りに当選した場合には、以下のような作用となる。
（１）当否抽選にて小当りに当選し、時短最終変動が開始する。
（２）時短最終変動の停止図柄として小当り図柄が停止表示する。
（３）小当り図柄に係る変動固定時間にて時間短縮遊技状態が終了する（主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグがオフとなる）。
（４）小当り中にて特定領域に遊技球が入球し、当該タイミングで非時間短縮遊技状態であるため、時短リミッタが再セットされる（ステップ９５００を参照）。
（５）小当りに基づく大当り終了後には時間短縮遊技状態となる。
なお、上記作用はすべての小当り図柄で適用されることとなり、すなわち、小当り図柄が４Ｋ（小当り規定回数カウンタに１がセットされないことがある小当り図柄）の場合であっても、時短リミッタは再セットされることとなる。
【４９００】
＜時間短縮遊技状態終了後の残存保留に関する構成＞
　また、時短リミッタカウンタのカウンタ値がリミッタ値に到達している状況で、時間短縮遊技状態の最終変動が終了して非時間短縮遊技状態となり、第２主遊技側の残存している保留にて大当りに当選した場合には、以下のような作用となる。
（１）時間短縮遊技状態が終了したことにより、時短リミッタに関する情報がクリアされる。
（２）当否抽選にて大当りに当選し、第２主遊技側の図柄変動が開始する。
（３）停止図柄として大当り図柄が停止表示し、非時間短縮遊技状態にて当選した大当りが開始する。
（４）大当り終了後には時間短縮遊技状態となる。
【４９０１】
　また、時短リミッタカウンタのカウンタ値がリミッタ値に到達している状況で、時間短縮遊技状態の最終変動が終了して非時間短縮遊技状態となり、第２主遊技側の残存している保留にて小当りに当選した場合には、以下のような作用となる。
（１）時間短縮遊技状態が終了したことにより、時短リミッタに関する情報がクリアされる。
（２）当否抽選にて小当りに当選し、第２主遊技側の図柄変動が開始する。
（３）停止図柄として小当り図柄が停止表示する。
（４）小当り中にて特定領域に遊技球が入球し、当該タイミングで非時間短縮遊技状態であるため、時短リミッタが再セットされる（ステップ９５００を参照）。
（５）小当りに基づく大当り終了後には時間短縮遊技状態となる。
なお、上記作用はすべての小当り図柄で適用されることとなり、すなわち、小当り図柄が４Ｋ（小当り規定回数カウンタに１がセットされないことがある小当り図柄）の場合であっても、時短リミッタは再セットされることとなる。
【４９０２】
　なお、第４０実施形態においては、時短リミッタカウンタはインクリメントカウンタとなっており、小当り規定回数カウンタはデクリメントカウンタとなっている。

【４９０３】
＜＜第４０実施形態に適用可能な構成＞＞
　第４０実施形態に適用可能な構成を以下に詳述する。なお、以下の一または複数の構成を第４０実施形態に適用することが可能であるし、第４０実施形態以外の実施形態にも適用することが可能である。
【４９０４】
＜＜時短Ｂに関する処理＞＞
　まず、図５１１は、第４０実施形態に適用可能な時短Ｂに関するソースコードである。なお、図５１２Ｂで後述する停止図柄表示時間設定処理は、同図の処理Ａと同様の処理を含んでいる。また、図５１２Ｂのフローチャートは処理の概要を図示しており、当該フローチャートに図示されていない構成については、図５１１の構成を適用することが可能である。
【４９０５】
　なお、図示する一の命令は、一の命令のみで構成されていてもよいし、複数の命令を含んでいてもよいことを補足しておく。
【４９０６】
　また、同図においては、特徴的な構成のみ詳述しており、その他の命令については「・・・」を表示し、実行されている命令の概要のみを説明している。「・・・」で表示した部分は、一の命令のみで構成されていてもよいし、複数の命令を含んでいてもよいし、呼び出した先のモジュールで実行される処理を含んでいてもよい。
【４９０７】
＜処理Ａ＞
（主遊技図柄の停止図柄表示時間を設定）
　まず、命令１で、２バイトデータとして、ＨＬレジスタ（所定の記憶領域と称することがある）に変動固定時間Ａ（１２５）をセットする（図５１２Ｂのステップ９６５２を参照）。なお、変動固定時間Ａ及び変動固定時間Ｂについては、図５１２Ｂで後述する。次に、命令２で、停止図柄が大当り図柄または小当り図柄であるかを判定し、大当り図柄または小当り図柄の場合には、命令８（Ｓ＿ＤＳＰＳ１０）にジャンプする（図５１２Ｂのステップ９６５６、ステップ９６５８を参照）。
【４９０８】
（ＲＷＭクリア後を除く時短Ｂ作動時か検査）
　次に、命令３で、作動回数ｎに係るカウンタの値をＤＥレジスタにロードする（図５１２Ｂのステップ９６６０を参照）。次に、命令４で、命令３でロードした値をＤＥＣで１減算する。次に、命令５で、命令４で－１した結果≠０であるか否かを判定する（図５１２Ｂのステップ９６６２を参照）。命令５でＹｅｓの場合には、ジャンプ命令（ＪＲ）として、命令８（Ｓ＿ＤＳＰＳ１０）を呼び出す。命令５でＮｏの場合には、命令６で、ＲＡＭクリアフラグ（電源投入時にＲＡＭクリアが実行される場合にオンとなるフラグであり、詳細は後述する）がオンであるか否かを判定する。
【４９０９】
　なお、同図における作動回数ｎは、第２３実施形態で前述した作動回数ｎと同一であり、時短Ｂの作動契機である主遊技図柄の作動回数（変動回数）となっている。また、作動回数ｎに係るカウンタについても、図５１２Ｂにおける作動回数ｎに係るカウンタと同一であることを補足しておく。また、処理ＡにおけるＴＳＤ＿ＣＴと処理ＢにおけるＴＳＤ＿ＣＴは同一の作動回数ｎに係るカウンタとなっている。
【４９１０】
　命令６でＹｅｓの場合には、ジャンプ命令（ＪＲ）として、命令８（Ｓ＿ＤＳＰＳ１０）を呼び出す。命令６でＮｏの場合には、命令７で、２バイトデータとして、ＨＬレジスタに変動固定時間Ｂ（３７５０）をセットする（図５１２Ｂのステップ９６６４を参照）。
【４９１１】

次に、命令８で、２バイトデータとして、ＨＬレジスタの値を変動固定時間タイマ（変動固定時間を計測するためのタイマであり、特定の記憶領域と称することがある）にセットする（図５１２Ｂのステップ９６６６を参照）。

【４９１２】

＜処理Ｂ＞

まず、命令１で、ＲＷＭアドレスとして、作動回数ｎに係るカウンタのアドレスをセットする。次に、命令２で、ＤＣＰＷＬＤとして、ＲＷＭアドレスの内容＞０の場合、－１する。次に、命令３で、命令２の減算結果≠０であるか否かを判定する。

【４９１３】

なお、前述したように、ＤＣＰＷＬＤもＤＣＰＬＤと同様、減算した結果キャリーが発生すると初期値をセットするよう構成されている。

【４９１４】

命令３でＹｅｓの場合、ジャンプ命令（ＪＲ）として、命令５（Ｓ＿ＴＳＤＤ１０）を呼び出す。

【４９１５】

（時短Ｂ作動の設定）

命令３でＮｏの場合、命令４で、規定回数到達状態設定テーブルのアドレスをセットする。

【４９１６】

次に、命令５で、時短Ｂ未作動中状態であるか否かを判定する。命令５でＹｅｓの場合には、命令７（Ｓ＿ＴＳＤＤ２０）にジャンプする。次に、命令６で、時短Ｂの作動中状態に関するコマンドテーブルをセットする。

【４９１７】

次に、命令７で、時短Ｂの未作動中状態に関するコマンドテーブルをセットする。

【４９１８】

なお、詳細は後述することとなるが、処理Ａと処理Ｂとはタイマ割り込み時処理にて実行される処理であり、処理Ａは主遊技図柄の変動中に実行される処理であり、処理Ｂは主遊技図柄の変動固定時間中または小当りの終了デモ時間中に実行される処理であり、遊技の進行順序としては、処理Ａが実行された後に処理Ｂが実行されるよう構成されている。

【４９１９】

＜＜分岐処理を有する処理に関する構成＞＞

次に、図５１２は、ステップ９６５０のサブルーチンに係る、停止図柄表示時間設定処理のフローチャートである。同図の処理は、タイマ割り込み時処理における、主遊技図柄の変動中に実行される処理である。なお、同図における構成は、時短Ｂを有しており、前述したように、作動回数ｎは、時短Ｂが作動するまでの主遊技図柄の変動回数である。

【４９２０】

また、同図においては、比較のため、左側に図示している従来の構成である図５１２Ａと、右側に図示している今回の構成（新規構成）である図５１２Ｂとを図示している。

【４９２１】

＜Ａ：従来の構成＞

はじめに、従来の構成について詳述する。

【４９２２】

まず、ステップ９６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄に関する情報を読み出す。次に、ステップ９６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中の主遊技図柄の停止図柄は大当り図柄ではないか否かを判定する。

【４９２３】

ステップ９６５６でＹｅｓの場合、ステップ９６５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中の主遊技図柄の停止図柄は小当り図柄ではないか否かを判定する。ステップ９６５８でＹｅｓの場合、ステップ９６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、作動回数ｎ（作動回数ｎに係るカウンタのカウンタ値）を読み出す。次に、ステップ９６６２で、主制

御基板ＭのＣＰＵＭＣは、読み出した作動回数ｎ（作動回数ｎに係るカウンタのカウンタ値）を１減算した結果は０であるか否かを判定する。ステップ９６６２でＹｅｓの場合には、ステップ９６６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータとして、変動固定時間Ｂ（本例では、３７５０）をセットする。次に、ステップ９６６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータを特定の記憶領域に保存して、次の処理に移行する。

【４９２４】

また、ステップ９６５６、ステップ９６５８、ステップ９６６２でＮｏの場合には、ステップ９６６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータとして、変動固定時間Ａ（本例では、１２５）をセットする。次に、ステップ９６７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータを特定の記憶領域に保存して、次の処理に移行する。

【４９２５】

＜Ｂ：今回の構成＞

次に、今回の構成について詳述する。

【４９２６】

まず、ステップ９６５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータとして変動固定時間Ａ（本例では、１２５）をセットする（第１処理と称することがある）。次に、ステップ９６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止図柄に関する情報を読み出す。次に、ステップ９６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中の主遊技図柄の停止図柄は大当り図柄ではないか否かを判定する。

【４９２７】

ステップ９６５６でＹｅｓの場合、ステップ９６５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中の主遊技図柄の停止図柄は小当り図柄ではないか否かを判定する。ステップ９６５８でＹｅｓの場合、ステップ９６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、作動回数ｎを読み出す。次に、ステップ９６６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、読み出した作動回数ｎを１減算した結果は０であるか否かを判定する（第２処理、第２命令と称することがある）。ステップ９６６２でＹｅｓの場合には、ステップ９６６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータとして、変動固定時間Ｂ（本例では、３７５０）をセット（第３処理と称することがある）し、ステップ９６６６に移行する。また、ステップ９６５６、ステップ９６５８、ステップ９６６２でＮｏの場合も、ステップ９６６６に移行する。次に、ステップ９６６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、２バイトデータを特定の記憶領域に保存して、次の処理に移行する。

【４９２８】

なお、第４０実施形態においては、タイマ割り込み時処理の周期は４ｍｓとなっているため、変動固定時間Ａに対応する１２５が特定の記憶領域に保存された場合には、変動固定時間は「１２５×４ｍｓ＝５００ｍｓ」となり、変動固定時間Ｂに対応する３７５０が特定の記憶領域に保存された場合には、変動固定時間は「３７５０×４ｍｓ＝１５０００ｍｓ」となる。

【４９２９】

このように、図５１２Ａの従来の処理においては、ステップ９６６４で変動固定時間Ｂをセットした後にはステップ９６６６で２バイトデータを保存する必要があり、ステップ９６６８で変動固定時間Ａをセットした後にはステップ９６７０で２バイトデータを保存する必要があり、２バイトデータを保存する処理を変動固定時間の種類ごとに実行しなければならなかった。

【４９３０】

他方、図５１２Ｂの今回の構成においては、２バイトデータに予め変動固定時間として変動固定時間Ａ（本例では、１２５であり、第１データと称することがある）をセットしておき、変動固定時間が変動固定時間Ａ以外の時間値である変動固定時間Ｂ（本例では、３７５０であり、第２データと称することがある）となる場合には、２バイトデータに変動固定時間Ｂ（本例では、３７５０）を上書きし、２バイトデータに変動固定時間Ｂ（本例では、３７５０）を上書きする場合も、上書きしない場合も、同一の処理としてステッ

プ９６６６の処理によって、２バイトデータが特定の記憶領域に保存されるよう構成している。

【４９３１】

このように、図５１２Ｂのように構成する、換言すると、同一のモジュール内において、所定の記憶領域（レジスタ）に対して複数のデータのうちの一のデータがセットされ、最終的に所定の記憶領域にセットされたデータに応じた処理が実行されるように構成することで、変動固定時間の種類数に拘らず、２バイトデータを保存する処理を１つのみとすることができ、データ容量を削減することができる。

【４９３２】

なお、ステップ９６５２のような、所定の記憶領域に予めセットしておく値については、その他の値よりも使用頻度が高い（同図の場合には、変動固定時間として決定され易い、最終的に特定の記憶領域に記憶される頻度が高い）値とするよう構成してもよい。

【４９３３】

なお、同図における「セットする」を「レジスタに格納する」と称することがある。

【４９３４】

また、変動固定時間は、第１主遊技側と第２主遊技側とで同一の時間値としてもよいし異なる時間値としてもよい。一例としては、第１主遊技側のハズレ図柄と第２主遊技側のハズレ図柄とで変動固定時間を異なる時間値としてもよい。また、図５１２Ｂにおける変動固定時間に関する構成は、第１主遊技側のみに適用してもよいし、第２主遊技側のみに適用してもよいし、双方に適用してもよい。

【４９３５】

＜減算処理に関する構成＞

ここで、図５１１の処理Ａや図５１２Ｂにて図示した、停止図柄表示時間設定処理は、ステップ６４００の主遊技図柄変動中処理にて実行されるよう構成されており、図５１２の処理Ｂは、ステップ６４５０の主遊技図柄ハズレ図柄表示中処理または図５０５にて図示した小当り終了デモ時間中処理にて実行されるよう構成されている。すなわち、図５１１の処理Ａ及び図５１２Ｂは主遊技図柄の変動中に実行される処理であり、図５１１の処理Ｂは主遊技図柄の変動固定時間中または小当りの終了デモ時間中に実行される処理であり、遊技の進行順序としては、図５１１の処理Ｂは、図５１１の処理Ａ及び図５１２Ｂが実行された後に実行されるよう構成されている。

【４９３６】

また、図５１１の処理Ｂである、時短Ｂに係る作動回数ｎを更新する処理（作動回数ｎに係るカウンタのカウンタ値を１減算する処理であり、第１命令と称することがある）では、作動回数ｎに係るカウンタのカウンタ値を直接減算することで、遊技に関する状態の切り替えタイミングを判断するよう構成されている。一方、当該タイミングで時短Ｂが作動することが判断できた場合であっても、時短Ｂが作動する旨の演出を実行する時間を担保することができないおそれがある。

【４９３７】

そこで、第１命令よりも前のタイミングである、図５１１の処理Ａ及び図５１２Ｂにて、作動回数ｎが０となって時短Ｂが作動する予定であるか否かを先行して判断する（第２命令と称することがある）ことで、時短Ｂの開始に係る変動固定時間を相対的に長時間とすることができ、時短Ｂが作動する旨の演出を実行する時間を担保することができることとなる。

【４９３８】

より具体的には、図５１１の処理Ａ及び図５１２Ｂでは、作動回数ｎに係るカウンタのカウンタ値を、一旦レジスタに移動させ（ロードし）、当該移動させた値（ロードした値）に対して減算処理を実行して判断することで、作動回数ｎに係るカウンタを複数有する必要がなくなり、１つのカウンタを兼用して２つの判断を行うことが可能となる。

【４９３９】

このように、ＤＣＰＷＬＤ（ＤＣＰＬＤとしてもよい）とＤＥＣとは、いずれもデータ

を減算する処理であるが、一方はＲＡＭのカウンタを直接減算することに使用し、他方はレジスタに移動させた値を減算することに使用するといったように、異なる減算命令を使い分けることで１つのカウンタを兼用して時短Ｂの作動開始タイミングに関する処理を適切に管理することができる。

【４９４０】

また、本例では、時短Ｂの作動開始を判断する場合の処理として、１つのカウンタを兼用して２つの処理を実行する構成を例示したが、これには限定されず、遊技状態の切り替わりを判断する処理であれば、すべての構成に適用することができる。一例としては、時間短縮遊技状態の終了を判断する処理、確率変動遊技状態の終了を判断する処理、時短リミッタなどのリミッタの到達を判断する処理などに適用することができる。

【４９４１】

なお、第１命令である時短Ｂに係る作動回数ｎを更新する処理が実行された場合には、作動回数ｎに係るカウンタのカウンタ値が更新される（作動回数ｎに係るカウンタのカウンタ値に対応したＲＡＭ領域が更新される）一方、第２命令であるステップ９６６０及び９６６２の処理が実行された場合には、作動回数ｎに係るカウンタのカウンタ値が更新されない（作動回数ｎに係るカウンタのカウンタ値に対応したＲＡＭ領域が更新されない）よう構成されている。

【４９４２】

このように構成することで、図５１２Ｂにおいては、時短Ｂが作動する図柄変動に係る変動固定時間に関する処理を適切に実行することができる。すなわち、時短Ｂが作動した場合に、時短Ｂが作動しない場合と相違する処理を、適切に実行することができることとなる。

【４９４３】

＜＜データ容量を削減可能な構成＞＞

上述した、同一のモジュール内において、所定の記憶領域（レジスタ）に対して複数のデータのうちの一のデータがセットされ、最終的に所定の記憶領域にセットされたデータに応じた処理が実行されるように構成することで、２バイトデータを保存する処理が１つのみとなり、データ容量を削減することが可能な構成は、一例として、以下の図５１３、図５１４の構成のように適用することができる。

【４９４４】

＜図柄表示中ステイタスに関する図＞

まず、図５１３は、図柄表示中ステイタスに関するソースコードである。

【４９４５】

なお、図示する一の命令は、一の命令のみで構成されていてもよいし、複数の命令を含んでいてもよいことを補足しておく。

【４９４６】

また、同図においては、特徴的な構成のみ詳述しており、その他の命令については「・・・」を表示し、実行されている命令の概要のみを説明している。「・・・」で表示した部分は、一の命令のみで構成されていてもよいし、複数の命令を含んでいてもよいし、呼び出した先のモジュールで実行される処理を含んでいてもよい。

【４９４７】

（主遊技図柄の状態の設定）

まず、命令１で、当り判定データの内容をロードする。次に、命令２で、ステイタスデータとして主遊技大当り図柄表示中ステイタス（３）をＢレジスタ（所定の記憶領域と称することがある）にセットする。次に、命令３で、命令１でロードした当り判定データは大当りデータであるか否かを判定する。命令３でＹｅｓの場合には、ジャンプ命令（ＪＣＰ）として、命令９（Ｓ＿ＴＫＺＭ２０）を呼び出す。命令３でＮｏの場合には、命令４で、主遊技図柄小当り図柄表示中ステイタス（４）をＢレジスタに上書きしてセットする。

【４９４８】

次に、命令５で、命令１でロードした当り判定データは小当りデータであるか否かを判定する。命令５でＹｅｓの場合には、ジャンプ命令（ＪＣＰ）として、命令９（Ｓ＿ＴＫＺＭ２０）を呼び出す。

【４９４９】

（遊技状態に係るコマンドバッファを作成）

命令５でＮｏの場合には、命令６で、状態コマンドバッファ作成処理を実行する。

【４９５０】

（遊技状態に係るコマンド要求）

次に、命令７で、遊技状態に係るコマンド要求を実行する。次に、命令８で、ステイタスデータとして特別図柄はずれ図柄表示中ステイタス（２）をＢレジスタに上書きしてセットする（ロードした当り判定データははずれデータとなっている）。

【４９５１】

次に、命令９で、Ｂレジスタに記憶されているステイタスデータを特定の記憶領域にストア（記憶）する。次に、命令１０で、停止図柄表示時間設定処理を実行する。

【４９５２】

このように、命令２で、ステイタスデータとして主遊技図柄大当り図柄表示中ステイタス（３）を所定の記憶領域にセットしておき、ロードした当り判定データが小当りデータである場合には、命令４で、ステイタスデータとして主遊技図柄小当り図柄表示中ステイタス（４）を上書きしてセットし、ロードした当り判定データがはずれデータである場合には、命令８で、ステイタスデータとして主遊技図柄はずれ図柄表示中ステイタス（２）を所定の記憶領域に上書きしてセットし、命令９で、所定の記憶領域にセットされているステイタスデータを特定の記憶領域にストア（記憶）するよう構成されている。

【４９５３】

このように、同一のモジュール内において、所定の記憶領域（レジスタ）に対して複数のデータのうちの一のデータがセットされ、最終的に所定の記憶領域にセットされたデータに応じた処理が実行されるように構成することで、ステイタスデータの種類数に拘らず、ステイタスデータを保存する処理を１つのみとすることができ、データ容量を削減することができる。

【４９５４】

＜デモ時間の設定に関する図＞

次に、図５１４は、デモ時間の設定に関するソースコードである。

【４９５５】

なお、図示する一の命令は、一の命令のみで構成されていてもよいし、複数の命令を含んでいてもよいことを補足しておく。

【４９５６】

また、同図においては、特徴的な構成のみ詳述しており、その他の命令については「・・・」を表示し、実行されている命令の概要のみを説明している。「・・・」で表示した部分は、一の命令のみで構成されていてもよいし、複数の命令を含んでいてもよいし、呼び出した先のモジュールで実行される処理を含んでいてもよい。

【４９５７】

（主遊技図柄の当り判定結果の確認）

まず、命令１で、当り判定データの内容をロードし、当り判定データが小当りデータである場合は命令２（Ｓ＿ＴＺＨＣ２０）にジャンプし、当り判定データが小当りデータでなく且つ大当りデータでない場合は命令８（Ｓ＿ＴＺＨＣ４０）にジャンプする。

【４９５８】

（大当り終了後及び小当りＶ後の遊技状態設定）

次に、命令２で、遊技状態回数情報設定処理（例えば、ステップ９６００の処理）を実行する。次に、命令３で、大当り終了後、小当り終了後及び小当りＶ（小当り中に特定領域に遊技球が入球したことを契機とした大当り）終了後の変動パターン選択状態を設定する。次に、命令４で、特別電動役物が作動する回数（ラウンド数）及び大入賞口の開放時

間の内容を設定する。
【４９５９】
（遊技状態に対応した当りデモ演出時間の設定　大当り時、小当りＶ時）
　次に、命令５で、デモ時間設定番号設定制御テーブル１のアドレスをＨＬレジスタ（所定の記憶領域と称することがある）にセットする。次に、命令６で、当り判定データの内容をロードし、当り判定データが大当りデータである場合は命令８（Ｓ＿ＴＺＨＣ４０）にジャンプする。
【４９６０】
（遊技状態に対応した当りデモ演出時間の設定　小当り時）
　次に、命令７で、デモ時間設定番号設定制御テーブル２のアドレスをＨＬレジスタに上書きしてセットする（ロードした当り判定データは小当りデータとなっている）。
【４９６１】
　次に、命令８で、所定の記憶領域のデモ時間設定番号設定制御テーブルを参照して決定されたデモ時間を特定の記憶領域にセットする。
【４９６２】
　このように、命令５で、デモ時間設定番号設定制御テーブル１のアドレスを所定の記憶領域にセットしておき、ロードした当り判定データが小当りデータである場合には、命令７で、デモ時間設定番号設定制御テーブル２のアドレスを所定の記憶領域に上書きしてセットし、命令８で、所定の記憶領域（ＨＬレジスタ）のデモ時間設定番号設定制御テーブルを参照して決定されたデモ時間を特定の記憶領域にセットするよう構成されている。
【４９６３】
　このように、同一のモジュール内において、所定の記憶領域（レジスタ）に対して複数のデータのうちの一のデータがセットされ、最終的に所定の記憶領域にセットされたデータに応じた処理が実行されるように構成することで、デモ時間設定番号設定制御テーブルの種類数に拘らず、デモ時間をセットする処理を１つのみとすることができ、データ容量を削減することができる。
【４９６４】
　このように、上記データ容量を削減することができる構成は、様々なモジュールに適用することができ、上記構成はあくまで一例であり、すべてのモジュールに適用してもよい。また前述した図５０８においても同様の構成となっており、以下のように構成されている。
（１）ステップ９６０２で所定の記憶領域に時短０回データをセットする。
（２）ステップ９６０４で、時短リミッタ初期化フラグがオフか否かを判定し、Ｙｅｓの場合には（３）に移行し、Ｎｏの場合には（４）に移行する。
（３）遊技状態と停止中の小当り図柄に基づいて決定したデータを所定の記憶領域にセット（上書き）する。
（４）ステップ９６０８で、所定の記憶領域のデータを時短回数バッファ（特定の記憶領域）に保存する。
【４９６５】
　なお、所定の記憶領域は、１バイトの記憶領域（通常レジスタ、Ａレジスタと称することがある）としてもよいし、２バイトの記憶領域（ペアレジスタ、ＨＬレジスタと称することがある）としてもよい。
【４９６６】
　また、所定の記憶領域にセットされ得る複数のデータは、遊技状態や遊技の状況、所定の抽選結果などによって相違し得るデータとなっており、当該複数のデータから一のデータが所定の記憶領域に択一的にセット（記憶）されることとなる。
【４９６７】
　また、所定の記憶領域にセットされたデータを特定の記憶領域に保存（記憶）する処理を有していなくてもよく、所定の記憶領域（レジスタ）に対して複数のデータのうちの一のデータがセットされ、最終的に所定の記憶領域にセットされたデータに応じた処理が実

行される構成のみを有していてもよい。
【４９６８】
　また、上記構成では、モジュール内にて、分岐処理（ＹｅｓかＮｏか判断する処理）よりも前に所定の記憶領域の一のデータが最初にセットされる。換言すると、ジャンプ命令（ＪＲ、ＪＰ，ＪＣＰ、ＪＴ、ＪＲＳ、ＲＥＴ、ＤＪＮＺ、ＤＪＺＮ、など）よりも前に所定の記憶領域の一のデータが最初にセットされる。
【４９６９】
　また、上述したように、所定の記憶領域にセットされたデータは、所定の記憶領域とは異なる特定の記憶領域（レジスタ）にセット（ストア）されて、その後の参照時のオフセットに使用されるよう構成してもよい。
【４９７０】
　また、上記構成では、モジュール内にて、一のデータが所定の記憶領域に最初にセットされた後に実行される分岐処理（または、ジャンプ命令（ＪＲ、ＪＰ，ＪＣＰ、ＪＴ、ＪＲＳ、ＲＥＴ、ＤＪＮＺ、ＤＪＺＮ、など））においては、所定の記憶領域に記憶された一のデータとは異なるデータを参照して、ジャンプの有無を判断するよう構成されている。
【４９７１】
＜保留数に応じた変動態様＞
　次に、図５１５は、第４０実施形態に適用可能な、第２主遊技図柄に関する変動態様決定用テーブルに関する図である。同図左上部に図示するように、図５１５の構成においては、減算前（消化前）の第１タイミングにおける保留数と、減算後（消化後）の第２タイミングにおける保留数との組み合わせに基づいて、参照する変動態様決定用テーブルを決定するよう構成されている。
【４９７２】
　減算前の保留数が０であり、減算後の保留数が０である場合、換言すると、保留が０である状況にて第２主遊技始動口に新たな遊技球の入球があった場合には、参照するテーブルは第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡとなる。
【４９７３】
　また、減算前の保留数が１であり、減算後の保留数が０である場合、換言すると、残存していた最後の保留が消化された場合には、参照するテーブルは第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＢとなる。
【４９７４】
　また、減算前の保留数が２以上である場合には、参照するテーブルは第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＣとなる。
【４９７５】
　また、当否抽選結果がハズレの場合においては、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡは平均の変動時間が最も長時間となっており、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＢは平均の変動時間が２番目に長時間となっており、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＣは平均の変動時間が最も短時間となっている。
【４９７６】
　ここで、減算後の保留数のみで変動態様（変動時間）を決定するよう構成した場合には、保留数が０である状況にて第２主遊技始動口に新たな遊技球の入球があったのか、残存していた最後の保留が消化されたのかが判別できないため、同一のテーブルを参照せざるを得ない。そこで、図５１５のように、減算前（消化前）の第１タイミングにおける保留数と、減算後（消化後）の第２タイミングにおける保留数との組み合わせに基づいて、参照する変動態様決定用テーブルを決定するよう構成することで、例えば、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行させる状況にて保留数が０の場合には、平均の変動時間が最も長時間のテーブルを参照して変動時間が決定され、遊技者に第２主遊技側の保留を生起させるための演出（例えば、「保留を貯めろ！」と演出表示装置ＳＧに表示する）を実行する時間を担保することができ、他方、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行させる遊技状

態が終了したが、第２主遊技側の保留が残存している状況から当該保留が消化されて保留が０となった場合には、平均の変動時間が２番目に長時間のテーブルを参照して変動時間が決定され、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行させる遊技状態に係る結果を表示する演出（例えば、演出表示装置ＳＧに獲得遊技球数等を表示する）を実行する時間を担保することができるといった、遊技の状況に応じた適切な変動時間が決定されるよう構成することができる。

【４９７７】

なお、減算前の保留数を記憶する処理を所定処理、所定処理を実行するタイミングを所定のタイミング、変動表示態様（変動態様）を決定するタイミングを特定タイミングと称することがある。

【４９７８】

＜時短Ｃに関する適用可能な構成＞

ここで、第４０実施形態に適用可能な時短Ｃに関する構成の一例としては、時短Ｃを有しており、時間短縮遊技状態（大当りの終了を契機として移行する時間短縮遊技状態であり、時短Ａと称することがある）において、時短Ｃが作動することとなる時短図柄（時短図柄１乃至５のいずれか）が１／１００で当選するよう構成されており、時短Ａにて時短図柄に当選すると（時短図柄が停止表示すると）、時短Ｃが作動する（時短Ａから時短Ｃに切り替わる）よう構成してもよい。また、時短Ａに係る時短回数は１００回であり、時短Ｃに係る時短回数は１回である。

【４９７９】

このように、時短Ｃに係る時短回数を時短Ａに係る時短回数よりも少ない１回とすることで、時短図柄の当選が、実質的に時間短縮遊技状態からの転落の役割を担うことができ、斬新な遊技性を創出することができる。また、このような構成に、図５１６にて後述する、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０の構成を適用することで、遊技者にとって不利な時短図柄の当選を判別され難くすることができ、遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。

【４９８０】

なお、前述した小当り規定回数カウンタのカウンタ値を用いて時間短縮遊技状態が終了するよう構成してもよいが、このように構成した場合には、小当りによる出玉を遊技者が獲得するため、上記時短Ｃに係る構成と比較して、遊技機の設計の自由度が低くなる。

【４９８１】

なお、時短Ａに係る時短回数を第１回数と称することがあり、時短Ｃに係る時短回数を第２回数と称することがある。

【４９８２】

なお、上記構成では、タイマ割り込み時処理において、時短Ｃの作動条件を充足したか否かを判定する処理を、時短Ａの時短回数を計測するカウンタのカウンタ値の減算処理よりも後に実行するよう構成してもよい。このように構成することで、時短回数が１回の時短Ｃが作動した場合に、以下の流れとなる。

（１）図柄変動Ａの変動固定時間の終了時：時短Ｃの作動に係る時短回数１回が付与される。

（２）図柄変動Ａの次変動の変動固定時間開始時：時短回数の減算処理が実行され、時短回数が０回となる。

（３）図柄変動Ａの次変動の変動固定時間終了時：非時間短縮遊技状態となっているため、以降時短Ｃが作動しない。

【４９８３】

また、上記構成では、時間短縮遊技状態（時短Ａ）でのみ時短Ｃが作動するよう構成してもよいし、非時間短縮遊技状態においても、時短Ｃが作動するよう構成してもよい。なお、非時間短縮遊技状態で時短Ｃが作動しない構成としては、非時間短縮遊技状態では時短図柄が当選しないよう構成してもよいし、非時間短縮遊技状態でも時短図柄が当選するが、その場合にも時短Ｃが作動しないよう構成してもよい。

【４９８４】
　また、上述した時短Ｃに係る時短回数は、１回以外の回数としてもよく、例えば、第２主遊技側の保留上限数（例えば、４個）以下の回数を時短Ｃに係る時短回数としてもよい。このように構成することで、時間短縮遊技状態にて右打ちを継続していれば、第２主遊技側の保留がなくなる前に、時間短縮遊技状態が終了する旨を報知することができることとなり、時短Ｃの作動中に持ち球がなくなって遊技を終了せざるを得なくなり、時間短縮遊技状態が終了する旨を報知することができなくなってしまう事態を防止することができる。
【４９８５】
　なお、上述した時短Ｃに係る時短回数は、第１主遊技側の保留上限数以下となるよう構成してもよいし、第１主遊技側と第２主遊技側との保留上限数の和以下となるよう構成してもよい。
【４９８６】
＜第２主遊技図柄表示装置に関する図＞
　次に、図５１６は、第４０実施形態に適用可能な、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０に関する図である。図５１６に図示する構成は、前述した時短Ｃに関する適用可能な構成と組み合わせることが好適な構成となっている。
【４９８７】
　図５１６の構成においては、図示するように、ハズレ図柄として、ハズレ１乃至ハズレ１０までの１０種類のハズレ図柄を有している。なお、図５１６の構成においては、第１主遊技側のハズレ図柄と第２主遊技図柄とを兼用しており、一例としては、第１主遊技側ではハズレ１とハズレ２との２種類が決定され得るよう構成されており、第２主遊技側ではハズレ１乃至ハズレ１０の１０種類が決定され得るよう構成されている。なお、これには限定されず、第１主遊技側と第２主遊技側とでハズレ図柄をそれぞれ有する（兼用しない）よう構成してもよい。
【４９８８】
　また、図５１６においては、時短Ｃを有しており、すなわち、時短図柄が停止表示されることで、時短Ｃが作動するよう構成されている。図５１６に図示するように、時短図柄として、時短図柄１乃至時短図柄５までの５種類の時短図柄を有している。
【４９８９】
　また、図示するように、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０は１０個のランプで構成されており、ハズレ図柄が停止表示した場合も、時短図柄が停止表示した場合も、点灯しているランプはすべて異なる組合せであるが、いずれの図柄であっても２つのランプが点灯するよう構成されている。
【４９９０】
　なお、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０を識別情報表示部と称することがあり、ランプを点灯部と称することがある。
【４９９１】
　このように構成することで、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０を視認していても、ハズレ図柄が停止表示したのか、時短図柄が停止表示したのかを判別し難くすることができる。
【４９９２】
　なお、ハズレ図柄の数と時短図柄の数は、変更しても問題ない。
【４９９３】
＜＜図柄グループの判断方法に関する図＞＞
　次に、図５１７は、第４０実施形態に適用可能な、図柄グループの判断方法に関する図である。同図においては、図柄抽選を実行する際に参照するテーブル（以下、図柄抽選テーブルと称する）における第２主遊技側の小当り図柄の配置に関して詳述する。
【４９９４】
＜第２主遊技側の小当り図柄一覧＞
　同図上部に図示するように、第２主遊技側の小当り図柄は、役割が同じ（小当りを契機

とした大当りの実行ラウンド数、特定領域の入球容易性などが同じ）図柄が同じ図柄グループとなるよう構成されており、上から「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ→Ａ→・・・」のように、同じ図柄グループが連続しないように構成されているとともに、「Ａ→Ｂ→Ｃ→Ｄ」の４つの配置を繰り返すよう構成されている。

【４９９５】

＜本例における各種数値＞

図５１７の構成における各種数値は、以下のようになっている。

図柄グループの種類数Ｎ：４

一の図柄グループに含まれる図柄数Ｍ：８

図柄グループＡの図柄グループ番号：９

図柄グループＢの図柄グループ番号：１０

図柄グループＣの図柄グループ番号：１１

図柄グループＤの図柄グループ番号：１２

小当り図柄の直前の選択番号Ｌ：８

【４９９６】

なお、図柄グループ番号は、どの図柄グループが決定されたか（当選したか）を判別するための番号である。また、小当り図柄の最初の選択番号が９であることから、小当り図柄の直前の選択番号は８となっており、小当り図柄の直前の選択番号を初期値と称することがある。

【４９９７】

＜図柄グループ番号を決定する処理の流れ＞

図５１７に図示するように、図柄抽選テーブルにおける小当り図柄を、同じ図柄グループ番号の小当り図柄が連続するよう配置せずに、異なる図柄グループ番号が隣り合うように構成した場合においては、以下の処理１乃至３を実行することにより、図柄グループ番号を算出して、どの図柄グループが決定されたかを判別可能に構成している。

処理１：選択番号を決定して、セットする

処理２：セットされている選択番号を、Ｎで除算

処理３：Ｌに処理２における余りを加算した値が図柄グループ番号となる

【４９９８】

ここで、上記処理１乃至処理３の流れの具体例としては、以下のような流れとなる。

処理１：３４をセット

処理２：３４÷４＝８余り２

処理３：８＋２＝１０

図柄グループ番号が１０であるため、図柄グループＢが決定されたことが判別できる。

【４９９９】

このように、図柄抽選テーブルにおける小当り図柄を、同じ図柄グループ番号の小当り図柄が連続するよう配置せずに、異なる図柄グループ番号が隣り合うように構成することで、例えば、時間短縮遊技状態にて右打ちにて遊技球を発射し続けて、第２主遊技側では高確率で小当りに当選し、第２主遊技図柄の変動時間が短時間である場合においても、当選する小当り図柄が同じ図柄グループに偏ってしまう事態が発生し難くなる。また、図柄抽選テーブルにおける小当り図柄を、同じ図柄グループ番号の小当り図柄が連続するよう配置せずに、図柄異なるグループ番号が隣り合うように構成した場合においても、選択番号を図柄グループの種類数Ｎで除算した余りを初期値Ｌに加算することで、図柄グループ番号を算出することができる。上述したように、図５１３の構成は、所定の遊技方法を継続した場合に、一定間隔で入賞する機構を有している場合に好適である。

【５０００】

なお、図柄グループ番号または図柄グループを停止表示態様グループと称することがあり、選択番号を識別情報の停止表示態様を決定するために取得したデータと称することがあり、図柄抽選テーブルにおける小当り図柄に対応する領域を停止表示態様決定用テーブルにおける所定態様に対応する領域と称することがある。

【５００１】
＜時短Ｂに関する構成＞
　第４０実施形態に適用可能な時短Ｂに関する構成として、以下の構成を適用してもよい。
（１）ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で電源が投入された場合には、ＲＡＭクリアが実行される。
（２）電源投入時にＲＡＭクリアが実行される場合（第１条件を充足すると称することがある）には、ＲＡＭクリアフラグがオン（所定の記憶領域に第１データが記憶されると称することがある）になる。
（３）ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で電源が投入された場合（遊技機に異常が発生していない場合）には、ＲＡＭクリアが実行されない（第２条件を充足すると称することがある）。
（４）電源投入時にＲＡＭクリアが実行されない場合には、ＲＡＭクリアフラグがオフ（所定の記憶領域に第２データが記憶されると称することがある）になる。
（５）作動回数ｎが０となる図柄変動（次回の図柄変動から時短Ｂとなる）の所定タイミングにおいて、ＲＡＭクリアフラグを参照し、ＲＡＭクリアフラグがオンの場合には当該図柄変動の変動固定時間を第１時間とし、ＲＡＭクリアフラグがオフの場合には当該図柄変動の変動固定時間を第２時間とする。
（６）第１時間は第２時間よりも短時間である。
（７）通常のハズレ変動（非時間短縮遊技状態における作動回数ｎが０にならないハズレ変動）の変動固定時間は第１時間である。
（８）ＲＡＭクリアフラグがオンの状況で、新たに大当りまたは小当りに当選すると、ＲＡＭクリアフラグがオフになる。
【５００２】
　このように構成することで、ＲＡＭクリアの実行後（ＲＡＭクリアフラグがオン）に作動回数がｎになった場合と、ＲＡＭクリアの実行後以外（ＲＡＭクリアフラグがオフ）で作動回数がｎになった場合とで、変動固定時間を相違させることができ、変動固定時間が第１時間の場合には時短Ｂの作動に係る演出を実行しない一方、変動固定時間が第２時間の場合には時短Ｂの作動に係る演出を実行するよう構成することができ、遊技の状況に対応した演出態様とすることができる。
【５００３】
＜変動態様の決定に関する構成＞
　非時間短縮遊技状態において、時短図柄が停止したことを契機として時短Ｃが作動するよう構成した場合において、以下の構成を適用してもよい。
（１）非時間短縮遊技状態において第１主遊技側のハズレ図柄に当選した場合には、変動態様は、少なくとも、いずれの限定頻度状態（限定頻度状態でないことを含む）であるかと保留数とに基づいて決定される。
（２）非時間短縮遊技状態において第１主遊技側の時短図柄に当選した場合には、変動態様は、いずれの限定頻度状態（限定頻度状態でないことを含む）であるかに基づいて決定され、保留数は参照されない。
【５００４】
　なお、上記構成は時間短縮遊技状態の場合に適用してもよいし、第２主遊技図柄に適用してもよい。また、時短図柄に当選した場合の変動態様は、限定頻度状態も参照しない（一定の変動態様となる）よう構成してもよい。
【５００５】
　また、いずれの限定頻度状態であるかを第１要素、保留数を第２要素と称することがある。
【５００６】
　また、ハズレ図柄も時短図柄も、当り図柄ではない図柄であり、換言すると、大入賞口が開放することがない図柄である。

【５００７】
＜副制御基板Ｓ側への図柄データの送信に関する構成＞
　主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に図柄データを送信可能に構成し、当該図柄データには、当選した図柄に関する情報や遊技状態に関する情報が含まれているように構成してもよい。このように構成した場合の具体的な構成として、以下のように構成してもよい。
（１）小当りに係る図柄変動（図柄変動開始から小当り図柄に係る変動固定時間の終了まで）に係る第１のタイミングで、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に図柄データを送信する。
（２）小当りに係る図柄変動（図柄変動開始から小当り図柄に係る変動固定時間の終了まで）に係る第１のタイミングよりも後のタイミングである第２のタイミングで、主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に図柄データを送信する。
（３）副制御基板Ｓ側は受信した２回の図柄データに基づいて（または、第２のタイミングに係る図柄データに基づいて）、小当り開始デモ時間における演出を決定する。
【５００８】
　このように、第２のタイミングにおいても主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側に図柄データを送信するよう構成することで、例えば、時間短縮遊技状態にて小当りに当選した場合において、小当り図柄の停止表示後に非時間短縮遊技状態となる場合とならない場合との判別ができることとなり、小当り開始デモ時間の演出を適切に実行することができる。
【５００９】
　なお、上記図柄データは、すべての主遊技図柄に係る図柄変動で送信するよう構成してもよいし、すべての小当り図柄に係る図柄変動で送信するよう構成してもよいし、すべての大当り図柄に係る図柄変動で送信するよう構成してもよいし、特定の主遊技図柄に係る図柄変動で送信するよう構成してもよい。
【５０１０】
　また、上記第１のタイミングの後であり上記第２のタイミングよりも前のタイミングにて電源断が発生し、その後、電源復帰した場合にも、上記第２のタイミングにて図柄データを副制御基板Ｓ側に送信することで、副制御基板Ｓ側は電源断によって受信した図柄データがクリアされてしまっていても、電源復帰後に受信した図柄データに基づいて、状況に合わせた演出を適切に実行することができる。
【５０１１】
　なお、第１のタイミングにて送信される図柄データと、第２タイミングにて送信される図柄データとを所定の情報と称することがあるが、第１のタイミングにて送信される図柄データと、第２タイミングにて送信される図柄データとは同一の内容であってもよいし、異なる内容であってもよい。
【５０１２】
　上記構成の具体例としては、以下のように構成することができる。
（１）第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する第１の時間短縮遊技状態にて、第１主遊技側の小当りに当選した場合には、当該小当りに基づく大当り終了後も時間短縮遊技状態となる。
（２）第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する第２の時間短縮遊技状態にて、第１主遊技側の小当りに当選した場合には、当該小当りに基づく大当り終了後は非時間短縮遊技状態となる。
【５０１３】
　上記（１）の場合には、その後も連荘が継続することから、小当り開始デモ時間が相対的に短時間であり、連荘が継続する旨の演出を実行し、上記（２）の場合には、連荘が終了することから、小当り開始デモ時間が相対的に長時間であり、連荘の結果を表示する演出（リザルト画面と称することがある）を実行するよう構成することができる。
【５０１４】
　なお、上記（１）は、例えば、第１主遊技側で当選した初当り後の時間短縮遊技状態にて、第１主遊技側の残存保留で小当りが当選した場合が相当し、上記（２）は、例えば、

時短リミッタカウンタのカウンタ値がリミッタ値となっている時間短縮遊技状態にて、第１主遊技側で小当りが当選した場合が相当する。

【５０１５】

なお、第１の時間短縮遊技状態と第２の時間短縮遊技状態とは同一の遊技状態であってもよい。また、上記（１）の場合の小当りデモ時間と上記（２）の場合の小当りデモ時間とは、異なる時間としてもよいし、同一の時間としてもよい。小当りデモ時間が同一である場合においても、副制御基板Ｓ側は、主制御基板Ｍ側から受信した図柄データに基づいて、異なる演出を実行することができる。

【５０１６】

＜限定頻度状態に関する構成＞

時間短縮遊技状態終了後の限定頻度状態として、以下の構成を適用してもよい。

（１）時間短縮遊技状態の最終変動（残り時短回数が０回となる図柄変動であり、時短最終変動と称することがある）が第１主遊技側の図柄変動であった場合には、時間短縮遊技状態の終了後の限定頻度状態の遷移が、「限定頻度状態Ａを１０変動→限定頻度状態Ｂを４０変動→限定頻度状態Ｃ（非限定頻度状態）」との状態遷移パターンＡとなる。

（２）時短最終変動が第２主遊技側の図柄変動であった場合には、時間短縮遊技状態の終了後の限定頻度状態の遷移が、「限定頻度状態Ｄを１変動→限定頻度状態Ａを１０変動→限定頻度状態Ｂを４０変動→限定頻度状態Ｃ（非限定頻度状態）」との状態遷移パターンＢとなる。

【５０１７】

なお、限定頻度状態Ａで参照される変動態様決定用テーブルを変動態様決定用テーブルＡと称することがあり、限定頻度状態Ｄで参照される変動態様決定用テーブルを変動態様決定用テーブルＢと称することがある。

【５０１８】

このように構成することで、第２主遊技図柄を変動させて遊技を進行する時間短縮遊技状態において、時短最終変動が第２主遊技側の図柄変動であった場合には、図柄変動１回の限定頻度状態Ｄにて相対的に長時間の変動時間とすることで、時間短縮遊技状態における連荘の結果を表示する演出（リザルト画面と称することがある）や、その後の演出モードへの導入に関する演出（例えば、「特殊ゾーン突入」と表示）を実行することができる。一方、時短最終変動が第１主遊技側の図柄変動であった場合には、特殊な状況であるため、限定頻度状態Ｄに遷移せず、時間短縮遊技状態における連荘の結果を表示する演出等を実行しないように構成することができる。

【５０１９】

また、上述したように、状態遷移パターンＢには、状態遷移パターンＡが含まれている（限定頻度状態Ｄ以外の遷移が同一となっている）。

【５０２０】

なお、限定頻度状態の変動態様決定用テーブルの内容や、滞在する図柄変動の回数は変更しても問題ない。

【５０２１】

＜開放する大入賞口に関する構成＞

図９９にて前述したように、特定領域を有していない第１大入賞口と特定領域を有している第２大入賞口とを有しており、特定領域に入球容易な小当りＡと特定領域に入球困難な小当りＢとを有するよう構成した場合に、小当りＡでは第２大入賞口を開放し、小当りＢでは第１大入賞口を開放するよう構成してもよい。

【５０２２】

このように構成した場合には、第２大入賞口が開放する小当りＡの実行中は特定領域への入球が有効となり、第１大入賞口が開放する小当りＢの実行中は特定領域への入球が無効となることで、特定領域への遊技球の入球を想定していない小当りＢの実行中には、特定領域に遊技球が入球してしまった場合においても、小当りに基づく大当りが実行されないように構成することができ、不正に強い遊技機とすることができる。

【５０２３】
以上の実施形態において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出（列記）することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離（上位概念化）は勿論のこと、以上の実施形態において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。
【５０２４】
本態様（Ｂ１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特別遊技が終了した後に特定遊技状態となり、主遊技識別情報の所定回数目の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
前記所定回数として、第一回数と、第一回数よりも多い第二回数とを少なくとも有しており、
主遊技識別情報の変動表示が特定回数行われることを契機として特定遊技状態となり得るよう構成されており、
主遊技識別情報が停止表示した後においては、予め定められた変動固定時間にわたり新たな変動表示が開始されないよう構成されており、
前記所定回数が前記第一回数である特定遊技状態において主遊技識別情報が前記第一回数目となる停止表示をした後の変動固定時間と、前記所定回数が前記第二回数である特定遊技状態において主遊技識別情報が前記第二回数目となる停止表示をした後の変動固定時間とは、異なる時間値となっている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０２５】
本態様（Ｂ２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、

取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特別遊技が終了した後に特定遊技状態となり、主遊技識別情報の所定回数目の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
前記所定回数として、第一回数と、第一回数よりも多い第二回数とを少なくとも有しており、
主遊技識別情報の変動表示が特定回数行われることを契機として特定遊技状態となり得るよう構成されており、
前記第二回数は前記特定回数よりも多い
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０２６】
本態様（Ｂ３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特別遊技が終了した後に特定遊技状態となり、主遊技識別情報の所定回数目の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
主遊技識別情報の変動表示が特定回数行われることを契機として特定遊技状態となり得るよう構成されており、
特定処理においては、特定遊技状態の終了に関する処理である第１処理を実行した後に、主遊技識別情報の変動表示が前記特定回数行われることを契機とした特定遊技状態の開始に関する処理である第２処理を実行するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０２７】
本態様（Ｂ４）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出の制御を司る副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
主遊技部は、
繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特別遊技が終了した後に特定遊技状態となり、主遊技識別情報の所定回数目の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
主遊技識別情報の変動表示が特定回数行われることを契機として特定遊技状態となり得るよう構成されており、
特定処理においては、特定遊技状態の終了に関する処理である第１処理を実行した後に、主遊技識別情報の変動表示が前記特定回数行われることを契機とした特定遊技状態の開始に関する処理である第２処理を実行し、その後、副遊技部へのコマンド送信に関する処理である第３処理を実行するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【５０２８】

本態様（Ｂ５）に係るぱちんこ遊技機は、
主遊技識別情報として、第一主遊技識別情報と第二主遊技識別情報とを有しており、
遊技球が入球可能な第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部と、
第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部と
を備え、
第一始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する第一取得手段と、
第一取得手段により主遊技情報が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を第一保留として一時記憶する第一記憶手段と、
第一当否判定許可条件を充足した場合、第一取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する第一当否判定手段と、
第一取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する第二取得手段と、
第二取得手段により主遊技情報が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を第二保留として一時記憶する第二記憶手段と、

第二当否判定許可条件を充足した場合、第二取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する第二当否判定手段と、
第二取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と、
第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
主遊技識別情報の変動表示毎に所定データを更新し得るよう構成されており、
前記所定データが所定条件を満たしたことを契機として特定遊技状態となり得るよう構成されており、
第一主遊技識別情報が変動表示中であっても第二主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足可能であり、第二主遊技識別情報が変動表示中であっても第一主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足可能に構成されており、
通常遊技状態にて前記所定態様の停止表示態様で停止表示される第一主遊技識別情報の変動表示が開始され、その後、当該第一主遊技識別情報の変動表示中に第二主遊技識別情報の変動表示が開始された場合においては、当該第二主遊技識別情報の変動表示を契機として前記所定データを更新しないよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０２９】
本態様（Ｂ６）に係るぱちんこ遊技機は、
主遊技識別情報として、第一主遊技識別情報と第二主遊技識別情報とを有しており、
遊技球が入球可能な第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部と、
第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部と
を備え、
第一始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する第一取得手段と、
第一取得手段により主遊技情報が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を第一保留として一時記憶する第一記憶手段と、
第一当否判定許可条件を充足した場合、第一取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する第一当否判定手段と、
第一取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、
第二始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する第二取得手段と、
第二取得手段により主遊技情報が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を第二保留として一時記憶する第二記憶手段と、
第二当否判定許可条件を充足した場合、第二取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する第二当否判定手段と、
第二取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と、
第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別

遊技制御手段と
を備え、
　可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
　主遊技識別情報の変動表示毎に所定データを更新し得るよう構成されており、
　前記所定データが所定条件を満たしたことを契機として特定遊技状態となり得るよう構成されており、
　第一主遊技識別情報が変動表示中であっても第二主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足可能であり、第二主遊技識別情報が変動表示中であっても第一主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足可能に構成されており、
　通常遊技状態にて前記特定態様の停止表示態様で停止表示される第一主遊技識別情報の変動表示が開始され、その後、当該第一主遊技識別情報の変動表示中に第二主遊技識別情報の変動表示が開始された場合においては、当該第二主遊技識別情報の変動表示を契機として前記所定データを更新し得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０３０】
　本態様（Ｂ７）に係るぱちんこ遊技機は、
　主遊技識別情報として、第一主遊技識別情報と第二主遊技識別情報とを有しており、
　遊技球が入球可能な第一始動口と、
　遊技球が入球可能な第二始動口と、
　所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
　閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
　第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部と、
　第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部と
を備え、
　第一始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する第一取得手段と、
　第一取得手段により主遊技情報が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を第一保留として一時記憶する第一記憶手段と、
　第一当否判定許可条件を充足した場合、第一取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する第一当否判定手段と、
　第一取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、
　第二始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する第二取得手段と、
　第二取得手段により主遊技情報が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を第二保留として一時記憶する第二記憶手段と、
　第二当否判定許可条件を充足した場合、第二取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する第二当否判定手段と、
　第二取得手段が取得した主遊技情報に基づき、第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と、
　第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
　第一主遊技識別情報表示部にて第一主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段と
を備え、
　可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、

主遊技識別情報の変動表示毎に所定データを更新し得るよう構成されており、
前記所定データが所定条件を満たしたことを契機として特定遊技状態となり得るよう構成されており、
第一主遊技識別情報が変動表示中であっても第二主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足可能であり、第二主遊技識別情報が変動表示中であっても第一主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足可能に構成されており、
通常遊技状態にて前記所定態様の停止表示態様で停止表示される第一主遊技識別情報の変動表示が開始され、その後、当該第一主遊技識別情報の変動表示中に第二主遊技識別情報の変動表示が開始された場合においては、当該第二主遊技識別情報の変動表示を契機として前記所定データを更新しないよう構成されており、
通常遊技状態にて前記特定態様の停止表示態様で停止表示される第一主遊技識別情報の変動表示が開始され、その後、当該第一主遊技識別情報の変動表示中に第二主遊技識別情報の変動表示が開始された場合においては、当該第二主遊技識別情報の変動表示を契機として前記所定データを更新し得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０３１】
本態様（Ｃ１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
第１特定遊技状態において、特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合、所定条件を充足しているときは新たに第２特定遊技状態が開始される一方、所定条件を充足していないときは第１特定遊技状態が維持されるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０３２】
本態様（Ｃ２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
第１特定遊技状態においては、主遊技識別情報の所定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
第２特定遊技状態においては、主遊技識別情報の特定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
第１特定遊技状態において、特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合に、前記所定回数となるまでの残りの変動表示回数よりも前記特定回数が多いときは、新たに第２特定遊技状態が開始されるよう構成されており、
第１特定遊技状態において、特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合に、前記所定回数となるまでの残りの変動表示回数よりも前記特定回数が少ないときは、第１特定遊技状態が維持されるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０３３】
本態様（Ｃ３）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
第２特定遊技状態として、主遊技識別情報の停止表示態様が第１特殊停止表示態様とな

った場合に開始し得る第２特定遊技状態Ａと、主遊技識別情報の停止表示態様が第２特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態Ｂと、を少なくとも有しており、

第１特定遊技状態において、第１特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、新たに第２特定遊技状態Ａが開始されるよう構成されており、

第１特定遊技状態において、第２特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、第１特定遊技状態が維持されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【５０３４】

本態様（Ｃ４）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と

を備え、

始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、

取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、

取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と

を備え、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、

特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、

第１特定遊技状態として、第１特定遊技状態Ａと第１特定遊技状態Ｂと、を少なくとも有しており、

第１特定遊技状態Ａにおいては、主遊技識別情報の第１所定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、

第１特定遊技状態Ｂにおいては、主遊技識別情報の第２所定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、

第２特定遊技状態においては、主遊技識別情報の特定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、

前記第２所定回数は前記第１所定回数よりも多くなっており、

前記第２所定回数は前記特定回数よりも多くなっており、

第１特定遊技状態Ａにおいて、特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、新たに第２特定遊技状態が開始されるよう構成されており、

第１特定遊技状態Ｂにおいて、特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、第１特定遊技状態Ｂが維持されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【５０３５】

本態様（Ｃ５）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
第２特定遊技状態として、主遊技識別情報の停止表示態様が第１特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態Ａと、主遊技識別情報の停止表示態様が第２特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態Ｂと、を少なくとも有しており、
第１特定遊技状態においては、主遊技識別情報の所定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
第２特定遊技状態Ａにおいては、主遊技識別情報の第１特定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
第２特定遊技状態Ｂにおいては、主遊技識別情報の第２特定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
前記所定回数は前記第２特定回数よりも多くなっており、
前記第１特定回数は前記第２特定回数よりも多くなっており、
第１特定遊技状態において、第１特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、新たに第２特定遊技状態Ａが開始されるよう構成されており、
第１特定遊技状態において、第２特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、第１特定遊技状態が維持されるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０３６】
本態様（Ｃ６）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態を少なくとも有しており、
第２特定遊技状態として、主遊技識別情報の停止表示態様が第１特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態Ａと、主遊技識別情報の停止表示態様が第２特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態Ｂと、を少なくとも有しており、
第２特定遊技状態Ａにおいては、主遊技識別情報の第１特定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
第２特定遊技状態Ｂにおいては、主遊技識別情報の第２特定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
前記第１特定回数は前記第２特定回数よりも多くなっており、
第２特定遊技状態Ａにおいて、第１特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、新たに第２特定遊技状態Ａが開始されるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【５０３７】
本態様（Ｃ７）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
第２特定遊技状態として、主遊技識別情報の停止表示態様が第１特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態Ａと、主遊技識別情報の停止表示態様が第２特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態Ｂと、を少なくとも有しており、
第２特定遊技状態Ａにおいては、主遊技識別情報の第１特定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
第２特定遊技状態Ｂにおいては、主遊技識別情報の第２特定回数の変動表示を契機とし

て通常遊技状態となり得るよう構成されており、
　前記第１特定回数は前記第２特定回数よりも多くなっており、
　通常遊技状態において、第２特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、新たに第２特定遊技状態Ｂが開始されるよう構成されており、
　第１特定遊技状態において、第２特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、第１特定遊技状態が維持されるよう構成されており、
　第２特定遊技状態Ｂにおいて、第１特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、新たに第２特定遊技状態Ａが開始されるよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０３８】
　本態様（Ｃ８）に係るぱちんこ遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口と、
　所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
　閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
　主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
　始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
　取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
　当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
　取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
　主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
　可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
　特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
　第２特定遊技状態として、主遊技識別情報の停止表示態様が第１特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態Ａと、主遊技識別情報の停止表示態様が第２特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態Ｂと、を少なくとも有しており、
　第２特定遊技状態Ａにおいては、主遊技識別情報の第１特定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
　第２特定遊技状態Ｂにおいては、主遊技識別情報の第２特定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
　前記第１特定回数は前記第２特定回数よりも多くなっており、
　前記第２特定回数は、前記保留を一時記憶可能な上限数以下の回数となっており、
　第１特定遊技状態において、第１特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、新たに第２特定遊技状態Ａが開始されるよう構成されており、
　第１特定遊技状態において、第２特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、第１特定遊技状態が維持されるよう構成されており、
　第２特定遊技状態Ａにおいて、第１特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、新たに第２特定遊技状態Ａが開始されるよう構成されており、
　第２特定遊技状態Ａにおいて、第２特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、新たに第２特定遊技状態Ｂが開始されるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０３９】
本態様（Ｃ９）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
第１特定遊技状態においては、主遊技識別情報の所定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
第１特定遊技状態において、特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、第１特定遊技状態における前記所定回数の変動表示が実行された後に、第２特定遊技状態が開始され得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０４０】
本態様（Ｃ１０）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、

特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
第１特定遊技状態においては、主遊技識別情報の所定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
第２特定遊技状態においては、主遊技識別情報の特定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
特定遊技状態における主遊技識別情報の変動表示回数を管理する所定の記憶領域を有しており、
第１特定遊技状態が開始する際には、前記所定の記憶領域に前記所定回数が記憶され得るよう構成されており、
第２特定遊技状態が開始する際には、前記所定の記憶領域に前記特定回数が記憶され得るよう構成されており、
第２特定遊技状態において、特別遊技が新たに実行される場合には、前記所定の記憶領域をクリアし、その後、前記所定の記憶領域に前記所定回数が記憶され得るよう構成されており、
第２特定遊技状態において、特殊停止表示態様の主遊技識別情報が停止表示された場合には、前記所定の記憶領域をクリアせずに、前記所定の記憶領域に前記特定回数が記憶され得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０４１】
本態様（Ｃ１１）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
第１特定遊技状態においては、主遊技識別情報の所定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
特定遊技状態における主遊技識別情報の変動表示回数を管理する所定の記憶領域を有しており、
第１特定遊技状態が開始する際には、前記所定の記憶領域に前記所定回数が記憶され得るよう構成されており、
第２特定遊技状態において、特別遊技が新たに実行される場合には、特別遊技の実行前

に前記所定の記憶領域をクリアし、その後、特別遊技の実行中に前記所定の記憶領域に前記所定回数が記憶され得るよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０４２】
本態様（Ｃ１２）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
第１特定遊技状態においては、主遊技識別情報の所定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
第２特定遊技状態においては、主遊技識別情報の特定回数の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
特定遊技状態における主遊技識別情報の変動表示回数を管理する所定の記憶領域を有しており、
第１特定遊技状態が開始する際には、前記所定の記憶領域に前記所定回数が記憶され得るよう構成されており、
第２特定遊技状態が開始する際には、前記所定の記憶領域に前記特定回数が記憶され得るよう構成されており、
特定処理においては、前記所定の記憶領域に前記特定回数を記憶する処理が実行され得る第１処理と、前記所定の記憶領域に前記所定回数を記憶する処理が実行され得る第２処理と、を少なくとも実行可能であり、
特定処理において、前記第１処理を実行した後に前記第２処理を実行するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【５０４３】
本態様（Ｄ１）に係る遊技機は、
第一制御手段を備え、
第一制御手段は、繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、
特定処理においては、遊技価値の管理に関する処理である第一処理を実行した後に、遊技球の発射に関する処理である第二処理を実行し得るよう構成されており、
付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数を算出可能であり、

差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
差球数が前記所定数に到達したか否かを判断する処理は、特定処理における、前記第一処理の開始から前記第二処理の終了までのいずれかのタイミングにて実行されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０４４】
本態様（Ｄ２）に係る遊技機は、
第一制御手段を備え、
第一制御手段は、
繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、
データを記憶可能な第１記憶領域と、第１記憶領域とは異なる第２記憶領域と、を有し、
付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数を算出可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
特定処理においては、第２記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、差球数が前記所定数に到達したか否かを判断する処理が実行され、
特定処理においては、第１記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、抑制状態とする処理が実行されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０４５】
本態様（Ｄ３）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
主遊技識別情報の変動表示が特定回数行われることを契機として特定遊技状態となり、主遊技識別情報の所定回数目の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
始動口に遊技球が入球すると、特定数の遊技価値が付与されるよう構成されており、
付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数を算出可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
始動口に遊技球が入球して前記特定数の遊技価値が付与されたことにより、差球数が前記所定数に到達し、当該始動口への遊技球の入球に基づく主遊技識別情報の変動表示が前

記特定回数目の変動表示であった場合には、抑制状態となり、所定のタイミングにて所定の記憶領域に前記所定回数が記憶される
ことを特徴とする遊技機である。
【５０４６】
本態様（Ｄ４）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、主遊技識別情報の変動表示が特定回数行われることを契機として開始し得る第１特定遊技状態と、主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
第２特定遊技状態となった場合、主遊技識別情報の所定回数目の変動表示を契機として通常遊技状態となり得るよう構成されており、
始動口に遊技球が入球すると、特定数の遊技価値が付与されるよう構成されており、
付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数を算出可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
始動口に遊技球が入球して前記特定数の遊技価値が付与されたことにより、差球数が前記所定数に到達し、当該始動口への遊技球の入球に基づく主遊技識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様であった場合には、所定のタイミングにて所定の記憶領域に前記所定回数が記憶され、抑制状態となっている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０４７】
本態様（Ｄ５）に係る遊技機は、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
演出表示を制御する副制御手段と、
主制御手段にて制御される第一報知手段と、
副制御手段にて制御される第二報知手段と
を備え、
付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数を算出可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
抑制状態においては、第二報知手段にて抑制状態である旨の報知が実行されるよう構成されており、
所定条件を満たした場合には、第二報知手段にて、前記所定数までの残りの差球数に関

する報知が実行されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０４８】
本態様（Ｄ６）に係る遊技機は、
付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数を算出可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
遊技機の電源が投入されると、所定のデータを参照する第一処理が実行されることにより、複数の記憶領域に初期値が記憶されるよう構成されており、
前記所定のデータには差球数に関する所定の記憶領域の初期値が記憶されており、前記第一処理が実行された場合、差球数に関する所定の記憶領域に初期値が記憶されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０４９】
本態様（Ｄ７）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数を算出可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
特別遊技の実行中である所定タイミングにて、差球数が前記所定数に到達した場合には、当該所定タイミングでは抑制状態にはならず、特別遊技終了後の特定タイミングにて抑制状態となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０５０】
本態様（Ｄ８）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、

取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数を算出可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
特定数の遊技価値が付与されている途中である所定タイミングにて、差球数が前記所定数に到達した場合には、抑制状態となり、前記特定数の遊技価値の付与は中断されずに継続されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０５１】
本態様（Ｄ９）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数を算出可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
差球数が前記所定数に到達した所定タイミングにて遊技領域に遊技球が残存している場合において、その後、当該残存している遊技球が始動口に入球した場合には、当該始動口への入球に基づく遊技価値が付与されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０５２】
本態様（Ｄ１０）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
遊技球が入球可能なアウト口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定

を実行する当否判定手段と、
　取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
　主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
　付与された遊技価値数と排出された遊技球数との差球数を算出可能であり、
　差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
　差球数が前記所定数に到達して抑制状態となった所定タイミングにて遊技領域に遊技球が残存している場合において、その後、当該残存している遊技球がアウト口に入球して排出され、差球数が前記所定数未満となった場合においても、抑制状態が維持されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０５３】
　本態様（Ｄ１１）に係る遊技機は、
　遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
　所定の入賞口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
　閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
　主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、
　情報を表示可能な情報表示部と
を備え、
　始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
　取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
　当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
　取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
　主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
　所定の遊技状態における、付与された遊技価値数と排出された遊技球数に基づき、複数の入賞口への遊技球の入球に基づく情報である入球状態情報を生成する入球状態情報生成処理と、
　入球状態情報を記憶する入球状態情報記憶処理と、
　記憶された入球状態情報を情報表示部にて表示する入球状態情報表示処理と
を備え、
　付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数を算出可能であり、
　差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
　前記所定の遊技状態であり、差球数が前記所定数に到達して抑制状態となった所定タイミングにて遊技領域に遊技球が残存している場合において、その後、当該残存している遊技球が或る入賞口に入球した場合には、当該或る入賞口への入球に基づいて付与される遊技価値を含めて入球状態情報が生成され得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０５４】
　本態様（Ｄ１２）に係る遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、
主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数を算出可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
所定のエラー状態となっており、当該所定のエラー状態に対応する所定のエラー報知が実行されている状況において、差球数が前記所定数に到達した場合には、当該所定のエラー報知の実行を継続したまま抑制状態になるよう構成されており、その後、当該所定のエラー状態が解除された場合には、当該所定のエラー報知の実行が終了し、抑制状態は維持されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０５５】
＜第３３実施形態＞
電気的駆動源を用いて１つの遊技媒体を所定の領域に向けて発射する発射装置を備え、
前記発射装置は、
遊技媒体を案内する案内機構と、
前記案内機構によって案内された遊技媒体を前記所定の領域に発射する発射部と、
遊技者により、原点位置を基準として所定量の操作が可能な発射ハンドルと、
遊技者によって操作された前記発射ハンドルの操作量を検出する操作量検出部と、
を有し、
前記操作量検出部により検出された発射ハンドルの操作量に基づいて遊技媒体の発射強度を決定する発射制御部をさらに備え、
前記発射ハンドルは、
未操作状態では、付勢力によって原点位置に復帰可能であり、
前記発射ハンドル又は前記発射ハンドルの近傍には、前記発射ハンドルが操作されているか否かを判定するための操作検出部を有し、
前記発射制御部は、
前記操作検出部の判定結果に基づく所定のタイミングで前記発射ハンドルの操作量に係る情報、又は決定された発射強度に係る情報を保持する情報保持手段を有し、
前記情報保持手段により保持された情報に基づいて発射強度を決定し、
次に前記発射強度を決定する所定のタイミングよりも前に、前記情報保持手段により保持されている発射ハンドルの操作量に係る情報、又は、発射強度に係る情報がクリアされることを特徴とする遊技機である。
【５０５６】
＜第３４実施形態＞
遊技媒体を遊技領域に向けて発射する発射装置と、

遊技球の検出が可能な第１検出手段と第２検出手段と、を備え、
前記第１検出手段と前記第２検出手段との検出状況に基づいて、遊技球の発射間隔を調整可能な遊技機である。
【５０５７】
＜第３５実施形態＞
遊技媒体を遊技領域に向けて発射する発射装置と、
遊技媒体を前記発射装置に案内する案内装置と、
前記発射装置に発射可能に位置付けられた遊技球の有無を検出する有無検出手段と、を備え、
前記有無検出手段によって遊技球の存在を検出している場合には、前記案内装置による前記発射装置への新たな遊技球の案内が行われない遊技機である。
【５０５８】
＜第３６実施形態＞
所定の状況で可動体を変位させる場合において、
通電又は断電によって可動体を変位させるソレノイドと、
前記ソレノイドの通電又は断電を制御する第１の制御部と、
前記ソレノイドの通電又は断電を制御する第２の制御部と、を備え、
第１の制御部によって前記ソレノイドが断電から通電に切り替えられた後、第１のタイミングにて、第２の制御部によって前記ソレノイドが断電から通電に切り替えられ、
第１のタイミング以降の第２のタイミングにて、第１の制御部によって前記ソレノイドが通電から断電に切り替えられ、
第２のタイミング以降の第３のタイミングにて、第１の制御部によって前記ソレノイドが断電から通電に切り替えられ、
第３のタイミング以降の第４のタイミングにて、第２の制御部によって前記ソレノイドが通電から断電に切り替えられるよう構成されている遊技機である。
【５０５９】
＜第３７実施形態＞
発射位置に発射可能に位置付けられた遊技球の有無を検出する有無検出手段を備え、
前記有無検出手段は、
前記発射位置に向かって光を発する発光部と、
前記発光部から発せられた光を受光可能な受光部と、
前記受光部での受光結果に基づいて、前記発射位置の遊技球の有無を判断する判断手段と、を有する遊技機である。
【５０６０】
本態様（Ｅ１）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技球を発射する際に操作される発射手段と、
所定の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
持ち球数データが０でない状況において、前記所定の操作手段が操作された場合、持ち球数データを減算する計数処理が実行され得るよう構成されており、
持ち球数データが所定値以上である状況において、遊技球が発射される際の所定期間にて前記所定の操作手段が操作された場合、持ち球数データを減算する計数処理が実行され得るよう構成されており、

持ち球数データが前記所定値未満である状況において、遊技球が発射される際の前記所定期間にて前記所定の操作手段が操作された場合、持ち球数データを減算する計数処理が実行されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０６１】
本態様（Ｅ２）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
循環手段として、遊技領域から排出された遊技球が流下する循環流路を有しており、
循環流路には、
遊技球を検出可能な第１センサと、
遊技球を検出可能な第２センサと、
循環流路内の遊技球を揚送可能な揚送手段と
を有しており、
揚送手段は複数種類の動作を実行可能であり、
揚送手段は、前記第１センサと前記第２センサとの遊技球の検出状況に基づいて、前記複数種類の動作の中から一の動作を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０６２】
本態様（Ｅ３）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
循環手段として、遊技領域から排出された遊技球が流下する循環流路を有しており、
循環流路には、
遊技球を検出可能な第１センサと、
遊技球を検出可能な第２センサと、
循環流路内の遊技球を揚送可能な揚送手段と
を有しており、
揚送手段が実行可能な動作として、第１動作と、第２動作とを少なくとも有しており、
前記第１センサと前記第２センサとの遊技球の検出状況が第１状況である場合には、揚送手段は前記第１動作を実行し得るよう構成されており、
前記第１センサと前記第２センサとの遊技球の検出状況が第２状況である場合には、揚送手段は前記第２動作を実行し得るよう構成されており、
前記第１動作が実行された場合、揚送手段は、第１方向の動作のみを実行するよう構成されており、
前記第２動作が実行された場合、揚送手段は、前記第１方向の動作と第２方向の動作とを実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【５０６３】
本態様（Ｅ４）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
循環手段として、遊技領域から排出された遊技球が流下する循環流路を有しており、
循環流路には、
遊技球を検出可能な第１センサと、
遊技球を検出可能な第２センサと、
循環流路内の遊技球を揚送可能な揚送手段と
を有しており、
揚送手段は、駆動手段を有しており、
揚送手段が実行可能な動作として、第１動作と、第２動作とを少なくとも有しており、
前記第１センサと前記第２センサとの遊技球の検出状況が第１状況である場合には、揚送手段は前記第１動作を実行し得るよう構成されており、
前記第１センサと前記第２センサとの遊技球の検出状況が第１状況である場合であっても、駆動手段が正常に駆動していない場合には、揚送手段は前記第２動作を実行し得るよう構成されており、
前記第１動作が実行された場合、揚送手段は、第１方向の動作のみを実行するよう構成されており、
前記第２動作が実行された場合、揚送手段は、前記第１方向の動作と第２方向の動作とを実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０６４】
本態様（Ｅ５）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
循環手段として、遊技領域から排出された遊技球が流下する循環流路を有しており、
循環流路には、
遊技球を検出可能な第１センサと、
遊技球を検出可能な第２センサと、
循環流路内の遊技球を揚送可能な揚送手段と
を有しており、
揚送手段が実行可能な動作として、第１動作と、第２動作とを少なくとも有しており、
前記第１センサと前記第２センサとの遊技球の検出状況が第１状況である場合には、揚送手段は前記第１動作を実行し得るよう構成されており、
前記第１センサと前記第２センサとの遊技球の検出状況が第２状況である場合には、揚送手段は前記第２動作を実行し得るよう構成されており、
前記揚送手段は、複数段階の動作速度による動作が可能となっており、

前記第１動作の方が前記第２動作よりも多くの段階の動作速度による動作となっていることを特徴とする遊技機である。

【５０６５】

本態様（Ｅ６）に係る遊技機は、

遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、

遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と

を備え、

所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、

遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、

遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と

を有し、

循環手段として、遊技領域から排出された遊技球が流下する循環流路を有しており、

循環流路には、

遊技球を検出可能な第１センサと、

遊技球を検出可能な第２センサと、

循環流路内の遊技球を揚送可能な揚送手段と

を有しており、

揚送手段は駆動手段を有しており、

揚送手段が実行可能な動作として、第１動作と、第２動作とを少なくとも有しており、

前記第１センサと前記第２センサとの遊技球の検出状況が第１状況である場合には、揚送手段は前記第１動作を実行し得るよう構成されており、

前記第１センサと前記第２センサとの遊技球の検出状況が第１状況である場合であっても、駆動手段が正常に駆動していない場合には、揚送手段は前記第２動作を実行し得るよう構成されており、

前記揚送手段は、複数段階の動作速度による動作が可能となっており、

前記第１動作の方が前記第２動作よりも多くの段階の動作速度による動作となっていることを特徴とする遊技機である。

【５０６６】

本態様（Ｅ７）に係る遊技機は、

データを記憶可能な第１記憶領域と、

第１記憶領域とは異なる第２記憶領域と、

データを退避可能なスタック領域と

を有し、

電源断時において、前記第２記憶領域に記憶された処理として、特定の記憶領域の誤り検出に使用するための誤り検出用データを生成する特定処理を実行し得るよう構成されており、

前記特定処理を実行した場合、所定の演算を実行した結果から所定の値を除外することで前記誤り検出用データを生成するよう構成されており、

前記所定の値は、前記第１記憶領域に記憶された処理から前記第２記憶領域に記憶された前記特定処理を呼び出す際に退避する前記スタック領域のデータに対応する値となっている

ことを特徴とする遊技機である。

【５０６７】

本態様（Ｅ８）に係る遊技機は、

データを記憶可能な第１記憶領域と、第１記憶領域とは異なる第２記憶領域と、を有し、

前記第１記憶領域に記憶された処理として、所定手段が所定状態となった回数を前記第１記憶領域に記憶する処理を実行し得るよう構成されており、

前記第２記憶領域に記憶された処理として、前記第１記憶領域を参照して、前記第１記

憶領域に記憶されている前記所定状態となった回数が所定値に達している場合には、前記第２記憶領域に所定のエラー情報を記憶する処理を実行し得るよう構成されており、
　前記第２記憶領域に記憶された処理として、所定条件を充足すると、前記第２記憶領域に記憶されている前記所定のエラー情報をクリアする処理を実行し得るよう構成されており、
　前記第１記憶領域に記憶された処理として、前記第２記憶領域を参照して、前記第２記憶領域に記憶されている前記所定のエラー情報がクリアされており、且つ、前記第１記憶領域に記憶されている前記所定状態となった回数が前記所定値に達している場合には、前記第１記憶領域に記憶されている前記所定状態となった回数をクリアする処理を実行し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０６８】
　本態様（Ｅ９）に係る遊技機は、
　データを記憶可能な第１記憶領域と、第１記憶領域とは異なる第２記憶領域と、を有し、
　前記第１記憶領域に記憶された処理として、所定手段が所定状態となった回数を前記第１記憶領域に記憶する処理を実行し得るよう構成されており、
　前記第２記憶領域に記憶された処理として、前記第１記憶領域を参照して、前記第１記憶領域に記憶されている前記所定状態となった回数が所定値に達している場合には、前記第２記憶領域に所定のエラー情報を記憶する処理を実行し得るよう構成されており、
　前記第１記憶領域に記憶された処理として、所定条件を充足すると、前記第１記憶領域に記憶されている前記所定状態となった回数をクリアする処理を実行し得るよう構成されており、
　前記第２記憶領域に記憶された処理として、前記第１記憶領域を参照して、前記第１記憶領域に記憶されている前記所定状態となった回数がクリアされている場合には、前記第２記憶領域に記憶されている前記所定のエラー情報をクリアする処理を実行し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０６９】
　本態様（Ｅ１０）に係る遊技機は、
　遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
　遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
　遊技の進行を制御する主制御手段と、
　持ち球数を制御する枠制御手段と、
　所定の操作手段と
を備え、
　所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
　遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
　遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
　主制御手段は、所定時間ごとに実行する処理である割り込み処理を実行可能であり、
　前記割り込み処理は、複数の処理モジュールで構成される第１の処理と、複数の処理モジュールで構成される第２の処理とを有しており、
　前記所定の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給されると所定の状態となり得るよう構成されており、
　前記所定の状態にて前記割り込み処理が実行された場合には、前記第１の処理を実行しない一方、前記第２の処理を実行するよう構成されており、
　前記第１の処理は、前記第２の処理よりも処理モジュールが多くなっている
ことを特徴とする遊技機である。

【５０７０】
本態様（Ｅ１１）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
所定の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
枠制御手段は、所定時間ごとに実行する処理である割り込み処理を実行可能であり、
前記割り込み処理は、複数の処理モジュールで構成される第１の処理と、複数の処理モジュールで構成される第２の処理とを有しており、
前記所定の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給されると所定の状態となり得るよう構成されており、
前記所定の状態にて前記割り込み処理が実行された場合には、前記第１の処理を実行しない一方、前記第２の処理を実行するよう構成されており、
前記第１の処理は、前記第２の処理よりも処理モジュールが少なくなっている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０７１】
本態様（Ｅ１２）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
所定の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
主制御手段は、所定時間ごとに実行する処理である主制御割り込み処理を実行可能であり、
枠制御手段は、特定時間ごとに実行する処理である枠制御割り込み処理を実行可能であり、
枠制御手段は、新たに電源が供給された場合、前記枠制御割り込み処理よりも前に所定処理を実行可能であり、
前記所定の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給されると所定の状態となり得るよう構成されており、
主制御手段は、前記主制御割り込み処理において前記所定の状態に関する情報を記憶するよう構成されており、
枠制御手段は、前記所定処理において前記所定の状態に関する情報を記憶するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０７２】
本態様（Ｅ１３）に係る遊技機は、

遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
所定の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
主制御手段は、所定時間ごとに実行する処理である主制御割り込み処理を実行可能であり、
枠制御手段は、特定時間ごとに実行する処理である枠制御割り込み処理を実行可能であり、
前記所定の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給されると所定の状態となり得るよう構成されており、
新たに電源が供給されて前記所定の状態となった場合には、枠制御手段は、新たに電源が供給されてから最初の前記枠制御割り込み処理において、少なくとも一部の処理を実行しないよう構成されており、
新たに電源が供給されて前記所定の状態となった場合には、主制御手段は、新たに電源が供給されてから２回目以降の前記主制御割り込み処理において、少なくとも一部の処理を実行しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０７３】
本態様（Ｅ１４）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
前記所定の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給されると所定の状態となり得るよう構成されており、
前記所定の状態とは異なる特定の状態では、所定条件を充足している場合には遊技球の発射が可能である一方、前記所定条件を充足していない場合には遊技球の発射が不可能であり、
前記所定の状態では、前記所定条件を充足していない場合であっても遊技球の発射が可能である
ことを特徴とする遊技機である。
【５０７４】
本態様（Ｅ１５）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
ＲＡＭクリアを実行するためのＲＡＭクリアボタンと、
所定の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、

遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
前記所定の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給されると所定の状態となり得るよう構成されており、
所定のエラー状態を有しており、前記所定のエラー状態は、ＲＡＭクリアが実行された場合に解除されるよう構成されており、
前記所定のエラー状態である状況にて、電源の供給が遮断され、その後、前記所定の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給されて前記所定の状態となり、再度電源の供給が遮断され、その後、新たに電源が供給された場合には、前記所定のエラー状態となり得るよう構成されており、
前記所定のエラー状態である状況にて、電源の供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアボタンと前記所定の操作手段とが操作された状態で新たに電源が供給されて前記所定の状態となり、再度電源の供給が遮断され、その後、新たに電源が供給された場合には、前記所定のエラー状態とならないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０７５】
本態様（Ｅ１６）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
新たに電源が供給され、第１条件を充足している場合には、第１領域に第１領域の初期値をセットする第１処理を実行し、
新たに電源が供給され、第２条件を充足している場合には、第２領域に第２領域の初期値をセットする第２処理を実行し、
新たに電源が供給され、第３条件を充足している場合には、第３領域に第３領域の初期値をセットする第３処理を実行し、
前記第２領域は、前記第１領域よりも大きい領域であり、
前記第１領域は、前記第３領域よりも大きい領域であり、
前記第１領域には、前記持ち球数データが記憶されず、
前記第２領域には前記持ち球数データが記憶され、
前記第３領域には前記持ち球数データが記憶される
ことを特徴とする遊技機である。
【５０７６】
本態様（Ｅ１７）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
新たに電源が供給されたことを契機として、第１領域に第１領域の初期値をセットする第１処理を実行可能であり、

新たに電源が供給されたことを契機として、第２領域に第２領域の初期値をセットする第２処理を実行可能であり、
新たに電源が供給されたことを契機として、第３領域に第３領域の初期値をセットする第３処理を実行可能であり、
新たに電源が供給され、第１条件を充足している場合には、前記第２処理を実行し、
新たに電源が供給され、第２条件を充足している場合には、前記第１処理と前記第２処理と前記第３処理とを実行し、
新たに電源が供給され、第３条件を充足している場合には、前記第３処理を実行することを特徴とする遊技機である。

【５０７７】

本態様（Ｅ１８）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
所定の操作手段と、
特定の操作手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
前記所定の操作手段の操作を含む第１条件を充足した状態で新たに電源が供給された場合には所定の状態となり、
前記特定の操作手段の操作を含む第２条件を充足した状態で新たに電源が供給された場合には特定の状態となり、
電源が供給されている状況にて、前記所定の操作手段が操作されると、枠制御手段から主制御手段に所定のコマンドが送信され得るよう構成されており、
電源が供給されている状況にて、前記特定の操作手段が操作されると、枠制御手段から主制御手段に特定のコマンドが送信され得るよう構成されており、
電源が供給されている状況にて、主制御手段は、枠制御手段から前記所定のコマンドを受信した場合と枠制御手段から前記所定のコマンドを受信していない場合とで、その後に実行する処理が異ならないよう構成されており、
電源が供給されている状況にて、主制御手段は、枠制御手段から前記特定のコマンドを受信した場合と枠制御手段から前記特定のコマンドを受信していない場合とで、その後に実行する処理が異ならないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【５０７８】

本態様（Ｅ１９）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
所定条件を充足した場合、遊技機内の遊技球数が適正な範囲であるか否かを判定するための所定処理を実行可能であり、

所定の状況にて前記所定条件を充足し、前記所定処理が実行されている場合には、遊技球の発射が不可能となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０７９】
本態様（Ｅ２０）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
循環手段として、遊技領域から排出された遊技球が流下する循環流路を有しており、
循環流路には、
遊技球を検出可能な第１センサと、
遊技球を検出可能な第２センサと
を有しており、
所定条件を充足した場合、遊技機内の遊技球数が適正な範囲であるか否かを判定するための所定処理を実行可能であり、
前記所定処理が実行された場合においては、前記第１センサによる遊技球の検出状況に基づいて第１エラーに関する報知を実行し、前記第２センサによる遊技球の検出状況に基づいて第２エラーに関する報知を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０８０】
本態様（Ｅ２１）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
循環手段として、遊技領域から排出された遊技球が流下する循環流路を有しており、
循環流路には、
循環流路内の遊技球を揚送可能な揚送手段
を有しており、
揚送手段が実行可能な遊技球を揚送するための動作として、第１動作と、第２動作とを少なくとも有しており、
所定条件を充足した場合、遊技機内の遊技球数が適正な範囲であるか否かを判定するための所定処理を実行可能であり、
前記所定処理が実行されていない状況にて遊技球を揚送する場合、揚送手段は前記第１動作を実行するよう構成されており、
前記所定処理が実行されている状況にて遊技球を揚送する場合、揚送手段は前記第２動作を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０８１】
本態様（Ｅ２２）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、

遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
所定条件を充足した場合、遊技機内の遊技球数が適正な範囲であるか否かを判定するための所定処理を実行可能であり、
所定の状況にて前記所定条件を充足して前記所定処理が実行され、所定の異常が発生している場合には、遊技球の発射が不可能となり、
前記所定の状況にて前記所定条件を充足して前記所定処理が実行され、前記所定の異常が発生していない場合においても、特定条件を充足するまでは遊技球の発射が不可能となっている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０８２】
本態様（Ｅ２３）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口
を備え、
遊技領域に発射される遊技球数である発射球数と遊技領域から排出される遊技球数である排出球数との差分である差球数を記憶可能であり、
前記差球数が所定値以上となると所定のエラー報知を実行可能であり、
前記所定のエラー報知を実行している状況にて、前記差球数が前記所定値未満となった場合には、前記所定のエラー報知の実行を終了するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０８３】
本態様（Ｅ２４）に係る遊技機は、
遊技球を遊技領域に向けて発射可能な発射装置と、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技球を発射する際に操作される発射手段と
を備え、
発射装置は、遊技球を発射するための発射動作を実行可能な発射部を有しており、
所定条件を充足すると、発射手段に対する操作が実行されていないにもかかわらず、発射部が所定の発射動作を実行する自動発射動作が実行され得るよう構成されており、
前記自動発射動作が実行されている状況において、発射手段に対する操作が実行された場合には、前記自動発射動作が途中で終了され得るよう構成されている。
【５０８４】
本態様（Ｅ２５）に係る遊技機は、
遊技球を遊技領域に向けて発射可能な発射装置と、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技球を発射する際に操作される発射手段と
を備え、
発射装置は、遊技球を発射するための発射動作を実行可能な発射部を有しており、
発射手段に対する所定の操作が実行されている状況において、発射手段に対する前記所定の操作が実行されなくなると、発射部が所定の発射動作を所定時間毎に所定回数実行する自動発射動作が実行され得るよう構成されており、
前記自動発射動作が実行されている状況において、発射手段に対する前記所定の操作が実行された場合には、当該所定の操作が実行されたタイミングで実行されている前記所定の発射動作が終了した時点で前記自動発射動作が終了され得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【５０８５】
本態様（Ｅ２６）に係る遊技機は、
遊技球を遊技領域に向けて発射可能な発射装置と、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技球を発射する際に操作される発射手段と
を備え、
発射装置は、遊技球を発射するための発射動作を実行可能な発射部を有しており、
発射手段に対する所定の操作が実行されている状況から発射手段に対する前記所定の操作が実行されていない状況となった場合、発射部が所定の発射動作を実行する自動発射動作が実行され得るよう構成されており、
発射手段に対する前記所定の操作が実行されており且つ前記自動発射動作が実行されていない状況において、発射手段に対する操作に関する所定期間にて発射手段に対する前記所定の操作が実行されなくなり、その後、当該発射手段に対する操作に関する所定期間にて再度発射手段に対する前記所定の操作が実行された場合には、前記自動発射動作が実行されないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０８６】
本態様（Ｅ２７）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
演出を表示可能な演出表示部と
を備え、
付与される遊技球数と遊技領域に発射される遊技球数との差球数を記憶可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
抑制状態であることを報知する抑制表示を演出表示部に表示し得るよう構成されており、
前記抑制状態でない状況において所定の条件を充足した場合には演出表示部に所定の待機表示を表示し得る一方、前記抑制状態である状況においては演出表示部に前記所定の待機表示を表示しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０８７】
本態様（Ｅ２８）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
報知を実行可能な報知手段と
を備え、
始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により主遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された主遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した主遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した主遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
付与される遊技球数と遊技領域に発射される遊技球数との差球数を記憶可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、

抑制状態である場合、報知手段にて抑制報知を実行し得るよう構成されており、
特別遊技の実行中である所定タイミングにて、差球数が前記所定数に到達した場合には、当該所定タイミングでは報知手段にて前記抑制報知は実行されず、特別遊技終了後の特定タイミングで報知手段にて前記抑制報知が実行されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０８８】
本態様（Ｅ２９）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
ＲＡＭクリアを実行するためのＲＡＭクリアボタンと、
動作可能な演出用可動体と
を備え、
付与される遊技球数と発射される遊技球数との差球数を記憶可能であり、
差球数が所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となるよう構成されており、
抑制状態であることを報知する抑制表示を演出表示部に表示し得るよう構成されており、
電源の供給が遮断され、その後、新たに電源が供給された場合には、演出用可動体が所定の初期動作を実行し得るよう構成されており、
電源の供給が遮断され、その後、新たに電源が供給された場合には、差球数がクリアされるよう構成されており、
前記抑制表示が演出表示部に表示されている状況にて、電源の供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアボタンが操作された状態で新たに電源が供給された場合には、前記抑制表示が演出表示部に表示されないよう構成されており、
前記抑制表示が演出表示部に表示されている状況にて、電源の供給が遮断され、その後、ＲＡＭクリアボタンが操作されていない状態で新たに電源が供給された場合には、前記抑制表示が演出表示部に表示され、且つ演出用可動体が前記所定の初期動作を実行し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０８９】
本態様（Ｅ３０）に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
遊技の進行を制御する主制御手段と、
演出を制御する副制御手段と
を備え、
所定の記憶領域に記憶された持ち球数データと、
遊技球が発射される際に遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、
遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応する賞球数データを持ち球数データに加算可能な加算手段と
を有し、
循環手段として、遊技領域から排出された遊技球が流下する循環流路を有しており、
循環流路には、
遊技球を検出可能な第１センサと、
遊技球を検出可能な第２センサと
を有しており、
所定条件を充足した場合、遊技機内の遊技球数が適正な範囲であるか否かを判定するための所定処理を実行可能であり、
前記所定処理が実行されている場合において、前記第１センサまたは前記第２センサの遊技球の検出状況が変化した場合には、主制御手段から副制御手段に所定の情報を送信可能に構成されており、

副制御手段は、主制御手段から受信した前記所定の情報に基づいて所定のエラー報知を実行可能である
ことを特徴とする遊技機である。
【５０９０】
本態様（Ｆ１）に係る遊技機は、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記差数データが前記所定数に到達したときに第１遊技状態である場合には、第１情報を記憶するよう構成されており、
前記差数データが前記所定数に到達したときに第２遊技状態である場合には、第２情報を記憶するよう構成されており、
前記差数データが前記所定数に到達したときに、前記第２情報が記憶された場合には、抑制状態とならないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０９１】
本態様（Ｆ２）に係る遊技機は、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記差数データに基づいて遷移可能な差数に関する状態として、第１の状態と、第２の状態と、第３の状態とを少なくとも有しており、
前記第１の状態から前記第２の状態に遷移可能であり、前記第２の状態から前記第１の状態に遷移可能であり、
前記第２の状態から前記第３の状態に遷移可能である一方、前記第３の状態から前記第２の状態には遷移しない
ことを特徴とする遊技機である。
【５０９２】
本態様（Ｆ３）に係る遊技機は、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記差数データに基づいて遷移可能な差数に関する状態として、第１の状態と、第２の状態と、第３の状態とを少なくとも有しており、
前記第２の状態にて第１条件を満たすと、前記第１の状態となるよう構成されており、
前記第３の状態にて前記第１条件を満たしても、前記第１の状態とならないよう構成されており、
前記第３の状態にて第２条件を満たすと、前記第１の状態となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０９３】
本態様（Ｆ４）に係る遊技機は、
第一制御手段を備え、
第一制御手段は、繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、
データを記憶可能な第１記憶領域と、第１記憶領域とは異なる第２記憶領域と、を有し、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、

前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記特定処理においては、前記第２記憶領域に記憶されたプログラムによる処理として、前記差数データに関する処理が実行され、
前記特定処理においては、前記差数データに関する処理を実行した後に、エラー検知に関する処理を実行し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０９４】
本態様（Ｆ５）に係る遊技機は、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記差数データに関する情報として、遊技機の電源が投入される態様によって遊技機の電源が投入された後に初期化されるか否かが相違し得る第１情報と、遊技機の電源が投入される態様に拘らず遊技機の電源が投入された後に初期化される第２情報とを有し、
遊技機の電源が投入された後に前記第１情報を初期化する第１処理と前記第２情報を初期化する第２処理とが実行される場合においては、前記第１処理を実行した後、前記第２処理を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０９５】
本態様（Ｆ６）に係る遊技機は、
ＲＡＭクリアの実行に関する所定の操作部材を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記差数データが前記所定数に到達していない状況で遊技機への電源供給が遮断され、その後、前記所定の操作部材が操作されていない状況で遊技機の電源が投入されると、前記差数データを初期化するよう構成されており、
前記差数データが前記所定数に到達している状況で遊技機への電源供給が遮断され、その後、前記所定の操作部材が操作されていない状況で遊技機の電源が投入されると、前記差数データを初期化しないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０９６】
本態様（Ｆ７）に係る遊技機は、
第一制御手段を備え、
第一制御手段は、繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記差数データが前記所定数に到達したときに第１遊技状態である場合には、所定の情報として第１情報を記憶するよう構成されており、
前記差数データが前記所定数に到達したときに第２遊技状態である場合には、前記所定の情報として第２情報を記憶するよう構成されており、
前記特定処理において第１処理を実行可能であり、
前記第１情報が記憶されている状況で前記第１処理が実行された場合には、前記差数データに関する前記所定の情報の更新処理を実行しないよう構成されており、
前記第２情報が記憶されている状況で前記第１処理が実行された場合には、前記差数デ

ータに関する前記所定の情報の更新処理を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０９７】
本態様（Ｆ８）に係る遊技機は、
情報を記憶可能な所定の記憶領域を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記所定の記憶領域には、前記差数データに関する所定情報と前記差数データに基づく遊技状態に関する特定情報とが少なくとも記憶されるよう構成されており、
前記所定の記憶領域においては、前記所定情報よりも前記特定情報の方が上位アドレスに記憶されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０９８】
本態様（Ｆ９）に係る遊技機は、
第一制御手段を備え、
第一制御手段は、繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記差数データの初期値は０となっており、
前記特定処理において、前記差数データの更新処理を実行可能であり、
前記差数データの更新処理では、所定の加算処理と所定の減算処理を実行可能であり、
前記差数データの更新処理にて、前記所定の加算処理と前記所定の減算処理とが実行される場合は、前記所定の加算処理を実行した後に前記所定の減算処理を実行するよう構成されており、
前記所定の減算処理を実行した場合において、前記差数データの演算結果が１以上とならない場合には、前記所定の減算処理の実行後における前記差数データは初期値の０となっている
ことを特徴とする遊技機である。
【５０９９】
本態様（Ｆ１０）に係る遊技機は、
情報を報知可能な報知手段を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記差数データが前記所定数よりも少ない特定数に到達した場合に、遊技機外に所定の情報を出力するための所定の処理を実行し、
前記差数データが前記特定数に到達した場合に、前記報知手段で所定の報知を実行することを特徴とする遊技機である。
【５１００】
本態様（Ｆ１１）に係る遊技機は、
情報を報知可能な報知手段を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、

前記差数データが前記所定数よりも少ない特定数に到達した場合には、遊技機外に所定の情報を出力するための所定の処理を実行した後に、前記報知手段で所定の報知を実行する
ことを特徴とする遊技機である。
【５１０１】
本態様（Ｆ１２）に係る遊技機は、
第１条件を満たした場合には、遊技の進行がされない遊技停止状態となり得るよう構成されており、
第２条件を満たした場合には、遊技の進行がされない遊技停止状態となり得るよう構成されており、
遊技停止状態となる場合において、所定の情報の所定のデータ列における複数のビットによって、前記第１条件を満たしているか前記第２条件を満たしているかを識別可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１０２】
本態様（Ｆ１３）に係る遊技機は、
第一制御手段と、
第二制御手段と
を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記差数データに基づいた所定の演算を実行することで、所定の識別情報を生成可能であり、
前記第一制御手段は、前記所定の識別情報を前記第二制御手段に送信可能であり、
前記識別情報は、前記差数データに基づいた複数の状態を識別可能な情報である
ことを特徴とする遊技機である。
【５１０３】
本態様（Ｆ１４）に係る遊技機は、
第一制御手段と、
第二制御手段と
を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記差数データに基づいた所定の演算を実行することで、所定の識別情報を生成可能であり、
前記第一制御手段は、前記所定の識別情報を前記第二制御手段に送信可能であり、
前記所定の識別情報は、前記差数データを複数の範囲に分割した情報であり、
前記所定の識別情報は、１回のコマンドで送信可能な情報量で構成される
ことを特徴とする遊技機である。
【５１０４】
本態様（Ｆ１５）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な所定の入賞口と、
情報を記憶可能な所定の記憶領域と
を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、

前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
前記所定の記憶領域には、前記差数データに関する所定情報と前記所定の入賞口への入球の監視に関する特定情報とが少なくとも記憶されるよう構成されており、
前記所定の記憶領域においては、前記所定情報よりも前記特定情報の方が上位アドレスに記憶されるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１０５】
本態様（Ｆ１６）に係る遊技機は、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
遊技球が発射可能な第１の状態と第２の状態とを有しており、
前記第１の状態では前記差数データが更新され得る一方、前記第２の状態では前記差数データが更新されない
ことを特徴とする遊技機である。
【５１０６】
本態様（Ｆ１７）に係る遊技機は、
開放状態及び閉鎖状態に変位可能な第１可変部材と、
開放状態及び閉鎖状態に変位可能な第２可変部材と
を備え、
付与された遊技価値数と発射された遊技球数との差球数に関する差球数データを記憶可能であり、
前記差球数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
第１の条件を満たした場合、第１の終了条件を満たすまで、前記第１可変部材が、開放状態を少なくとも採り得る第１動作を実行するよう構成されており、
第２の条件を満たした場合、第２の終了条件を満たすまで、前記第２可変部材が、開放状態を少なくとも採り得る第２動作を実行するよう構成されており、
前記第１可変部材が前記第１動作を実行している状況で、前記差球数データが前記所定数に到達した場合には、前記第１の終了条件を満たすまで、前記第１可変部材が前記第１動作を継続するよう構成されており、
前記第２可変部材が前記第２動作を実行している状況で、前記差球数データが前記所定数に到達した場合には、前記第２の終了条件を満たしていなくとも、前記第２可変部材が前記第２動作を終了するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１０７】
本態様（Ｆ１８）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な第１入賞口と、
遊技球が入球可能な第２入賞口と、
前記第２入賞口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と
を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
第１の条件を満たした場合、第１の終了条件を満たすまで、前記可変部材が、開放状態を少なくとも採り得る第１動作を実行するよう構成されており、
前記可変部材が前記第１動作を実行している状況で、前記第１入賞口に遊技球が入球し

たことに基づいて前記差数データが前記所定数に到達した場合には、前記第１の終了条件を満たしていなくとも、前記可変部材が前記第１動作を終了するよう構成されており、
前記可変部材が前記第１動作を実行している状況で、前記第２入賞口に遊技球が入球したことに基づいて前記差数データが前記所定数に到達した場合には、前記第１の終了条件を満たしていなくとも、前記可変部材が前記第１動作を終了するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１０８】
本態様（Ｆ１９）に係る遊技機は、
開放状態及び閉鎖状態に変位可能な第１可変部材と、
開放状態及び閉鎖状態に変位可能な第２可変部材と
を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
第１の条件を満たした場合、第１の終了条件を満たすまで、前記第１可変部材が、開放状態を少なくとも採り得る第１動作を実行するよう構成されており、
第２の条件を満たした場合、第２の終了条件を満たすまで、前記第２可変部材が、開放状態を少なくとも採り得る第２動作を実行するよう構成されており、
前記第１可変部材が前記第１動作を実行している状況で、前記差数データが前記所定数に到達したときには抑制状態とならないよう構成されており、
前記第２可変部材が前記第２動作を実行している状況で、前記差数データが前記所定数に到達したときには抑制状態となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１０９】
本態様（Ｆ２０）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
停止表示態様が前記所定態様に決定された識別情報が変動表示されている状況で、前記差数データが前記所定数に到達した場合には、その後、当該識別情報に対応した特別遊技を実行しないよう構成されており、
特別遊技が実行されている状況で、前記差数データが前記所定数に到達した場合には、特別遊技の実行を継続するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。

【５１１０】
本態様（Ｆ２１）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な入賞口を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
所定の状態にて、前記入賞口に遊技球が入球したことに基づいて前記差数データが前記所定数に到達する場合において、前記入賞口への遊技球の入球に対応する遊技価値数の付与が完了していない所定のタイミングでは、前記抑制状態となっており、その後、前記入賞口への遊技球の入球に対応する遊技価値数の付与が完了するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１１１】
本態様（Ｆ２２）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な入賞口を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
所定の状態であり、前記差数データが前記所定数未満の第１の数である状況にて、前記入賞口に遊技球が入球した場合には、当該遊技球の入球に対応する遊技価値数の付与が行われ、前記差数データが前記所定数以上の第２の数となるよう構成されており、その後、前記差数データが前記第２の数である状況にて、前記入賞口に再度遊技球が入球した場合には、当該再度の遊技球の入球に対応する遊技価値数の付与が行われない
ことを特徴とする遊技機である。
【５１１２】
本態様（Ｆ２３）に係る遊技機は、
演出を表示可能な表示手段を備え、
付与された遊技価値数から使用された遊技価値数を減算した数を差数として、電源投入時以降の最大の差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
付与された遊技価値数に関する付与表示を前記表示手段にて表示し得るよう構成されており、
所定期間において付与された遊技価値数が前記所定数未満である状況では、前記付与表示の表示態様として、当該所定数未満の遊技価値数に対応した数値情報を表示し得るよう構成されており、
前記所定期間において付与された遊技価値数が前記所定数以上であり且つ特定数未満である状況では、前記付与表示の表示態様として、当該所定数以上の遊技価値数に対応した数値情報を表示し得るよう構成されており、
前記所定期間において付与された遊技価値数が前記特定数以上である状況では、前記付与表示の表示態様として、特定態様を表示し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１１３】
本態様（Ｆ２４）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、

取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
付与された遊技価値数と使用された遊技価値数との差数に関する差数データを記憶可能であり、
前記差数データが所定数に到達した場合には、遊技の進行がされない抑制状態となり得るよう構成されており、
特別遊技の実行期間は、待機期間である開始デモ期間と、可変入賞口が開放可能な期間である単位遊技実行期間と、を含み、
特別遊技における前記開始デモ期間において、前記差数データが前記所定数に到達した場合には、当該特別遊技が実行終了するまでは前記抑制状態とならないよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１１４】
本態様（Ｇ１）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
新たに電源が供給され、第１条件を充足している場合には、所定の記憶領域に第１データが記憶されるよう構成されており、
新たに電源が供給され、第２条件を充足している場合には、前記所定の記憶領域に第２データが記憶されるよう構成されており、
識別情報が停止表示してから変動固定時間が経過するまでは、次回の識別情報の変動表示が開始されないよう構成されており、
遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、
通常遊技状態にて変動表示を開始した識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示され、特定遊技状態とならない場合の変動固定時間は、第１の時間となっており、
通常遊技状態にて変動表示を開始した識別情報が前記特定態様の停止表示態様にて停止表示され、特定遊技状態となる場合であり、前記所定の記憶領域に第１データが記憶されている場合の変動固定時間は第１の時間であり、
通常遊技状態にて変動表示を開始した識別情報が前記特定態様の停止表示態様にて停止表示され、特定遊技状態となる場合であり、前記所定の記憶領域に第２データが記憶され

ている場合の変動固定時間は第２の時間であり、
　第２の時間は第１の時間よりも長時間である。
【５１１５】
　本態様（Ｇ２）に係る遊技機は、
　主制御手段を有し、
　主制御手段は、
　遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段を備え、
　少なくとも第１データまたは第２データを所定の記憶領域に記憶する所定のプログラムを実行可能であり、
　前記所定のプログラムでは、前記所定の記憶領域に第１データを記憶する第１処理を実行した後、前記所定の記憶領域に第２データを記憶するか否かを判断する第２処理を実行するよう構成されており、
　前記所定のプログラムでは、前記第２処理にて第２データを記憶すると判断した場合には、第１データが記憶されている前記所定の記憶領域に第２データを上書きして記憶する第３処理を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１１６】
　本態様（Ｇ３）に係る遊技機は、
　所定のカウンタと、
　主制御手段と
を有し、
　主制御手段は、
　遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段を備え、
　主制御手段は、繰り返し実行される特定処理を実行可能であり、
　データを減算する命令として、第１命令と第２命令とを有しており、
　前記特定処理として、所定のカウンタのカウンタ値に対して第１命令を実行することで前記所定のカウンタのカウンタ値が所定の値となるか否かを判断する第１処理を実行可能であり、
　前記特定処理として、前記所定のカウンタのカウンタ値を示す所定のデータに対して第２命令を実行することで前記所定のデータが前記所定の値となるか否かを判断する第２処理を実行可能であり、
　前記特定処理においては、第２処理を実行した後に第１処理を実行する
ことを特徴とする遊技機である。
【５１１７】
　本態様（Ｇ４）に係る遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口と、
　閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
　始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
　取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
　当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
　取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
　保留が消化される前の所定タイミングで、残存する保留数を記憶する所定処理を実行可

能であり、
　保留が消化された後の特定タイミングで識別情報の変動表示態様を決定する場合には、前記所定処理で記憶した保留数に基づいて識別情報の変動表示態様を決定する
ことを特徴とする遊技機である。
【５１１８】
　本態様（Ｇ５）に係る遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口と、
　閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
　可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
　始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
　取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
　当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
　取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
　前記所定態様として、所定態様Ａと所定態様Ｂとを少なくとも有しており、
　遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、
　特別遊技が実行される場合において、特別遊技が実行される前の第１のタイミングにて特定遊技状態である場合には、所定のデータを更新し、当該所定のデータが所定の条件を満たした場合には、特別遊技終了後に通常遊技状態となるよう構成されており、
　特定遊技状態である所定の状況において前記所定態様Ａの識別情報が停止表示した後であり、前記第１のタイミングよりも前の第２のタイミングでは、通常遊技状態となり、
　特定遊技状態である前記所定の状況において前記所定態様Ｂの識別情報が停止表示した後の前記第２のタイミングでは、特定遊技状態のままとなる
ことを特徴とする遊技機である。
【５１１９】
　本態様（Ｇ６）に係る遊技機は、
　遊技球が入球可能な始動口と、
　閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
　可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
　識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
　始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
　取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
　当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
　取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
　識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入

賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、
特別遊技が実行される場合において、特別遊技が実行される前の第１のタイミングにて特定遊技状態である場合には、所定のデータを更新し、当該所定のデータが所定の条件を満たした場合には、特別遊技終了後には通常遊技状態となるよう構成されており、
特定遊技状態である所定の状況において前記所定態様の識別情報が停止表示した後であり、前記第１のタイミングよりも前の第２のタイミングでは、特定のデータを更新し、当該特定のデータが特定の条件を満たした場合には、通常遊技状態となる
ことを特徴とする遊技機である。
【５１２０】
本態様（Ｇ７）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
前記所定態様として、所定態様Ａと所定態様Ｂとを少なくとも有しており、
遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態である所定の状況において前記所定態様Ａまたは前記所定態様Ｂの識別情報が停止表示した後の第１のタイミングでは、特定のデータを更新し、当該特定のデータが特定の条件を満たした場合には、通常遊技状態となるよう構成されており、
第１の状況にて、前記所定態様Ａの識別情報が停止表示した後の前記第１のタイミングで前記特定のデータを更新した場合には、当該特定のデータが前記特定の条件を満たし、
第２の状況にて、前記所定態様Ａの識別情報が停止表示した後の前記第１のタイミングで前記特定のデータを更新した場合には、当該特定のデータが前記特定の条件を満たさない
ことを特徴とする遊技機である。
【５１２１】
本態様（Ｇ８）に係る遊技機は、
所定のプログラムでは、
少なくとも、所定のデータが１の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第１の状況と、所定のデータが０の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第２の状況とが発生し得るように構成され、

前記所定のプログラムでは、
前記第１の状況の場合に所定処理を実行し、
前記第２の状況の場合に前記所定処理を実行しない
ことを特徴とする遊技機である。
【５１２２】
本態様（Ｇ９）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、
前記所定態様として複数種類の停止表示態様を有しており、
前記所定態様の前記複数種類の停止表示態様に対応した特定のデータが記憶されている所定のテーブルを複数種類有しており、
特定遊技状態である所定の状況において前記所定態様の識別情報が停止表示した後の第１のタイミングでは、遊技状態と当該停止表示した前記所定態様の種類とに基づいた前記所定のテーブルを参照して、前記複数種類の停止表示態様に対応した前記特定のデータを所定の記憶領域に記憶し、その後、特定遊技状態である所定の状況において次回の前記所定態様の識別情報が停止表示した後の第２のタイミングでは、前記所定の記憶領域に記憶されている当該次回の前記所定態様に対応した前記特定のデータを更新し、当該特定のデータが特定の条件を満たした場合には、通常遊技状態となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１２３】
本態様（Ｇ１０）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行し、識別情報表示部にて識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、
特別遊技が実行される場合において、特別遊技が実行される前に特定遊技状態である場合には、所定のデータを更新し、当該所定のデータが所定の条件を満たした場合には、特別遊技終了後には通常遊技状態となるよう構成されており、
特定遊技状態にて識別情報が所定回数変動表示することで、通常遊技状態となるよう構成されており、
所定の状況であり、特定遊技状態における前記所定回数目の識別情報の変動表示において前記所定態様の識別情報が停止表示した場合には、前記所定のデータが前記所定の条件を満たし、特別遊技終了後には通常遊技状態となる一方、前記所定の状況であり、特定遊技状態における前記所定回数目の識別情報の変動表示において前記特定態様の識別情報が停止表示した場合には、前記所定のデータが前記所定の条件を満たさず、特別遊技終了後には特定遊技状態となるよう構成されており、
特定遊技状態における前記所定回数目の識別情報の変動表示が実行されて通常遊技状態となり、当該特定遊技状態にて記憶されていた保留に係る識別情報の変動表示において前記所定態様の識別情報が停止表示した場合には、前記所定のデータが前記所定の条件を満たさず、特別遊技終了後には特定遊技状態となり、特定遊技状態における前記所定回数目の識別情報の変動表示が実行されて通常遊技状態となり、当該特定遊技状態にて記憶されていた保留に係る識別情報の変動表示において前記特定態様の識別情報が停止表示した場合にも、前記所定のデータが前記所定の条件を満たさず、特別遊技終了後には特定遊技状態となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１２４】
本態様（Ｇ１１）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行し、識別情報表示部にて識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
識別情報表示部にて識別情報が前記所定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実

行される特別遊技よりも、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した後に実行される特別遊技の方が、遊技者にとって相対的に有利であり、
識別情報表示部にて識別情報が前記所定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される特別遊技における最初の単位遊技と、可変入賞口開放遊技とでは、可変入賞口の開閉態様が同一となるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１２５】
本態様（Ｇ１２）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
識別情報の停止表示態様が前記所定態様とは異なる第１の停止表示態様となる場合においては、第１要素と第２要素とに基づいて識別情報の変動表示態様を決定し、識別情報の停止表示態様が前記所定態様とは異なる第２の停止表示態様となる場合においては、第１要素に基づいて識別情報の変動表示態様を決定する
ことを特徴とする遊技機である。
【５１２６】
本態様（Ｇ１３）に係る遊技機は、
主制御手段と、
主制御手段によって制御される副制御手段と、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
所定の状況において、主制御手段は、識別情報の変動表示中における第１のタイミングにて所定の情報を副制御手段に送信し、第１タイミングよりも後の第２のタイミングにて所定の情報を副制御手段に送信するよう構成されており、
副制御手段は、所定の情報に基づいて所定の演出の演出態様を決定する
ことを特徴とする遊技機である。

【５１２７】
本態様（Ｇ１４）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な第１始動口と、
遊技球が入球可能な第２始動口と、
第１識別情報を表示可能な第１識別情報表示部と、
第２識別情報を表示可能な第２識別情報表示部と
を備え、
第１始動口または第２始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、第１識別情報表示部にて第１識別情報を変動表示させた後で停止表示するまたは第２識別情報表示部にて第２識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態である所定の状況にて第１識別情報の変動表示が行われ、当該変動表示の終了後に通常遊技状態となった場合には、変動表示態様決定用テーブルＡを参照して第１識別情報または第２識別情報の変動表示態様を決定する状態となるよう構成されており、
特定遊技状態である所定の状況にて第２識別情報の変動表示が行われ、当該変動表示の終了後に通常遊技状態となった場合には、変動表示態様決定用テーブルＢを参照して第１識別情報または第２識別情報の変動表示態様を決定する状態となるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。
【５１２８】
本態様（Ｇ１５）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を上限数まで保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
第１特定遊技状態において、所定の条件を満たすと第２特定遊技状態が開始されるよう構成されており、
第１特定遊技状態における識別情報の変動表示回数として第１回数が計測されることで、通常遊技状態となるよう構成されており、

第２特定遊技状態における識別情報の変動表示回数として第２回数が計測されることで、通常遊技状態となるよう構成されており、
第１回数よりも第２回数の方が少なく、
第２回数は前記上限数以下で構成される
ことを特徴とする遊技機である。
【５１２９】
本態様（Ｇ１６）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
所定の入球口に取り付けられ、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、
特定遊技状態として、特別遊技が終了した後に開始し得る第１特定遊技状態と、識別情報の停止表示態様が特殊停止表示態様となった場合に開始し得る第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、
識別情報表示部は、複数の点灯部を有しており、
識別情報の停止表示態様として、当否判定結果が非当選となる所定態様を複数種類有しており、
識別情報の停止表示態様として、特殊停止表示態様を複数種類有しており、
識別情報の停止表示態様が、所定態様となる場合と特殊停止表示態様とでは、識別情報表示部における点灯部の点灯数は同一である一方、点灯する点灯部の組合せは異なるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１３０】
本態様（Ｇ１７）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る第１可変入賞口と、
閉状態と開状態とを採り得る第２可変入賞口と、
第１可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
識別情報表示部にて識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、第１可

変入賞口または第２可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には、可変入賞口開放遊技の終了後に特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
前記所定態様として、所定態様Ａと所定態様Ｂとを少なくとも有しており、
識別情報表示部にて識別情報が前記所定態様Ａの停止表示態様にて停止表示された後に可変入賞口開放遊技が実行される場合には、第１可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし、当該可変入賞口開放遊技においては、特定領域への遊技球の入球が容易となっており、
識別情報表示部にて識別情報が前記所定態様Ｂの停止表示態様にて停止表示された後に可変入賞口開放遊技が実行される場合には、第２可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする
ことを特徴とする遊技機である。
【５１３１】
本態様（Ｇ１８）に係る遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
始動口への入球に基づき、遊技情報を取得する取得手段と、
取得手段により遊技情報が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された遊技情報を保留として一時記憶する記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、取得手段が取得した遊技情報に基づき、当否判定を実行する当否判定手段と、
取得手段が取得した遊技情報に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を備え、
識別情報の停止表示態様として所定態様を有しており、
識別情報の停止表示態様を決定するための停止表示態様決定用テーブルを有しており、
前記所定態様はＮ種類の停止表示態様グループで構成されており、
一の停止表示態様グループにはＭ個の停止表示態様が含まれており、
停止表示態様決定用テーブルにおける所定態様に対応する領域では、隣り合う停止表示態様が異なる停止表示態様グループの停止表示態様となるよう配置されており、
識別情報の停止表示態様を決定するために取得したデータをＮで除算した際の余りを用いて、決定された停止表示態様が属する停止表示態様グループを判断可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１３２】
本態様（Ｇ１９）に係る遊技機は、
主制御手段を有し、
主制御手段は、
遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段を備え、
少なくとも第１データまたは第２データを所定の記憶領域に記憶する所定のプログラムを実行可能であり、
前記所定のプログラムでは、前記所定の記憶領域に第１データを記憶する第１処理を実行した後、前記所定の記憶領域に第２データを記憶するか否かを判断する第２処理を実行するよう構成されており、
前記所定のプログラムでは、前記第２処理にて第２データを記憶すると判断した場合には、第１データが記憶されている前記所定の記憶領域に第２データを上書きして記憶する

第３処理を実行するよう構成されており、
　前記所定のプログラムでは、前記所定の記憶領域に複数のデータのうちの一のデータが択一的に記憶される
ことを特徴とする遊技機である。
【５１３３】
　本態様（Ｇ２０）に係る遊技機は、
　主制御手段を有し、
　主制御手段は、
　遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段を備え、
　少なくとも第１データまたは第２データを所定の記憶領域に記憶する所定のプログラムを実行可能であり、
　前記所定のプログラムでは、前記所定の記憶領域に第１データを記憶する第１処理を実行した後、前記所定の記憶領域に第２データを記憶するか否かを判断する第２処理を実行するよう構成されており、
　前記所定のプログラムでは、前記第２処理にて第２データを記憶すると判断した場合には、第１データが記憶されている前記所定の記憶領域に第２データを上書きして記憶する第３処理を実行するよう構成されており、
　前記所定の記憶領域に記憶されるデータは遊技の状態によって相違し得るよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１３４】
　本態様（Ｇ２１）に係る遊技機は、
　主制御手段を有し、
　主制御手段は、
　遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段を備え、
　少なくとも第１データまたは第２データを所定の記憶領域に記憶する所定のプログラムを実行可能であり、
　前記所定のプログラムでは、前記所定の記憶領域に第１データを記憶する第１処理を実行した後、前記所定の記憶領域に第２データを記憶するか否かを判断する第２処理を実行するよう構成されており、
　前記所定のプログラムでは、前記第２処理にて第２データを記憶すると判断した場合には、第１データが記憶されている前記所定の記憶領域に第２データを上書きして記憶する第３処理を実行するよう構成されており、
　前記所定のプログラムでは、ジャンプ命令を実行するよりも前に、前記所定の記憶領域に最初にデータを記憶する処理を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１３５】
　本態様（Ｇ２２）に係る遊技機は、
　主制御手段を有し、
　主制御手段は、
　遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段を備え、
　少なくとも第１データまたは第２データを所定の記憶領域に記憶する所定のプログラムを実行可能であり、
　前記所定のプログラムでは、前記所定の記憶領域に第１データを記憶する第１処理を実行した後、前記所定の記憶領域に第２データを記憶するか否かを判断する第２処理を実行するよう構成されており、
　前記所定のプログラムでは、前記第２処理にて第２データを記憶すると判断した場合には、第１データが記憶されている前記所定の記憶領域に第２データを上書きして記憶する第３処理を実行するよう構成されており、
　前記所定のプログラムにおいては、第２データよりも第１データの方が、前記所定の記

憶領域に最終的に記憶される頻度が高い
ことを特徴とする遊技機である。
【５１３６】
本態様（Ｇ２３）に係る遊技機は、
主制御手段を有し、
主制御手段は、
遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段を備え、
少なくとも第１データまたは第２データを所定の記憶領域に記憶する所定のプログラムを実行可能であり、
前記所定のプログラムでは、前記所定の記憶領域に第１データを記憶する第１処理を実行した後、前記所定の記憶領域に第２データを記憶するか否かを判断する第２処理を実行するよう構成されており、
前記所定のプログラムでは、前記第２処理にて第２データを記憶すると判断した場合には、第１データが記憶されている前記所定の記憶領域に第２データを上書きして記憶する第３処理を実行するよう構成されており、
前記所定のプログラムでは、前記所定の記憶領域に記憶された第１データまたは第２データを特定の記憶領域に記憶する
ことを特徴とする遊技機である。
【５１３７】
本態様（Ｇ２４）に係る遊技機は、
主制御手段を有し、
主制御手段は、
遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段を備え、
少なくとも第１データまたは第２データを所定の記憶領域に記憶する所定のプログラムを実行可能であり、
前記所定のプログラムでは、前記所定の記憶領域に第１データを記憶する第１処理を実行した後、前記所定の記憶領域に第２データを記憶するか否かを判断する第２処理を実行するよう構成されており、
前記所定のプログラムでは、前記第２処理にて第２データを記憶すると判断した場合には、第１データが記憶されている前記所定の記憶領域に第２データを上書きして記憶する第３処理を実行するよう構成されており、
第２処理では、前記所定の記憶領域に記憶された第１データとは異なるデータを参照して前記所定の記憶領域に第２データを記憶するか否かを判断するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１３８】
本態様（Ｇ２５）に係る遊技機は、
所定のプログラムでは、
少なくとも、所定のデータが１の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第１の状況と、前記所定のデータが０の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第２の状況とが発生し得るように構成され、
前記所定のプログラムでは、
前記第１の状況の場合に所定処理を実行し、
前記第２の状況の場合に前記所定処理を実行せず、
前記所定のプログラムでは、前記所定のデータを減算する命令を実行した後に、当該所定のデータが０であるか否かを判断する命令を実行する
ことを特徴とする遊技機である。
【５１３９】
本態様（Ｇ２６）に係る遊技機は、
所定のプログラムでは、

少なくとも、所定のデータが２の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが１となる第１の状況と、前記所定のデータが１の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第２の状況と、前記所定のデータが０の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第３の状況とが発生し得るように構成され、
前記第２の状況の後と前記第３の状況の後とで異なる処理を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１４０】
本態様（Ｇ２７）に係る遊技機は、
所定のプログラムでは、
少なくとも、所定のデータが２の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが１となる第１の状況と、前記所定のデータが１の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第２の状況と、前記所定のデータが０の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第３の状況とが発生し得るように構成され、
前記第１の状況の後と前記第３の状況の後とで同一の処理を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１４１】
本態様（Ｇ２８）に係る遊技機は、
所定のプログラムでは、
少なくとも、所定のデータが１の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第１の状況と、前記所定のデータが０の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第２の状況とが発生し得るように構成され、
前記所定のプログラムでは、
前記第１の状況の場合に所定処理を実行し、
前記第２の状況の場合に前記所定処理を実行せず、
前記所定のプログラムでは、前記所定のデータが０であるか否かを判断する命令を実行してその後の処理を分岐させるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１４２】
本態様（Ｇ２９）に係る遊技機は、
所定のプログラムでは、
少なくとも、所定のデータが１の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第１の状況と、前記所定のデータが０の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第２の状況とが発生し得るように構成され、
前記所定のプログラムでは、
前記第１の状況の場合に所定処理を実行し、
前記第２の状況の場合に前記所定処理を実行せず、
前記所定のデータが０の場合であっても、当該所定のデータを減算する命令を実行するよう構成されている
ことを特徴とする遊技機である。
【５１４３】
本態様（Ｇ３０）に係る遊技機は、
所定のプログラムでは、
少なくとも、所定のデータが１の場合に当該所定のデータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第１の状況と、前記所定のデータが０の場合に当該所定のデ

ータを減算する命令を実行した後当該所定のデータが０となる第２の状況とが発生し得るように構成され、
　前記所定のプログラムでは、
　前記第１の状況の場合に所定処理を実行し、
　前記第２の状況の場合に前記所定処理を実行せず、
　所定の条件を満たした場合に所定の記憶領域に初期値を記憶する
ことを特徴とする遊技機である。
【５１４４】
≪各実施形態の概要のまとめ≫
　ここで、上述した各実施形態の概要を説明する。
【５１４５】
＜本実施形態＞
　本実施形態におけるぱちんこ遊技機では、主制御基板の制御として、電源投入時に実行される一般的な処理である主制御基板メイン処理と、主制御基板側メイン処理で電源投入時の処理を実行した後に処理の発生が許可され、遊技中の処理を行うタイマ割り込み処理を備えている。さらに、遊技性に関する構成として、２つの主遊技図柄を備え（第１主遊技図柄、第２主遊技図柄）、第２主遊技図柄の保留消化を優先して実行し、大当りを消化するための大入賞口を２つ備え（第１大入賞口、第２大入賞口、大当り中には遊技球を遊技盤面右側に発射する右打ちにて消化するようになっており、大当り終了後に約７０％（主遊技図柄の停止図柄による）で次回の大当りが発生するまで主遊技図柄（特別図柄）の当否抽選における当選確率が高確率となる確率変動遊技状態が付与され、大当り終了後に１００％で１００回の高ベース状態（補助遊技時短状態、補助遊技時短フラグオン）が付与されるようになっており、大入賞口の近辺に一般入賞口を備えている。また、大当り中や補助遊技中には、副制御基板側で右打ちを示唆する打ち分け指示を行うようになっている。
【５１４６】
＜第２実施形態＞
　第２実施形態におけるぱちんこ遊技機では、遊技性に関する構成として、大当り終了後に確率変動遊技状態が１００％付与され、確率変動状態で８０回変動すると確率変動遊技状態が終了する（ＳＴ）よう変更されている。また、確率変動遊技状態における変動態様決定用抽選テーブルは、３段階に分かれている。また、低ベース状態（非補助遊技時短状態、補助遊技時短フラグオフ）における補助遊技図柄の当否抽選で当りとなった場合に普通電動役物の開放時間が最長となる開放態様が備えられている。さらに、保留された乱数値（当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数）に基づいて先読み演出が実行されるよう構成されており、ＳＴ中には変動態様決定用抽選テーブルに対応するよう演出ステージが変更されるようになっており、先読み演出は、演出ステージの変更を跨いで実行されないようになっている。さらに、確率変動遊技状態や補助遊技時短状態により大当りが所定回数連続して発生した場合には特別な演出（エンディング演出）を実行するようになっている。また、変形例にて特別遊技終了デモ時間にて終了デモ画像（遊技球の獲得数等）を表示するよう構成されている。
【５１４７】
＜第３実施形態＞
　第３実施形態におけるぱちんこ遊技機では、第２実施形態から確率変動状態の付与条件が変更されており、第２大入賞口の内部に、遊技球が入球可能な特定領域を備え、大当り中に特定領域に遊技球が入球することにより、大当り終了後に確率変動遊技が付与される（玉確機）よう構成されている。
【５１４８】
＜第４実施形態＞
　第４実施形態におけるぱちんこ遊技機では、主遊技図柄の抽選（当否抽選、図柄抽選）により小当りが発生した場合に、大入賞口内の特定領域を遊技球が通過する（小当りによ

り大入賞口が１．８秒未満で開放する）と、大当りとなり多くの出玉が獲得できる遊技性となっている。また、主遊技図柄における確率変動を備えておらず、大当り終了後には普通図柄の確率変動による補助遊技状態（時間短縮遊技状態、補助遊技時短フラグオン）となる。なお、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物）が設けられている主遊技始動口（第２主遊技始動口）に対応する第２主遊技図柄における小当り確率（１０２１／１０２４）は、第１主遊技図柄における小当り確率（４／１０２４）よりも高くなっており、第２主遊技図柄では小当りが頻繁に発生するようになっている。また、大入賞口内の特定領域の上部に２つの遮蔽部材が設けられており、遊技球の大入賞口への入球タイミングによって特定領域に入球する場合としない場合とが起こり得るよう構成されている。

【５１４９】

＜第５実施形態＞

第５実施形態におけるぱちんこ遊技機では、遊技球が遊技機内で循環するよう構成されている。また、ぱちんこ遊技機とぱちんこ遊技機の外部に設置されたＥＣＯユニットとに大別され（遊技場設備に対して、夫々を別体として着脱可能に構成され）ている。ぱちんこ遊技機においては遊技盤側と遊技枠側とに大別され、遊技枠側に備えられる払出制御基板において、遊技球の発射制御や遊技者に対しての賞球付与（第５実施形態においては、持ち球データの加減算）制御を司るよう構成されている。さらに、操作部装置を備え、タッチパネル式インターフェース、持ち球数表示部、サブ入力ボタン等から構成されており、タッチパネル式インターフェースは、遊技者のタッチ操作（接触型・非接触型のいずれかのタッチ操作）によって、遊技機の状態情報やＥＣＯユニットに挿入されたＩＣカード（遊技媒体記録メディア）に記録された遊技媒体情報を表示及び利用することができるよう構成されている。賞球払出制御基板は、持ち球数表示部に持ち球数｛遊技に使用（遊技領域内に発射）することのできる遊技球数｝を表示するよう制御する。さらに、遊技枠と遊技盤の認証処理（遊技機の電源投入時に、当該遊技機が正規な遊技機であるか否かを判定する処理）が、ＥＣＯユニットを介して行われるよう構成されている。

【５１５０】

＜第６実施形態＞

第６実施形態におけるぱちんこ遊技機では、当否抽選の当選確率等を変更する設定値が設けられている。設定値の変更は、設定キー差込口に設定キーを挿入して操作した後電源を投入することにより可能となる構成となっている。また、電源投入後に設定キー差込口に設定キーを挿入して操作することにより、設定値の確認が可能となっている。なお、設定キー差込口は、主制御基板に設けられている。設定値の変更中（又は確認中）は、設定値が、主制御側では主制御基板に設けられた設定値表示装置にて表示され、副制御側では演出表示装置にて設定変更中（又は確認中）である旨を示す表示がされる。

【５１５１】

＜第７実施形態＞

第７実施形態におけるぱちんこ遊技機では、低ベース状態（非補助遊技時短状態、補助遊技時短フラグオフ）における入球状態情報（ベース値）を主制御基板に設けられた入球状態表示装置にて表示するよう構成されている。また、主制御基板の制御である主制御基板メイン処理に入球状態表示装置演算処理（ベース値の算出処理）を設け、タイマ割り込み処理に入球状態表示装置表示制御処理（ベース値の表示処理）を設けている。なお、第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、主制御基板メイン処理及びタイマ割り込み処理が設けられ、第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理として、入球状態表示装置演算処理及び入球状態表示装置表示制御処理が設けられており、主制御基板メイン処理において第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である入球状態表示装置演算処理が呼び出され、タイマ割り込み処理において第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理である入球状態表示装置表示制御処理が呼び出されるよう構成されている。入球状態情報は、所定期間（例えば、アウト個数が６００００個等）毎に記憶されるよう構成されており、入球状態表示装置には、リアルタイムに更新されるベース情報（「ｂＬ．」）と直前区間におけるベース情報（「ｂ６．」）を表示可能となっている。

【５１５２】
＜第８実施形態＞
　第８実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値に応じた当否抽選テーブルを備え、先読み演出の実行傾向から設定値を推測することが可能な態様と困難な態様との双方を説明した。当否抽選テーブルは、確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率の約２倍になっており、その比率が全設定で共通になるよう構成されている。先読み演出の実行傾向から設定値を推測することが可能な態様として、設定値共通の当り乱数範囲（０～２０４）を設け、高設定ほど共通の乱数範囲外での当り乱数が多く構成され、共通の当り乱数範囲内で当り（大当り）の際に先読み演出を発生可能することで、先読み演出が発生せずに当り（大当り）が多くなるほど高設定である可能性が高いことが予測できる。先読み演出の実行傾向から設定値を推測することが困難な態様として、当り時には必ず先読み演出が実行されるような構成であるとするならば、設定値の違いによって当りとなる演出態様が異なることがないため、設定の判別が不可能となるよう構成されている。
【５１５３】
＜第９実施形態＞
　第９実施形態におけるぱちんこ遊技機は、設定値に関する情報を副制御基板へ送信せずとも先読み演出を正確に行うための手法である。まず、第１の手法では、当否抽選乱数に関する情報を参照することなく、変動態様抽選乱数及び／又は図柄抽選乱数に関する情報のみを参照する構成となっている。第２の手法では、主制御基板で設定値に対応する当否判定を行い、判定結果を副制御基板に送信する構成となっている。第３の手法では、副制御基板側において、保留として保持されている乱数値に関する情報と、その保留が消化された際に発生した事象とを遊技履歴として蓄積していく（副制御基板側が学習していく）構成となっている。第４の手法では、主制御基板の制御プログラムにおいて設定情報を把握できないように構成することにより、主制御基板及び副制御基板の双方において設定値を把握できない構成となっている。
【５１５４】
＜第１０実施形態＞
　第１０実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値に応じて、取得し得る当否抽選乱数の範囲が異なるよう構成されている。なお、当り（大当り）となる置数は設定値に関わらず共通であるため、設定値に応じた当否抽選乱数の範囲の違いにより、当否抽選における当選確率が異なる構成となっている。
【５１５５】
＜第１１実施形態＞
　第１１実施形態におけるぱちんこ遊技機では、複数の当否抽選判定テーブルを用いて当否抽選を行うよう構成されている。第１当否抽選判定テーブルでは、設定値により当選確率が異なり、第２当否抽選判定テーブルでは、設定値に関わらず当選確率が共通に構成されており、第１当否抽選判定テーブルと第２当否抽選判定テーブルの双方で当選となった場合に、当否抽選に当選することとなる。
【５１５６】
＜第１２実施形態＞
　第１２実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値として設定１、設定２、設定３の３つの設定値を有しており、非確率変動遊技状態においては、設定値が相違することにより大当り確率が相違し得るよう構成し、確率変動遊技状態における大当り確率を設定値が相違しても同一の大当り確率となるよう構成されている。
【５１５７】
＜第１３実施形態＞
　第１３実施形態におけるぱちんこ遊技機では、遊技機外に出力する試験端子信号として、設定装置の作動状態（例えば、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるか）及び、設定値の情報が出力されるよう構成されている。

【５１５８】
＜第１４実施形態＞
　第１４実施形態におけるぱちんこ遊技機では、主制御基板のＲＡＭ領域に格納する情報として、異常が発生したり消去されてしまった場合に遊技の結果に甚大な被害を及ぼす情報（例えば、設定値データ）を、上位アドレスに格納するよう構成されている。
【５１５９】
＜第１５実施形態＞
　第１５実施形態におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態において確変転落抽選を実行可能に構成されている。
【５１６０】
＜第１５実施形態からの変更例１＞
　第１５実施形態からの変更例１におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成され、且つ確変転落抽選を実行可能であり、設定値が高い程確変転落抽選の当選確率が高くなるよう構成されている。
【５１６１】
＜第１５実施形態からの変更例２＞
　第１５実施形態からの変更例２におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成され、且つ主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了し、当該変動回数（確変回数）及び時短回数は設定値が高い程少なくなるよう構成されている。
【５１６２】
＜第１５実施形態からの変更例３＞
　第１５実施形態からの変更例３におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成されている。また、主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了し、当該変動回数（確変回数）及び時短回数は複数種類の選択候補から決定し、設定値が高い程、大当り終了後に付与される確変回数及び時短回数として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成されている。
【５１６３】
＜第１５実施形態からの変更例４＞
　第１５実施形態からの変更例４におけるぱちんこ遊技機では、第１５実施形態からの変更例３におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成されている。また、主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了し、当該変動回数（確変回数）は複数種類の選択候補から決定し、設定値が高い程、大当り終了後に付与される確変回数として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成し、時短回数は設定値に拘らず同一の回数となるよう構成されている。
【５１６４】
＜第１６実施形態＞
　第１６実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値を複数設け、設定値が高い程、第２主遊技側の小当りの当選率が高くなるよう構成されている。
【５１６５】
＜第１７実施形態＞
　第１７実施形態におけるぱちんこ遊技機では、入力情報を複数種類の項目に分類して管理し、設定値に関する入力情報を他の入力情報と区別して管理及び表示し得るよう構成さ

れている。
【５１６６】
＜第１８実施形態＞
　第１８実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定変更モードと設定表示モードとがいずれも電源投入時にのみ移行可能に構成されている。
【５１６７】
＜第１９実施形態＞
　第１９実施形態におけるぱちんこ遊技機では、主制御基板の制御であるタイマ割り込み処理に、入球状態表示装置演算処理（ベース値の算出処理）と入球状態表示装置表示制御処理（ベース値の表示処理）の双方を設けて構成されている。
【５１６８】
＜第２０実施形態＞
　第２０実施形態におけるぱちんこ遊技機では、賞球払出制御基板の制御である賞球払出制御基板側タイマ割り込み処理に、精算処理や遊技球発射管理処理等を設けている。精算処理には、全精算と一部精算とがある。また、一定の発射サイクルを管理し、賞球払出制御基板から払出制御基板へ持ち球がある場合にのみ発射許可信号の許可信号を出力することで発射装置を動作させ、発射サイクルの開始時点で発射許可信号が許可信号で出力されていれば、当該発射サイクルで持ち球が０となる場合であっても遊技球を発射可能な構成となっている。
【５１６９】
＜第２１実施形態＞
　第２１実施形態におけるぱちんこ遊技機は、封入式のぱちんこ遊技機であり、持ち球数を表示可能な表示器として、前面から視認可能な遊技球数表示器Ｗ１０と背面から視認可能な枠制御表示器Ｗ２０とを有している。
【５１７０】
＜第２２実施形態＞
　第２２実施形態におけるぱちんこ遊技機は、主制御基板Ｍの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて、エラー変化データを作成し、当該作成されたエラー変化データに基づいて主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を実行する。
【５１７１】
＜＜本例における課題・効果のまとめ＞＞
　ここで、上述した各実施形態における課題及び効果を以下に詳述する。
【５１７２】
＜本実施形態における課題＞
　興趣性の高い遊技盤面構成を有する遊技機が求められていた。
【５１７３】
＜本実施形態の効果＞
　特別遊技の実行中に、右打ちにて発射した遊技球が、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出される際、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）が開放状態である場合には、遊技球が第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球し、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）が閉鎖状態である場合には、遊技球がそのまま通過して右一般入賞口Ｐ２０にも入球し得ることとなる。このため、右一般入賞口Ｐ２０が、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）より上流側に設置された場合に比して右一般入賞口Ｐ２０に入球し難くなる｛右一般入賞口Ｐ２０が第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）より上流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出されたすべての遊技球が右一般入賞口Ｐ２０の近傍を流下する一方、右一般入賞口Ｐ２０が第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）より下流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口Ｄ５０から流出された遊技球のうち第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に入球しなかった遊技球のみが右一般入賞口Ｐ２０の近傍を流下するため｝。よって、遊技者にとっては、右一般入賞口Ｐ２０への入球への関心を増しつつ（不

利益を与えることなく）も、遊技としては第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）が開放状態であり、右一般入賞口Ｐ２０が第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）より上流側に設置されている場合よりも特別遊技実行中において右一般入賞口Ｐ２０に入球し難くなるため、特別遊技が実行された場合に獲得可能な賞球数に影響を与えることを抑えることができる。

【５１７４】

＜第２実施形態における課題＞

回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）中の遊技において、主遊技図柄の変動回数が所定回数となったことを契機として、選択される変動態様（変動時間）の候補が相違することとなる（切り替わる）遊技機において、興趣性の向上が求められていた。

【５１７５】

＜第２実施形態の効果＞

回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）中の遊技において、主遊技図柄の変動回数が所定回数となったことを契機として、選択される変動態様（変動時間）の候補が相違することとなる（切り替わる）よう構成されている。また、変動態様の切り替わりに応じて、演出内容も切り替えることにより、特定遊技｛回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）｝中の遊技の進行に合わせて演出の態様を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【５１７６】

＜第３実施形態における課題＞

大当り図柄によって確率変動遊技状態に移行するか否か、という点で遊技者の期待感を煽ることができる遊技機が求められていた。

【５１７７】

＜第３実施形態の効果＞

特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第２大入賞口Ｃ２０が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい｛実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置ＳＧや演出表示装置ＳＧの前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置ＳＧ上に「Ｖ」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等）｝。尚、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出を実行するに際しては、特定の遊技状態（例えば、確率変動遊技状態）で特別遊技に当選したときや特定の特別図柄（大当り図柄）が当選したとき等の、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技においては、「Ｖ」と描かれた画像を控えめに表示（例えば、小さく表示）するなど、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行されない特別遊技が行われる可能性がある状況において（特別遊技における特定領域Ｃ２２への入球容易性が不明である状況において）、その後、特定領域Ｃ２２への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行された場合には、特定領域Ｃ２２への入球がなされた旨を報知する演出と異なる演出を実行することも好適で

あり、これにより、必要に応じた優先度で演出を実行することができる。

【５１７８】

＜第４実施形態における課題＞

小当りを有する遊技機において、より興趣性の高い遊技性の創出が求められていた。

【５１７９】

＜第４実施形態の効果＞

パターンＡとして、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起しない（保留数が２個以上である状態にて図柄変動が開始され難い＝小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材Ｃ２４の開放が開始されるまでの時間が長くなり易い）場合と、パターンＢとして、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起する（保留数が２個以上である状態が常に維持されたまま図柄変動が開始され易い＝小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材Ｃ２４の開放が開始されるまでの時間が短くなり易い）場合と、において、上遮蔽部材Ｃ２４の開放タイミングが変化し得る。更には、このような上遮蔽部材Ｃ２４の開放タイミングの変化により、上遮蔽部材Ｃ２４の開放タイミングと下遮蔽部材Ｃ２５の開放タイミングとがうまく合致するか否かが変化し得る構成となっているため、小当りに当選した場合に、Ｖ入賞口Ｃ２２に入球するか否かに注目するような興趣性の高い遊技機とすることができる。

【５１８０】

＜第５実施形態における課題＞

遊技者が遊技球に触れることができるため、遊技球に対する様々な不正が行われてしまう恐れが生じてしまうという懸念があった。

【５１８１】

＜第５実施形態の効果＞

遊技盤側に設けられた入球検出装置（例えば、第１入球検出装置１１１、第２入球検出装置２１１、第１入賞検出装置３１１、第２入賞検出装置３２１、等）と、遊技枠側に設けられた賞球許可センサ類ＫＳ（例えば、第１主遊技始動口賞球許可センサ１１０ＫＳ、第２主遊技始動口賞球許可センサ２１０ＫＳ、第１大入賞口賞球許可センサ３１０ＫＳ、第２大入賞口賞球許可センサ３２０ＫＳ、一般入賞口賞球許可センサ、等）と、の双方で入球が検出され、且つ、主制御基板Ａ側から送信された入賞情報（例えば、入賞口種別・賞球数に係る情報）が、賞球払出制御基板３０００側に記憶された基本賞球数情報と一致した場合にのみ、遊技者に対して賞球が付与されるよう構成されているため、不正行為による賞球の獲得を防止することができる。また、遊技枠側に賞球許可センサ類ＫＳを設けることで、遊技盤のコストを削減できることとなる（ぱちんこ遊技機の機種入れ換えは、主に遊技盤のみの入れ替えにて行われ、遊技枠は繰り返し使用されることが多いため）。また、遊技者に対して賞球を付与した入賞については、所定の表示部（例えば、入賞情報表示装置６０）にて、入賞口種別及び賞球数を表示し得るよう構成されているため、遊技者にとって、いずれの入賞口に入賞し、何球の賞球が得られたか、という情報が分かり易い、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができることとなる。

【５１８２】

＜第６実施形態における課題＞

１つの遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態、確率変動遊技状態）に対する大当り確率が１種類のみとなるよう構成したぱちんこ遊技機がありふれているため、稼働率が向上するような、従来よりも興趣性の高いぱちんこ遊技機が求められていた。また、遊技場の営業者（管理者）の営業自由度を高められるような遊技機を創出することが求められていた。

【５１８３】

＜第６実施形態の効果＞

設定変更という管理者のみが行う操作に基づく点を考慮して、演出制御手段（例えば、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ）においても管理者が行う操作モードに移行させ、また、主制

御手段（例えば、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ）や払出制御手段（例えば、賞球払出制御基板ＫＨのＣＰＵ）においては、遊技機能を停止する。すなわち、他の制御手段においても設定変更の処理に合わせて管理者用の処理が実行され、遊技機能に関する処理が実行されない。このため、設定変更という１の操作を起点として、複数の制御手段が夫々に対応した管理処理を実行することができる。一方、設定表示という確認作業の際においては、通常の遊技処理を極力維持するように構成することで、必要以上に制御の制約を与えることがなく、適正な処理を実現することができる。

【５１８４】

＜第７実施形態及び第７実施形態からの変更例１における課題＞

入球状態表示装置Ｊ１０に表示する入球に係る情報の生成・表示等の処理を主制御基板Ｍにて実行する場合、当該生成・表示等の処理を実行するための容量が膨大になってしまう。

【５１８５】

＜第７実施形態及び第７実施形態からの変更例１の効果＞

第７実施形態及び第７実施形態の変形例１では、メインループ処理内で入球状態表示装置演算処理を呼び出して実行し、タイマ割り込み処理内で入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することにより、処理を分散させることで効率良く処理できるようにしたが、この構成に限られず、例えば、タイマ割り込み処理内で、入球状態表示装置演算処理と入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することも可能である。このように構成することで、処理の簡素化及び容量削減を図ることが可能である。例えば、表示データ切替フラグを１つのみ備える構成とすることができ、入球状態表示装置演算処理で更新された表示データ切替フラグ入球状態表示装置表示制御処理において参照するよう構成することが挙げられる。

【５１８６】

また、第７実施形態において、入球状態表示装置演算処理及び入球状態表示装置表示制御処理が実行される度に、第２ＲＡＭ領域クリアチェック処理を実行することで、ノイズ等による突発的な異常が発生した場合に早急に対応可能なよう構成した実施形態を説明したが、これに限られず、第２ＲＡＭ領域のチェックを、所定条件を充足した場合（例えば、カウンタ加算処理において通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値が所定個数に到達したことなど）を契機として実行するよう構成することも可能である。このように構成することによっても、第２ＲＡＭ領域のチェックを過度に実行することなく、処理の効率化を図ることが可能である。

【５１８７】

また、上記の遊技機において、賞球払出動作中にＲＡＭクリア処理（第１ＲＡＭ領域のクリア処理）が発生する場合（例えば、電源断時にＲＡＭクリアボタンが操作される、ノイズや瞬電による異常な電源断の発生後に電断復帰する）が想定される。例えば、特定数（例えば１０個）の賞球払出動作中に、所定数（例えば６個）の払出完了時にＲＡＭクリア処理が発生した場合、残りの賞球数（例えば４個）の記憶情報はクリアされ、残りの賞球数に対する払出が実行されず払出動作が終了することとなるが、入球状態表示装置Ｊ１０では、特定数分の賞球が加算された値で算出されたベース値が表示される。このように構成することで、ベース値等の入球情報を意図的に調整できないよう構成することができ、入賞口への入球数に基づいて構成な入球情報を生成可能である。

【５１８８】

＜第８実施形態における課題＞

１つの遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態、確率変動遊技状態）に対する大当り確率が１種類のみとなるよう構成したぱちんこ遊技機がありふれているため、稼働率が向上するような、従来よりも興趣性の高いぱちんこ遊技機が求められていた。また、遊技場の営業者（管理者）の営業自由度を高められるような遊技機を創出することが求められていた。

【５１８９】

＜第８実施形態の効果＞
　設定値を複数設け、非確率変動遊技状態及び確率変動遊技状態の大当り確率が設定値によって相違し得るよう構成することにより、遊技者は、遊技している遊技機の設定値が遊技者にとって高利益となる設定値であることに期待感を抱きながら遊技を進行することができるため、大当りに当選することにより、遊技球を獲得できる喜びと遊技者に有利な設定値に設定されている期待感とを得ることができる。
【５１９０】
＜第９実施形態における課題＞
　先読み演出を行うためには、遊技状態（例えば、非確率変動遊技時）と設定値（例えば、設定１）とを踏まえて、保留として保持されている乱数値が、当り（大当り）と判定される乱数値範囲（例えば、「０～２０４」）に属するか否かを事前判定しなければ不正確なものとなり得る。その際、第２実施形態において例示したように、先読み演出の実行可否を副制御基板Ｓ側で決定するよう構成する場合、例えば、図６９のステップ２１６２で示されるように、保留として保持されている乱数値が、当り（大当り）と判定される乱数値範囲に属するか否かを副制御基板Ｓ側で事前判定する必要性があり、その際には副制御基板Ｓ側にて設定値に関する情報が必要となる。ところが、主制御基板Ｍが保持している設定値に関する情報を副制御基板Ｓへ送信してしまうことはセキュリティ上或いは遊技の公正性を担保する上では好ましくない｛副制御基板Ｓ側へ送信する際に設定値に関する情報が傍受され悪用される恐れもあるし、副制御基板Ｓ側にて設定値に関する情報を外部へ明確に報知した（例えば、遊技場運営者がメンテナンスの用途で表示した）ものが遊技行為者に盗み見られる恐れもある｝。
【５１９１】
＜第９実施形態の効果＞
　第９実施形態に係る遊技機においては、設定値を変更可能であり、設定値に関する情報を主制御基板Ｍ側から副制御基板Ｓ側には送信しないよう構成されており、そのように構成した場合においても、齟齬が生じない適切な先読み演出を実行することができる。
【５１９２】
＜第１０実施形態における課題＞
　設定値を複数有する遊技機において、設定した設定値によって大当りとなる当否抽選の乱数範囲が相違してしまう。
【５１９３】
＜第１０実施形態の効果＞
　当否抽選乱数の合計（大当りとなる乱数、ハズレとなる乱数、小当りとなる乱数）を設定値毎に相違させるよう構成することで、設定値によって大当り確率が相違し得る遊技機においても大当りとなる乱数範囲をすべての設定値にて同一とすることができる。
【５１９４】
＜第１１実施形態における課題＞
　設定値を複数有する遊技機においては、設定した設定値や遊技状態によって当否抽選テーブルの内容が複雑になってしまい、非確率変動遊技状態における大当り確率と確率変動遊技状態における大当り確率との比率をすべての設定値で同一となる遊技機を設計することが困難である。
【５１９５】
＜第１１実施形態の効果＞
　当否抽選用テーブルとして第１当否抽選乱数判定テーブルと第２当否抽選乱数判定テーブルとを有し、第１当否抽選乱数判定テーブルでは、設定している設定値によってテーブルの内容（当りとなる乱数範囲）が相違するが、遊技状態によってはテーブルの内容（当りとなる乱数範囲）が相違しないよう構成し、第１当否抽選乱数判定テーブルを参照した当否抽選の結果が当りとなった場合において、確率変動遊技状態である場合には第２当否抽選乱数判定テーブルを参照せずに大当りと判定し、非確率変動遊技状態である場合には第２当否抽選乱数判定テーブルを参照して抽選を実行することにより、非確率変動遊技状

態における大当り確率と確率変動遊技状態における大当り確率との比率をすべての設定値で同一となる遊技機を容易に創出できることとなる。

【５１９６】

＜第１２実施形態における課題＞

特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ＳＴ機とも称することがある）よう構成した。ここで、第２実施形態のように確率変動遊技状態が主遊技図柄の変動回数によって終了し得る構成に、第８実施形態にて詳述したような設定値を複数有する構成を適用した場合、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選する確率（連荘する確率とも称することがある）が設定値によって相違してしまい、遊技者にとって有利な状態が遊技機毎に平等ではなくなってしまうおそれが生じる。

【５１９７】

＜第１２実施形態の効果＞

設定値として設定１、設定２、設定３の３つの設定値を有しており、非確率変動遊技状態においては、設定値が相違することにより大当り確率が相違し得るよう構成することにより、遊技者に現在の設定値はどの程度有利な設定値であるかを推測しながら遊技を進行するという斬新な興趣性を教授できると共に、確率変動遊技状態における大当り確率を設定値が相違しても同一の大当り確率となるよう設定することにより、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ＳＴ機とも称することがある）よう構成された遊技機において、確率変動遊技状態における連荘確率が設定値によって相違してしまう事態を防止することができ、遊技者にとって有利な状態である確率変動遊技状態にて提供する利益率が遊技する遊技機によって相違することがない、ユーザーフレンドリーな遊技機を創出することができる。

【５１９８】

＜第１３実施形態における課題＞

設定値を複数有する遊技機において、試験信号を適切に出力する必要があった。

【５１９９】

＜第１３実施形態の効果＞

試験端子から試験信号として、設定装置の作動状態（例えば、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるか）及び、設定値の情報が出力されるよう構成することにより、設定値に基づいた適切な情報を遊技機外に出力することができる。

【５２００】

＜第１４実施形態における課題＞

設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。

【５２０１】

＜第１４実施形態の効果＞

設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「７ＦＦ８Ｈ」となっており、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生し、「７ＦＦ８Ｈ」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じた場合においても、異常が発生したり消去されてしまった場合に遊技の結果に甚大な被害を及ぼす情報（例えば、設定値データ）を、上位アドレスに格納するよう構成することで構成な遊技機を創出することができる。

【５２０２】

＜第１５実施形態における課題＞

より斬新な確率変動遊技状態の終了条件を有する遊技機が求められていた。

【５２０３】

＜第１５実施形態の効果＞

確率変動遊技状態において確変転落抽選を実行可能に構成することにより、斬新な遊技性を創出することができる。

【５２０４】
＜第１５実施形態からの変更例１における課題＞
確変転落抽選を有する遊技機において、より斬新な遊技性が求められていた。
【５２０５】
＜第１５実施形態からの変更例１の効果＞
確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成されている。一方、確変転落抽選の当選率は設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）高くなっており、確変転落抽選の当選率が高い方が確率変動遊技状態が早く終了し易いため、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された遊技機において、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易い分、確率変動遊技状態が早く終了し易くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。
【５２０６】
＜第１５実施形態からの変更例２における課題＞
遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難く、且つ確変転落抽選を有していない遊技機が求められていた。
【５２０７】
＜第１５実施形態からの変更例２の効果＞
確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成されている。一方、大当り終了後に付与される確変回数は設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）少なくなっており、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。
【５２０８】
＜第１５実施形態からの変更例３における課題＞
遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機の構成として新たな構成を有する遊技機が求められていた。
【５２０９】
＜第１５実施形態からの変更例３の効果＞
確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当り終了後に付与される確変回数及び時短回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。更に、設定値が高い程、大当り終了後に付与される確変回数及び時短回数として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。
【５２１０】
＜第１５実施形態からの変更例４における課題＞
遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機の構成として新たな構成を有する遊技機が求められていた。
【５２１１】
＜第１５実施形態からの変更例４の効果＞
確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当り終

了後に付与される時短回数を所定回数（１００回）に固定し、大当り終了後に付与される確変回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。また、大当り終了後に付与される時短回数である所定回数（１００回）は決定され得る確変回数の最大値以上となる、換言すると、確率変動遊技状態の終了後においても時間短縮遊技状態が継続し得るよう構成した。このように構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【５２１２】

＜第１６実施形態における課題＞

小当り実行中に大入賞口内の特定の領域（Ｖ入賞口）に遊技球が入球することによって、小当り終了後に大当りが実行される構成として新たな構成を有する遊技機が求められていた。

【５２１３】

＜第１６実施形態の効果＞

大当り終了後の時間短縮遊技状態にて第２主遊技側の小当りに当選することで連荘が継続する遊技機に構成し、設定値が高い程、第２主遊技側の小当りの当選率が高くなるよう構成することにより、設定値が高い程、遊技者に有利となる遊技機を設計することができる。

【５２１４】

＜第１７実施形態における課題＞

設定値を複数有しており、当該複数の設定値から任意の設定値を設定可能な遊技機において、入力情報を適切に管理且つ表示できることが求められていた。

【５２１５】

＜第１７実施形態の効果＞

入力情報を複数種類の項目に分類して管理し、設定値に関する入力情報を他の入力情報と区別して管理及び表示することにより、管理者が管理し易く、且つ遊技機に対する不正を把握し易い遊技機を創出することができる。

【５２１６】

＜第１８実施形態における課題＞

設定値を複数有しており、当該複数の設定値から任意の設定値を設定可能に構成した場合、設定値に関する処理によってデータ容量が圧迫されてしまう。

【５２１７】

＜第１８実施形態の効果＞

設定変更モードと設定表示モードとがいずれも電源投入時にのみ移行可能に構成することにより、遊技の実行中におけるさまざまな状況（例えば、大当り実行中、図柄変動中、図柄停止中）において設定変更モードや設定表示モードに移行するための処理を設ける必要がなく、設定値に関する処理に必要なデータ容量を削減することができる。

【５２１８】

＜第１９実施形態における課題＞

主制御基板の制御である主制御基板メイン処理に入球状態表示装置演算処理（ベース値の算出処理）を設け、タイマ割り込み処理に入球状態表示装置表示制御処理（ベース値の表示処理）を設けていると、ベース値の演算結果を表示するまでに時間差が生じ、リアルタイムに表示できないため、リアルタイムに表示する手法が求められていた。

【５２１９】

＜第１９実施形態の効果＞

主制御基板の制御であるタイマ割り込み処理に、入球状態表示装置演算処理（ベース値の算出処理）と入球状態表示装置表示制御処理（ベース値の表示処理）の双方が設けられているため、同じ割り込み内でベース値の演算処理と表示処理が行われるため、リアルタ

イムにベース値を表示させることが可能である。
【５２２０】
＜第２０実施形態における課題＞
遊技者が精算する遊技球数を任意に設定可能な遊技機が求められていた。また、持ち球数が０になっても遊技者にとって不利益とならないよう発射制御を行うことが求められていた。
＜第２０実施形態の効果＞
全精算と一部精算とを設けることで、遊技者が精算する遊技球数を任意に設定可能としている。また、発射サイクルの開始時点で発射許可信号が許可であれば、当該発射サイクルで持ち球数が０になっても最後の遊技球を発射可能であるため、遊技者に不利益が生じないよう構成されている。
【５２２１】
＜第２１実施形態における課題＞
持ち球数の管理を適切に実行可能なぱちんこ遊技機の開発が望まれていた。
【５２２２】
＜第２１実施形態の効果＞
持ち球数を表示可能な表示器として、前面から視認可能な遊技球数表示器Ｗ１０と背面から視認可能な枠制御表示器Ｗ２０とを有することで、一方の表示器が故障した場合にも持ち球数を確認することができる。
【５２２３】
＜第２２実施形態における課題＞
遊技進行の保全性を高めるための改善が望まれている。
【５２２４】
＜第２２実施形態の効果＞
主制御基板Ｍの第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理にて、エラー変化データを作成し、当該作成されたエラー変化データに基づいて主制御基板Ｍの第１ＲＯＭ・ＲＡＭ領域における処理を実行することで、適切にエラーに関する処理を実行することができる。
【５２２５】
≪実施形態の組み合わせ≫
本明細書において、各実施形態や変形例を適宜組み合わせることが可能であるが、特に優位となる実施形態の組み合わせについて、以下に列挙する。
＜本実施形態＋第６実施形態＞
本実施形態と第６実施形態とを組み合わせることで、主制御基板側の設定値を副制御基板側において示唆可能に構成することができ、例えば、大当り中に、第１実施形態において設けられた大入賞口の近辺の一般入賞口に遊技機球が入球することで、設定値の示唆演出を行うよう構成することが可能となる。
＜第２実施形態＋第６実施形態＞
第２実施形態と第６実施形態とを組み合わせることで、第２実施形態における副制御基板側の演出内容決定処理においても設定値に応じた演出抽選を行うよう構成することが可能となる。例えば、低確率状態且つ低ベースである通常時において設定値に応じて異なる演出抽選を行ってもよく（先読み演出の当選割合や先読み演出の演出内容を異ならせる等）、また、高確率状態かつ高ベースであるＳＴ時において設定値に応じて異なる演出抽選を行ってもよい。ここで、大当り変動において予告等により大当りの示唆だけでなく、設定値の示唆も実行するよう構成した場合、低確率状態よりも高確率状態の方が大当りになり易いため、連荘するほど設定値の示唆演出が多く発生し、設定の把握が容易になる。例えば、先読み演出（画像）に設定を示唆する内容を含めるように構成する、又は、先読み演出の発生頻度により、設定把握が可能に構成してもよい。また、大当り終了後の限定頻度テーブルにおける変動態様を設定に応じて異ならせるよう構成することも可能であり、あわせて、演出ステージ等を異ならせることも可能となる。
＜第３実施形態（第４実施形態）＋第５実施形態＞

第３実施形態（又は第４実施形態）と第５実施決定とを組み合わせることで、始動口等の入賞口や大入賞口の内部に特定領域（Ｖ入賞口）を備えるぱちんこ機において、球皿内部の遊技球に触れることができない構成となり、この構成であれば、元々遊技機が保持している遊技球以外のモノ（糸付き球等）を球皿から遊技領域内に発射することが不可能又は困難になるため、入賞口や特定領域に不正に遊技球等を通過させるゴト行為の防止となる。

＜第４実施形態＋第６実施形態＞

第４実施形態と第６実施形態とを組み合わせることで、設定値に応じてＶ入賞口の遮蔽部材の開放態様を異ならせることや、設定値に応じて当否抽選における当り（大当り）の当選確率のみ変更して当り（小当り）の当選確率は変更しない（設定値に関わらず共通）構成や、設定値に応じて当否抽選における当り（小当り）の当選確率のみ変更して当り（大当り）の当選確率は変更しない（設定値に関わらず共通）構成、設定値に応じて当り（大当り）と当り（小当り）の双方の当選確率を変更する構成とすることも可能である。

＜第４実施形態＋第１１実施形態＞

第４実施形態と第１１実施形態とを組み合わせることで、大当りについては複数の抽選確率テーブル（第１１実施形態では２つ）により当否抽選を実行し、小当りについては小当り用の１つの抽選確率テーブルにより当否抽選を行う構成となる。つまり、大当りについては、２段階抽選にて当否を決定し、小当りについては、１段階抽選にて当否を決定する抽選方法となり、合計３回の抽選を行うことで１回の当否抽選に関する処理が完了する。

＜第５実施形態＋第６実施形態＞

第５実施形態と第６実施形態とを組み合わせることで、設定値を操作部装置にて確認するよう構成することが可能である。具体的には、主制御基板から賞球払出制御基板に設定値情報が送信され、賞球払出制御基板は操作部装置のタッチパネル式インターフェースに設定値を表示する制御を行うよう構成することができる。

【符号の説明】

【５２２６】

Ｍ　主制御基板

ＭＮ１１ｔａ－Ａ　第１主遊技用当否抽選テーブル、ＭＮ１１ｔａ－Ｂ　第２主遊技用当否抽選テーブル

ＭＮ１１ｔａ－Ｈ　補助遊技用当否抽選テーブル、ＭＮ４１ｔａ－Ａ　第１主遊技図柄決定用抽選テーブル

ＭＮ４１ｔａ－Ｂ　第２主遊技図柄決定用抽選テーブル、ＭＮ４１ｔａ－Ｈ　補助遊技図柄決定用抽選テーブル

ＭＮ５１ｔａ－Ａ　第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＮ５１ｔａ－Ｂ　第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル

ＭＮ５１ｔａ－Ｈ　補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、ＭＰ１１ｔ－Ｃ　第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマ

ＭＰ１１ｔ－Ｈ　補助遊技図柄変動管理用タイマ、ＭＰ２２ｔ－Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開放タイマ

ＭＰ３３ｃ　入賞球カウンタ、ＭＰ３４ｔ　特別遊技用タイマ

ＭＰ５２ｃ　時短回数カウンタ、ＭＴ１０　コマンド送信用バッファ

Ａ　第１主遊技周辺機器、Ａ１０　第１主遊技始動口

Ａ１１ｓ　第１主遊技始動口入球検出装置、Ａ２０　第１主遊技図柄表示装置

Ａ２１ｇ　第１主遊技図柄表示部、Ａ２１ｈ　第１主遊技図柄保留表示部

Ｂ　第２主遊技周辺機器、Ｂ１０　第２主遊技始動口

Ｂ１１ｓ　第２主遊技始動口入球検出装置、Ｂ１１ｄ　第２主遊技始動口電動役物

Ｂ２０　第２主遊技図柄表示装置、Ｂ２１ｇ　第２主遊技図柄表示部

Ｂ２１ｈ　第２主遊技図柄保留表示部

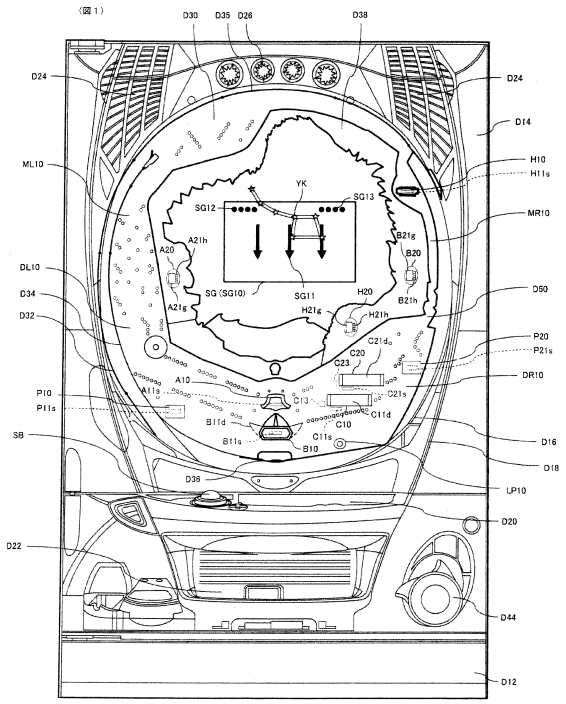
Ｃ　第１・第２主遊技共用周辺機器、Ｃ１０　第１大入賞口

Ｃ１１ｓ　第１大入賞口入賞検出装置、Ｃ１１ｄ　第１大入賞口電動役物
Ｃ２０　第２大入賞口、Ｃ２１ｓ　第２大入賞口入賞検出装置
Ｃ２１ｄ　第２大入賞口電動役物、Ｄ３０　遊技領域
Ｄ４４　発射ハンドル
Ｄ３２　外レール、Ｄ３４　内レール
Ｈ　補助遊技周辺機器、Ｈ１０　補助遊技始動口
Ｈ１１ｓ　補助遊技始動口入球検出装置、Ｈ２０　補助遊技図柄表示装置
Ｈ２１ｇ　補助遊技図柄表示部、Ｈ２１ｈ　補助遊技図柄保留表示部
Ｓ　副制御基板、ＳＭ　演出表示制御手段（サブメイン制御基板）
ＳＧ　演出表示装置
ＳＧ１０　表示領域、ＳＧ１１　装飾図柄表示領域
ＳＧ１２　第１保留表示部、ＳＧ１３　第２保留表示部
ＫＨ　賞球払出制御基板
ＫＥ　賞球払出装置、ＫＥ１０　払出ユニット
Ｄ１６　透明板、ＫＲ　賞球レール
ＫＴ　賞球タンク、ＫＨ　賞球払出制御基板
Ｅａ　電源スイッチ、Ｄ４２　発射装置
Ｅ　電源供給ユニット、Ｄ４０　発射制御基板
ＤＬ１０　左打ち領域、ＤＲ１０　右打ち領域
ＭＬ１０　左打ちルート（第１流下ルート）、ＭＲ１０　右打ちルート（第２流下ルート）
Ｄ５０　右打ちルート流出口　ＮＫｃ　入球数カウンタ
Ｐ１０　左一般入賞口、Ｐ２０　右一般入賞口
ＨＳｃ　左打ち指示カウンタ、ＭＳｃ　右打ち指示カウンタ
ＭＰ５１ｃ　確変回数カウンタ、ＭＮ５２ｃ　限定頻度カウンタ
ＭＰ４１ｔ　小当り遊技用タイマ、ＭＰ４１ｔ‐２　排出待機タイマ
Ｃ２２　特定領域（Ｖ入賞口）、Ｃ２０‐１　箱状部材
Ｃ２３　第２大入賞口排出口、Ｃ２３ｓ　第２大入賞口排出検出装置
Ｃ２４　上遮蔽部材、Ｃ２５　下遮蔽部材
Ｃ２２ｓ　Ｖ入賞口入球検出装置
ＳＭ２６ｃ　先読み演出実行カウンタ　ＳＭ２４ｔ　電源投入タイマ
ＳＭ２３ｃ　滞在ステージ管理カウンタ、ＳＭ２３ｃ２　連荘回数カウンタ
ＳＢ　サブ入力ボタン、ＳＢｓ　サブ入力ボタン入力検出装置
ＫＨ　賞球払出制御基板、ＫＥ　賞球払出装置
３１００　送受信制御手段
３１１０　受信制御手段、３１１１メイン側受信情報一時記憶手段
３１１２　ＥＣＯユニット側受信情報一時記憶手段、３２１０　送信制御手段
３３００　払出制御手段、　３３１０払出処理関連情報一時記憶手段
３３１１ａ　第１主遊技始動口入賞カウンタ、３３１１ｂ　第２主遊技始動口入賞カウンタ
３３１１ｃ　第１大入賞口入賞カウンタ、３３１１ｄ　第２大入賞口入賞カウンタ
３３１１ｅ　一般入賞口入賞カウンタ、３３１２　持ち球数カウンタ
３３１３　封入遊技球数カウンタ、３４００　発射制御手段
３４１０　発射制御関連情報一時記憶手段、３５００　電断時・電断復帰時初期処理制御手段
３５１０　電断時情報一時記憶手段
４０　発射制御装置、４２　発射装置
ＫＳ　賞球許可センサ類、ＥＵ　ＥＣＯユニット
５０　操作部装置、Ｗ　枠制御基板
Ｗ１０　遊技球数表示器、Ｗ２０　枠制御表示器
Ｗ４０　計数ボタン、Ｗ６０　遊技球数クリアボタン
Ｗ７０　球抜きボタン、ＲＣＢ　ＲＡＭクリアボタン

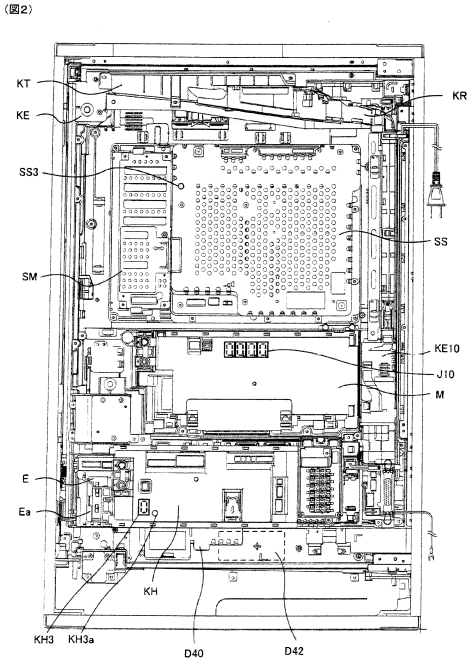
ＨＵ１００　ハンドルユニット、ＨＵ１０２　回転支軸部
ＨＵ１０４　制御レバー部、ＨＵ１０６　ストッパ
ＨＵ１０８　バネ、ＨＵ１１０　発射ボリューム、ＨＵ１２０　タッチセンサ
ＢＵ１００　球発射ユニット
ＢＵ１１０　ケース本体部材、ＢＵ１２０　ケース蓋部材
ＢＵ１２２　球入口、ＢＵ１２４　球供給通路
ＢＵ１２６　球導入路、ＢＵ１２８　球導出路
ＢＵ１３０　球出口、ＢＵ１３２　発射口
ＢＵ１４０　球送り機構、ＢＵ１４２　球送り弁
ＢＵ１４４　揺動ピン、ＢＵ１４６　球受け凹部
ＢＵ１４８　球誘導片、ＢＵ１５０　球止め片
ＢＵ１５２　球送りソレノイド、ＢＵ１６０　発射機構
ＢＵ１６２　ハンマー、ＢＵ１６４　ハンマーアーム
ＢＵ１６６　被覆部、ＢＵ１６８　ハンマーヘッド
ＢＵ１７０　空隙部、ＢＵ１７２　下側ストッパ
ＢＵ１７４　上側ストッパ、ＢＵ１７６　発射ソレノイド
ＢＵ１７８　駆動軸、ＢＵ１８０　発射レール部
ＢＵ１８２　ガイドホルダ、ＢＵ１８４　発射レール
ＢＵ１８６　ガイド部材
ＢＵ２１０　タッチ検出部、ＢＵ２２０　ハンドル回転検出部
ＢＵ２３０　データラッチ部、ＢＵ２４０　発射強度調整ボリューム電圧保持部
ＢＵ２５０　発射強度調整部、ＢＵ２６０　発射周期タイマ部
Ｗ８１０　発射ハンドル、Ｗ８２０　発射制御基板
Ｗ８３０　球送り装置、Ｗ８４０　発射装置
Ｊ１０　雀球遊技機、Ｊ１００　球送り装置
Ｊ２００　発射装置、Ｊ３００　主制御基板
Ｊ４００　遊技開始ボタン、Ｊ５００　戻り球カウントセンサ
Ｊ６００　ハードウエアタイマー（発射制御回路）、Ｍ２００　保護回路
Ｍ３００　駆動回路、ＳＮ１００　球有りセンサ
ＳＮ２００　球有りセンサ、ＳＮ３００　球有りセンサ

【図面】

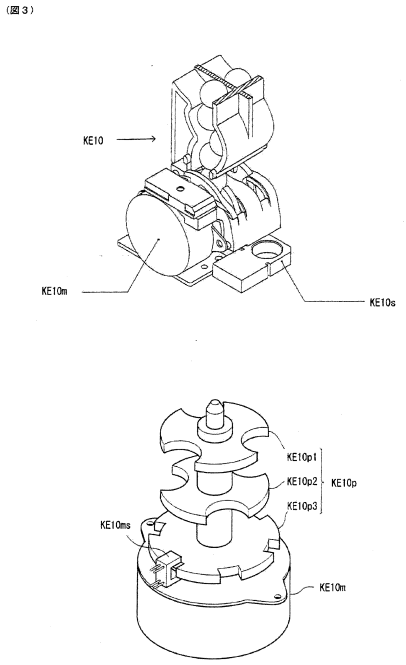
【図１】


(図1)
D30
D35
D26
D38
D24
D24
D14
ML10
H10
H11s
YK
SG12
SG13
MR10
B21g
B20
A21h
A20
DL10
D34
D32
SG (SG10)
SG11
H20
B21h
D50
A21g
H21g
H21h
C21d
P20
P21s
C20
C23
DR10
A10
A11g
C21s
P10
P11s
C13
C11d
B11d
C10
SB
C11s
D16
B11s
B10
D18
D36
LP10
D20
D22
D44
D12

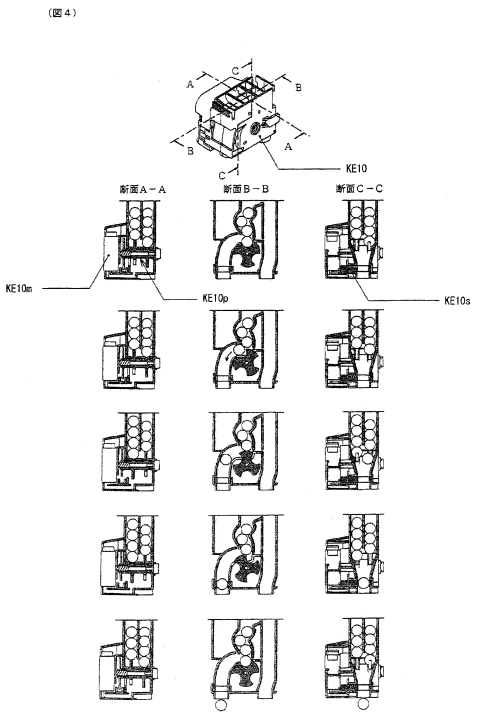
【図２】


(図2)
KT
KR
KE
SS3
SS
SM
KE10
J10
M
E
Ea
KH
KH3
KH3a
D40
D42

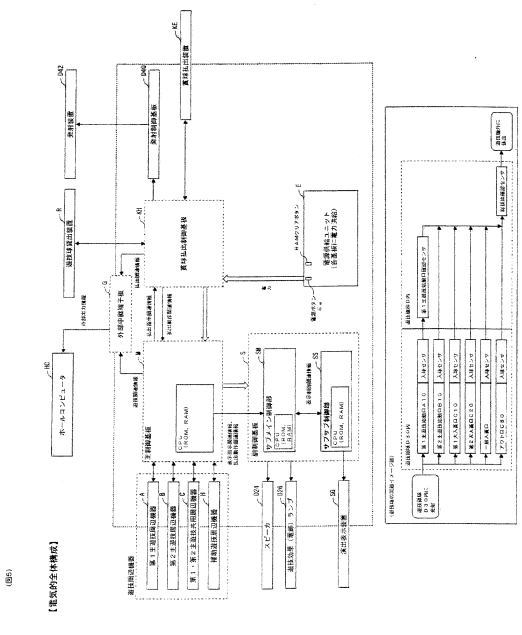
【図３】


(図3)
KE10
KE10m
KE10s
KE10p1
KE10p2
KE10p
KE10p3
KE10ms
KE10m

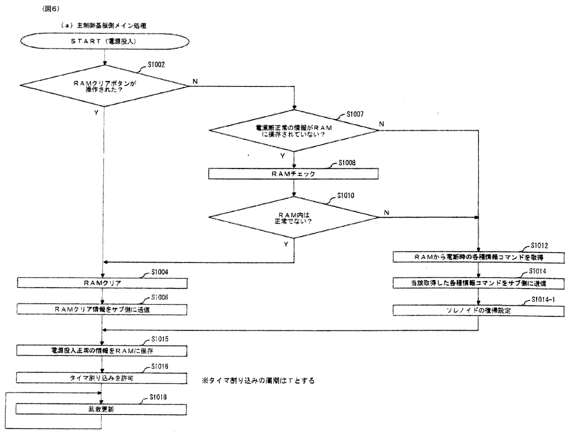
【図４】


(図4)
A
B
C
KE10
断面A－A
断面B－B
断面C－C
KE10m
KE10p
KE10s

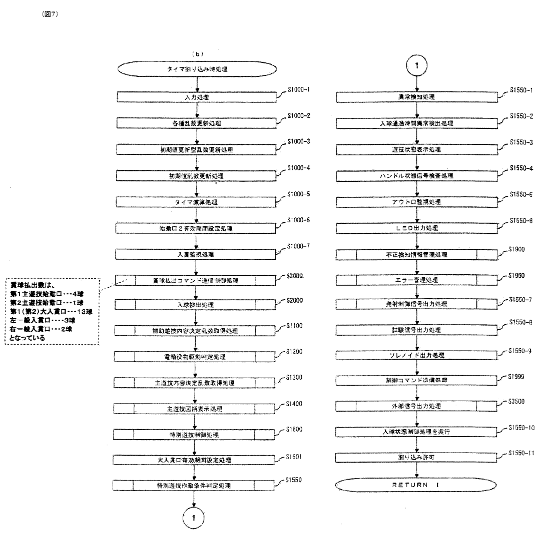
【図５】



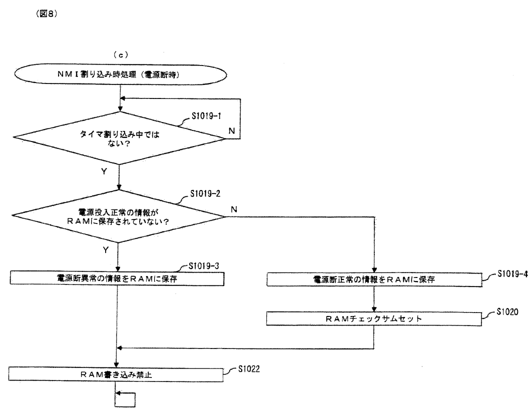
【図６】


(図6)
(a) 主制御基板側メイン処理
START (電源投入)
S1002
RAMクリアボタンが操作された?
N
Y
S1007
電源断正常の情報がRAMに保存されていない?
N
Y
S1008
RAMチェック
S1010
RAM内は正常でない?
N
Y
S1012
RAMから電断時の各種情報コマンドを取得
S1014
当該取得した各種情報コマンドをサブ側に送信
S1014-1
ソレノイドの復帰設定
S1004
RAMクリア
S1006
RAMクリア情報をサブ側に送信
S1015
電源投入正常の情報をRAMに保存
S1016
タイマ割り込みを許可
※タイマ割り込みの周期はTとする
S1018
乱数更新

【図７】

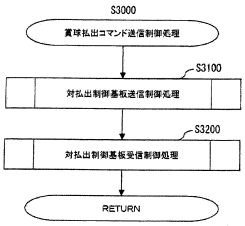

(図7)
(b)
タイマ割り込み時処理
入力処理
S1000-1
各種乱数更新処理
S1000-2
初期値更新型乱数更新処理
S1000-3
初期値乱数更新処理
S1000-4
タイマ減算処理
S1000-5
始動口２有効期間設定処理
S1000-6
入賞監視処理
S1000-7
賞球払出コマンド送信制御処理
S3000
入球検出処理
S2000
補助遊技内容決定乱数取得処理
S1100
電動役物駆動判定処理
S1200
主遊技内容決定乱数取得処理
S1300
主遊技図柄表示処理
S1400
特別遊技制御処理
S1600
大入賞口有効期間設定処理
S1601
特別遊技作動条件判定処理
S1550
賞球払出数は、
第1主遊技始動口・・・4球
第2主遊技始動口・・・1球
第1(第2)大入賞口・・・13球
左一般入賞口・・・3球
右一般入賞口・・・2球
となっている
1
異常検知処理
S1550-1
入球通過時間異常検出処理
S1550-2
遊技状態表示処理
S1550-3
ハンドル状態信号検査処理
S1550-4
アウト口監視処理
S1550-5
ＬＥＤ出力処理
S1550-6
不正検知情報管理処理
S1900
エラー管理処理
S1950
発射制御信号出力処理
S1550-7
試験信号出力処理
S1550-8
ソレノイド出力処理
S1550-9
制御コマンド送信処理
S1999
外部信号出力処理
S3500
入球状態制御処理を実行
S1550-10
割り込み許可
S1550-11
RETURN I

【図８】


(図8)
(c)
NMI割り込み時処理（電源断時）
S1019-1
タイマ割り込み中ではない?
N
Y
S1019-2
電源投入正常の情報がRAMに保存されていない?
N
Y
S1019-3
電源断異常の情報をRAMに保存
S1019-4
電源断正常の情報をRAMに保存
S1020
RAMチェックサムセット
S1022
RAM書き込み禁止

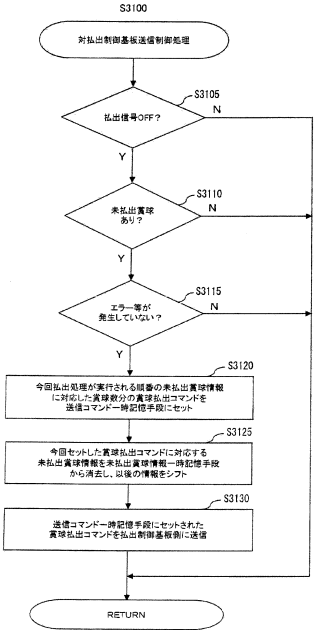
【図９】

（図9）



【図１０】

（図10）



【図１１】

（図11）

賞球払出コマンド

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	0	1	A			

払出関連情報

7	6	5	4	3	2	1	0
0	B	C	D	E	F	G	H

A	賞球払出数
0000	0
0001	1
0010	2
0011	3
0100	4
0101	5
0110	6
0111	7
1000	8
1001	9
1010	10
1011	11
1100	12
1101	13
1110	14
1111	15

B	払出モータ動作エラー
0	無
1	有

C	過剰払出エラー
0	無
1	有

D	球経路エラー
0	無
1	有

E	払出モータエラー
0	無
1	有

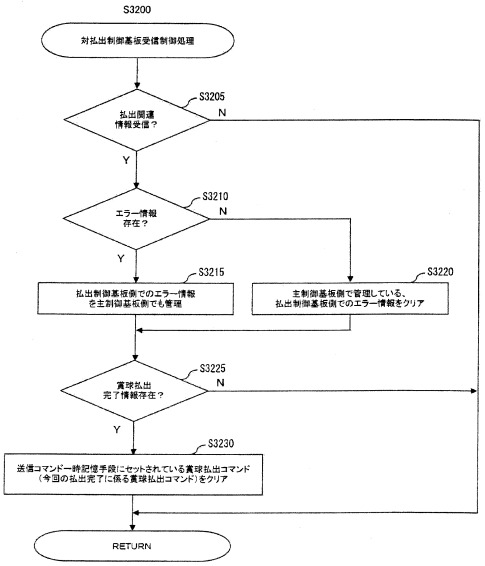
F	賞球装置エラー
0	無
1	有

G	受け皿満タンエラー
0	無
1	有

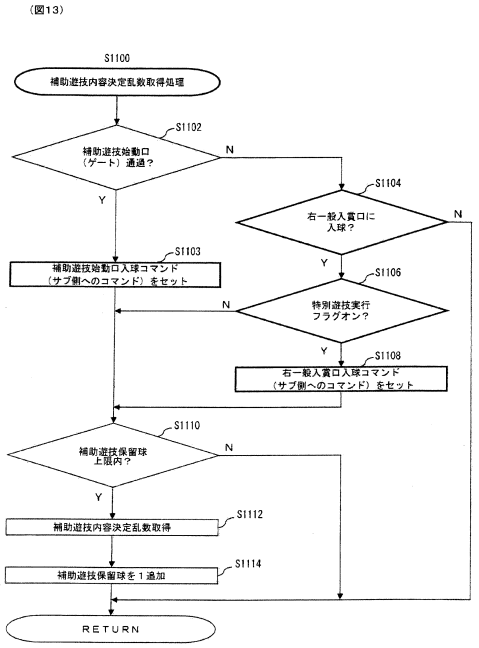
H	払出状態
0	払出完了
1	払出未完了

【図１２】

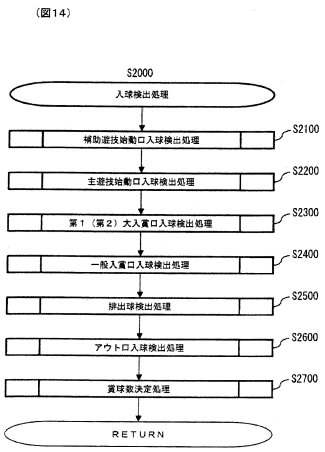
（図12）



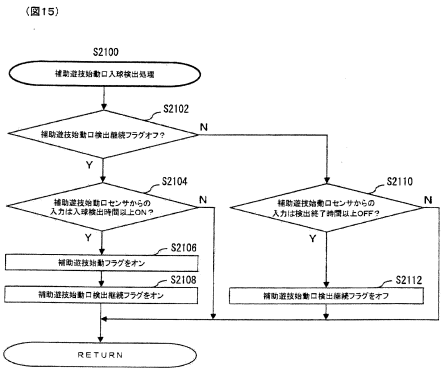
【図１３】



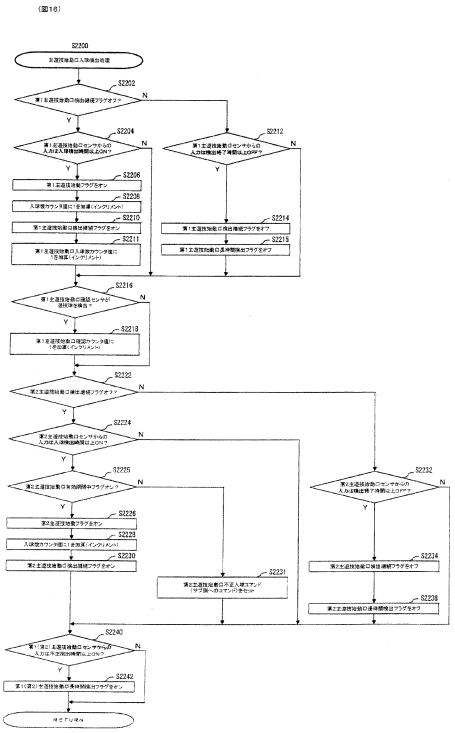
【図１４】



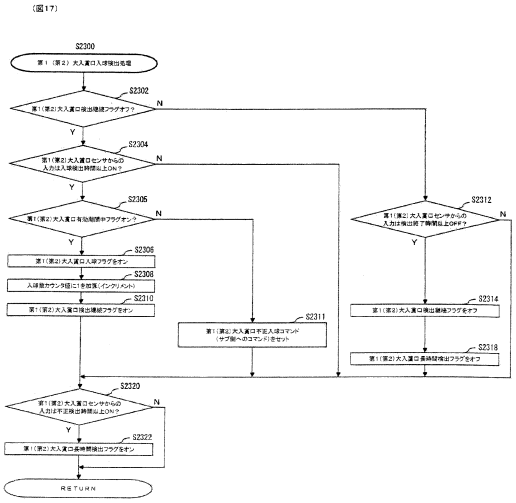
【図１５】



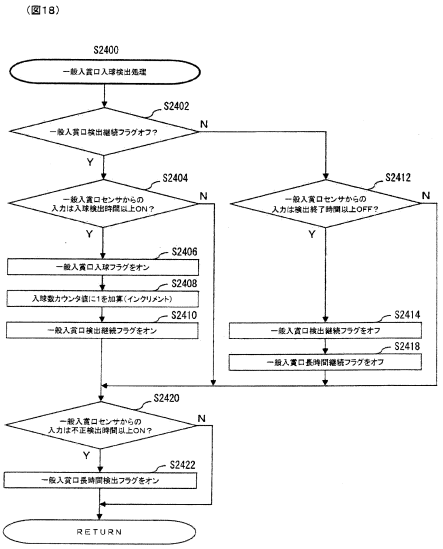
【図１６】



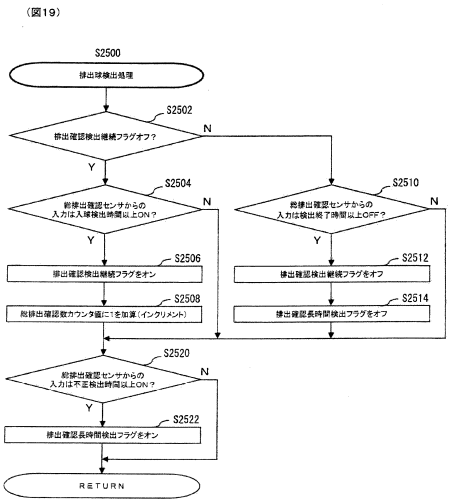
【図１７】



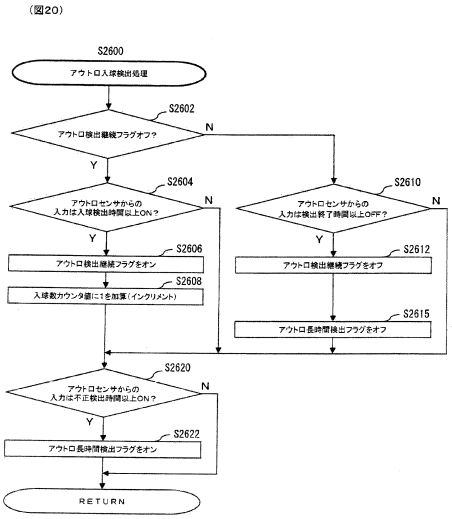
【図１８】



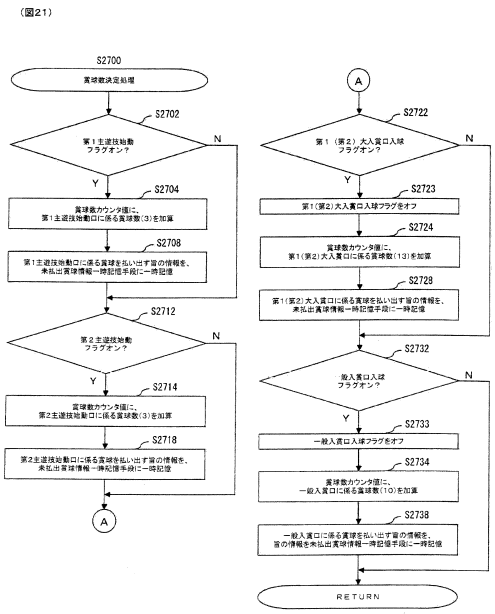
【図１９】



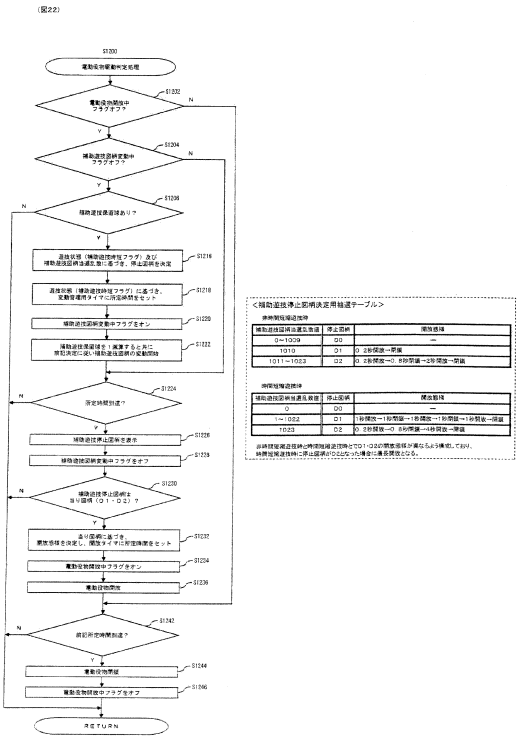
【図２０】



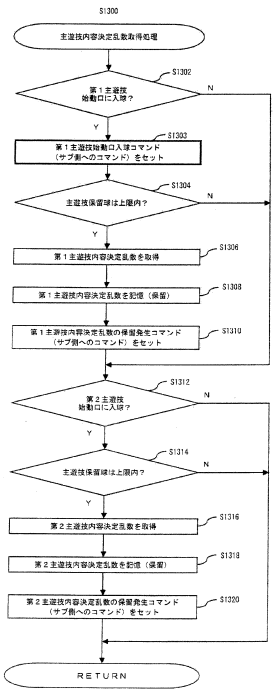
【図２１】



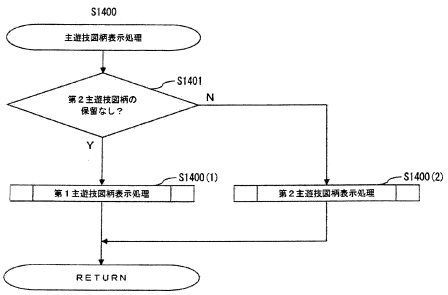
【図２２】



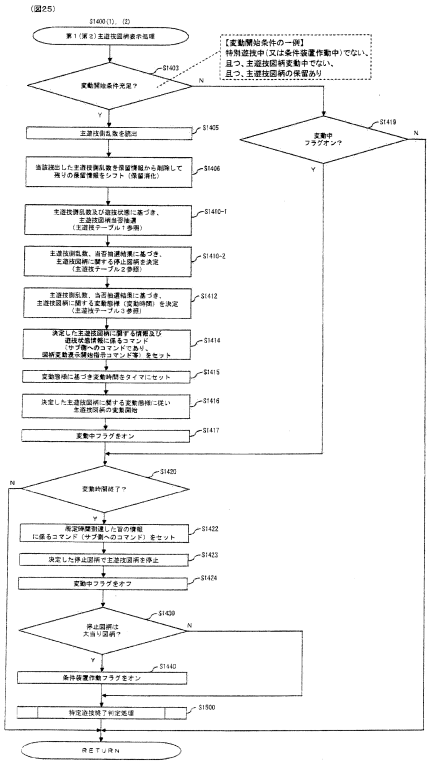
【図２３】



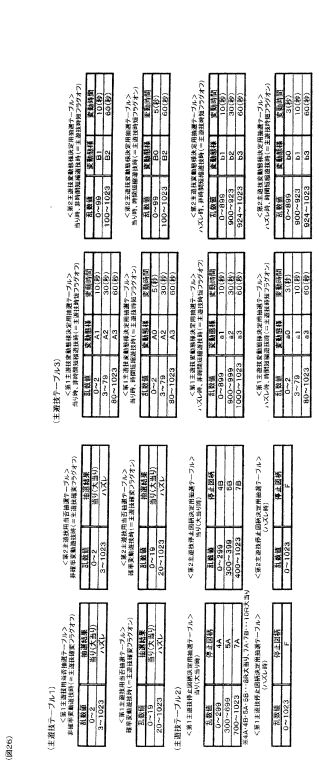
【図２４】



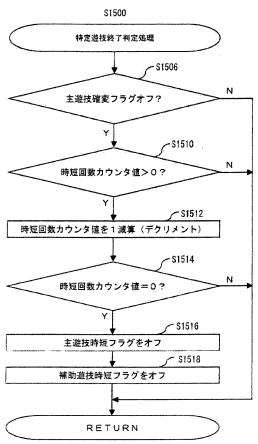
【図２５】



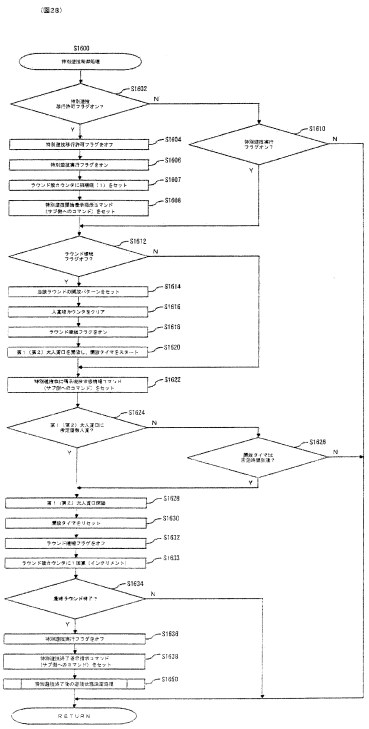
【図２６】



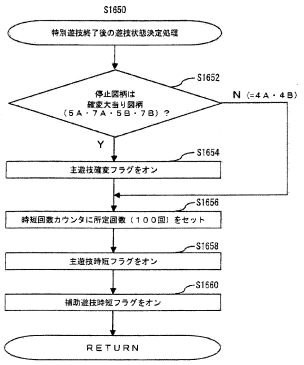
【図２７】



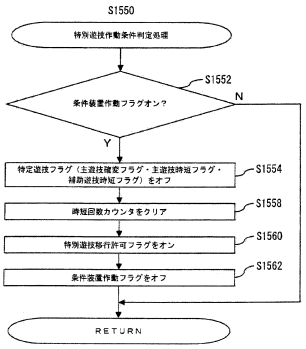
【図２８】



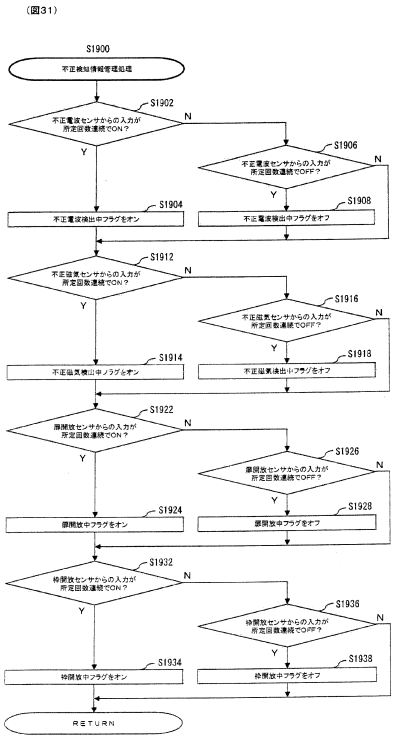
【図２９】



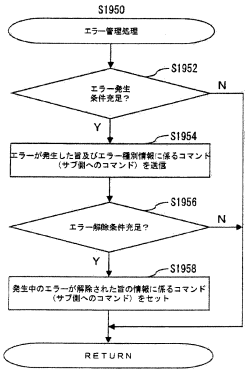
【図３０】



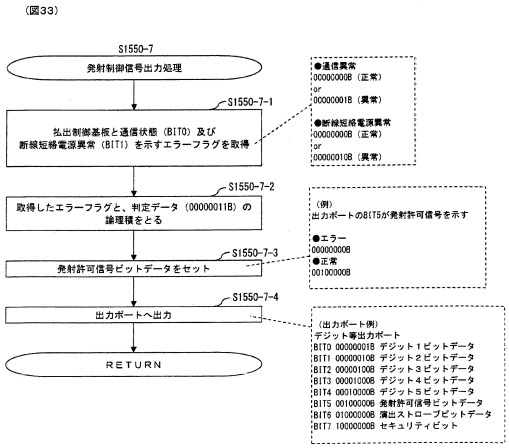
【図３１】



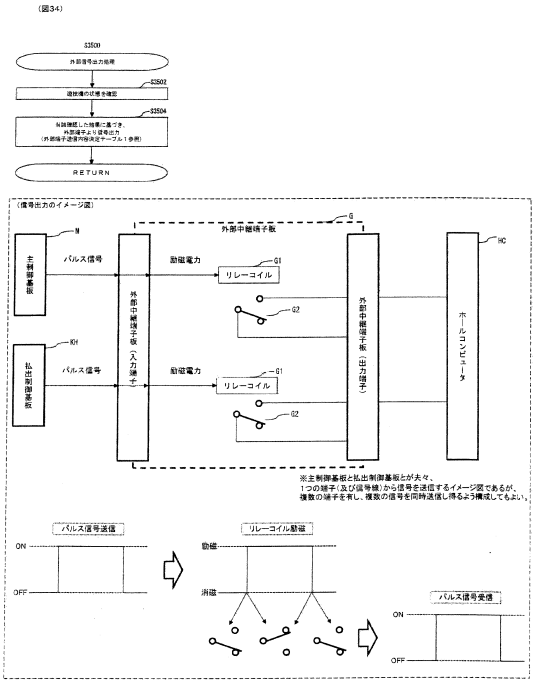
【図３２】



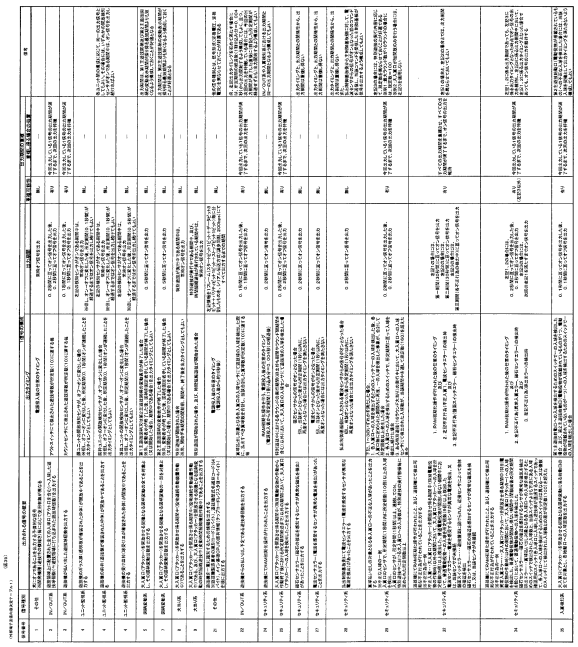
【図３３】



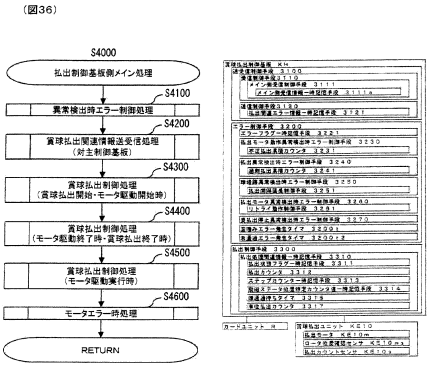
【図３４】



【図３５】

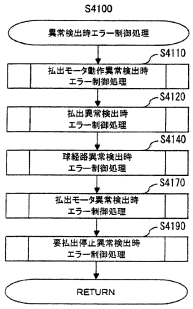


【図３６】



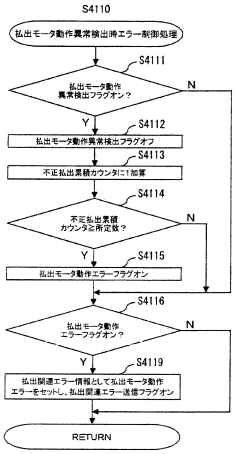
【図３７】

（図37）



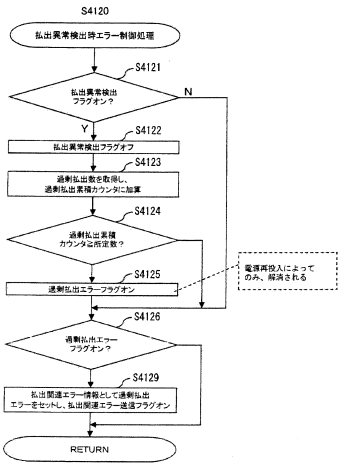
【図３８】

（図38）



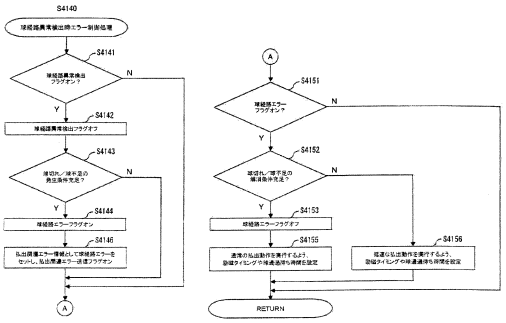
【図３９】

（図39）

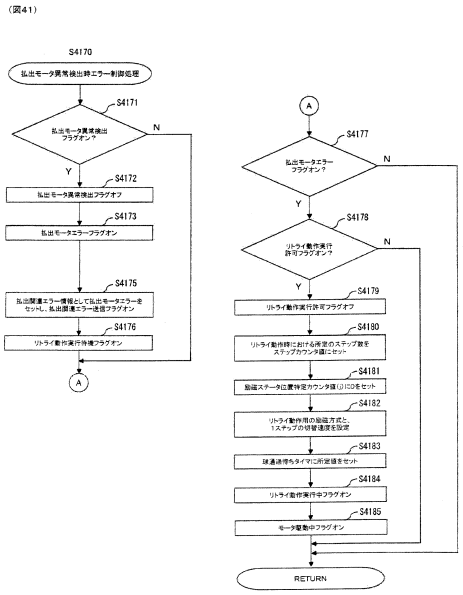


【図４０】

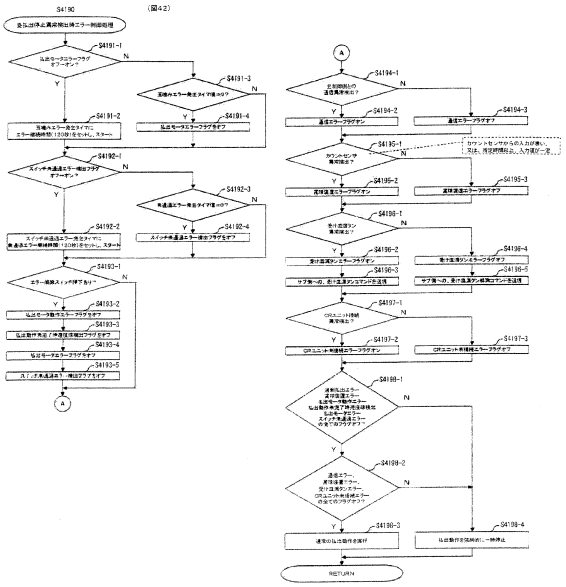
（図40）



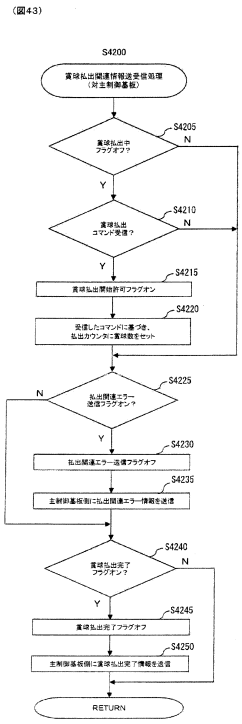
【図４１】



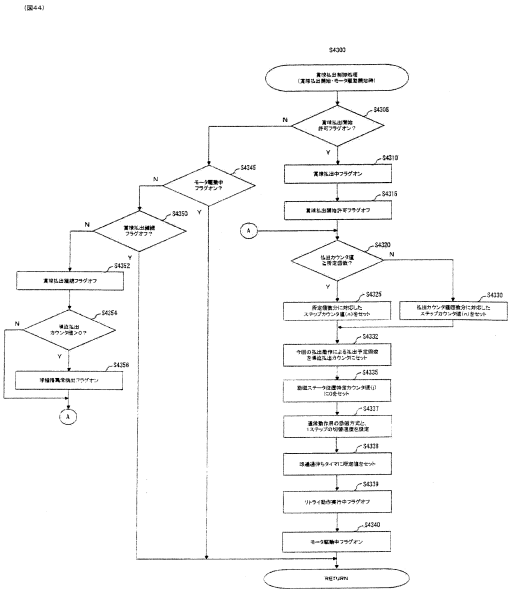
【図４２】



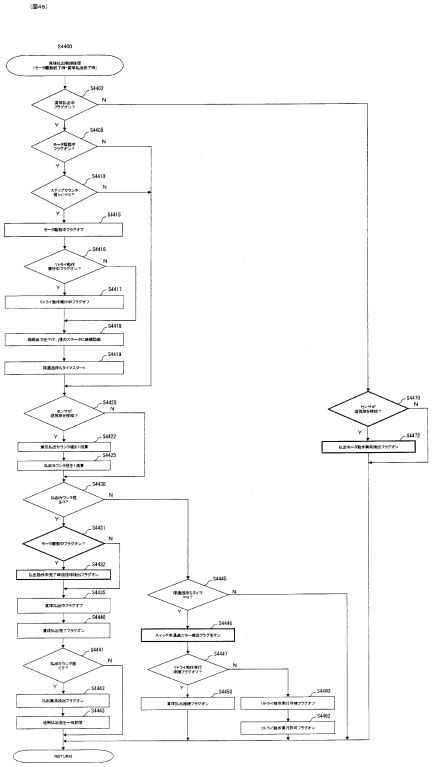
【図４３】



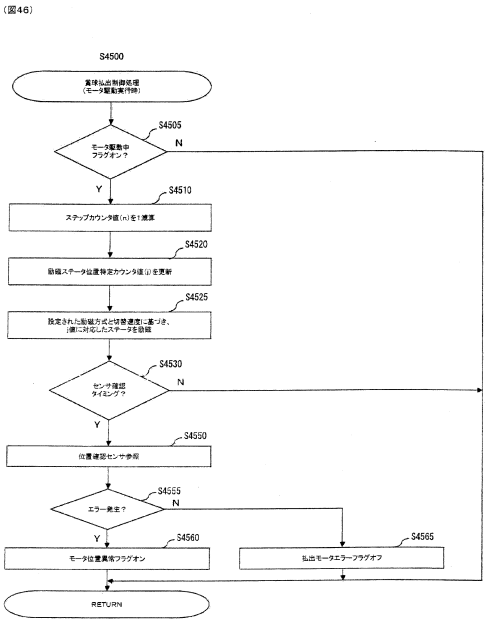
【図４４】



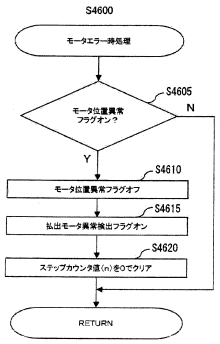
【図４５】



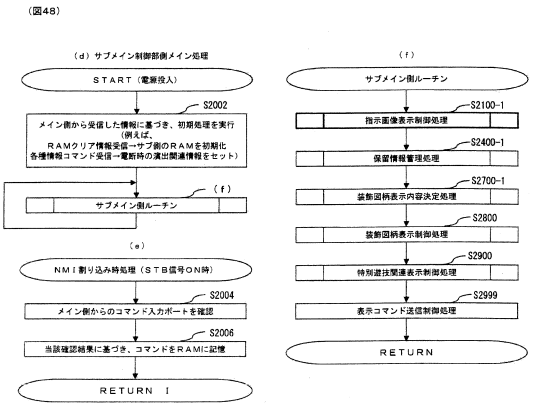
【図４６】



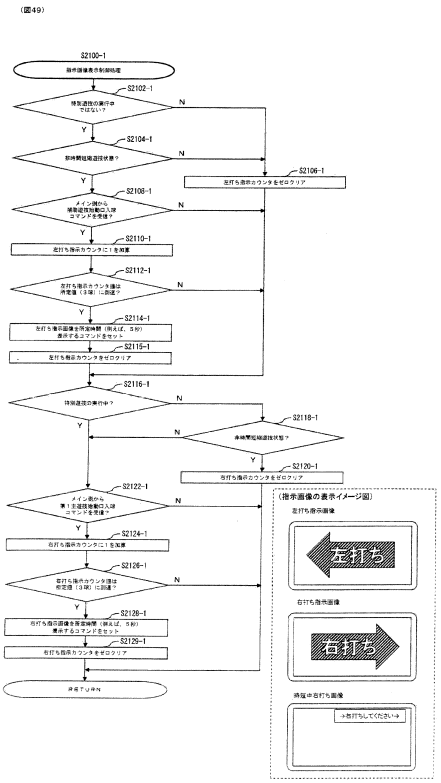
【図４７】



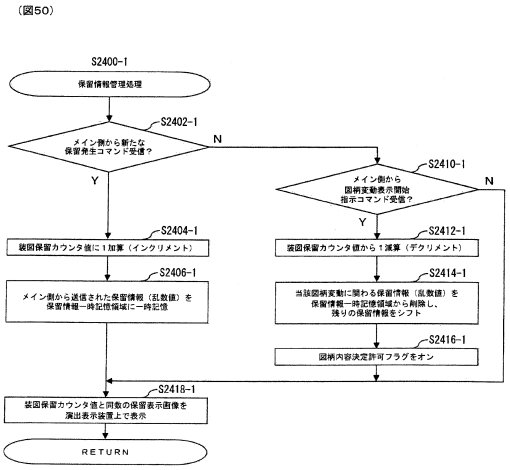
【図４８】



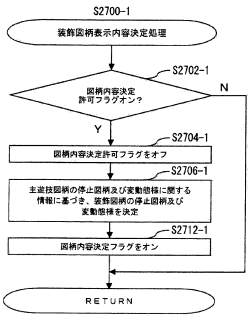
【図４９】



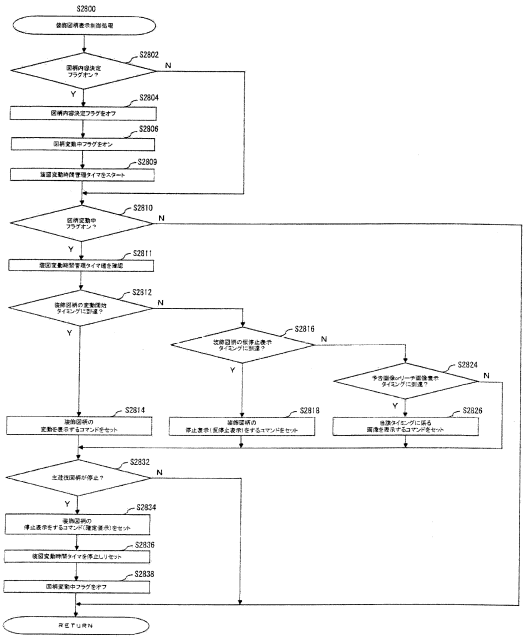
【図５０】



【図５１】

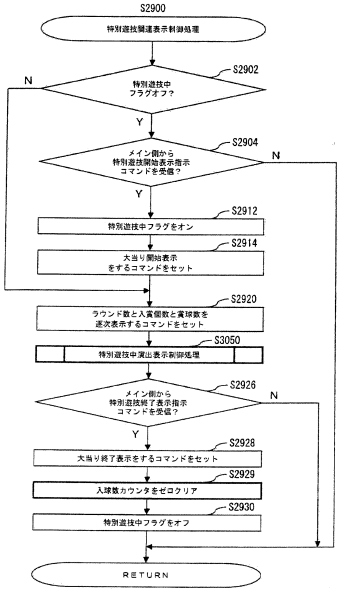


【図５２】



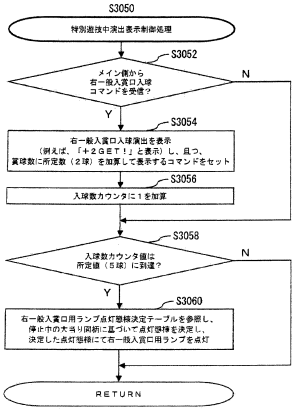
【図５３】

（図53）



【図５４】

（図54）



【図５５】

（図55）

【右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例】

【確変大当り図柄停止時（5A、7A、5B、7B）】

置数	点灯態様
0～29	虹色
30～429	赤色
430～749	緑色
750～949	青色
950～999	白色

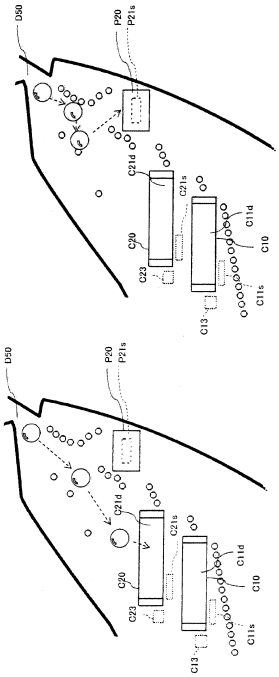
【非確変大当り図柄停止時（4A、4B）】

置数	点灯態様
―	虹色
0～99	赤色
100～299	緑色
300～649	青色
650～999	白色

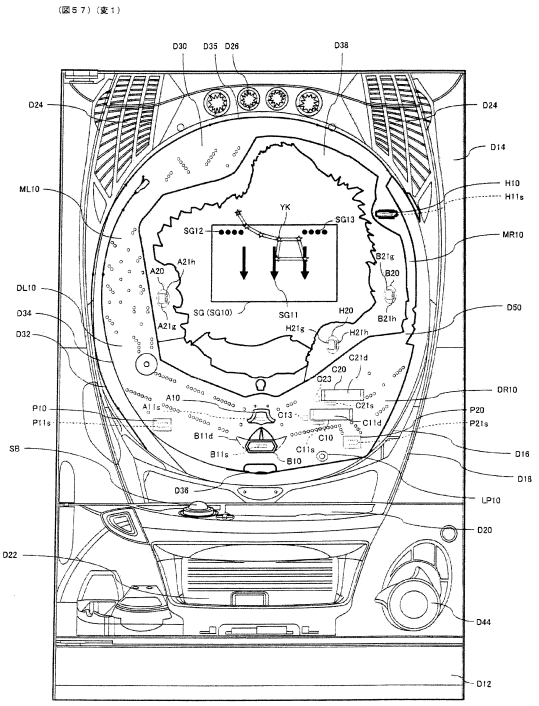
【図５６】

（図56）

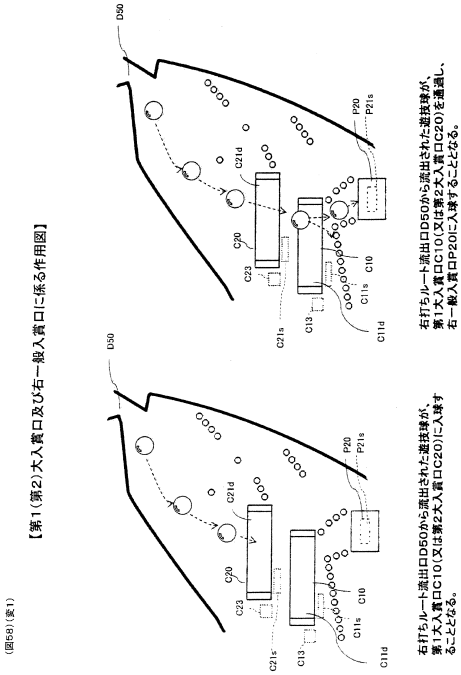
【第１（第２）大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図】



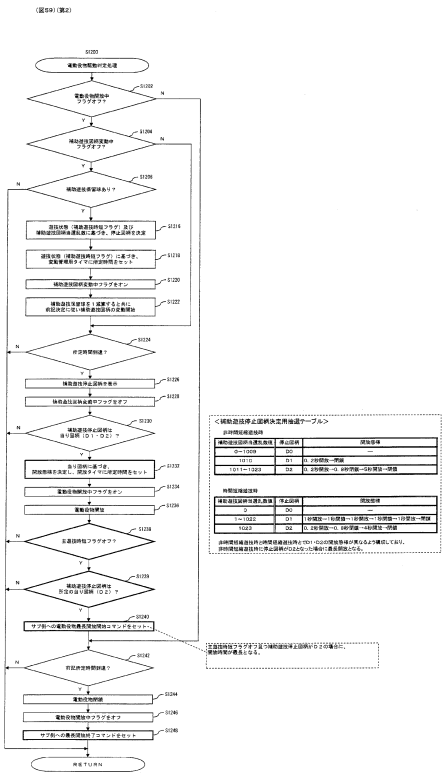
【図５７】



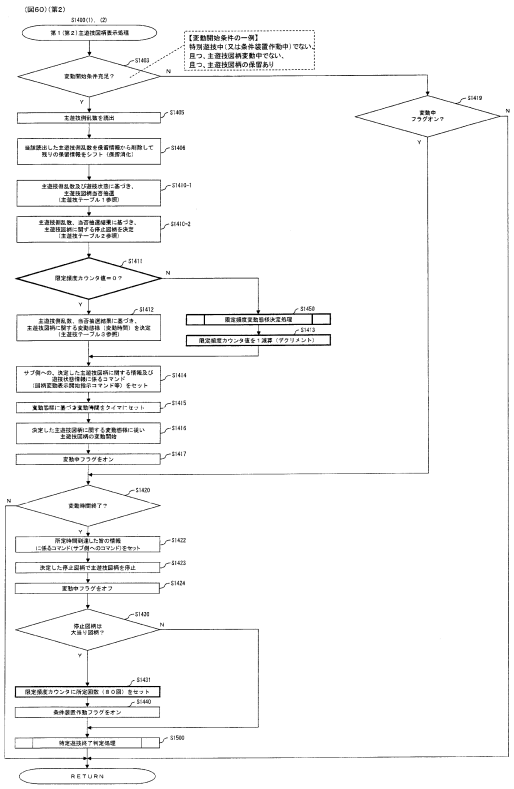
【図５８】



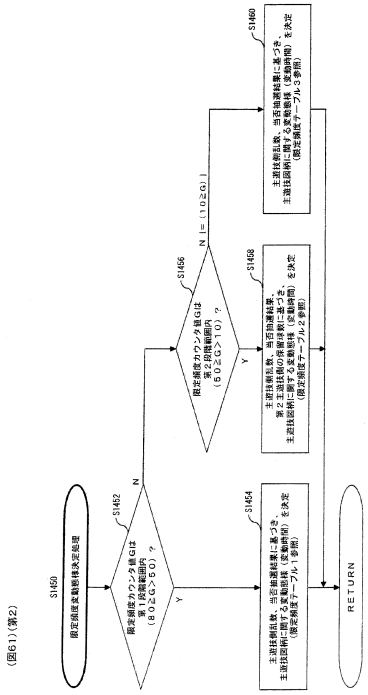
【図５９】



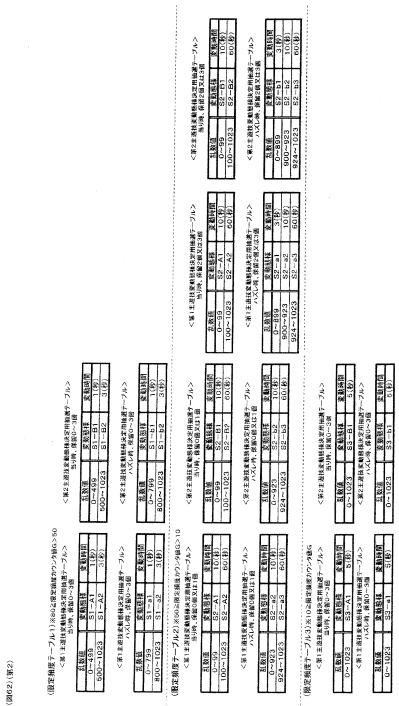
【図６０】



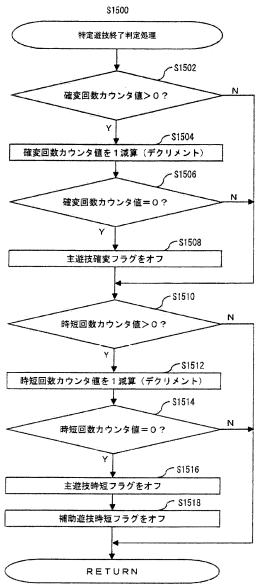
【図６１】



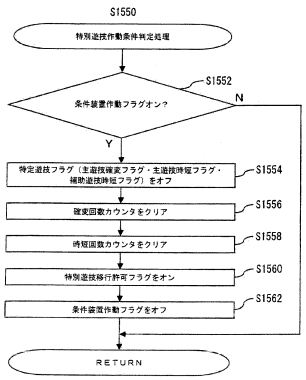
【図６２】



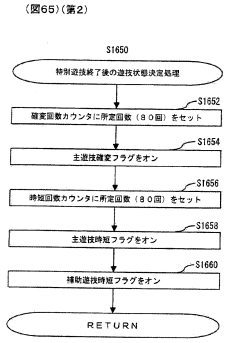
【図６３】



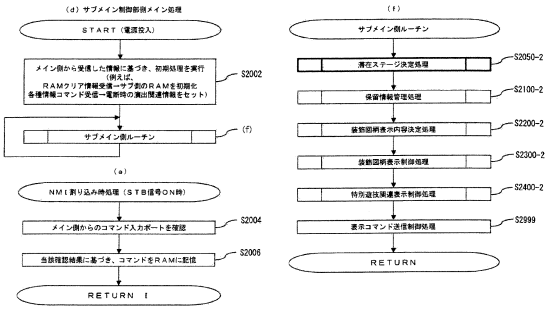
【図６４】



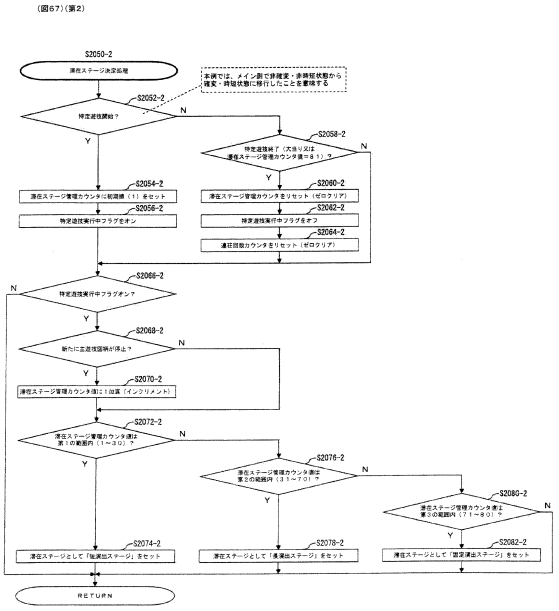
【図６５】



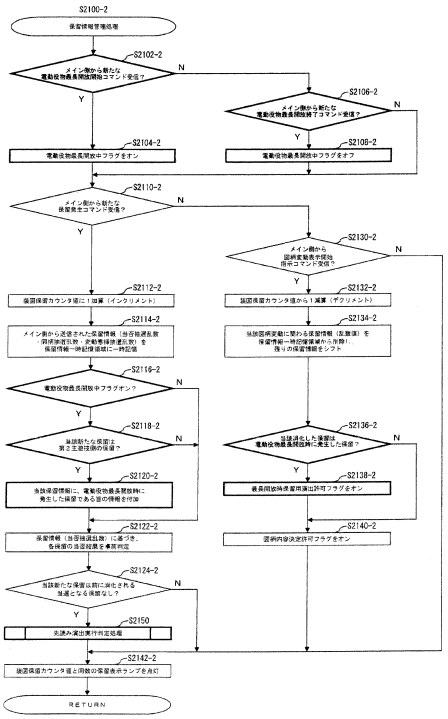
【図６６】



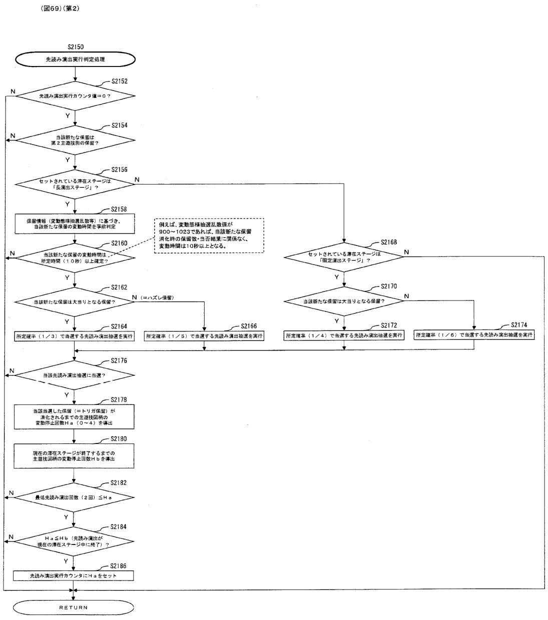
【図６７】



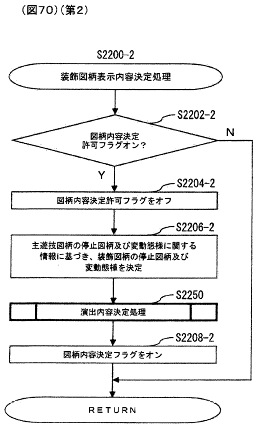
【図６８】



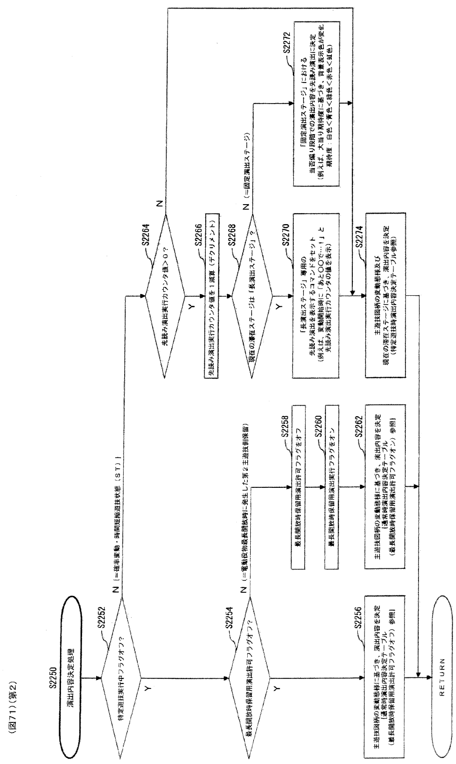
【図６９】



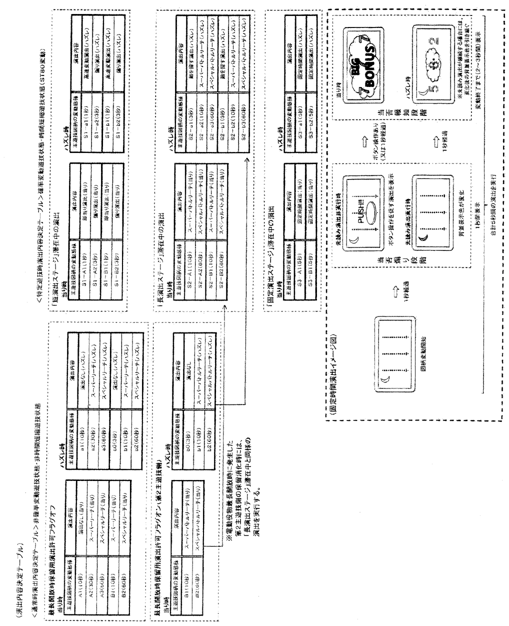
【図７０】



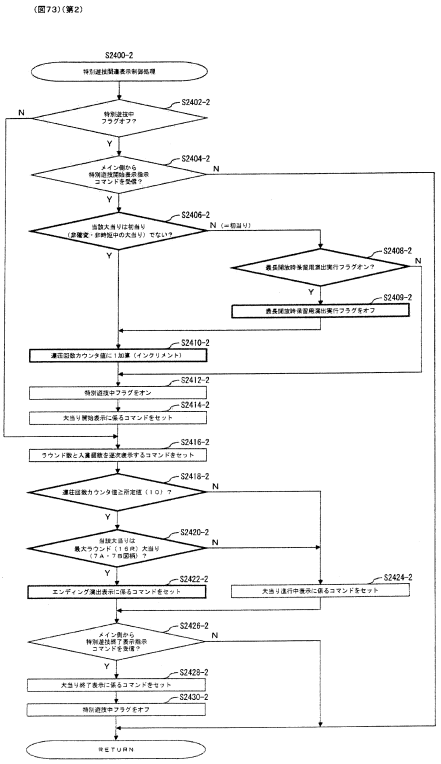
【図７１】



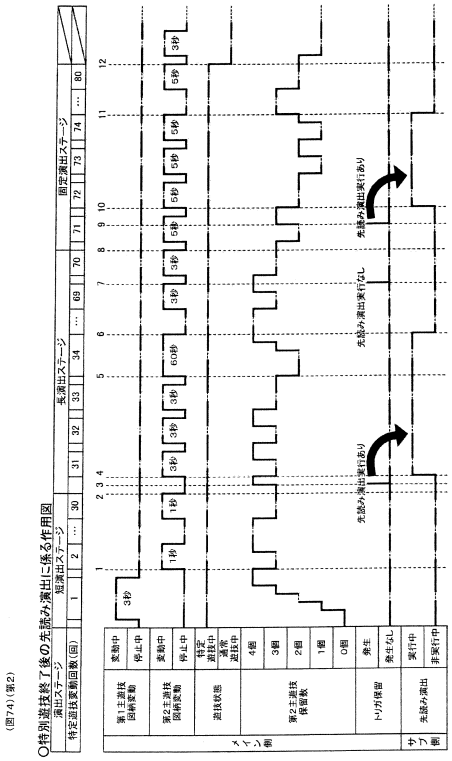
【図７２】



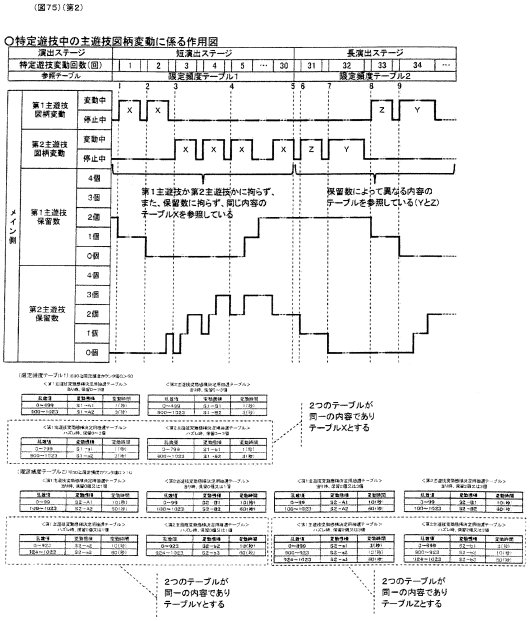
【図７３】



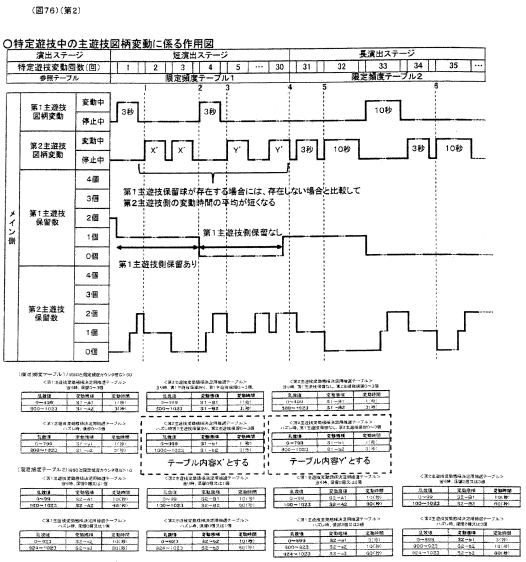
【図７４】



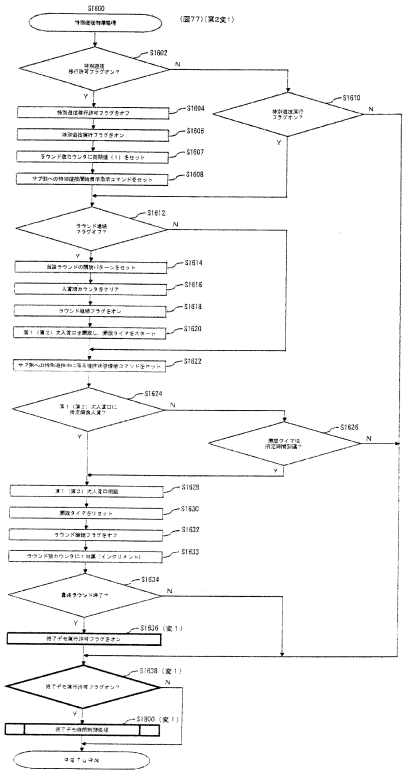
【図７５】



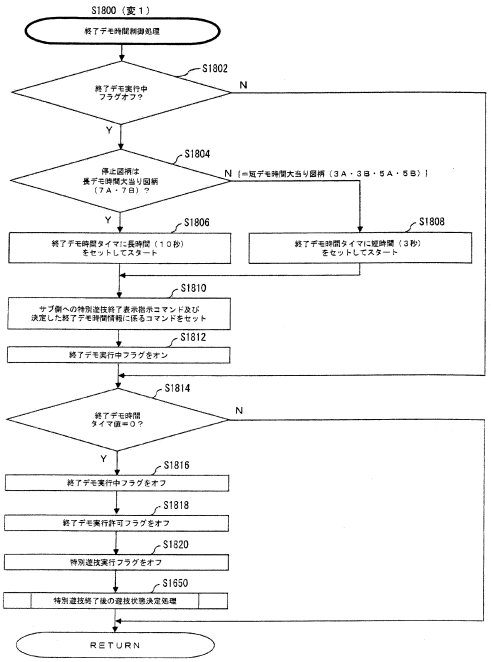
【図７６】



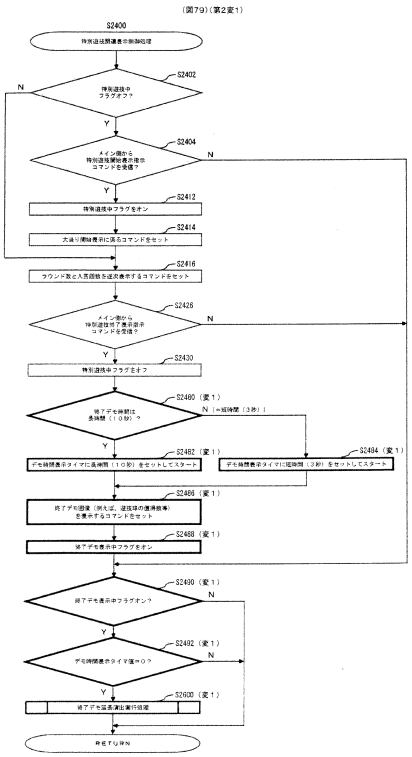
【図７７】



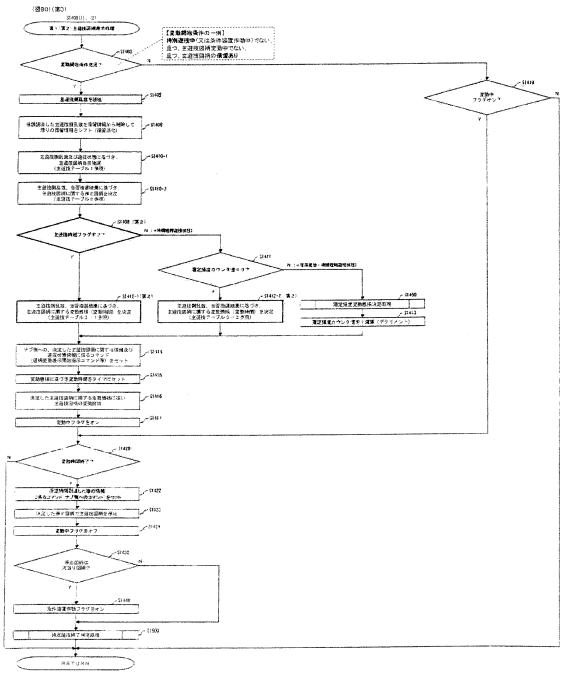
【図７８】



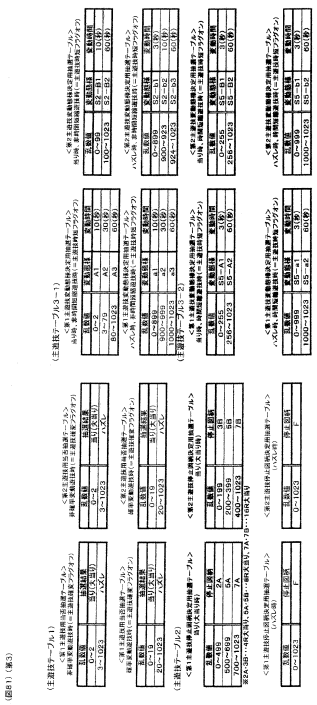
【図７９】



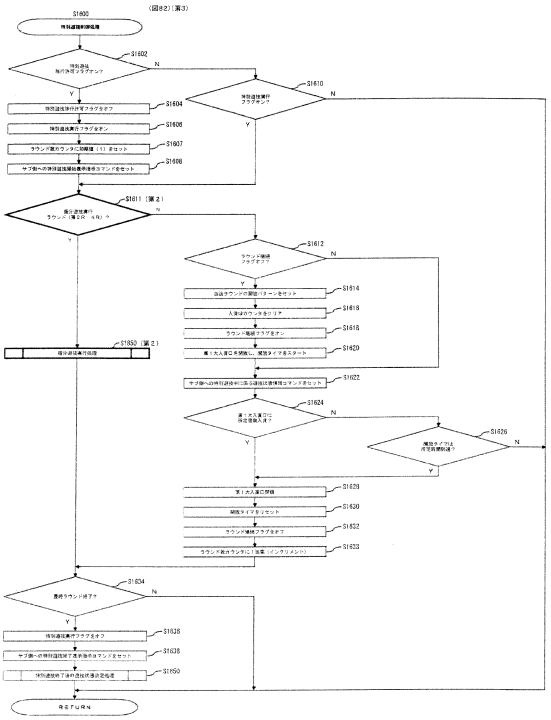
【図８０】



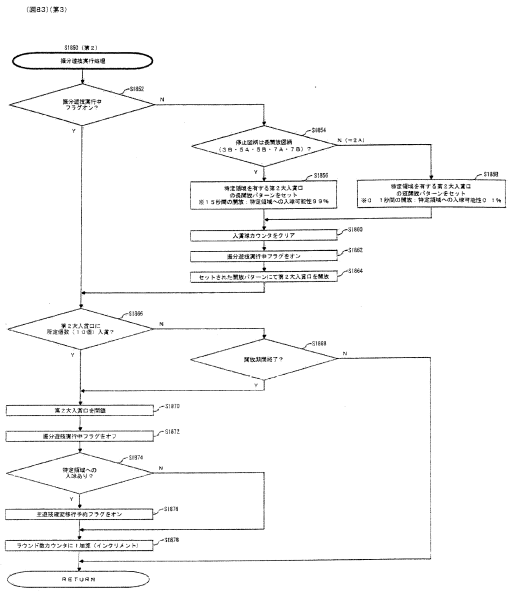
【図８１】



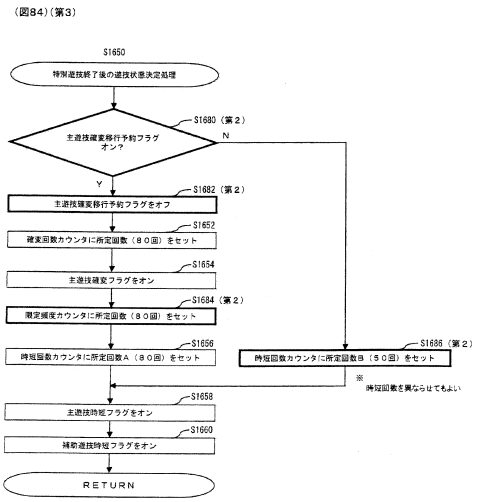
【図８２】



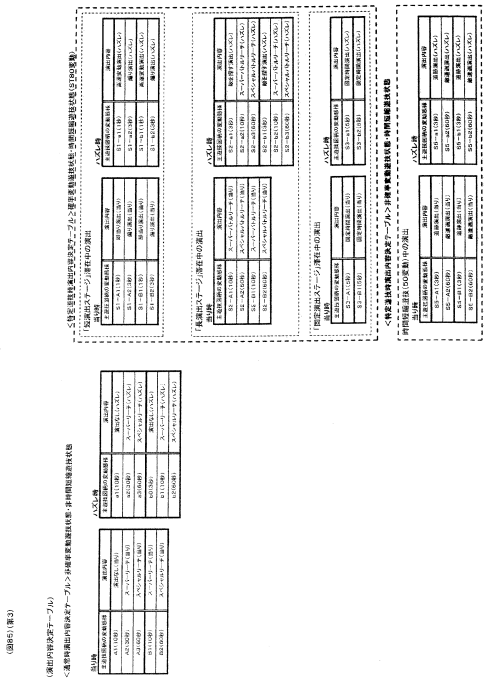
【図８３】



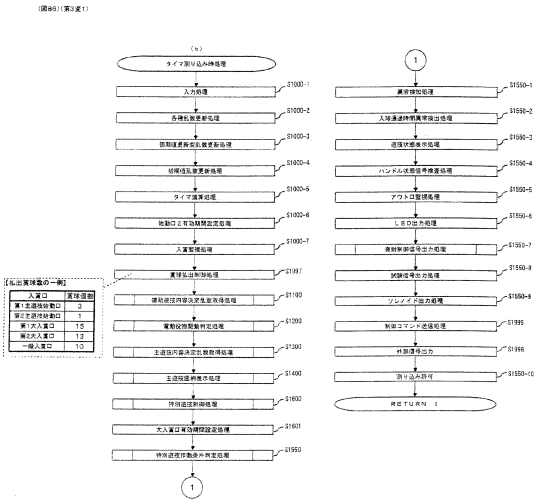
【図８４】



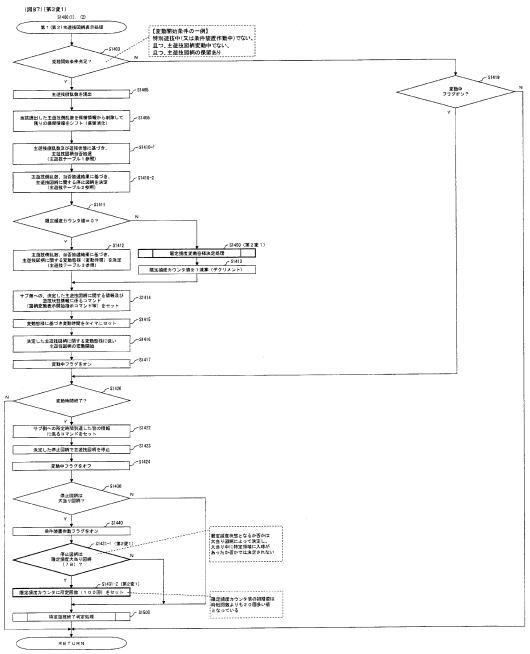
【図８５】



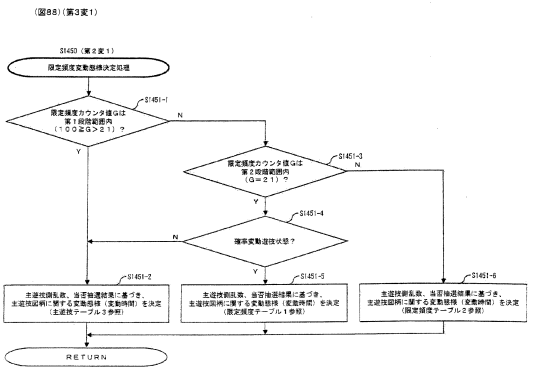
【図８６】



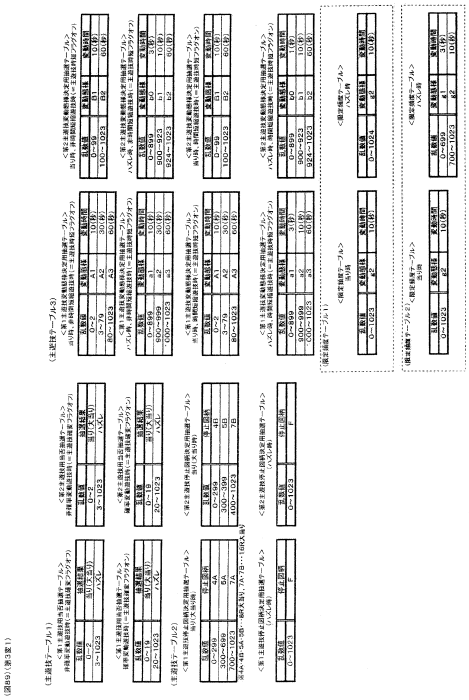
【図８７】



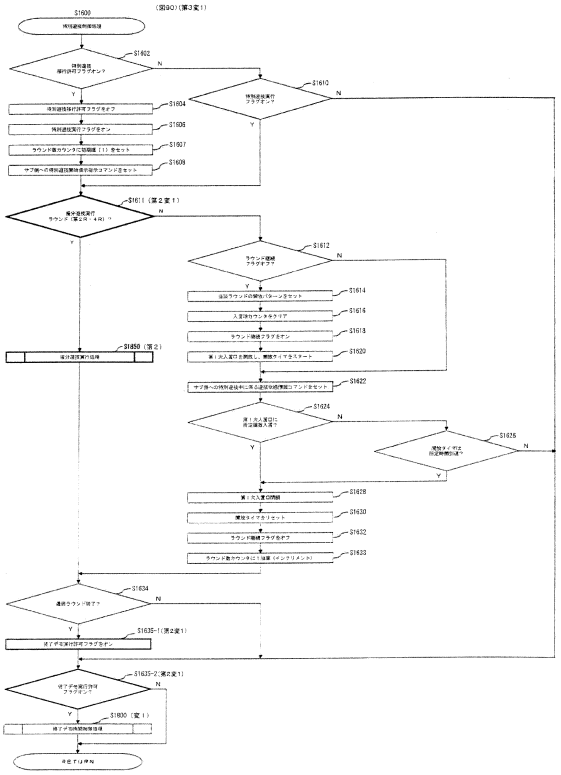
【図８８】



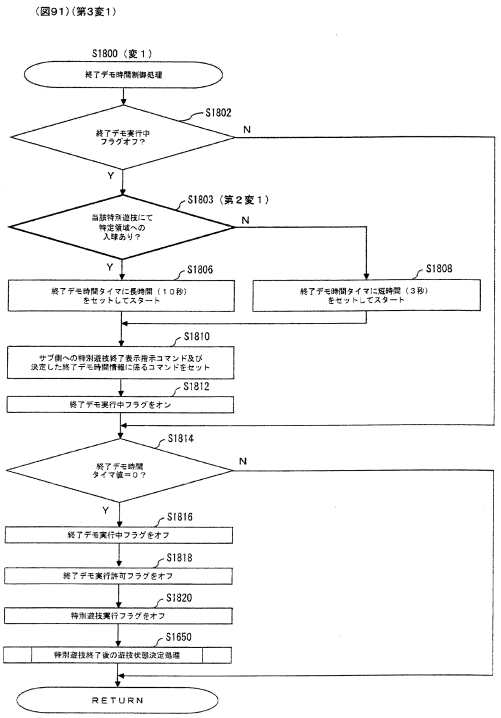
【図８９】



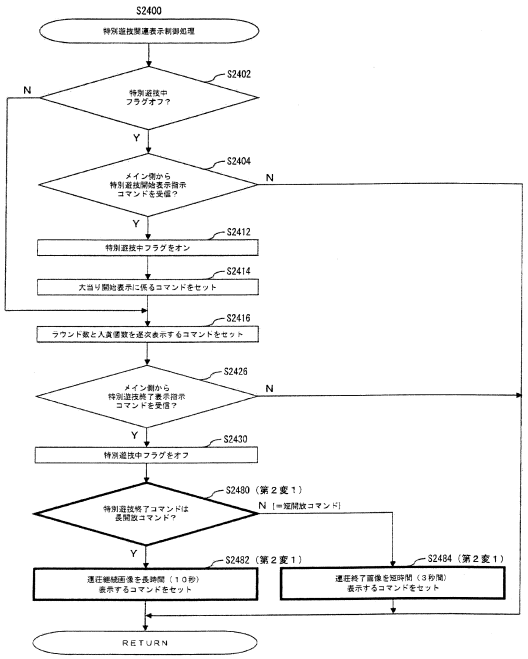
【図９０】



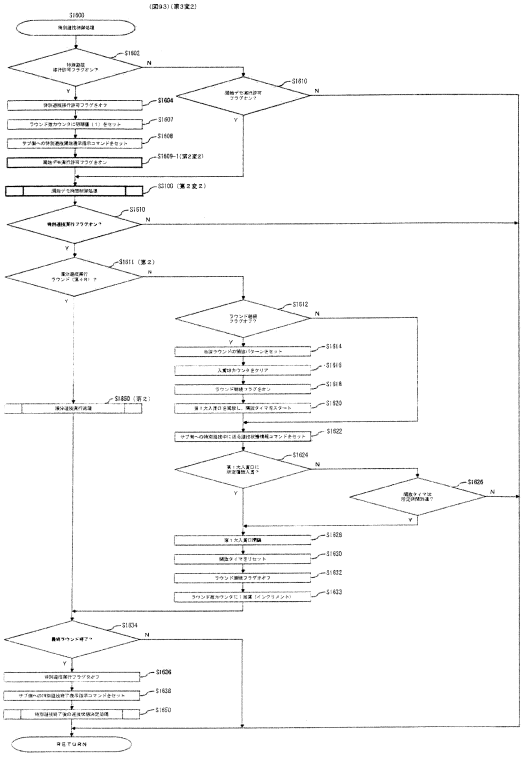
【図９１】



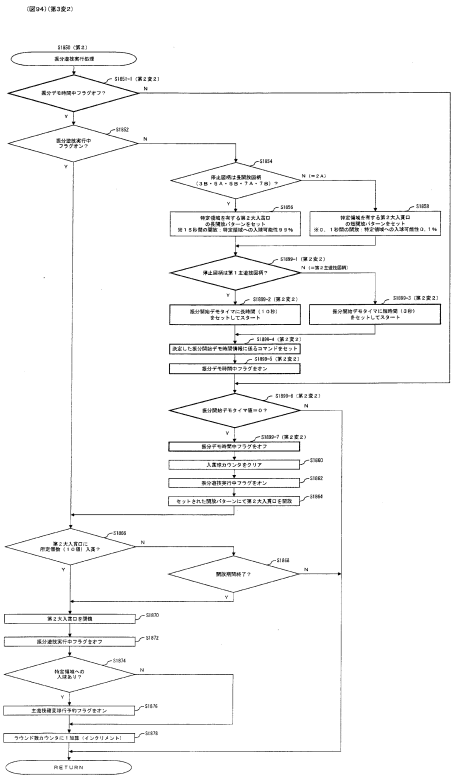
【図９２】



【図９３】



【図９４】



【図９５】

(図95)(第3変2)

【大入賞口開放パターンの一例】

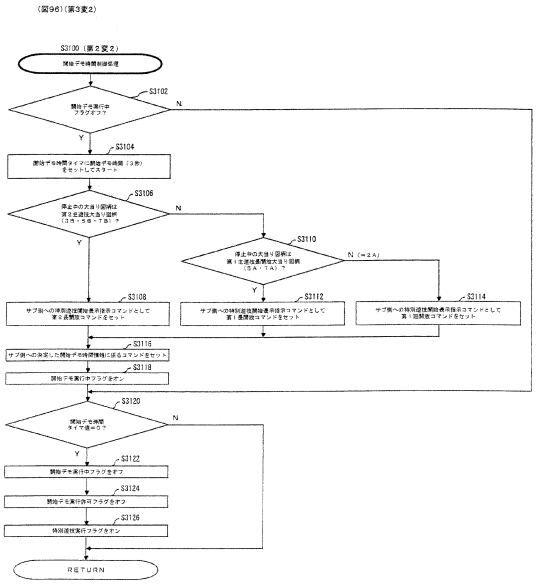
大当り図柄	1R目	2R目	3R目	4R目	5R目	6R目	7R目	8R目	9R目	10R目	11R目	12R目	13R目	14R目	15R目	16R目
4A	長開放	短開放	長開放	短開放	短開放	短開放	長開放	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5A	長開放	短開放	長開放	長開放	長開放	短開放	長開放	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7A	長開放	短開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放
4B	長開放	長開放	長開放	長開放	短開放	短開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放
5B	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	—	—	—	—	—	—
7B	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	長開放	—	—	—	—	—	—

※第2主遊技長開放大当り（5B・7B）のみ、すべてのラウンが長開放となる

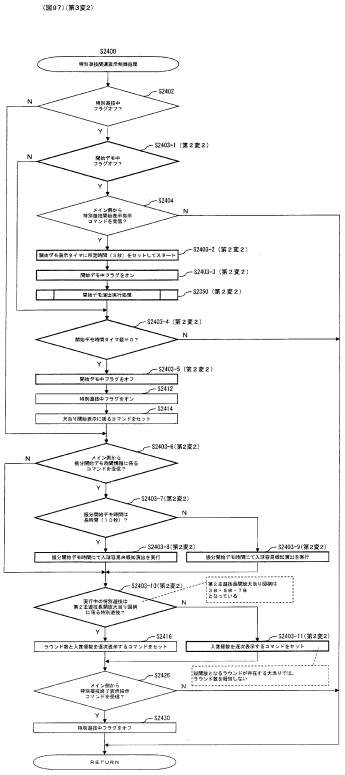
※長分遊技実行ラウンドは4R目となっており、第2大入賞口の開放パターンは、その前のラウンドにおいても第1大入賞口の開放となる。

※長開放は2500msの開放であり、長開放は30000msの開放となっている。

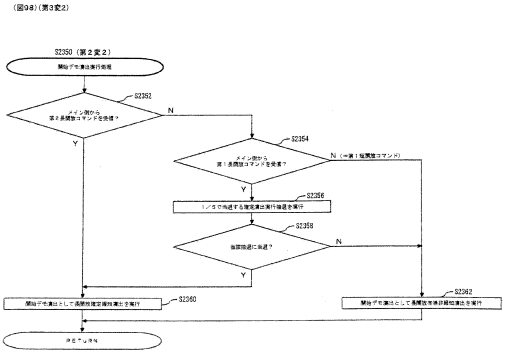
【図９６】



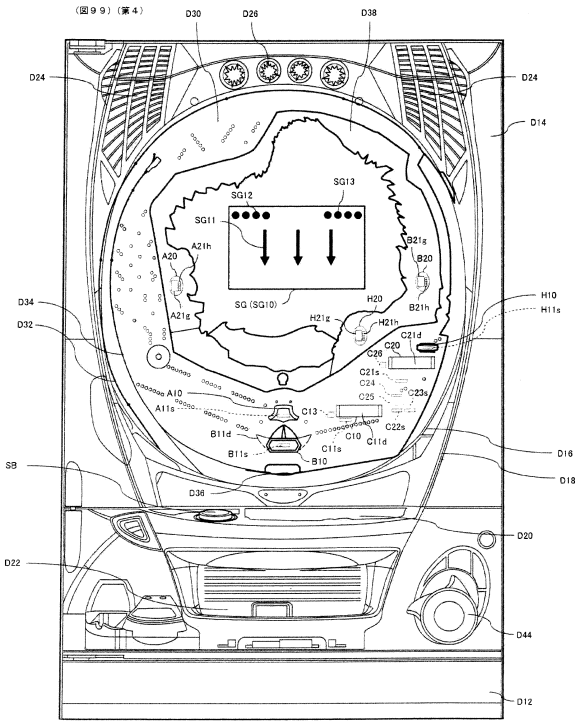
【図９７】



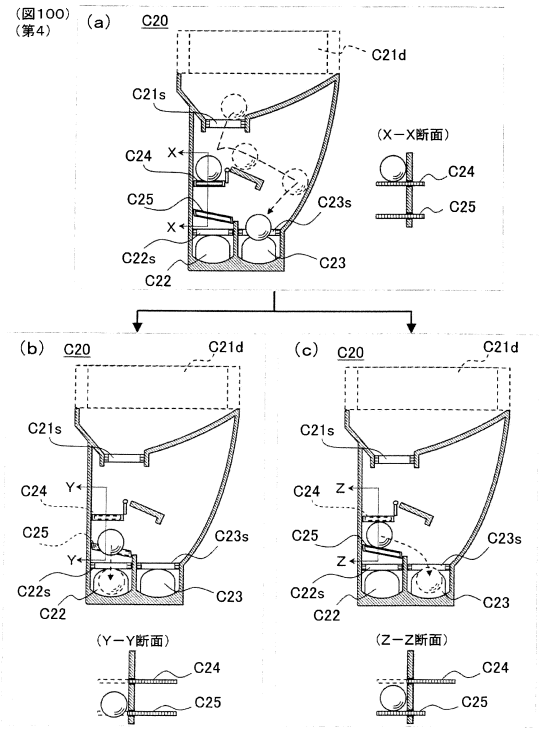
【図９８】



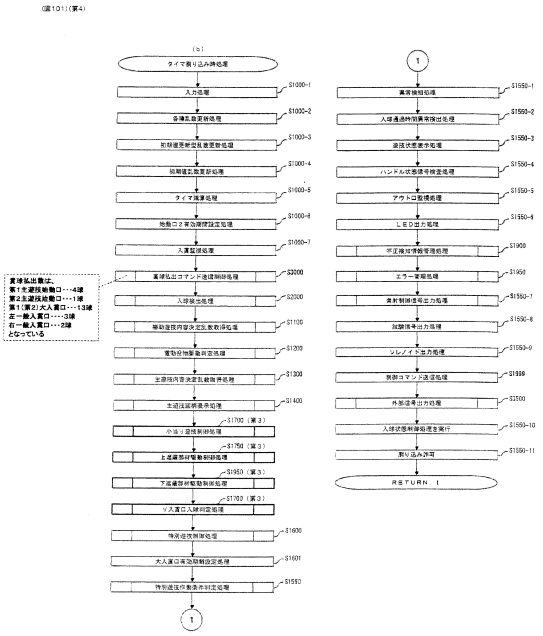
【図９９】



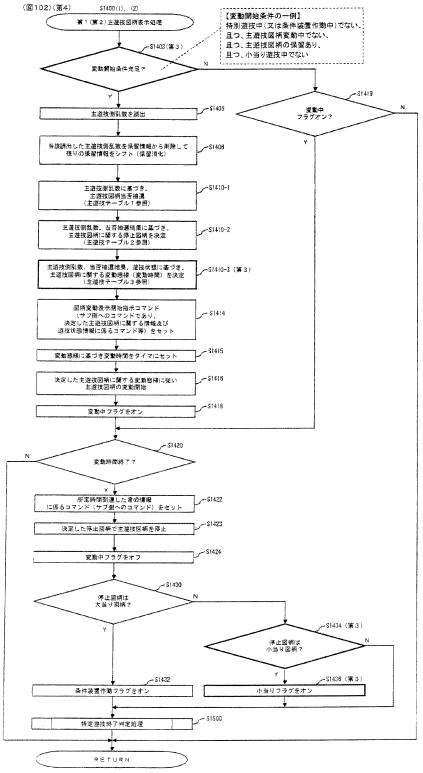
【図１００】



【図１０１】



【図１０２】



【図１０３】

(図103)(第4)

(主遊技テーブル1)

<第1主遊技用当否抽選テーブル>

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1019	ハズレ
1020～1023	当り(小当り)

<第2主遊技用当否抽選テーブル>

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3	ハズレ
4～1023	当り(小当り)

(主遊技テーブル2)

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4A
300～499	5A
500～1023	7A

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4B
300～399	5B
400～1023	7B

※4A・5A・・・4R大当り、4B・5B・・・8R大当り、7A・7B・・・16R大当り

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
(ハズレ時)

乱数値	停止図柄
0～1023	F

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
(ハズレ時)

乱数値	停止図柄
0～1023	F

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(小当り時)

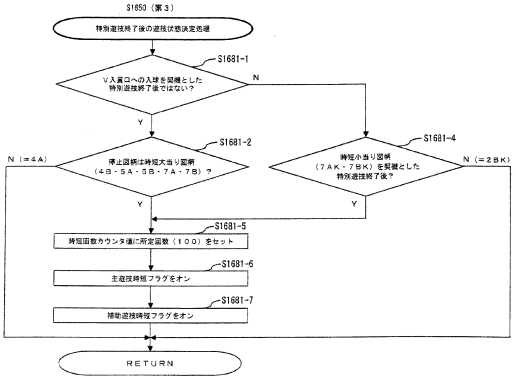
乱数値	停止図柄
0～1023	7AK

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(小当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	2BK
300～1023	7BK

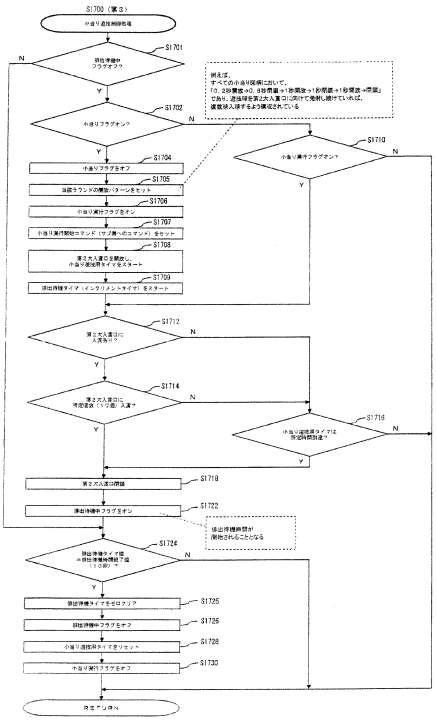
【図１０４】

(図104)(第4)



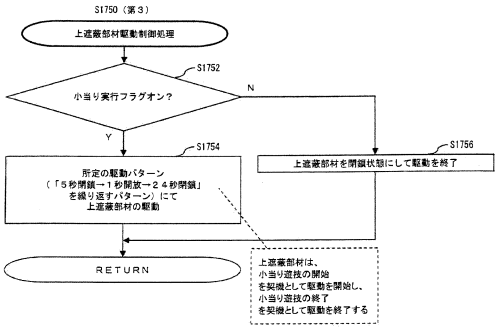
【図１０５】

(図105)(第4)



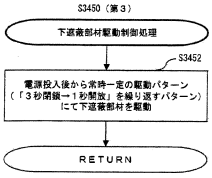
【図１０６】

(図106)(第4)



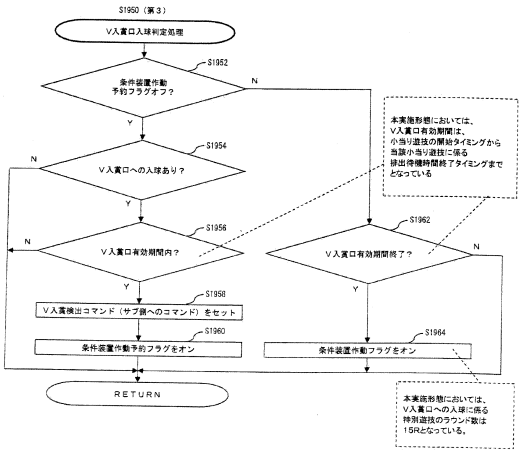
【図１０７】

(図107)(第4)



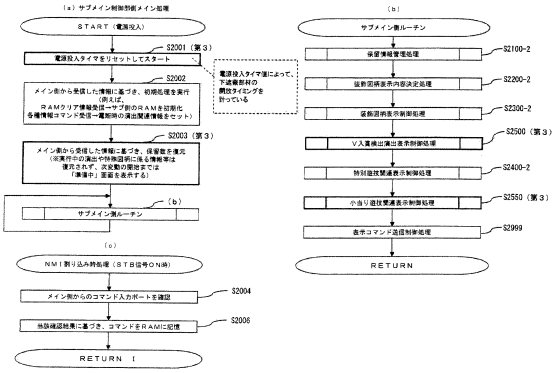
【図１０８】

(図108)(第4)



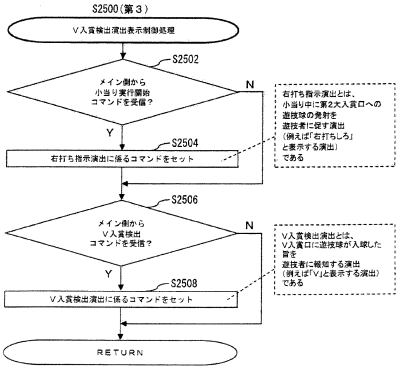
【図１０９】

(図109)(第4)



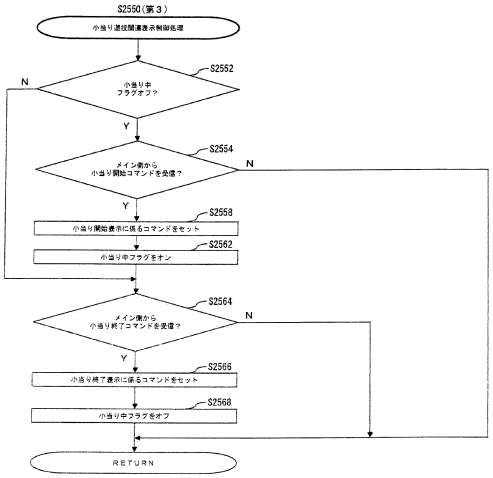
【図１１０】

(図110)(第4)



【図１１１】

(図111)(第4)



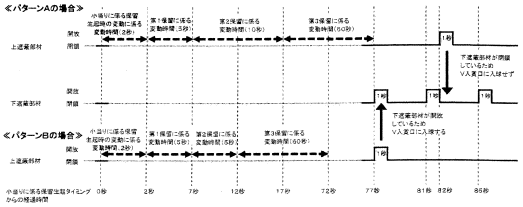
【図１１２】

(図112)(第4)

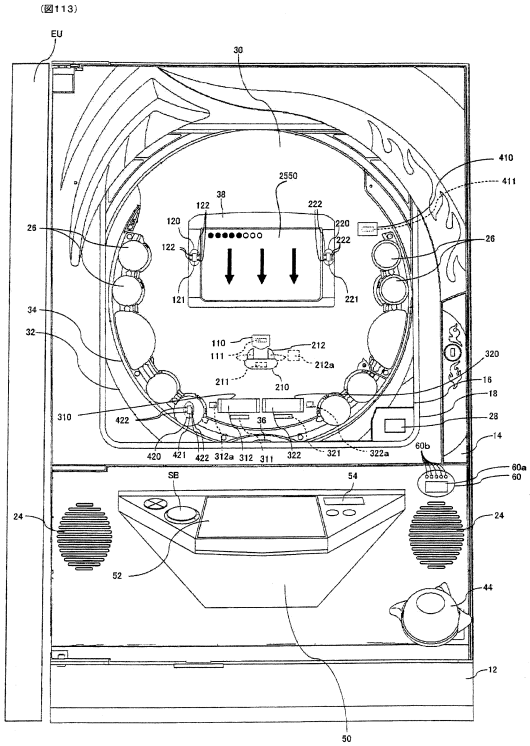
【V入賞口への入賞に係る作用図】※ハズレに係る保留が2個存在している図柄変動中に小当りに係る保留が生起した場合

	パターンA		パターンB	
	小当りに係る保留生起以降に遊技球の発射を停止した場合(小当り保留生起以降、新たな保留が生起しない場合)		小当りに係る保留生起以降に遊技球の発射を継続し、保留数2個以上を維持した場合	
小当りに係る保留が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間	2秒		2秒	
第1保留の変動時間(変動時間決定時の保留数)	(保留数＝2個)	5秒	(保留数＝2個)	5秒
第2保留の変動時間(変動時間決定時の保留数)	(保留数＝1個)	10秒	(保留数＝3個)	5秒
第3保留(=小当りに係る保留)の変動時間(変動時間決定時の保留数)	(保留数＝0個)	60秒	(保留数＝2個)	60秒
小当り遊技開始から上遮蔽部材開放開始までの時間	5秒		5秒	
小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材開放開始までの時間	82秒		77秒	

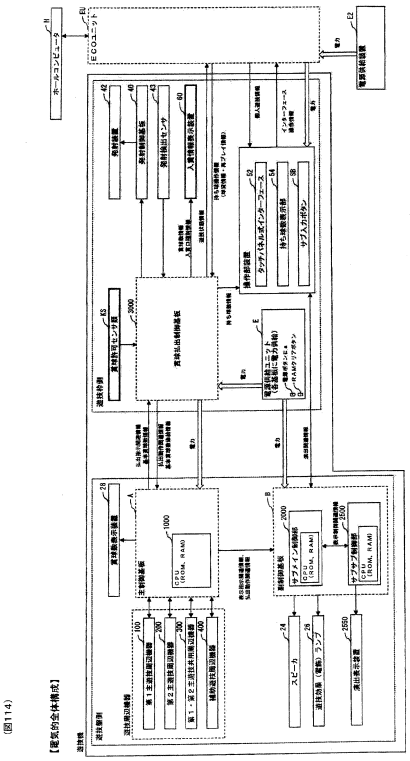
※保留の消化順は、「第1保留→第2保留→第3保留」となっている



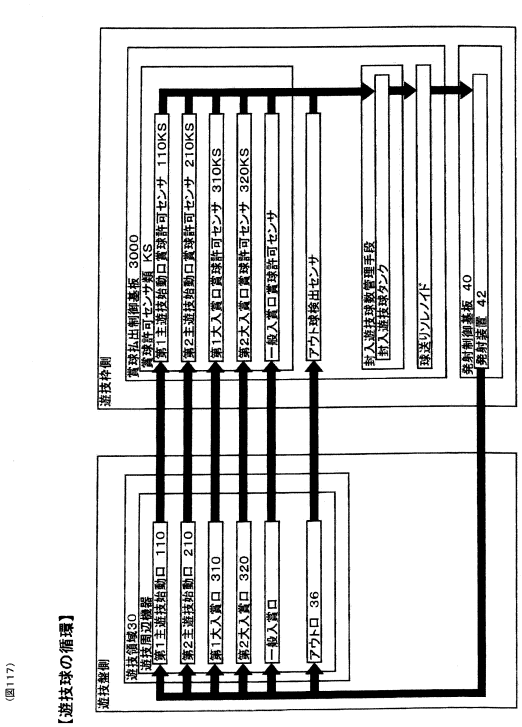
【図１１３】



【図１１４】

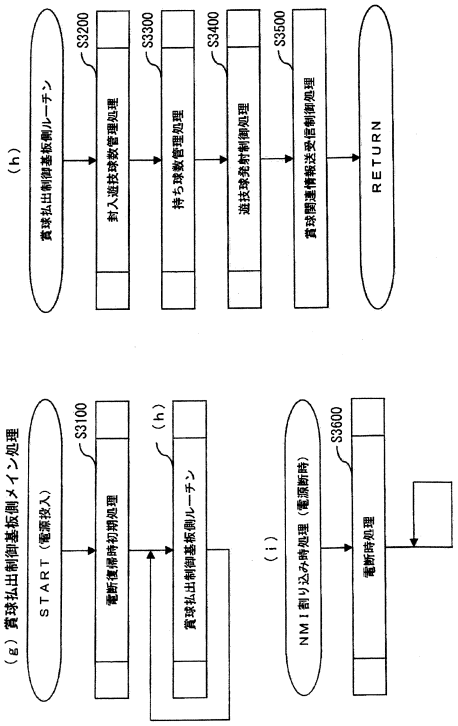

(図114)
【遊技台全体構成】
ホールコンピュータ
ECOユニット
電源供給装置
遊技制御
遊技盤
遊技機
遊技球
遊技球検出センサ群
賞球制御基板
遊技球検出センサ
遊技球発射装置
遊技球発射制御基板
遊技球発射制御
遊技球発射制御情報
遊技球発射情報
遊技球発射情報
遊技球発射

【図１１７】



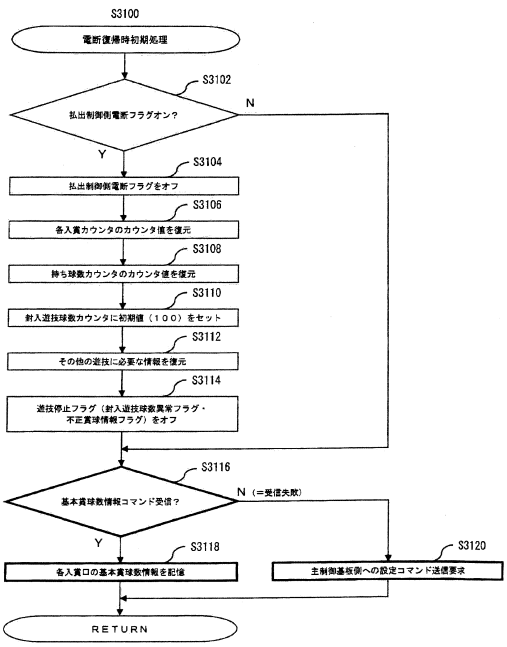
(図117)

【図１１８】



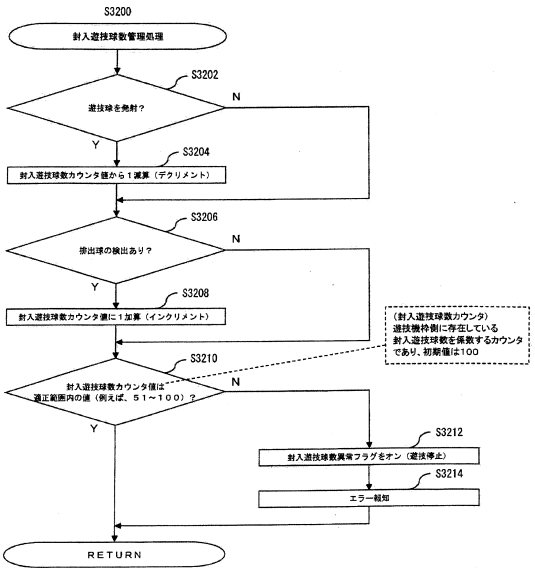
(図118)

【図１１９】



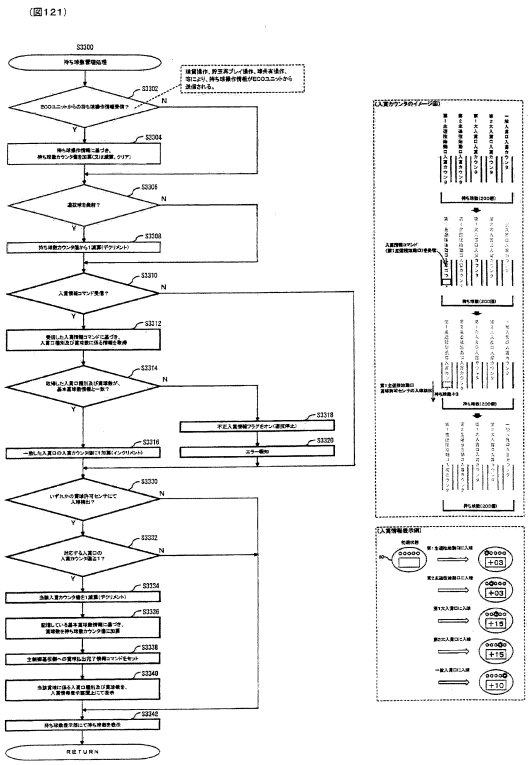
(図119)

【図１２０】

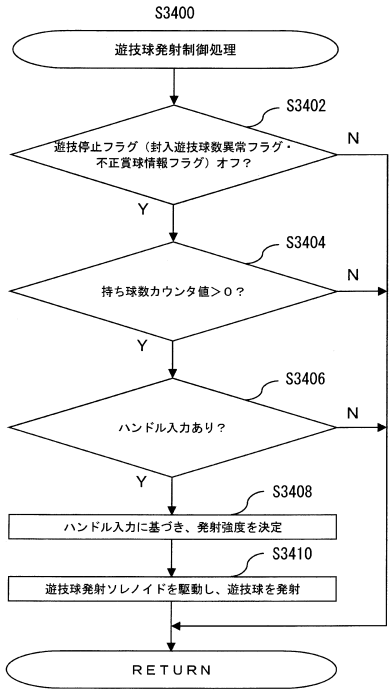


(図120)

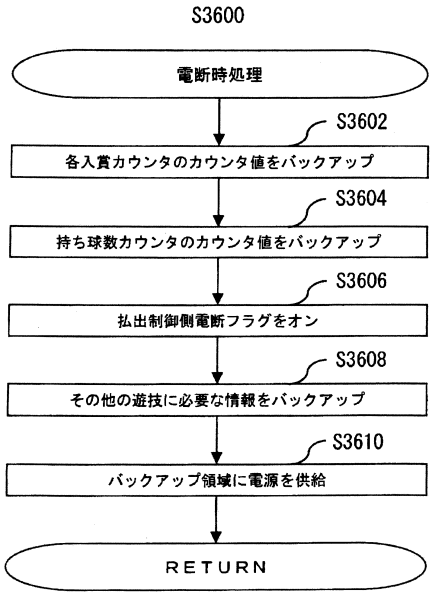
【図１２１】



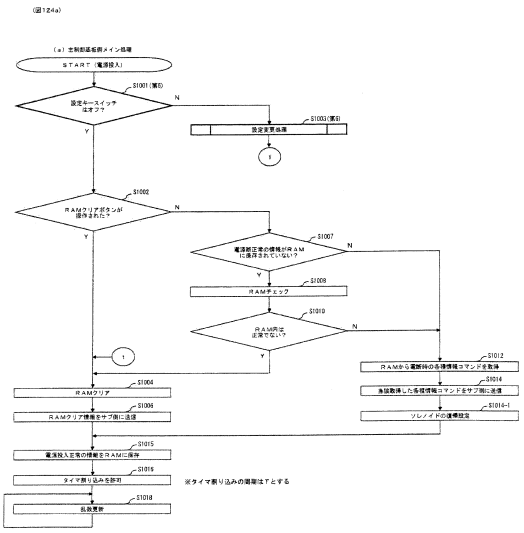
【図１２２】



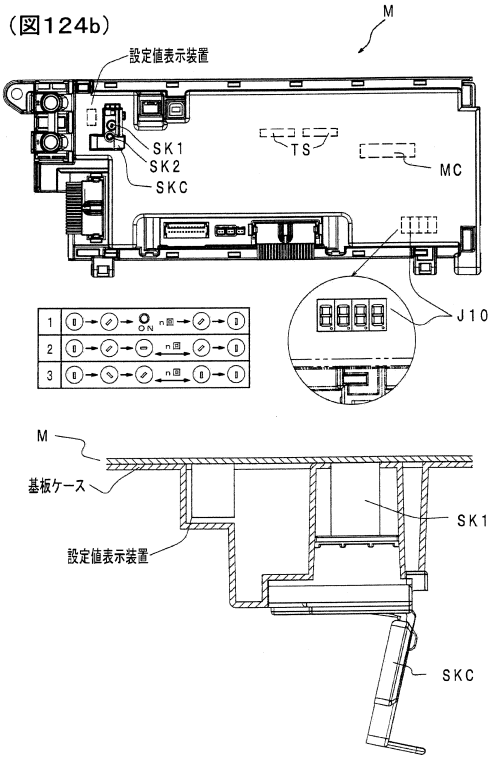
【図１２３】



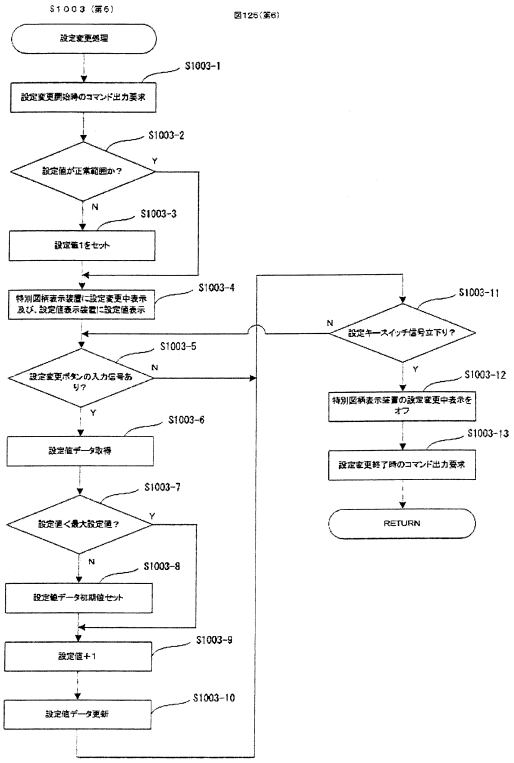
【図１２４ａ】



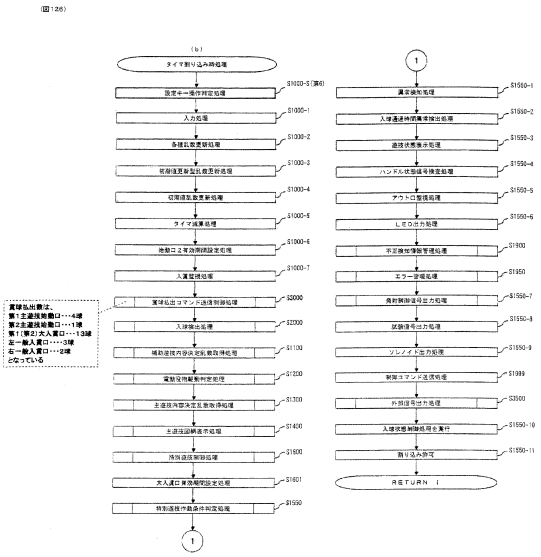
【図１２４ｂ】



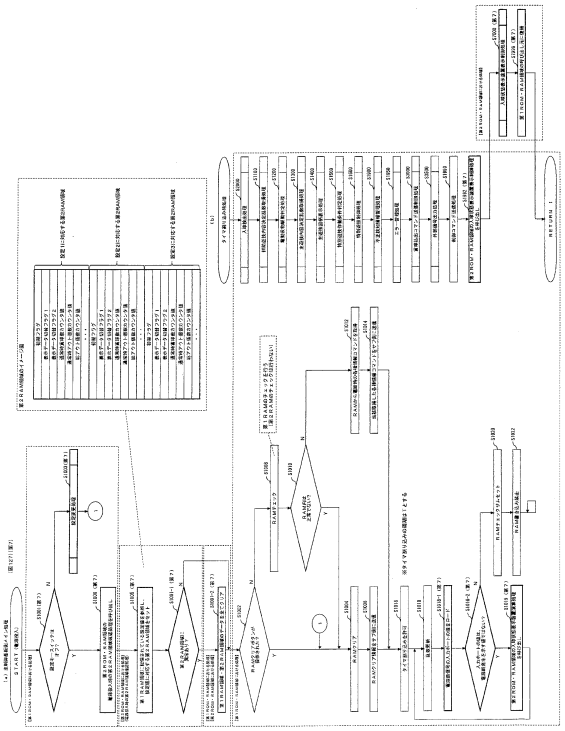
【図１２５】



【図１２６】

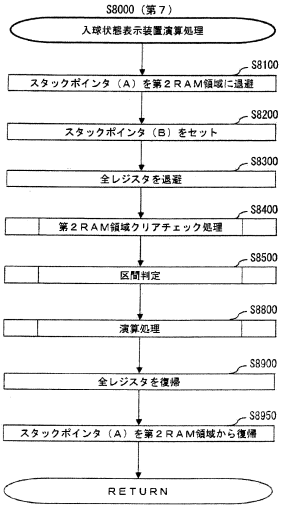


【図１２７】



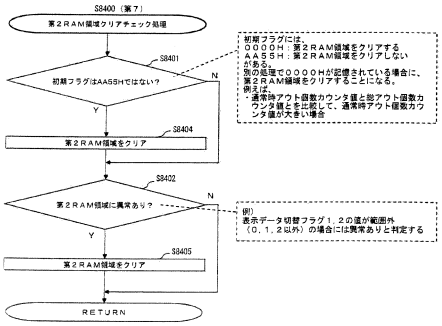
【図１２８】

(図128)(第7)



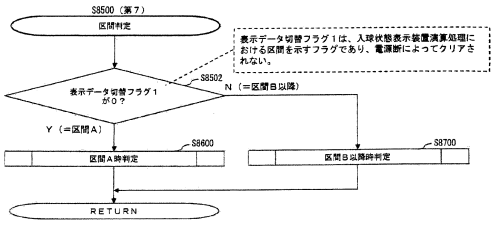
【図１２９】

(図129)(第7)



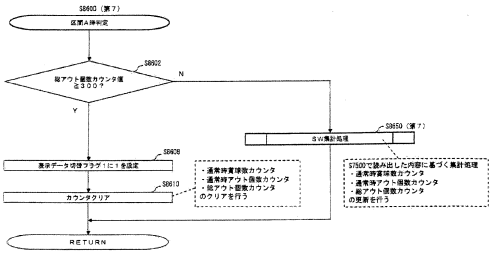
【図１３０】

(図130)(第7)

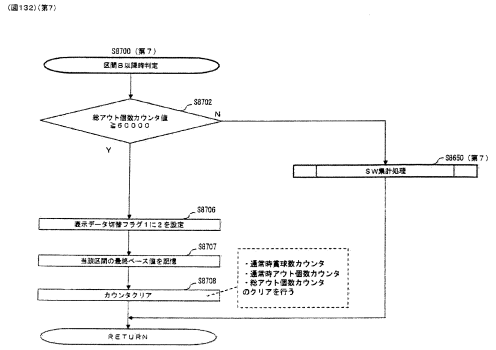


【図１３１】

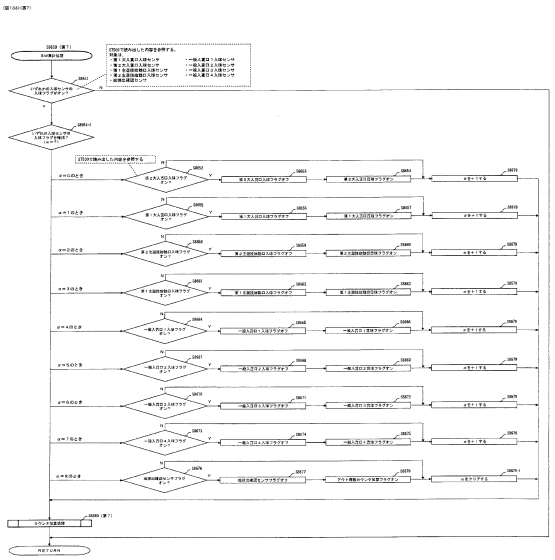
(図131)(第7)



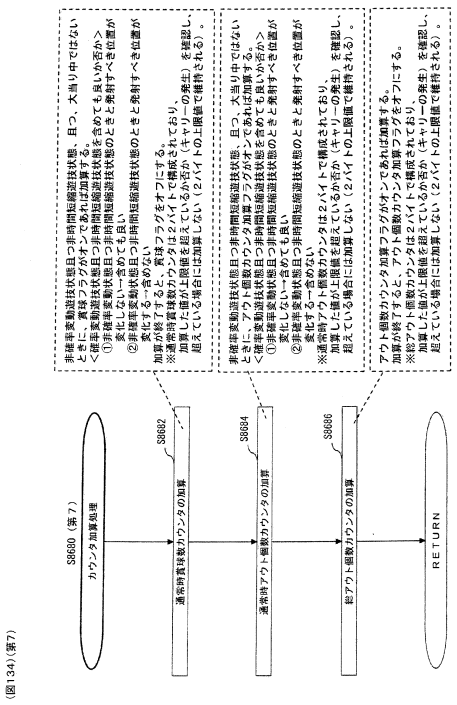
【図１３２】



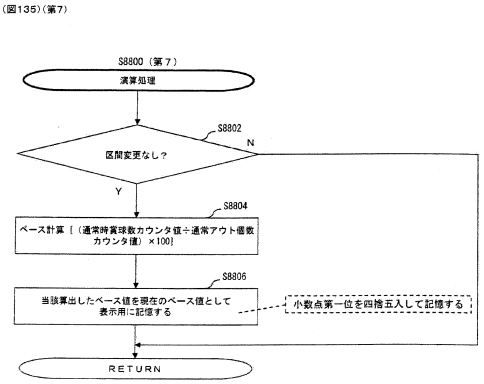
【図１３３】



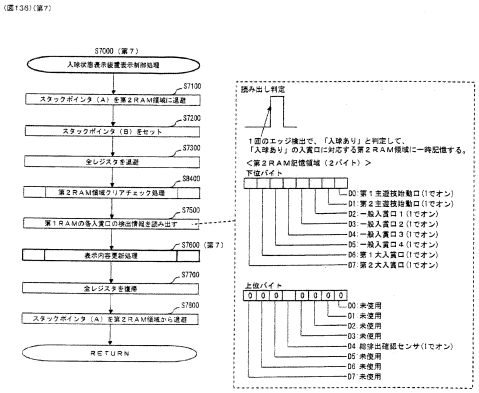
【図１３４】



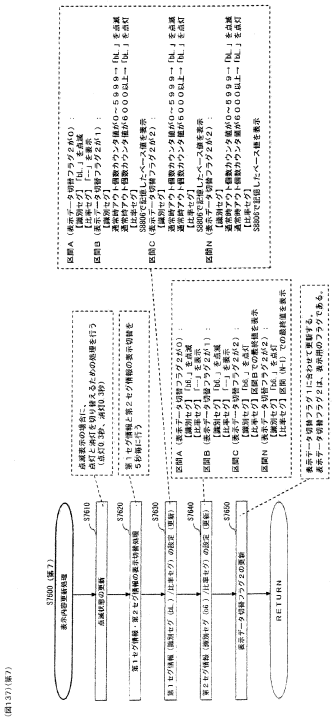
【図１３５】



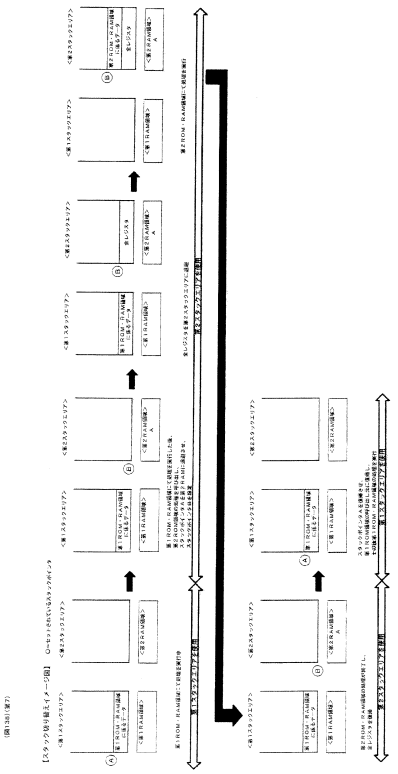
【図１３６】



【図１３７】

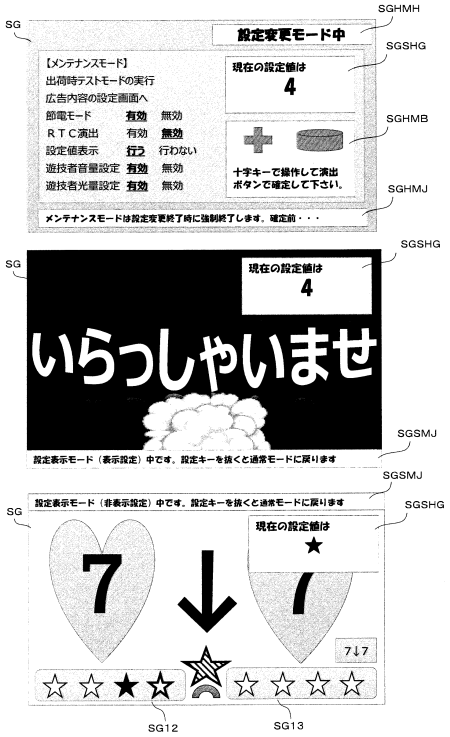


【図１３８】

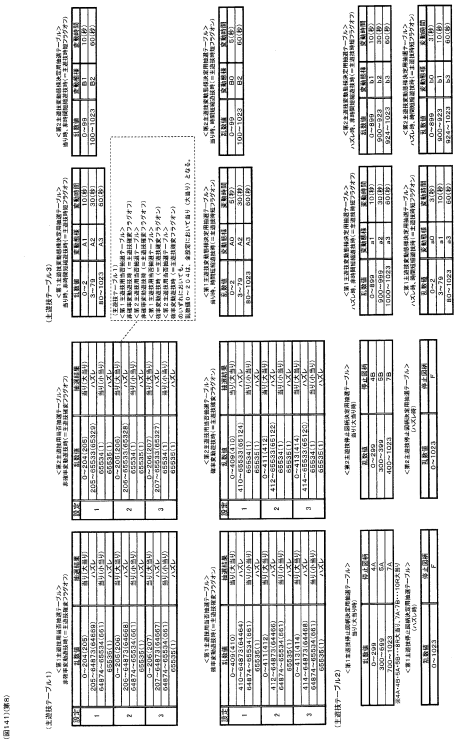

(図138)(第7)
【スタック切り替えイメージ図】
<第２スタックエリア>
<第１スタックエリア>
<第２スタックエリア>
<第１スタックエリア>
<第２スタックエリア>
<第１スタックエリア>

【図１４０】

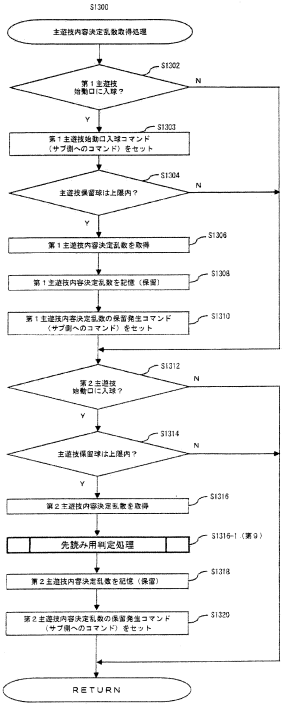
図140



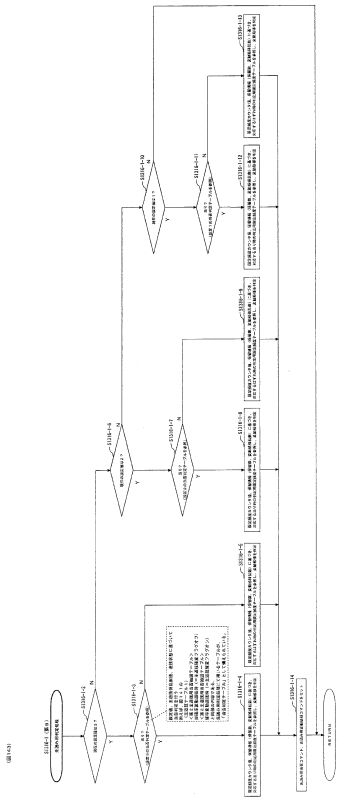
【図１４１】



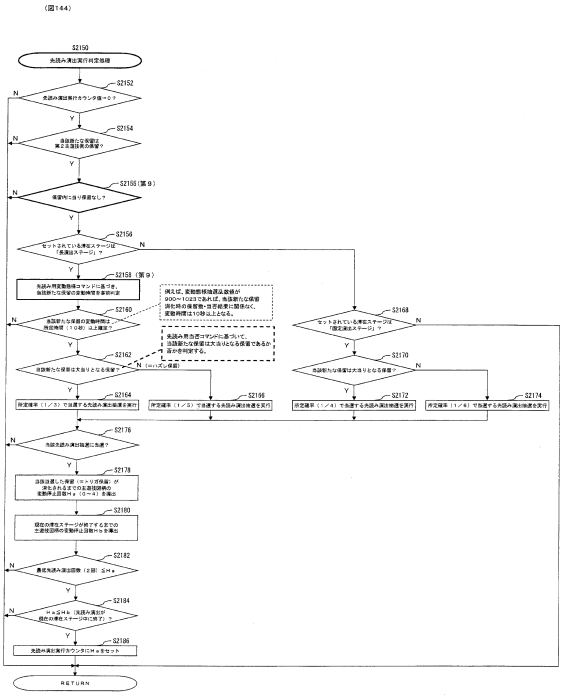
【図１４２】



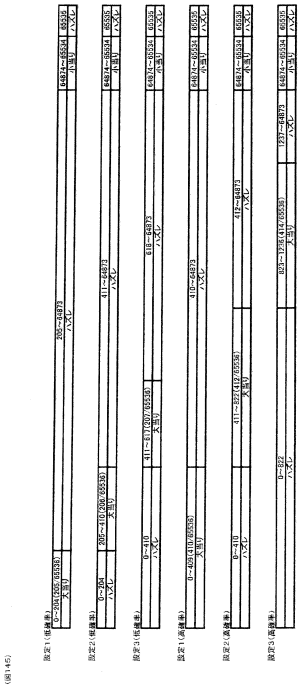
【図１４３】



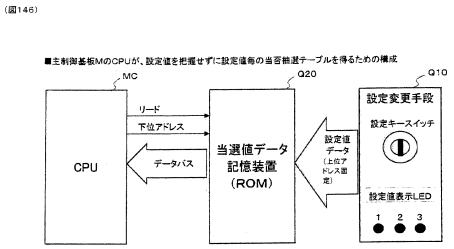
【図１４４】



【図１４５】

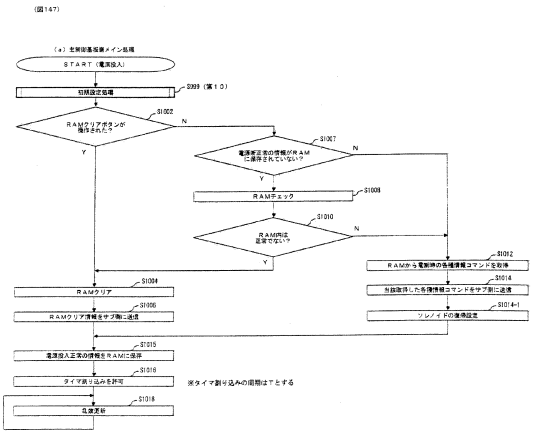


【図１４６】

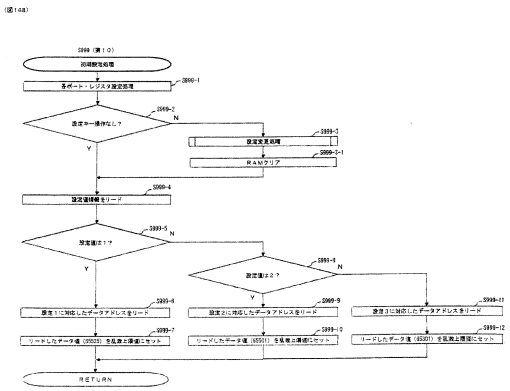


アドレス	データ内容	データ例	10進数
4000h	設定値1用通常当り下位データ	11001100	205
4001h	設定値1用通常当り上位データ	00000000	
4002h	設定値1用高確率当り下位データ	10011010	410
4003h	設定値1用高確率当り上位データ	00000001	
8000h	設定値2用通常当り下位データ	11001101	206
8001h	設定値2用通常当り上位データ	00000000	
8002h	設定値2用高確率当り下位データ	10011100	412
8003h	設定値2用高確率当り上位データ	00000001	
C000h	設定値3用通常当り下位データ	11001110	207
C001h	設定値3用通常当り上位データ	00000000	
C002h	設定値3用高確率当り下位データ	10011110	414
C003h	設定値3用高確率当り上位データ	00000001	

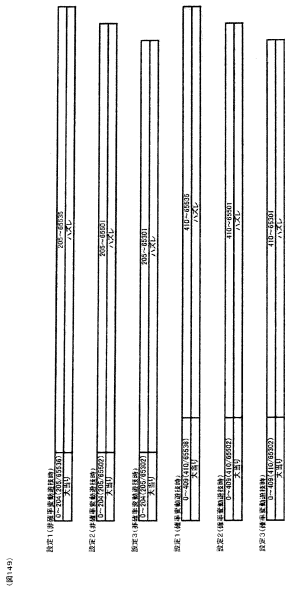
【図１４７】



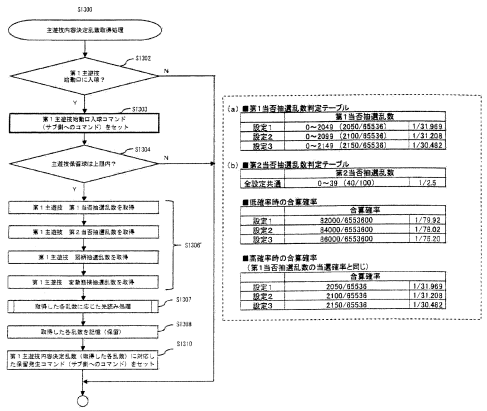
【図１４８】



【図１４９】



【図１５０】



【図１５１】

(図151)

■第１当否抽選乱数判定テーブル

設定	第１当否抽選テーブル当選値
1	0～97(98/100)
2	0～98(99/100)
3	0～99(100/100)

■第２当否抽選乱数判定テーブル

遊技状態	第２当否抽選テーブル当選値
低確率	0～209(210/65536)
高確率	0～1000(1001/65536)

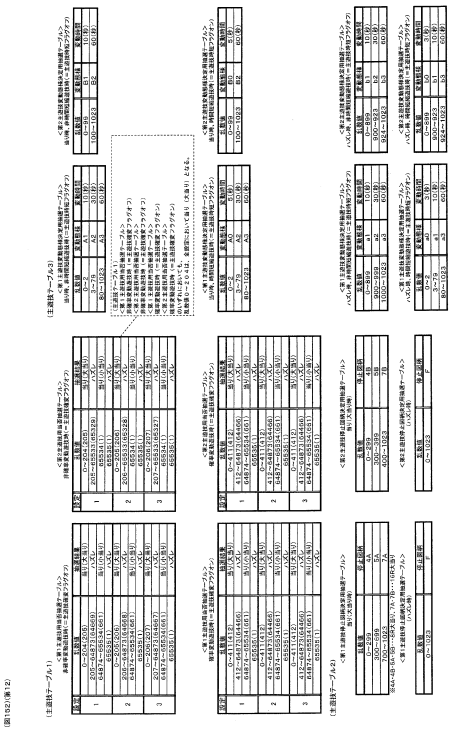
■低確率時の合算確率

設定	合算確率(実当選確率)
1	98/100×210/65536=20580/65536≒1/318.4
2	99/100×210/65536=20790/65536≒1/315.2
3	100/100×210/65536=21000/65536≒1/312.0

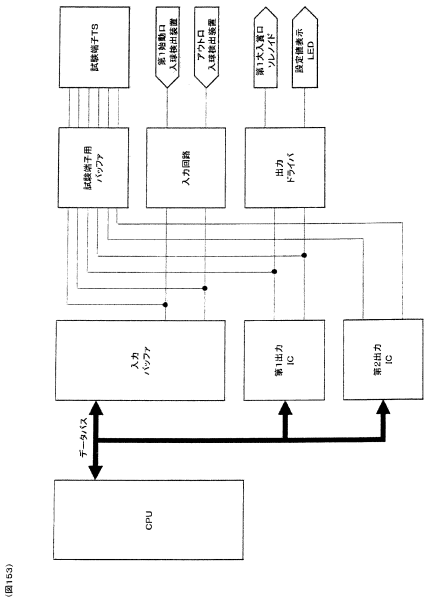
■高確率時の合算確率

設定	合算確率(実当選確率)
1	98/100×1001/65536=98098/6553600≒1/66.8
2	99/100×1001/65536=99099/6553600≒1/66.1
3	100/100×1001/65536=10010/6553600≒1/65.5

【図１５２】



【図１５３】



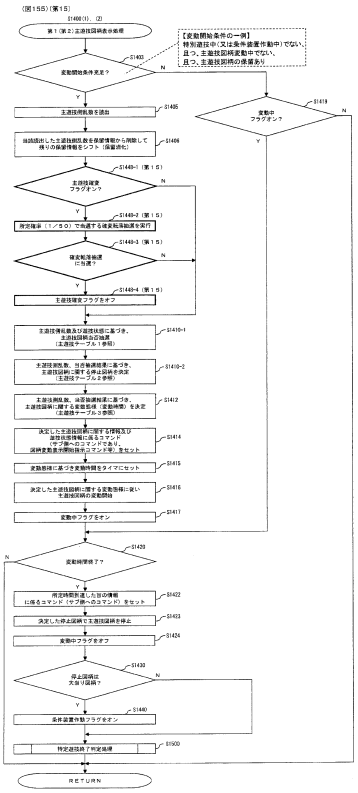
(図153)

【図１５４】

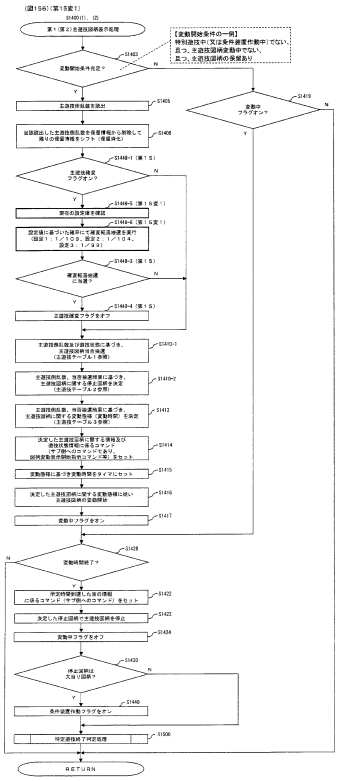
(図154)

アドレス	RAM名称		RAM内容
7F00H	・		
7F01H	・		
7F02H 7F03H	設定値データ	（１）	設定値に関するデータ
・ ・	・ ・		
7FC0H	外部信号系データ	（２）	外部信号出力に関係するデータ
・ ・	・ ・		
7FCEH	ＲＡＭチェックサムデータ	（３）	電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて、特定の値を算出させる為のデータ
・ ・	・ ・		
7FD0H 7FD1H 7FD2H 7FD3H 7FD4H 7FD5H	制御コマンドバッファ	（４）	副制御基板側に送信するためのコマンド情報
・ ・	・ ・		
7FE0H	スタックポインター時保存バッファ	（５）	電源断復帰時に使用するスタックポインタを保存してあるバッファ
・ ・	・ ・		
7FF7H	未使用領域	（６）	遊技に使用されない領域
7FF8H	退避データ8	（７）	ＣＡＬＬ命令、ＰＵＳＨ命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるＲＡＭ
7FF9H	退避データ7		
7FFAH	退避データ6		
7FFBH	退避データ5		
7FFCH	退避データ4		
7FFDH	退避データ3		
7FFEH	退避データ2		
7FFFH	退避データ1		
8000H	スタックポインタ		

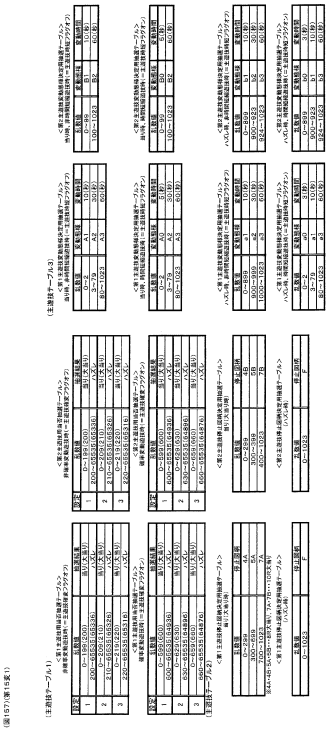
【図１５５】



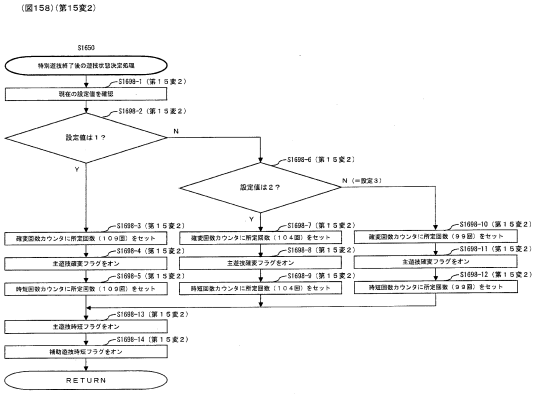
【図１５６】



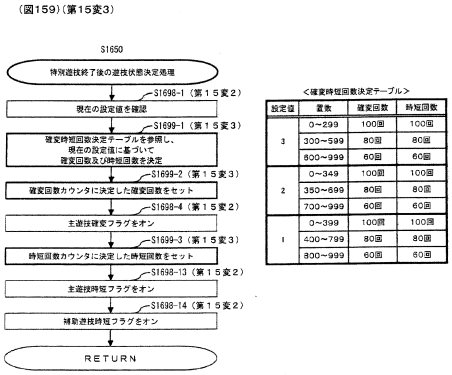
【図１５７】



【図１５８】

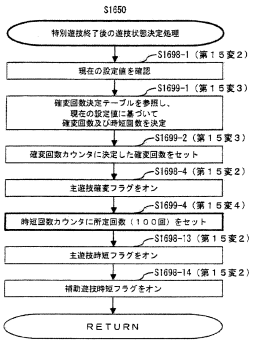


【図１５９】



【図１６０】

(図160)(第15変4)



<確変回数決定テーブル>

設定値	賞数	確変回数
3	0～299	100回
	300～599	80回
	600～999	60回
2	0～349	100回
	350～699	80回
	700～999	60回
1	0～399	100回
	400～799	80回
	800～999	60回

【図１６１】

(図161)(第16)

(主遊技テーブル1)

<第1主遊技用当否抽選テーブル>

乱数値	抽選結果
0～199(200)	当り(大当り)
200～65535(65336)	ハズレ

<第2主遊技用当否抽選テーブル>

設定	乱数値	抽選結果
1	0～199(200)	当り(大当り)
	200～57335(57136)	ハズレ
	57336～65535(8200)	当り(小当り)
2	0～199(200)	当り(大当り)
	200～56835(56636)	ハズレ
	56836～65535(8700)	当り(小当り)
3	0～199(200)	当り(大当り)
	200～56335(56136)	ハズレ
	56336～65535(9200)	当り(小当り)

(主遊技テーブル2)

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4A
300～499	5A
500～1023	7A

※4A・5A・・・4R大当り、4B・5B・・・8R大当り、7A・7B・・・16R大当り

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
(ハズレ時)

乱数値	停止図柄
0～1023	F

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4B
300～399	5B
400～1023	7B

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
(ハズレ時)

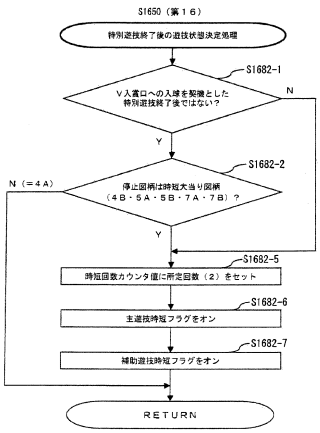
乱数値	停止図柄
0～1023	F

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(小当り時)

乱数値	停止図柄
0～1023	7BK

【図１６２】

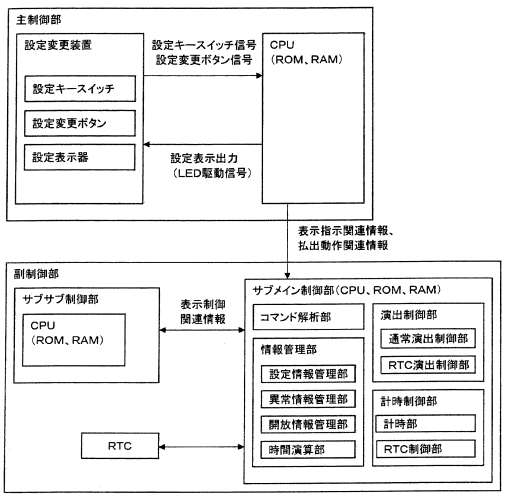
(図162)(第16)



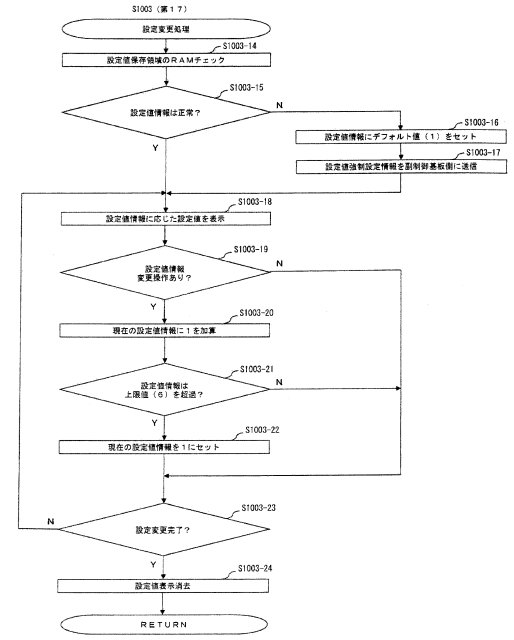
【図１６３】

(図163)

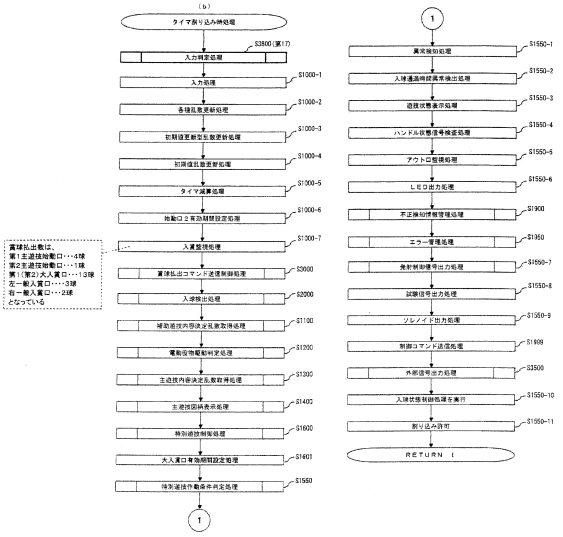
【主制御基板及び副制御基板に係る機能ブロック図】



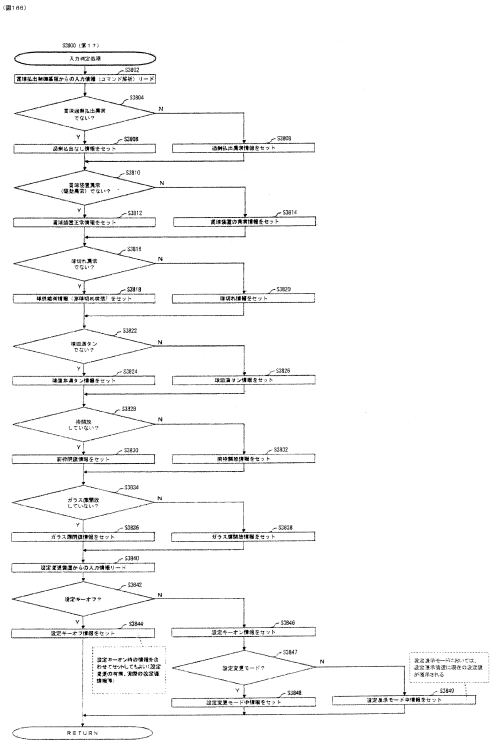
【図１６４】



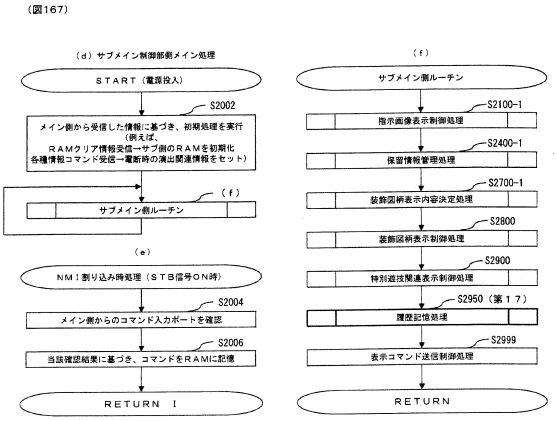
【図１６５】



【図１６６】

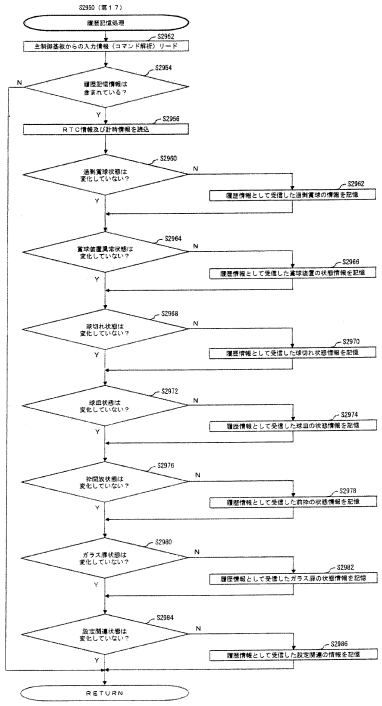


【図１６７】



【図１６８】

（図168）



【図１６９】

（図169）

■履歴記憶領域イメージ1

年月日	時刻	項目
2017/7/29	9:00	電源投入
2017/7/29	9:25	枠開放
2017/7/29	9:30	電源遮断
2017/7/29	9:31	電源投入
2017/7/29	9:31	設定キースイッチオン
2017/7/29	9:45	設定キースイッチオフ
2017/7/29	9:45	設定情報(3)受信
2017/7/29	9:50	枠閉鎖
2017/7/29	10:30	ガラス扉開放
2017/7/29	10:32	ガラス扉閉鎖
2017/7/29	13:35	賞球装置異常
2017/7/29	14:00	枠開放
2017/7/29	14:10	電源遮断
2017/7/29	14:15	電源投入
2017/7/29	14:20	賞球装置正常
2017/7/29	14:25	枠閉鎖
2017/7/29	15:25	球皿満タン
2017/7/29	15:30	球皿非満タン
2017/7/29	15:35	賞球過剰
2017/7/29	15:40	枠開放
2017/7/29	15:45	電源遮断
2017/7/29	15:50	電源投入
2017/7/29	15:55	賞球正常
2017/7/29	22:30	ガラス扉開放
2017/7/29	22:45	ガラス扉閉鎖
2017/7/29	22:50	枠開放
2017/7/29	22:52	設定キースイッチオン
2017/7/29	22:55	設定キースイッチオフ
2017/7/29	22:55	設定情報(3)受信
2017/7/29	22:56	枠閉鎖
2017/7/29	23:15	電源遮断

【図１７０】

（図170）

履歴記憶領域イメージ2

■電源投入/遮断履歴

年月日	時刻	項目
2017/7/29	9:00	電源投入
2017/7/29	9:30	電源遮断
2017/7/29	9:31	電源投入
2017/7/29	15:45	電源遮断
2017/7/29	15:50	電源投入
2017/7/29	23:15	電源遮断

■異常発生履歴

年月日	時刻	項目
2017/7/29	13:35	賞球過剰
2017/7/29	14:20	賞球正常
2017/7/29	15:35	賞球装置異常
2017/7/29	16:00	賞球装置正常
2017/7/29	17:45	球皿満タン
2017/7/29	17:55	球皿非満タン

■枠開閉履歴

年月日	時刻	項目
2017/7/29	9:25	枠開放
2017/7/29	9:50	枠閉鎖
2017/7/29	14:00	枠開放
2017/7/29	14:15	枠閉鎖
2017/7/29	15:40	枠開放
2017/7/29	15:55	枠閉鎖
2017/7/29	22:50	枠開放
2017/7/29	22:56	枠閉鎖

■設定関連情報履歴

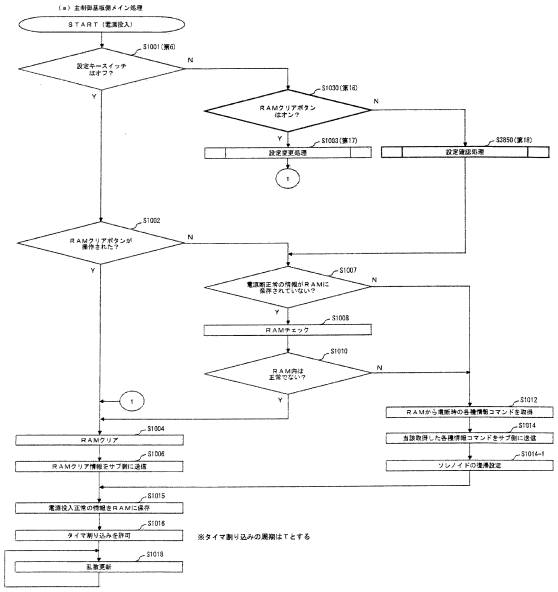
年月日	時刻	項目
2017/7/29	9:31	設定キースイッチオン
2017/7/29	9:45	設定キースイッチオフ
2017/7/29	9:45	設定情報(3)受信
2017/7/29	22:52	設定キースイッチオン
2017/7/29	22:55	設定キースイッチオフ
2017/7/29	22:55	設定情報(3)受信

■ガラス扉開閉履歴

年月日	時刻	項目
2017/7/29	10:30	ガラス扉開放
2017/7/29	10:32	ガラス扉閉鎖
2017/7/29	22:30	ガラス扉開放
2017/7/29	22:45	ガラス扉閉鎖

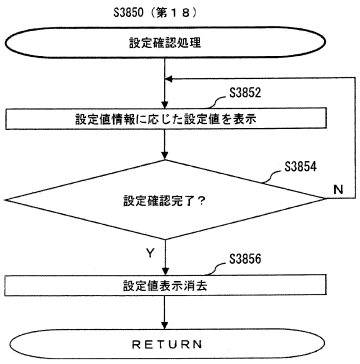
【図１７１】

（図171）



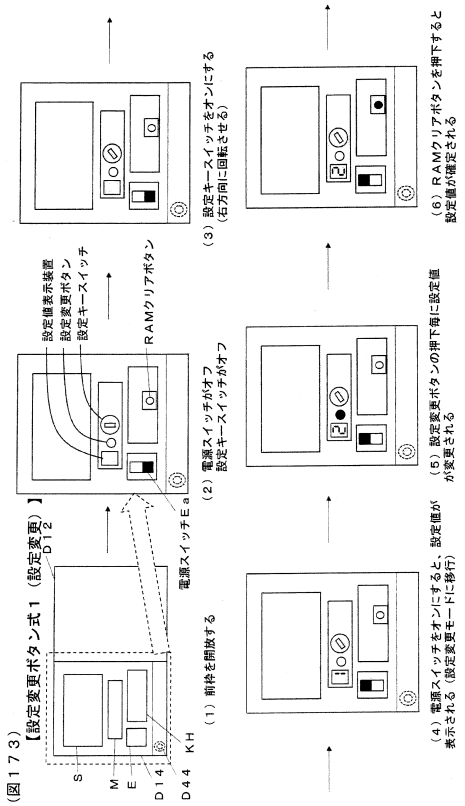
【図１７２】

（図172）



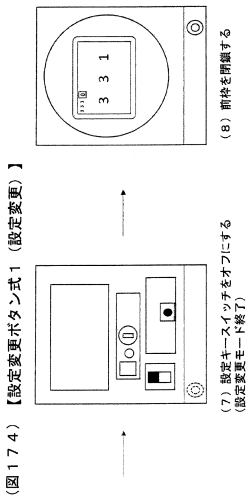
【図１７３】

（図１７３）



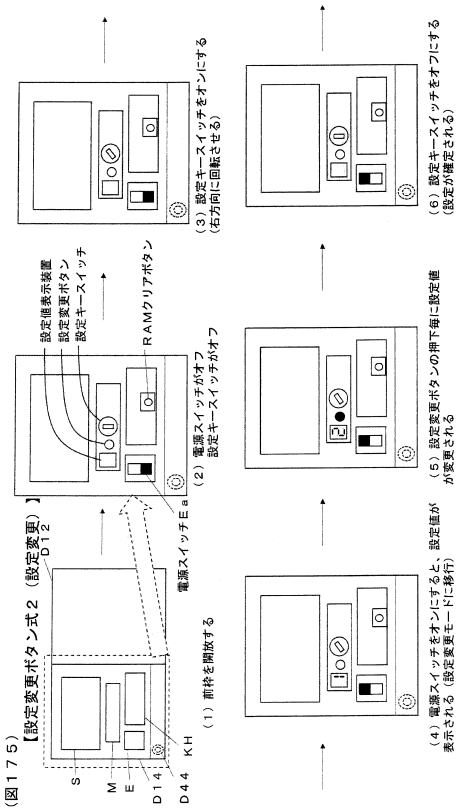
【図１７４】

（図１７４）

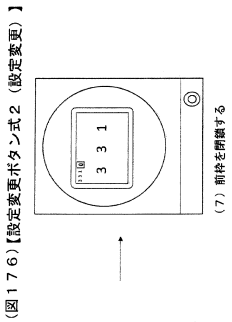


【図１７５】

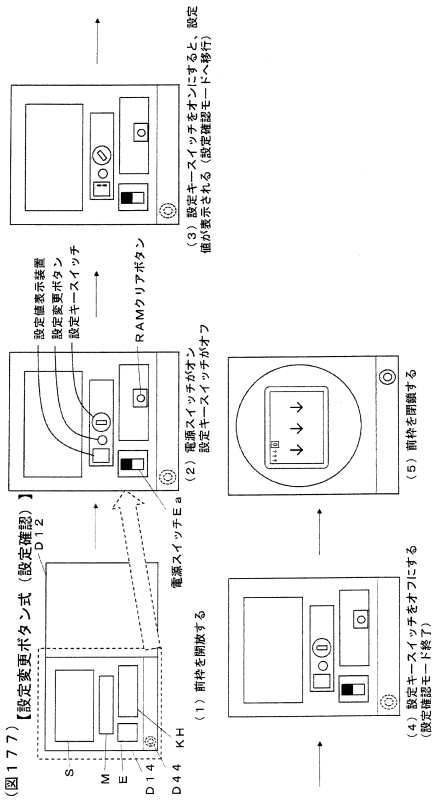
（図１７５）



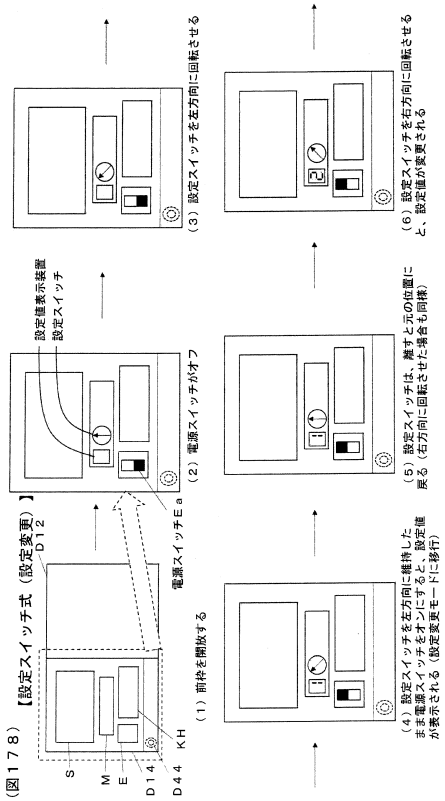
【図１７６】



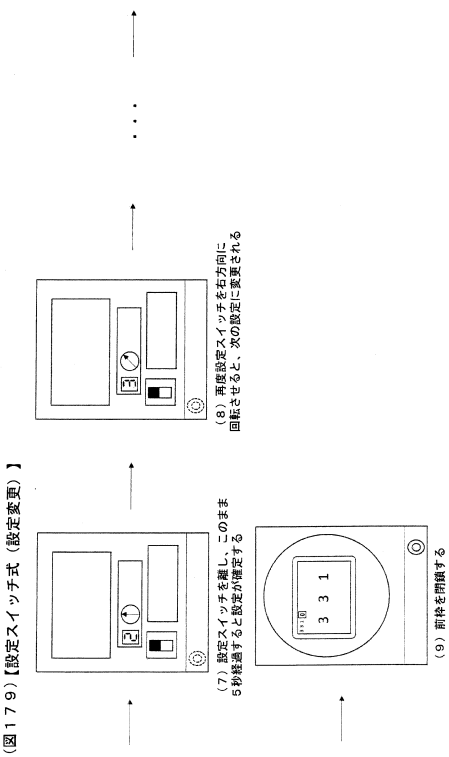
【図１７７】



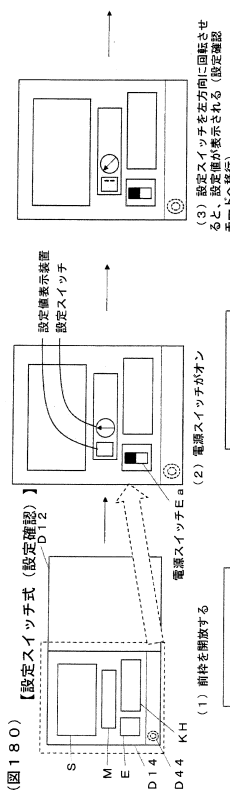
【図１７８】



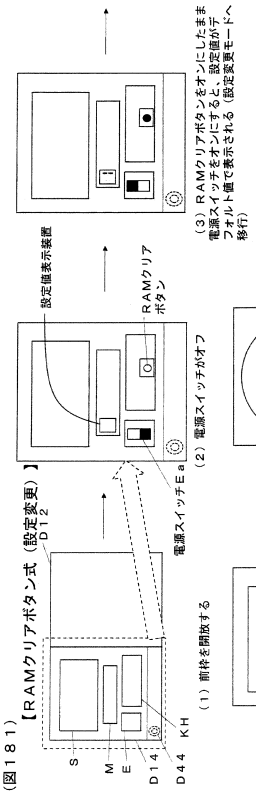
【図１７９】



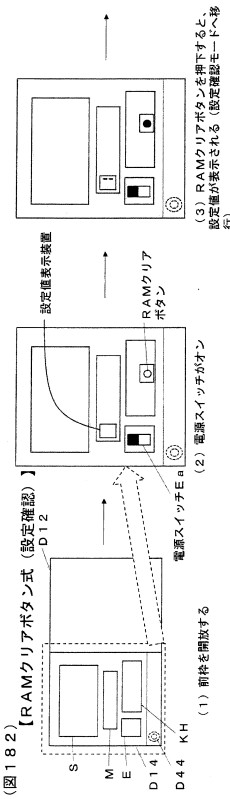
【図１８０】



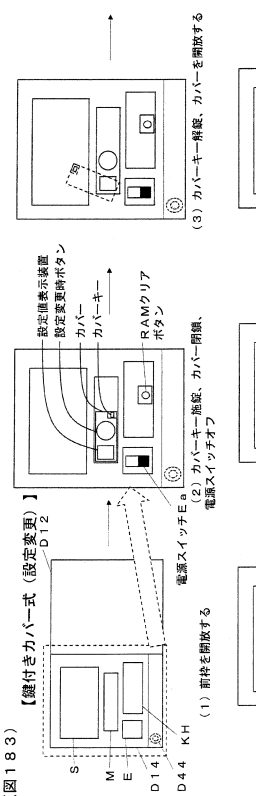
【図１８１】



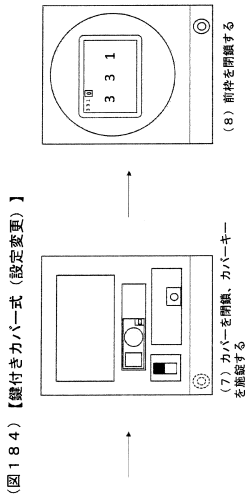
【図１８２】



【図１８３】

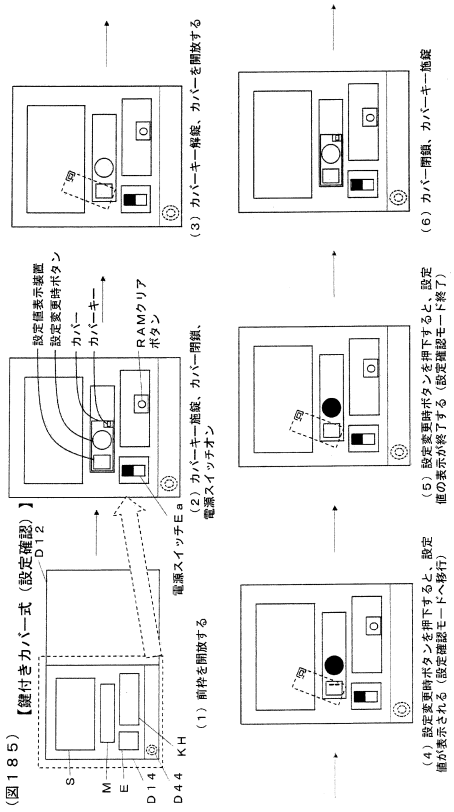


【図１８４】



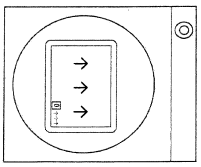
（図１８４）【鍵付きカバー式（設定変更）】

【図１８５】



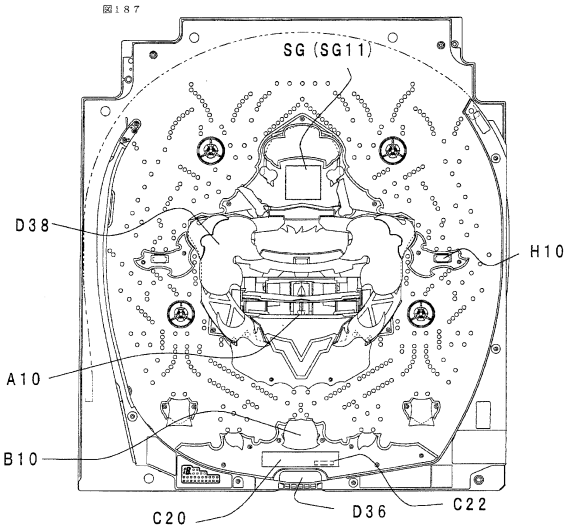
（図１８５）

【図１８６】



（図１８６）【鍵付きカバー式（設定確認）】

【図１８７】



【図１８８】

図188
■当り判定テーブル（乱数取得範囲：1～5）

特別図柄1

	大当り	小当り
設定1	1(1/5)	なし
設定2	1,2(2/5)	なし
設定3	1,2,3(3/5)	なし

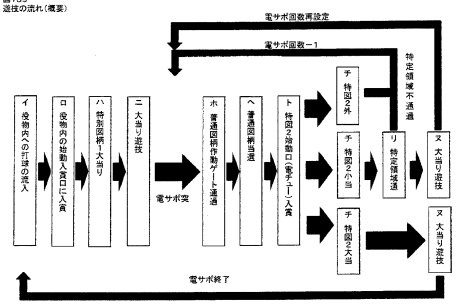
特別図柄2

	大当り	小当り
設定1	1(1/5)	4,5(2/5)
設定2	1,2(2/5)	4,5(2/5)
設定3	1,2,3(3/5)	4,5(2/5)

時短突入条件：特別図柄1の大当りor小当り時の特定領域通過に基づく大当り
時短終了条件：図柄変動回数が100回or特別図柄2の大当り
※1回の小当り時に遊技球が1個以上特定領域を通過する割合：100%

【図１８９】

図189
遊技の流れ（概要）



【図１９０】

図190
■当り判定テーブル（乱数取得範囲：0～999）

特別図柄1

	大当り	小当り
設定1	1～10(10/1000)	なし
設定2	1～12(12/1000)	なし
設定3	1～14(14/1000)	なし

特別図柄2

	大当り	小当り
設定1	1～10(10/1000)	800～999(200/1000)
設定2	1～12(12/1000)	800～999(200/1000)
設定3	1～14(14/1000)	800～999(200/1000)

時短突入条件：特別図柄1の大当りor小当り時の特定領域通過に基づく大当り
時短終了条件：図柄変動回数が所定回数（20or40or60or80or100）or特別図柄2の大当り
※1回の小当り時に遊技球が1個以上特定領域を通過する割合：20%

【図１９１】

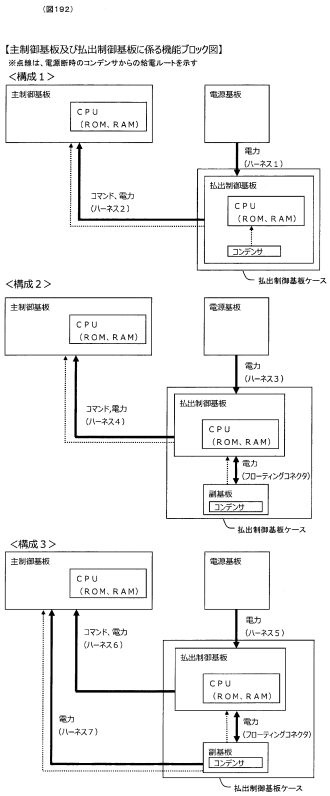
（図191）

特別予告演出の抽選テーブル

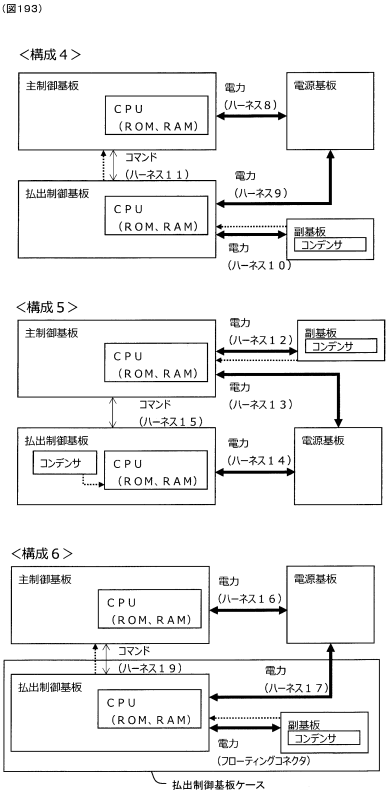
■大当り時

	大当り確率	演出Aの抽選確率	演出補正値	大当り時の実行割合
設定1	10/1000	50/10000	42	21/10000
設定2	12/1000		35	21/10000
設定3	14/1000		30	21/10000

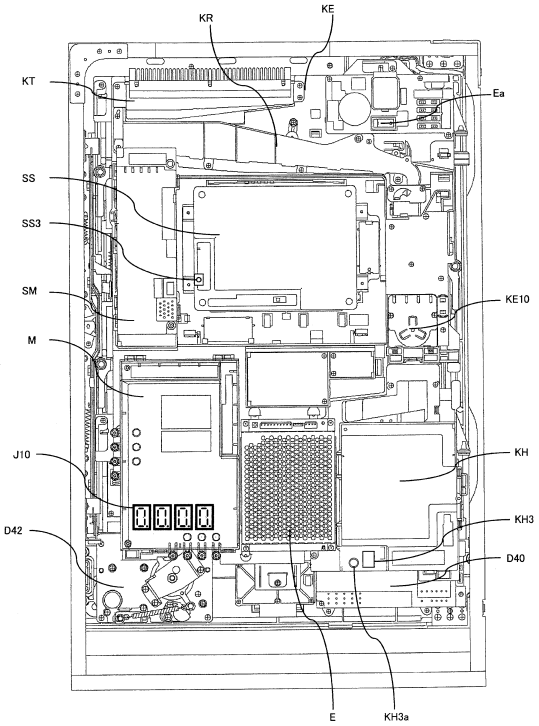
【図１９２】



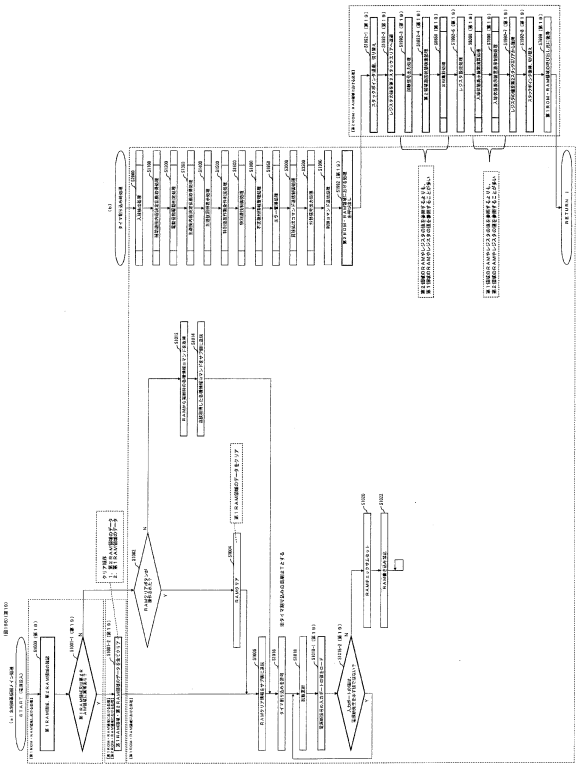
【図１９３】



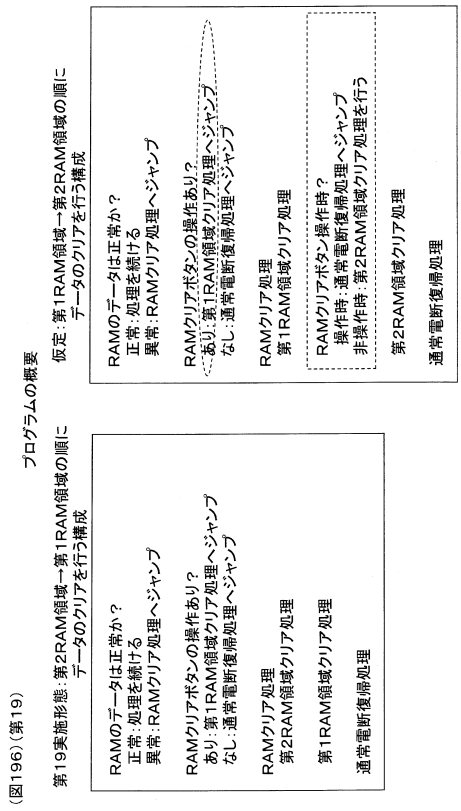
【図１９４】



【図１９５】



【図１９６】

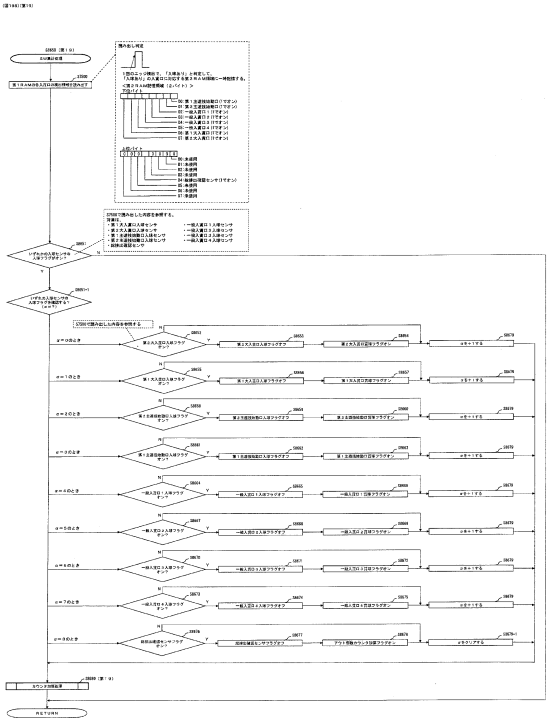


【図１９７】

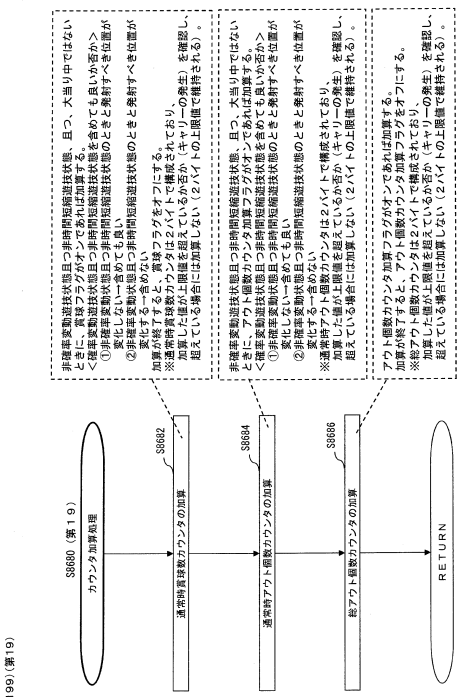
(図197)(第19)

番号	試験信号名
1	右打ち指定信号
2	エラー状態信号
3	条件装置作動中信号
4	役物連続作動装置作動中信号
5	普通図柄当り信号
6	普通図柄高確率状態信号
7	普通図柄変動時間短縮状態信号
8	普通電動役物作動中信号
9	普通電動役物開放延長状態信号
10	第1主遊技図柄当り信号
11	第1主遊技図柄高確率状態信号
12	第1主遊技図柄変動時間短縮状態信号
13	第1大入賞口電動役物作動中信号
14	第2大入賞口電動役物作動中信号
15	第2主遊技当り信号
16	第2主遊技高確率状態信号
17	第2主遊技変動時間短縮状態信号
18	普通図柄変動中信号
19	第1主遊技図柄変動中信号
20	第2主遊技図柄変動中信号
21	普通図柄データbit0
22	普通図柄データbit1
23	第1主遊技図柄データbit0
24	第1主遊技図柄データbit1
25	第1主遊技図柄データbit2
26	第1主遊技図柄データbit3
27	第1主遊技図柄データbit4
28	第1主遊技図柄データbit5
29	第1主遊技図柄データbit6
30	第1主遊技図柄データbit7
31	第2主遊技図柄データbit0
32	第2主遊技図柄データbit1
33	第2主遊技図柄データbit2
34	第2主遊技図柄データbit3
35	第2主遊技図柄データbit4
36	第2主遊技図柄データbit5
37	第2主遊技図柄データbit6
38	第2主遊技図柄データbit7

【図１９８】

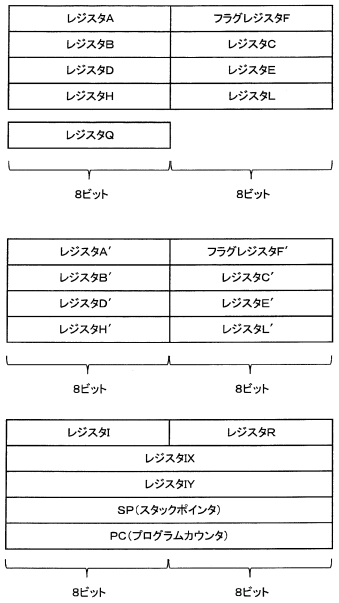


【図１９９】



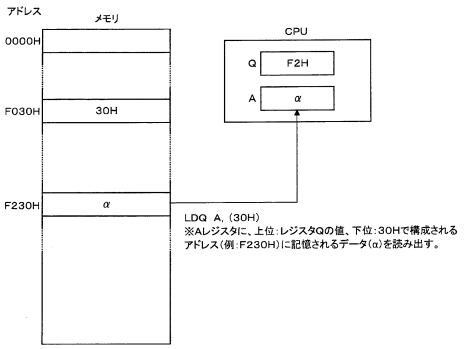
【図２００】

（図200）（第19）



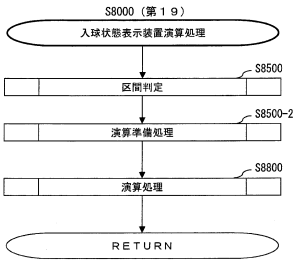
【図２０１】

（図201）（第19）



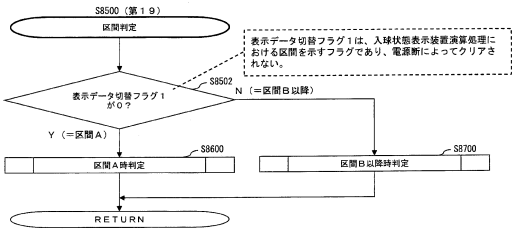
【図２０２】

（図202）（第19）



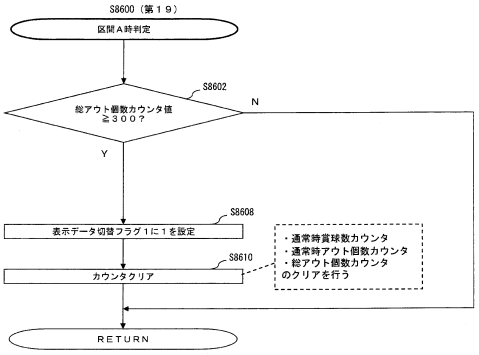
【図２０３】

（図203）（第19）



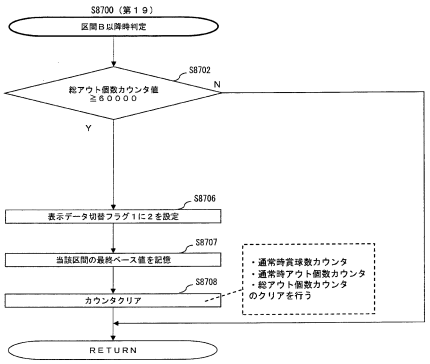
【図２０４】

(図204)(第19)



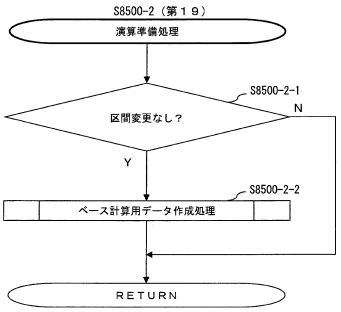
【図２０５】

(図205)(第19)



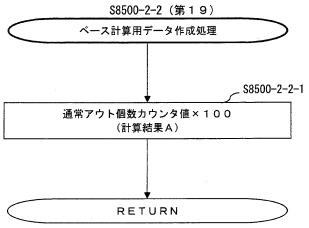
【図２０６】

(図206)(第19)



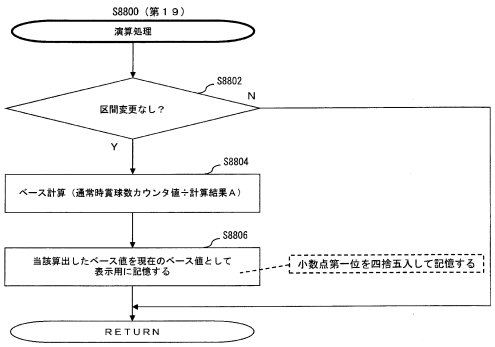
【図２０７】

(図207)(第19)



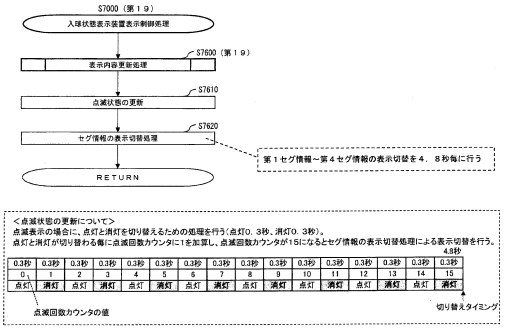
【図２０８】

(図208)(第19)



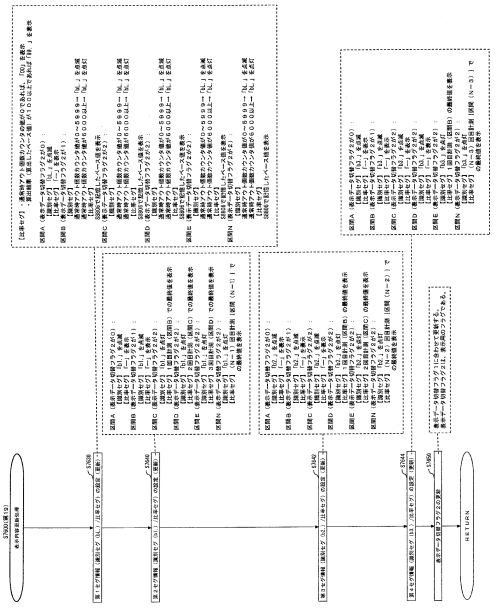
【図２０９】

(図209)(第19)



【図２１０】

(図210)(第19)



【図２１１】

(図211)(第19)(変形例)

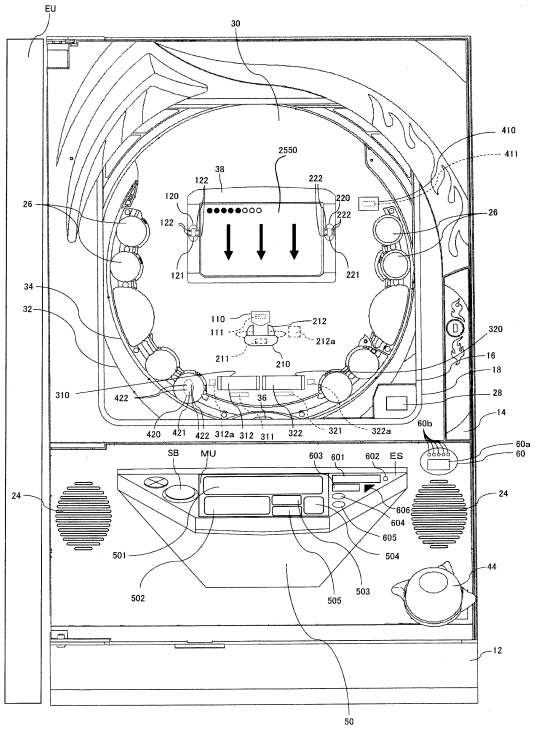
第1ROM・RAM領域の処理における最大スタック使用ルート

	バイト数		命令	処理内容
	2		CALL	タイマ割込みの呼び出し
	2		CALL	主遊技図柄表示処理の呼び出し
	14		CALL	主遊技図柄表示処理内の処理の呼び出し等
		(2)	CALL	変動待機中の判定処理の呼び出し
		(2)	CALL	変動開始の処理の呼び出し
		(2)	CALL	変動時間の決定処理の呼び出し
		(2)	PUSH	BCレジスタ退避
		(2)	CALL	コマンド送信データ設定処理の呼び出し
		(2)	PUSH	BCレジスタ退避
		(2)	CALL	コマンド送信設定処理の呼び出し
合計	18			

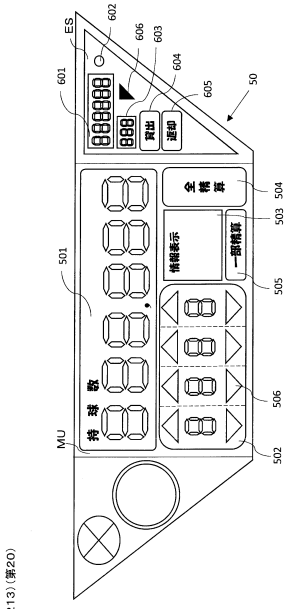
第2ROM・RAM領域の処理における最大スタック使用ルート

	バイト数		命令	処理内容
	14		PUSH	第1ROM・RAM制御で使用するレジスタを退避
	2		CALL	入球状態表示装置演算処理の呼び出し
	2		CALL	演算準備処理の呼び出し
	2		CALL	ベース計算用データ作成処理の呼び出し
合計	20			

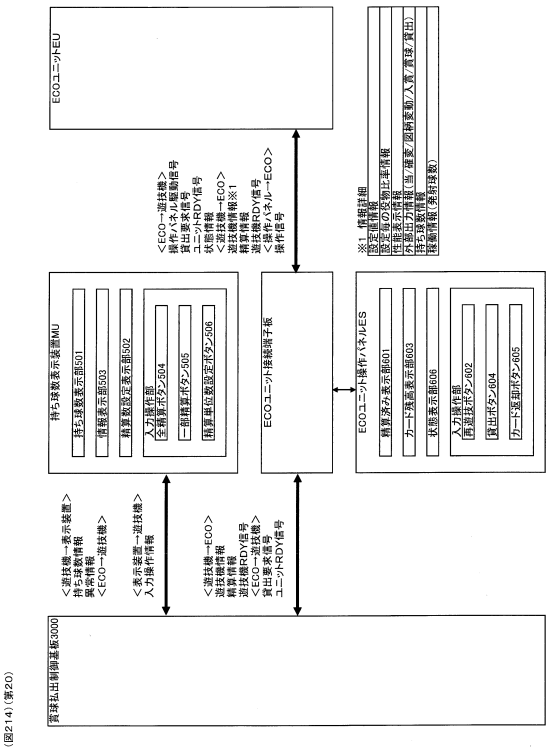
【図２１２】



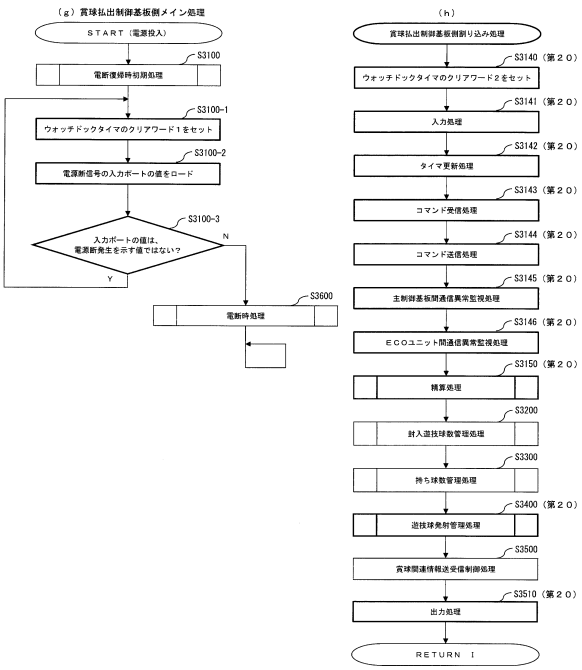
【図２１３】



【図２１４】

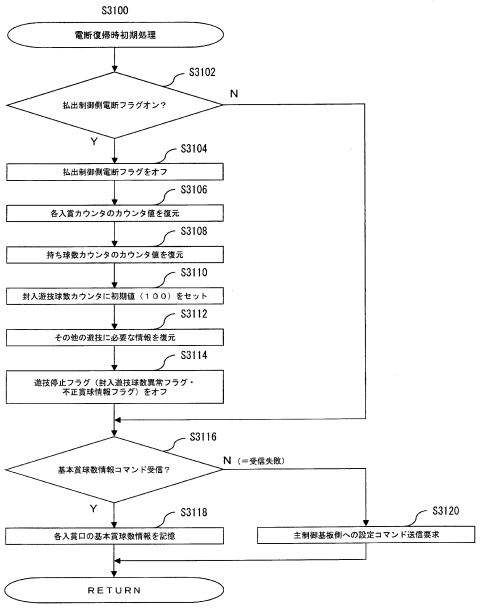


【図２１５】



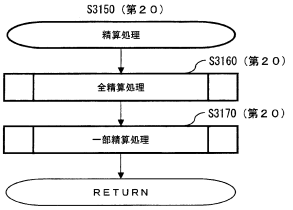
【図２１６】

(図216)(第20)



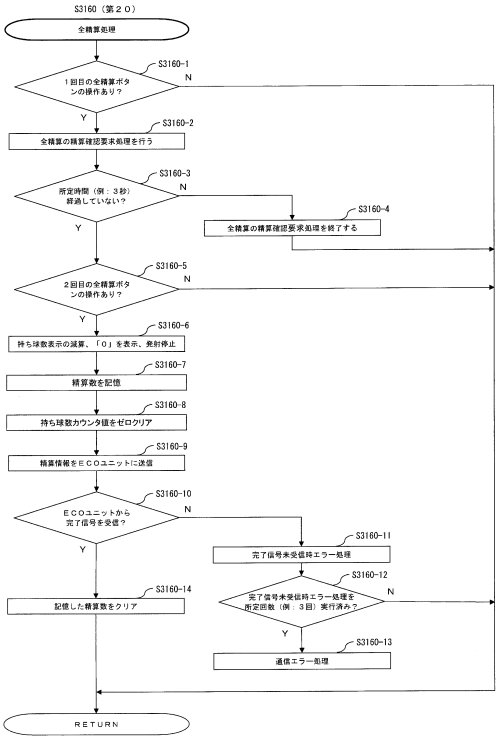
【図２１７】

(図217)(第20)



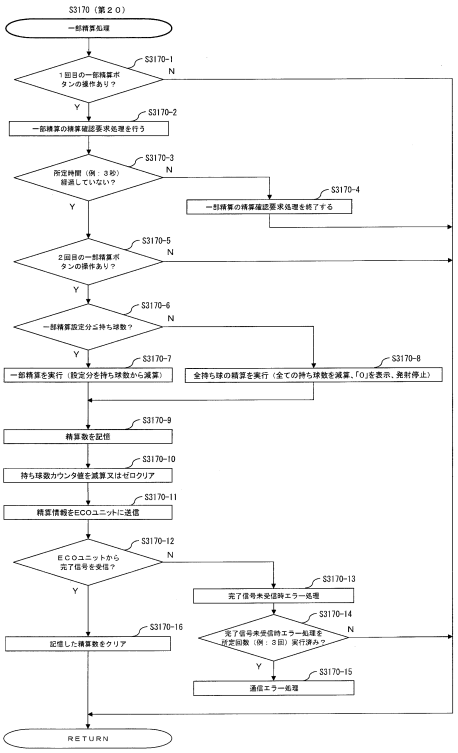
【図２１８】

(図218)(第20)

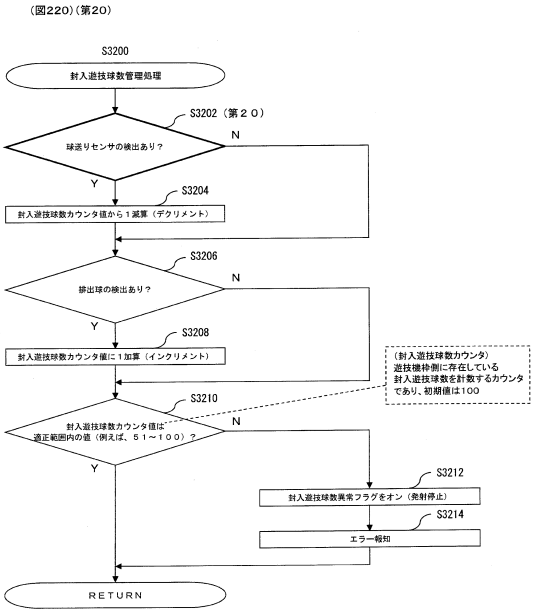


【図２１９】

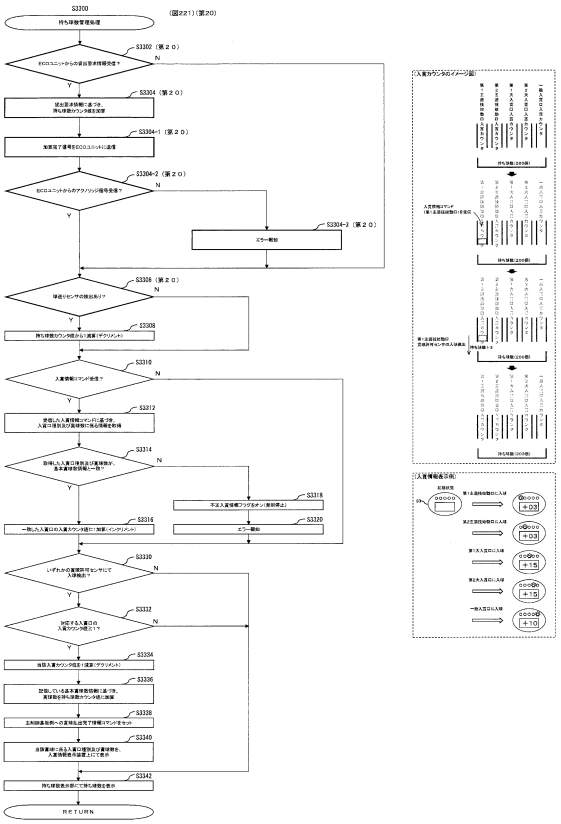
(図219)(第20)



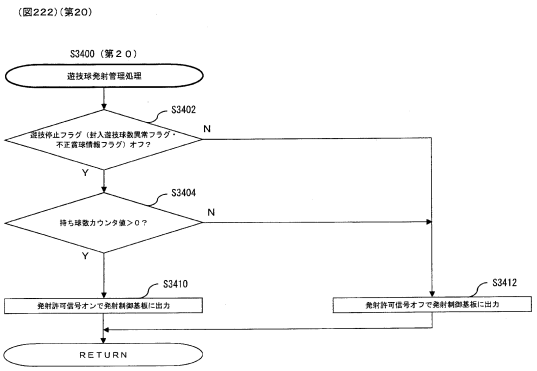
【図２２０】



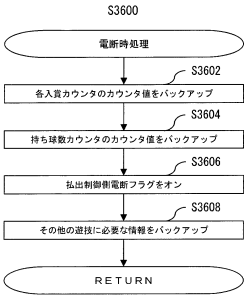
【図２２１】



【図２２２】

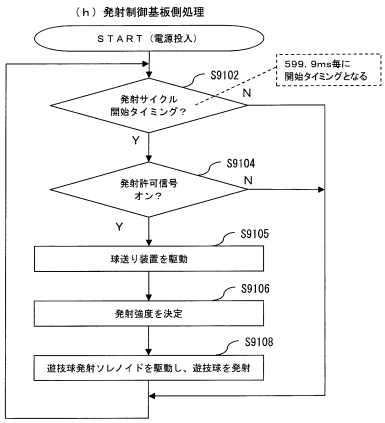


【図２２３】



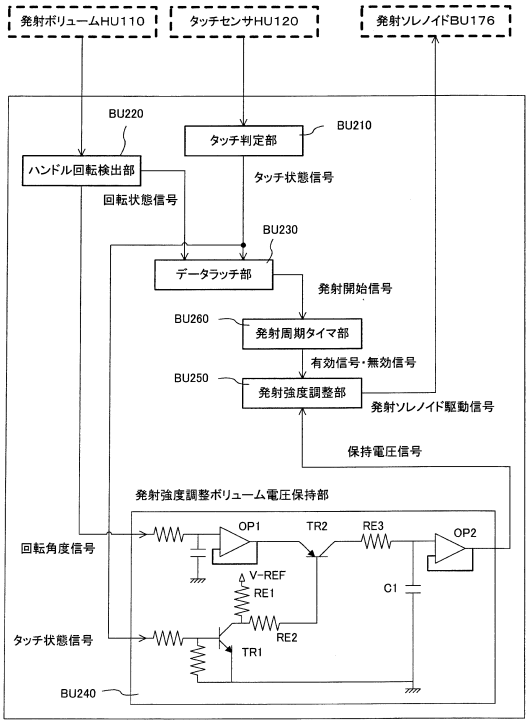
【図２２４】

(図224)(第20)



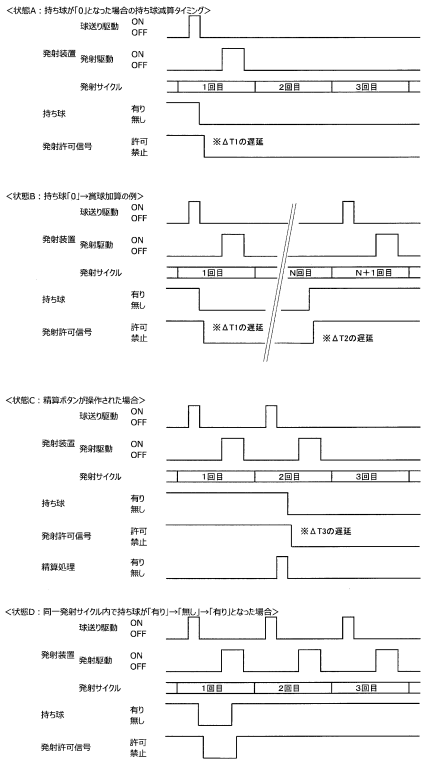
【図２２５】

(図225)(第20)



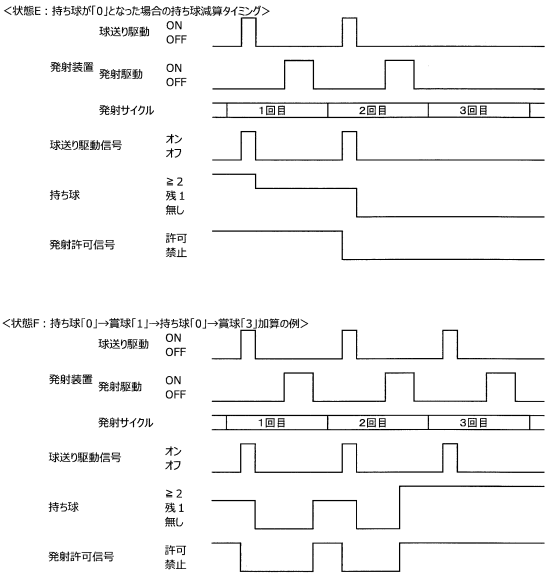
【図２２６】

(図226)(第20)



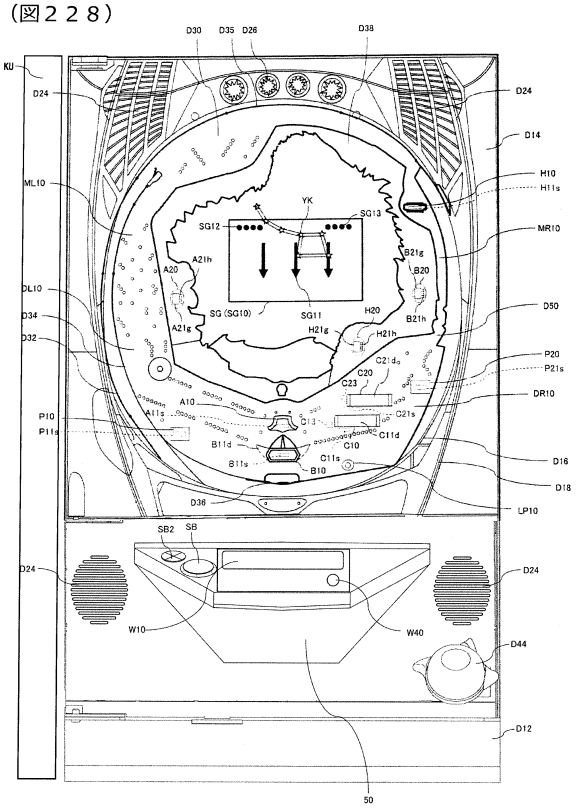
【図２２７】

(図227)(第20)



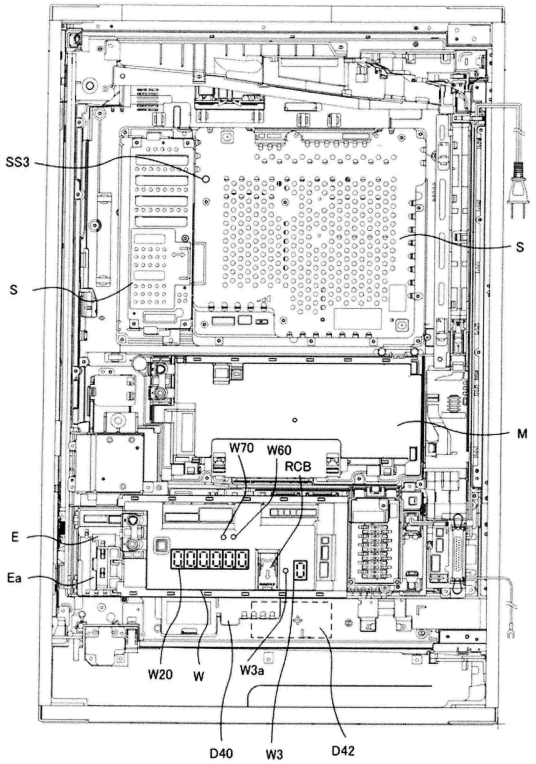
【図２２８】

（図２２８）



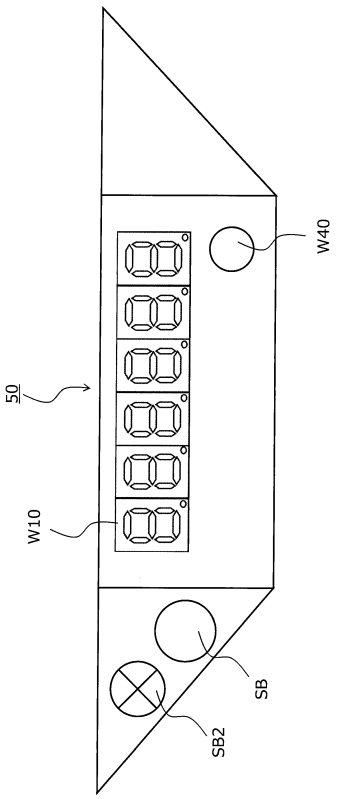
【図２２９】

（図２２９）



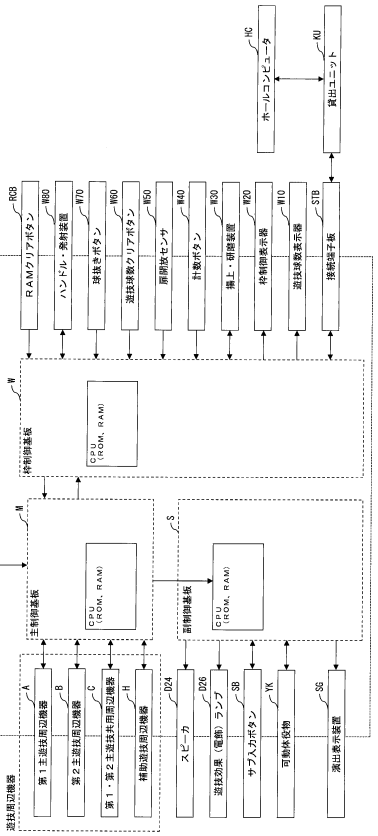
【図２３０】

（図２３０）



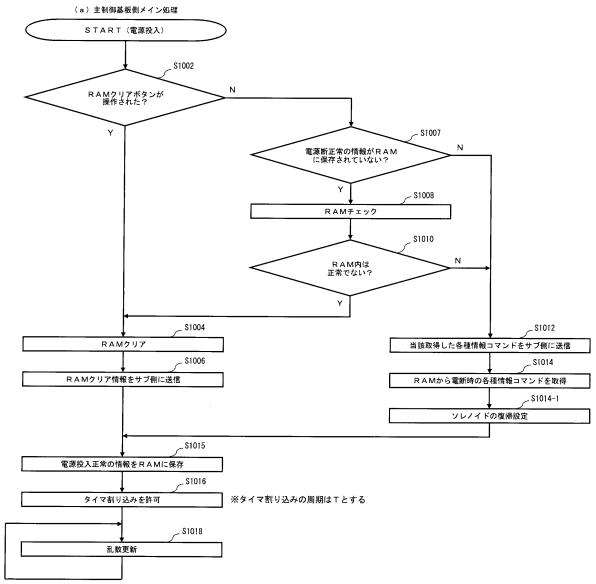
【図２３１】

（図２３１）【電気的全体構成】



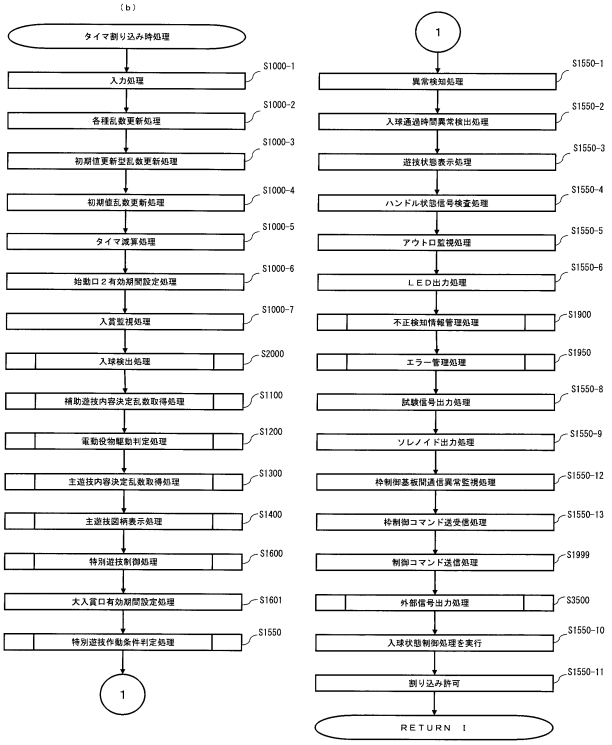
【図２３２】

（図２３２）



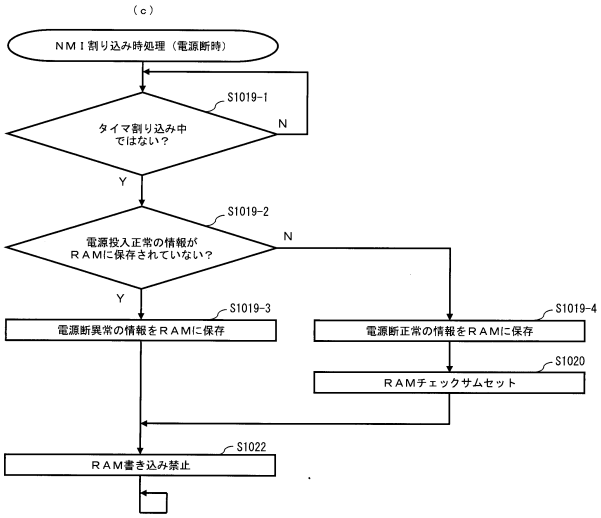
【図２３３】

（図２３３）



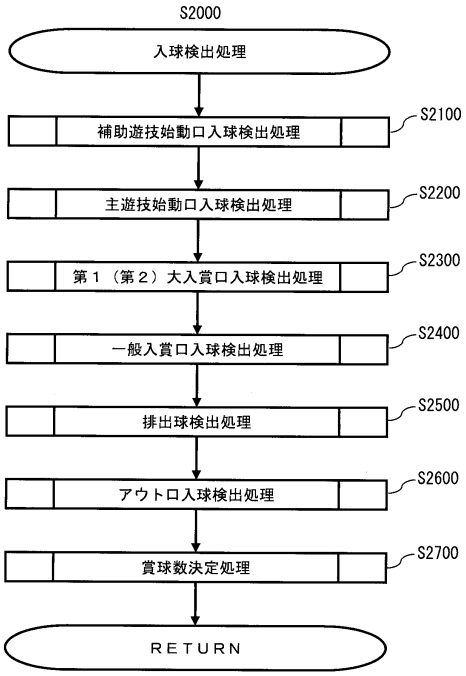
【図２３４】

（図２３４）



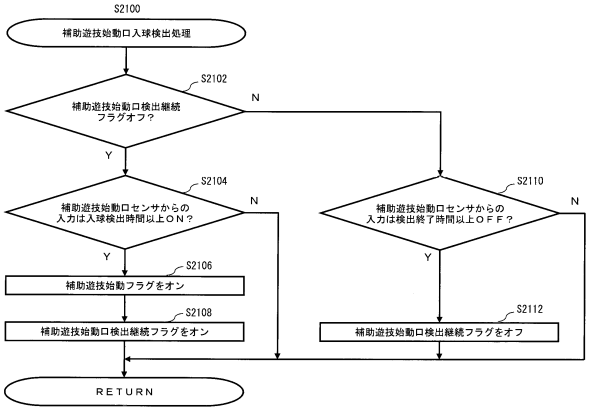
【図２３５】

（図２３５）



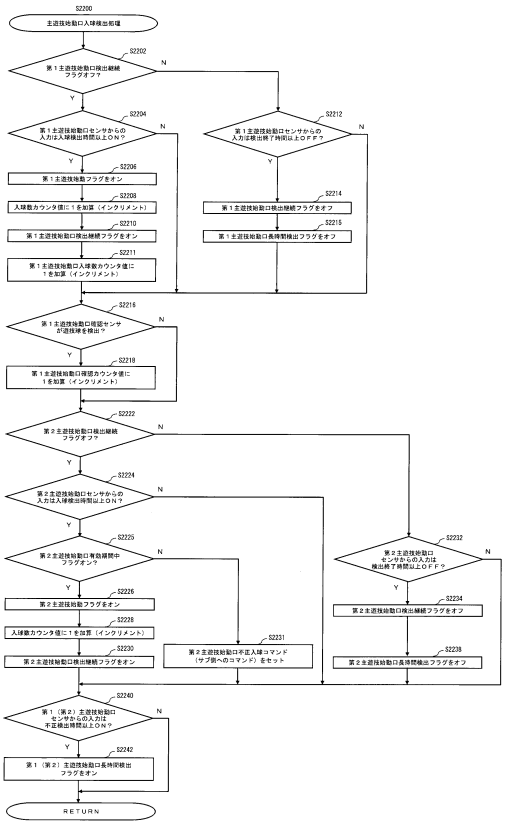
【図２３６】

（図２３６）



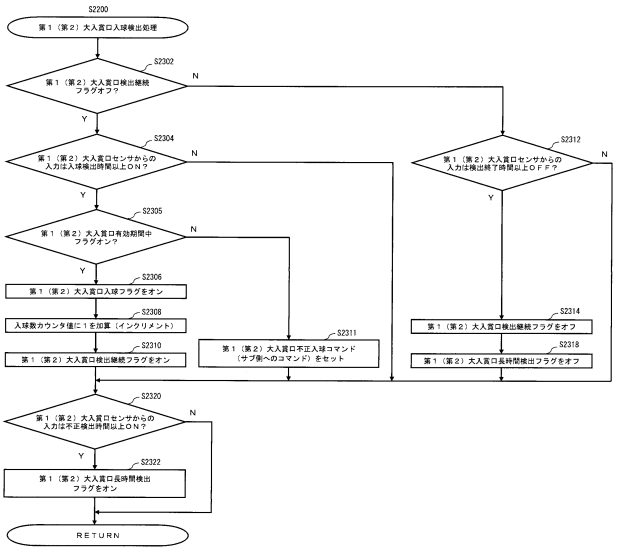
【図２３７】

（図２３７）



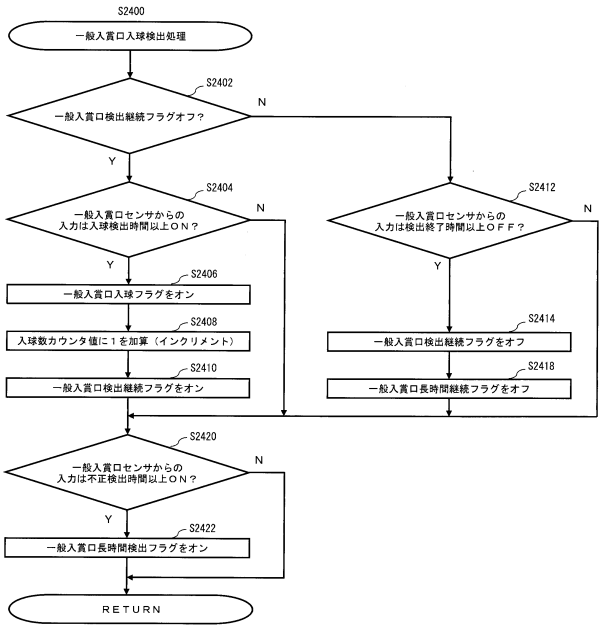
【図２３８】

（図２３８）



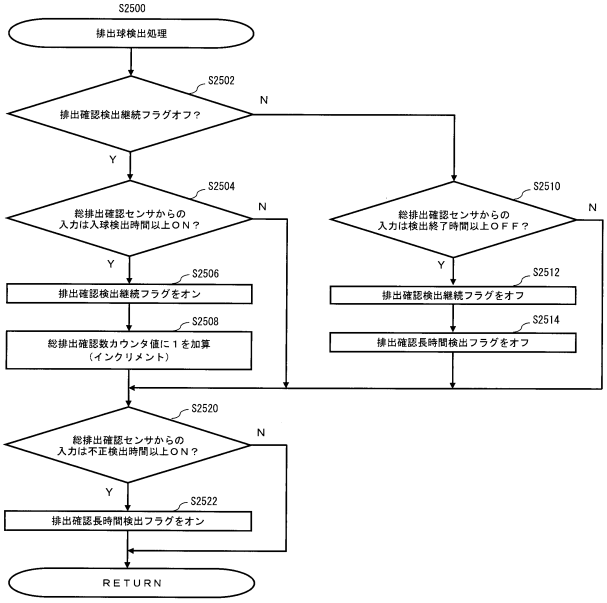
【図２３９】

（図２３９）



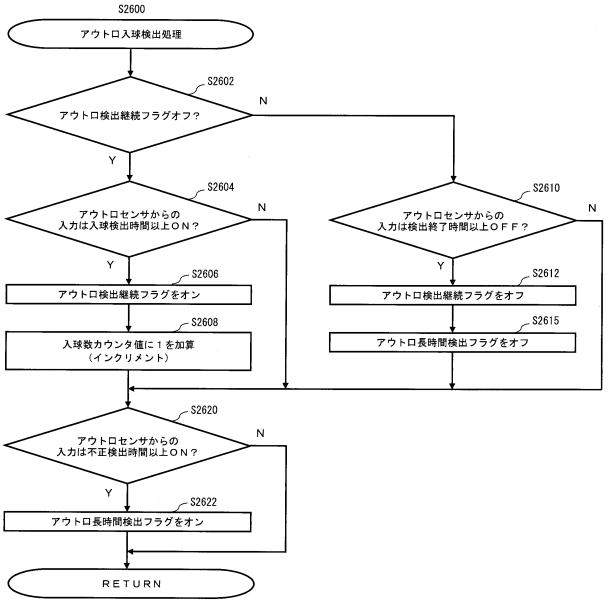
【図２４０】

（図２４０）



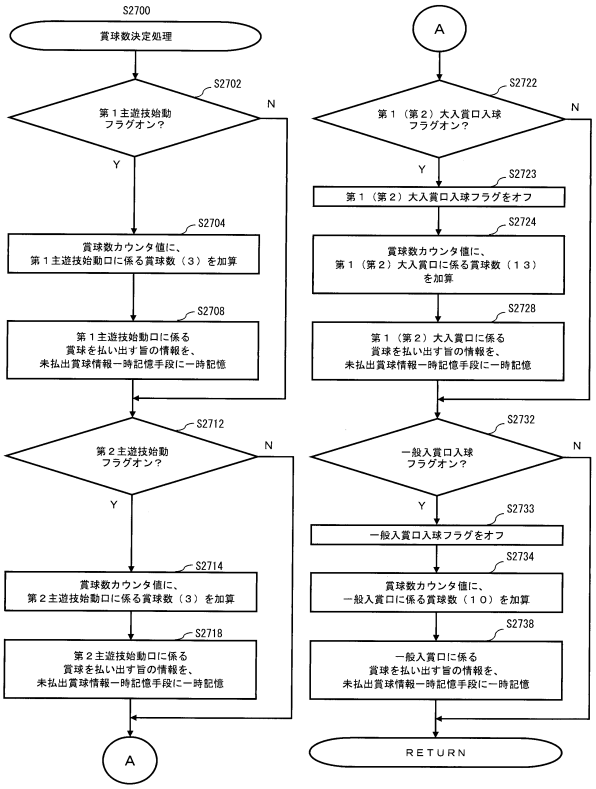
【図２４１】

（図２４１）



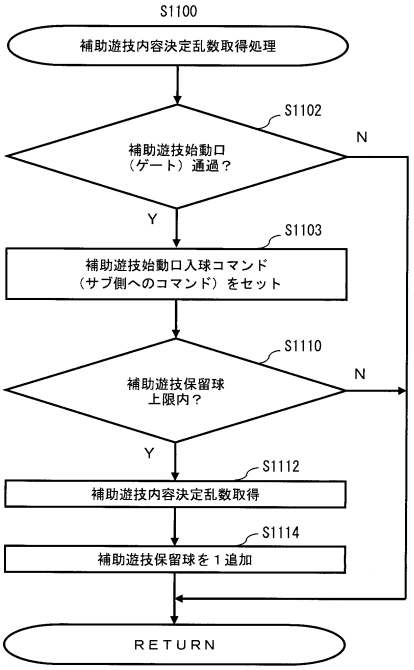
【図２４２】

（図２４２）



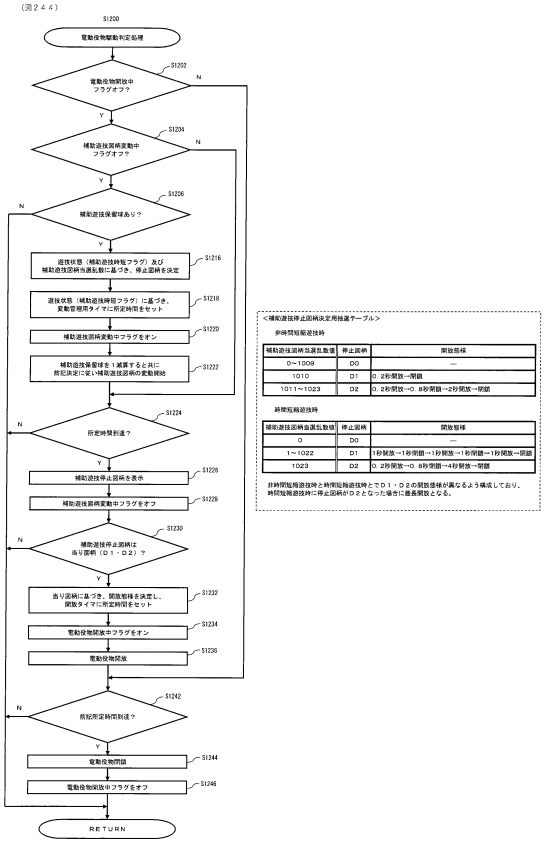
【図２４３】

（図２４３）



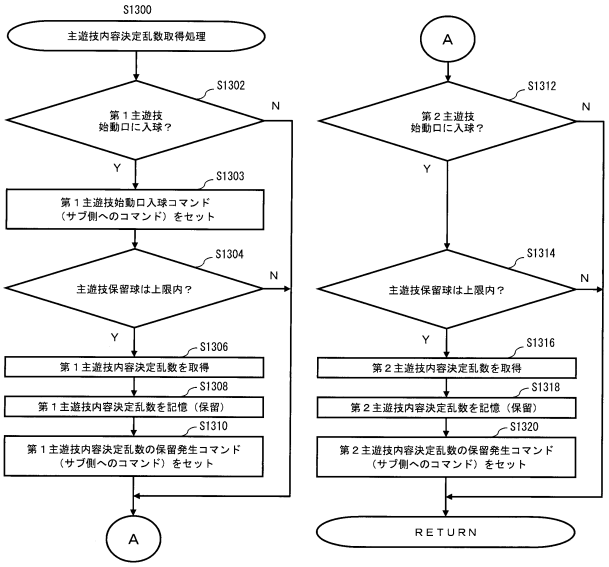
【図２４４】

（図２４４）



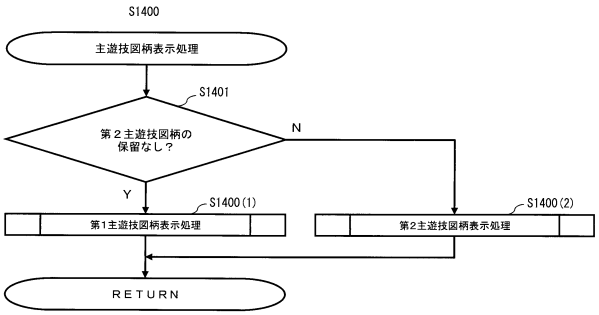
【図２４５】

（図２４５）



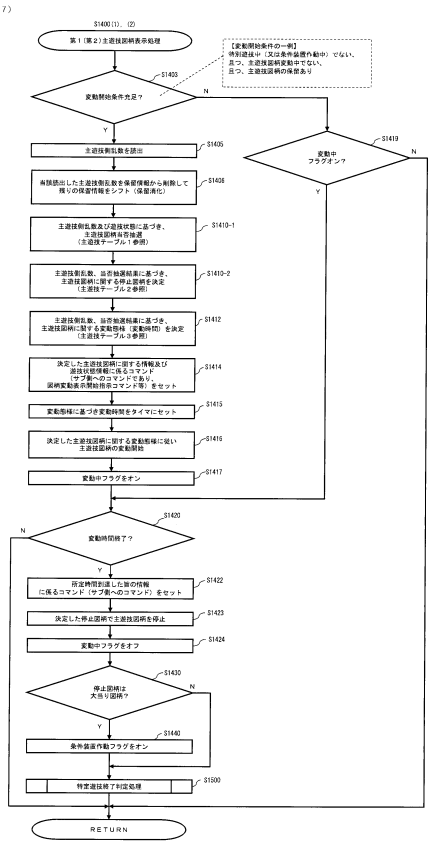
【図２４６】

（図２４６）



【図２４７】

（図２４７）



【図２４８】

（図２４８）

（主遊技テーブル１）

<第１主遊技用当否抽選テーブル>
非確変大当り（当選時遊技＝主遊技確変アップオン）

乱数値	当選結果
0～2	当り（大当り）
3～999	ハズレ

<第１主遊技用当否抽選テーブル>
確変大当り（当選時遊技＝主遊技確変アップオン）

乱数値	当選結果
0～19	当り（大当り）
20～999	ハズレ

（主遊技テーブル２）

<第１主遊技時に図柄決定用抽選テーブル>
当り（大当り）時

乱数値	停止図柄	ラウンド数
0～299	4B	5R
300～699	5B	5R
700～999	7B	10R

<第１主遊技時に図柄決定用抽選テーブル>
ハズレ時

乱数値	停止図柄
0～999	F

（主遊技テーブル３）

<第１主遊技変動時遊技決定用抽選テーブル>
当り（非時短）（非確変）（主遊技時アップオン）

乱数値	変動時間
0～2	30（秒）
3～79	30（秒）
80～999	60（秒）

<第１主遊技変動時遊技決定用抽選テーブル>
当り（時短）（非確変）（主遊技時アップオン）

乱数値	変動時間
0～2	10（秒）
3～79	30（秒）
80～999	60（秒）

<第１主遊技変動時遊技決定用抽選テーブル>
当り（非時短）（確変）（主遊技時アップオン）

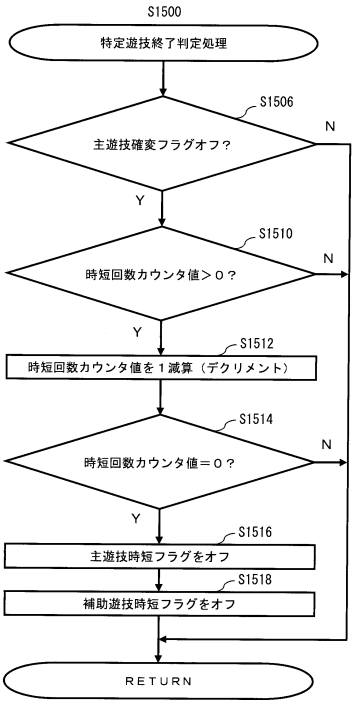
乱数値	変動時間
0～59	10（秒）
100～999	60（秒）

<第１主遊技変動時遊技決定用抽選テーブル>
ハズレ時（非時短）（確変）（主遊技時アップオン）

乱数値	変動時間
0～899	10（秒）
900～979	30（秒）
980～999	60（秒）

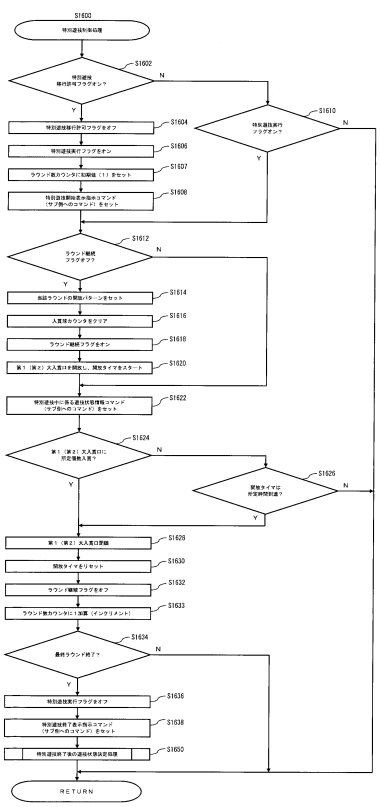
【図２４９】

（図２４９）



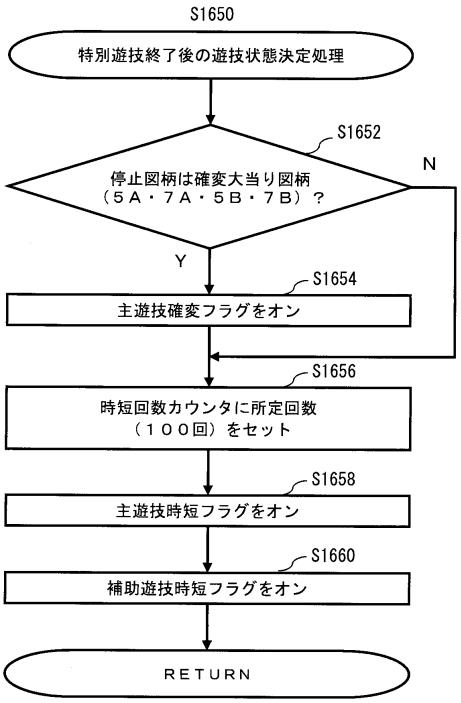
【図２５０】

（図２５０）



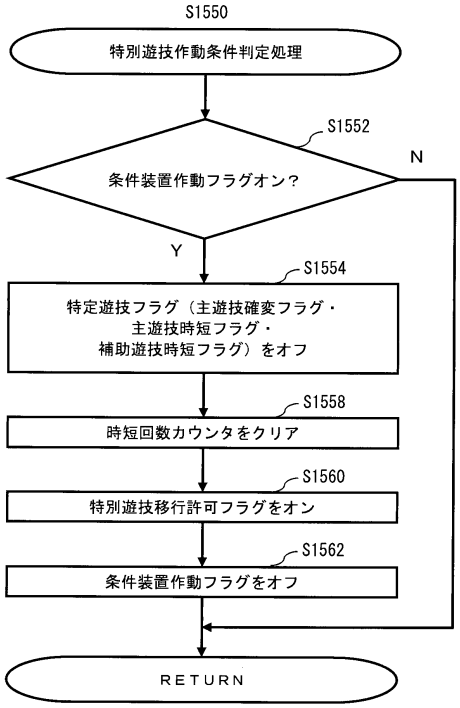
【図２５１】

（図２５１）



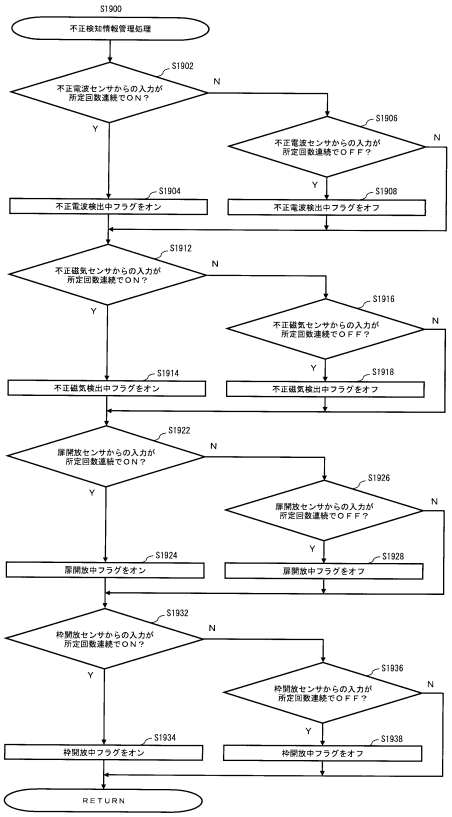
【図２５２】

（図２５２）



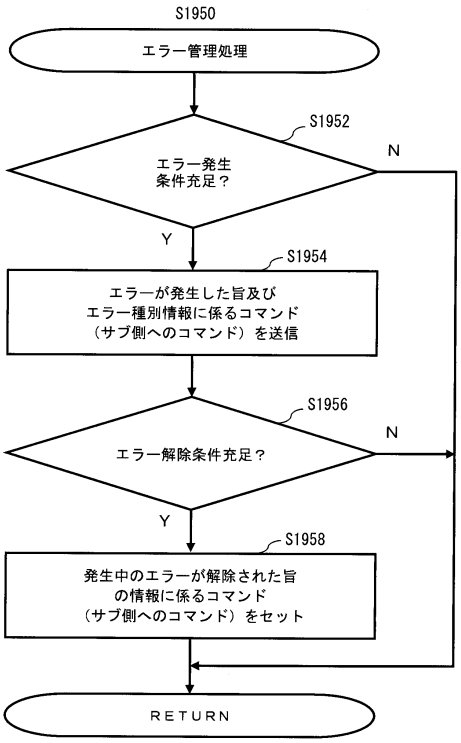
【図２５３】

（図２５３）



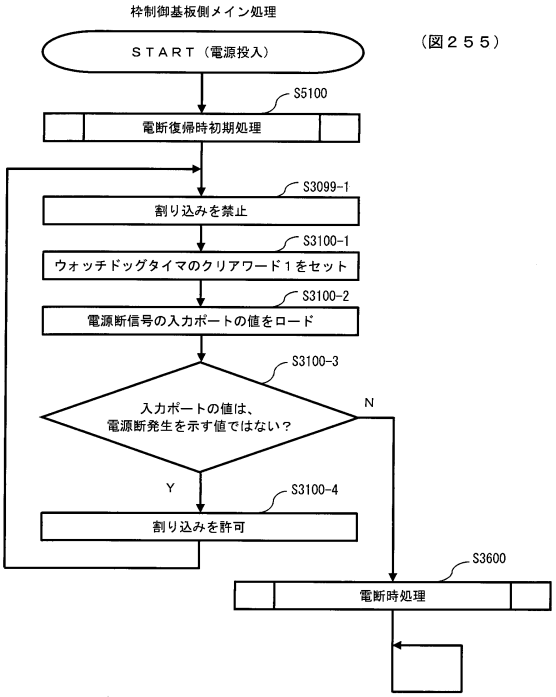
【図２５４】

（図２５４）

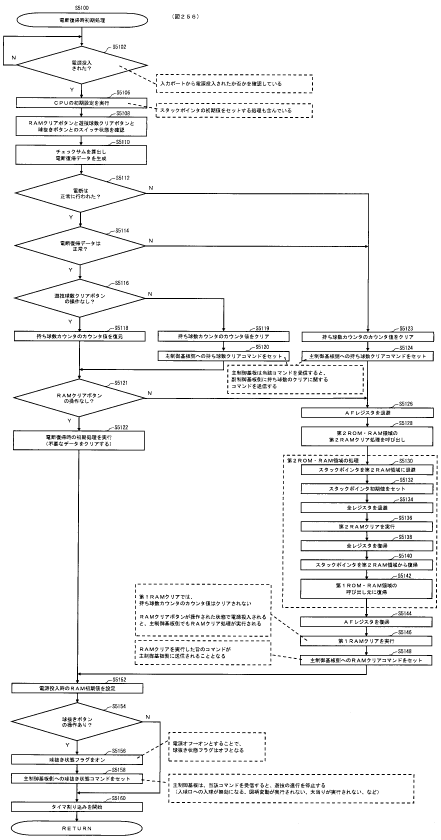


【図２５５】

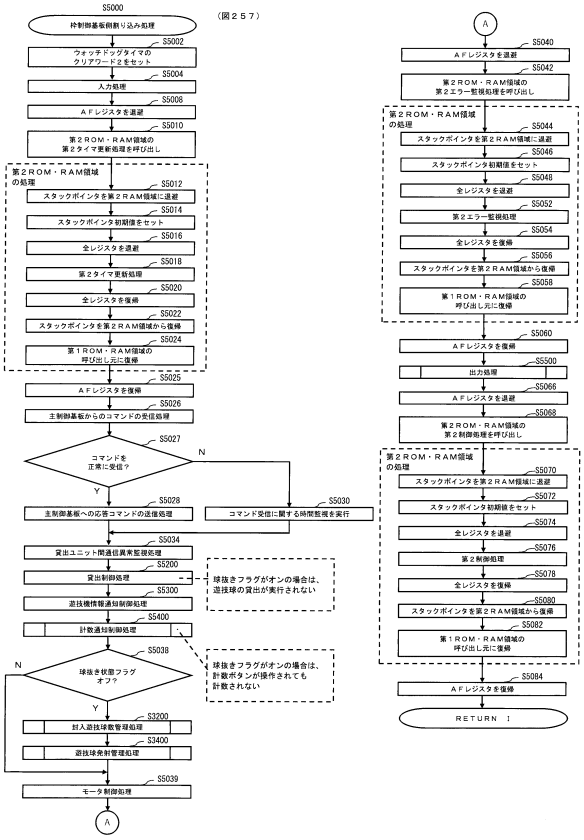
（図２５５）



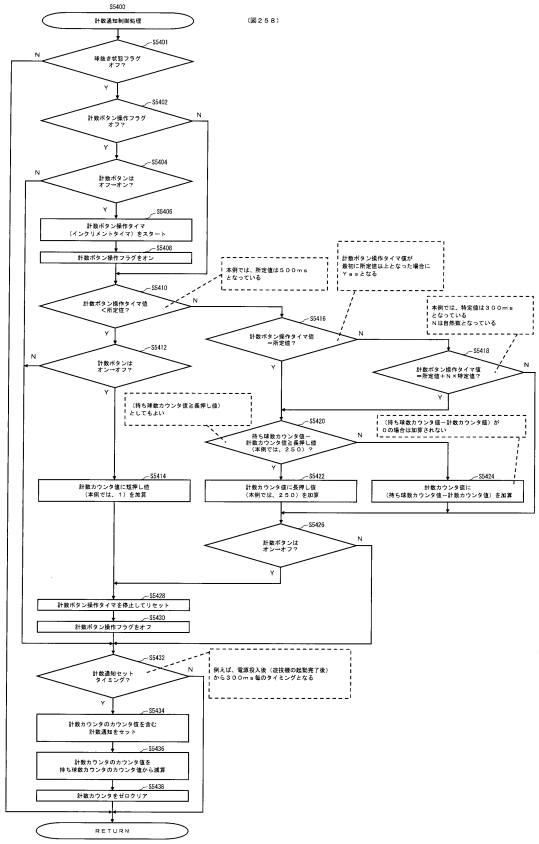
【図２５６】



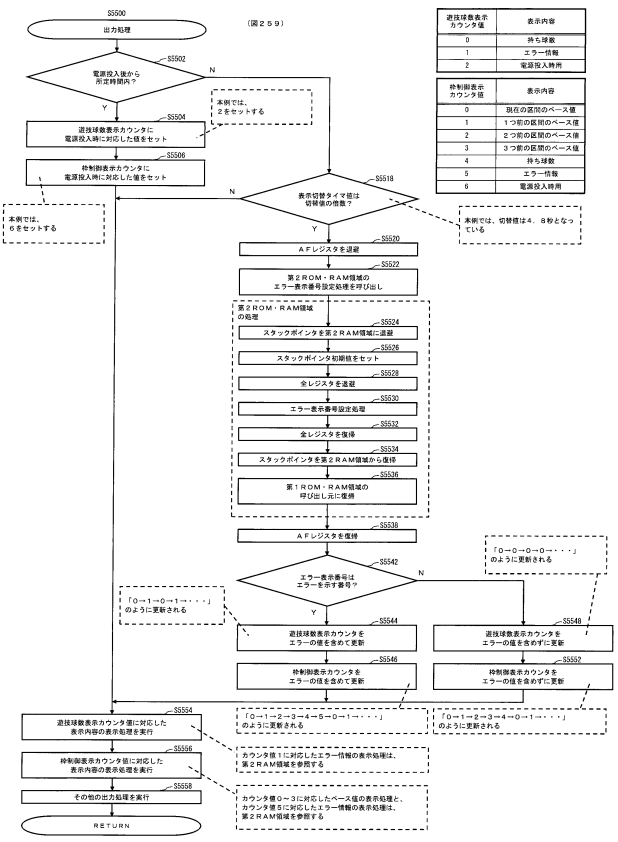
【図２５７】



【図２５８】



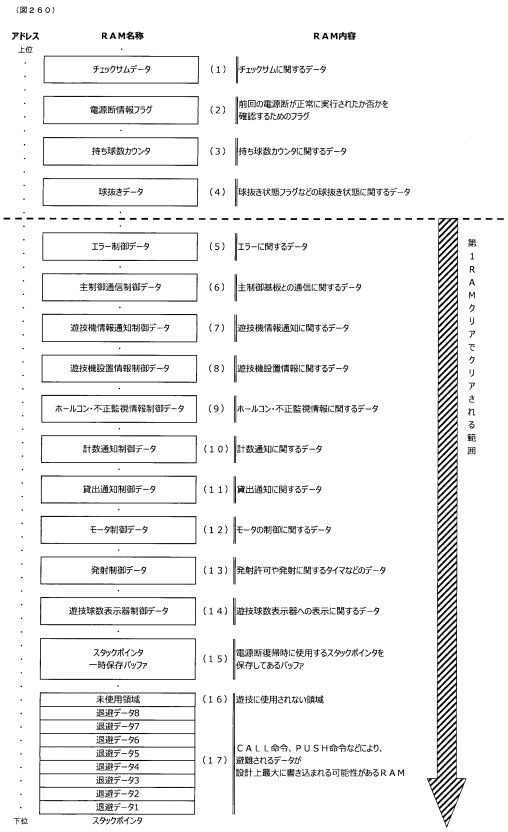
【図２５９】



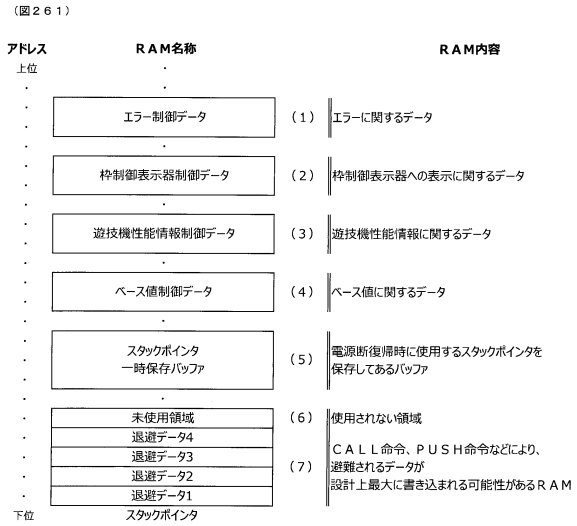
遊技球数表示カウンタ値	表示内容
0	持ち球数
1	エラー情報
2	電源投入時用

枠制御表示カウンタ値	表示内容
0	現在の区間のベース値
1	１つ前の区間のベース値
2	２つ前の区間のベース値
3	３つ前の区間のベース値
4	持ち球数
5	エラー情報
6	電源投入時用

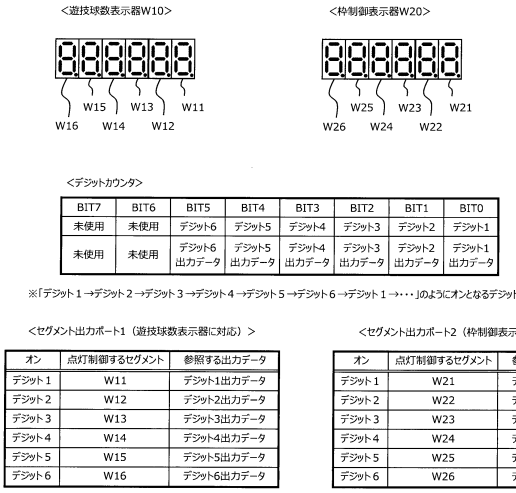
【図２６０】



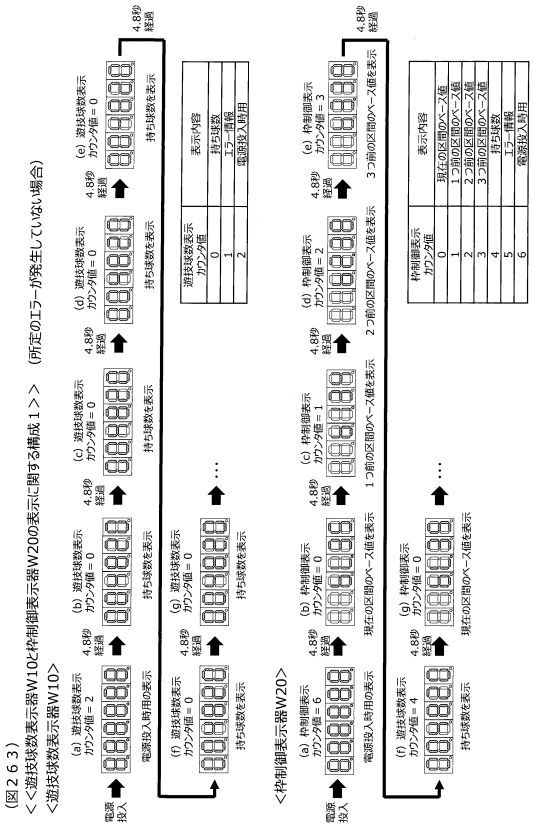
【図２６１】



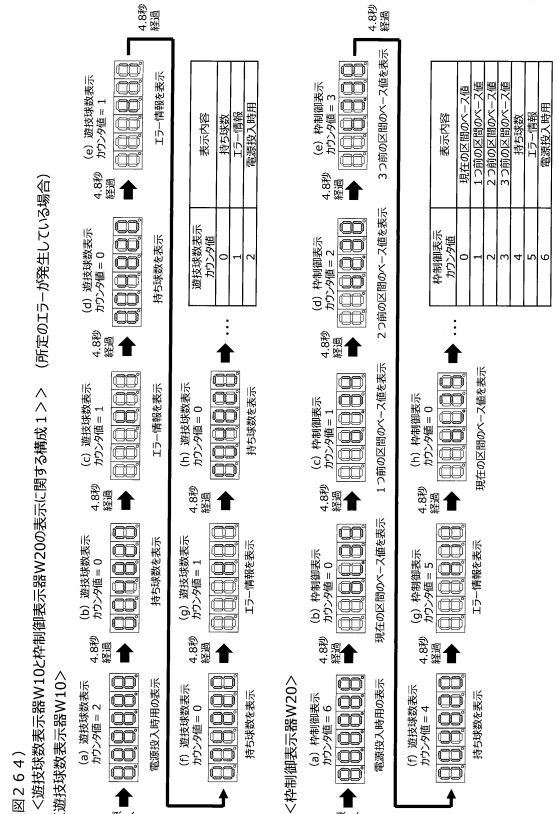
【図２６２】



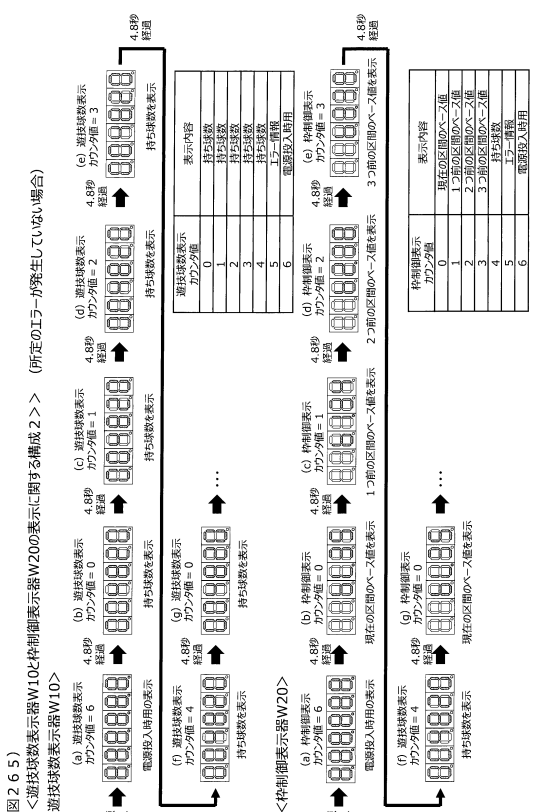
【図２６３】



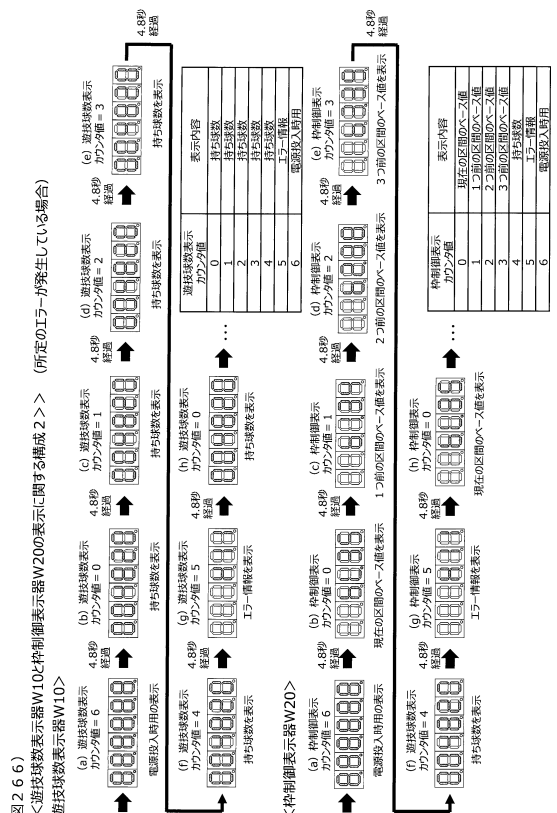
【図２６４】



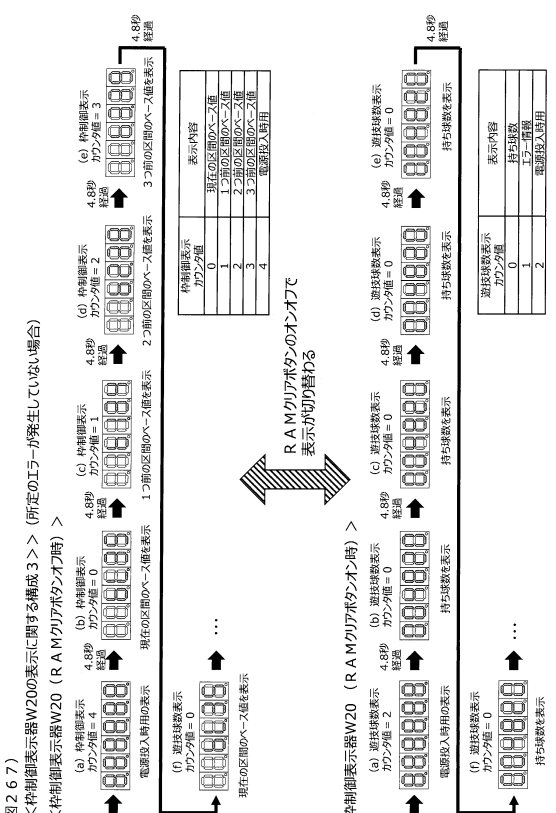
【図２６５】



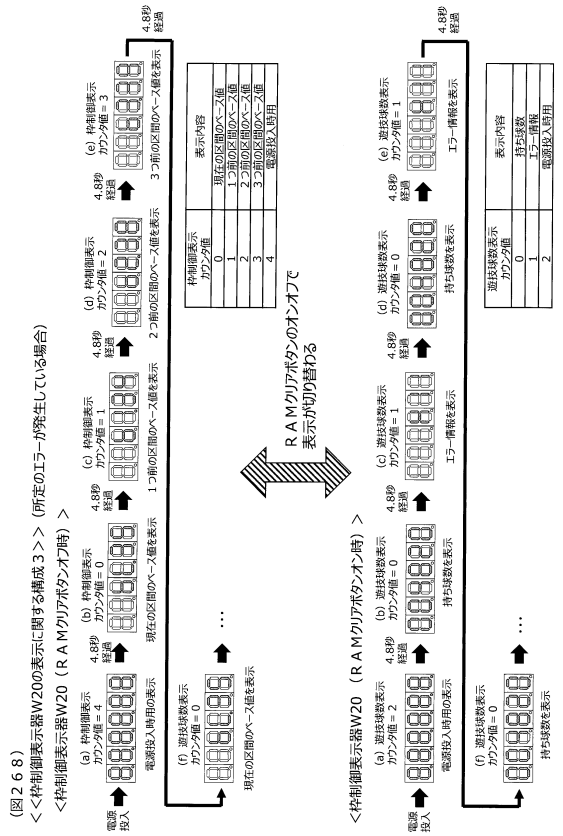
【図２６６】



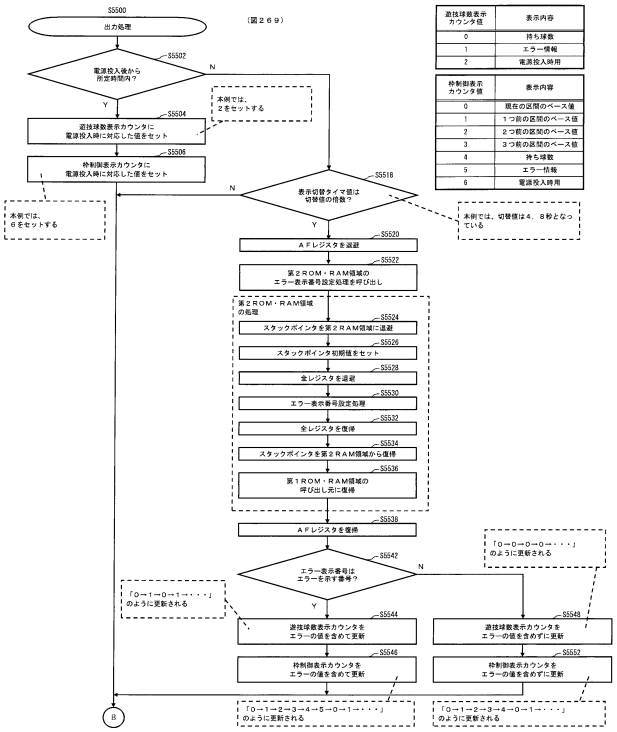
【図２６７】



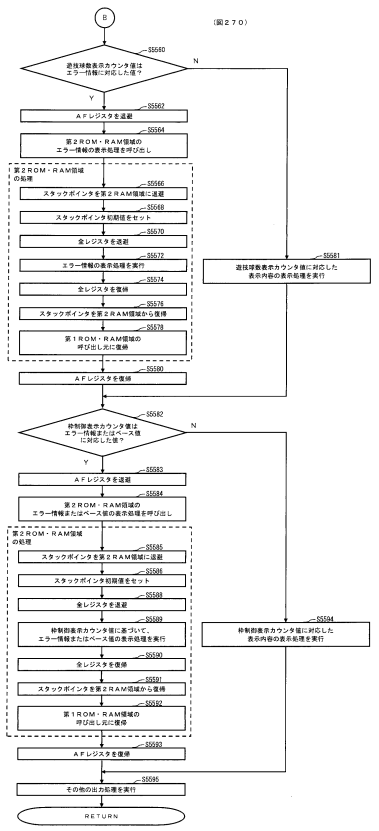
【図２６８】



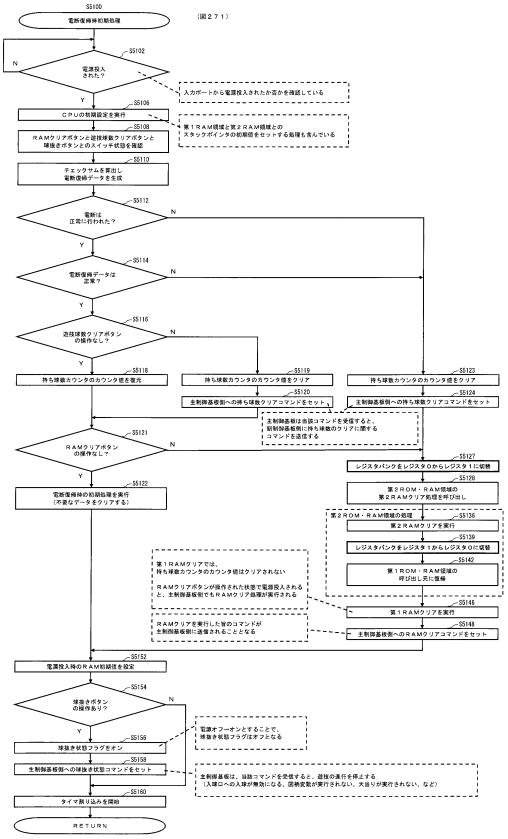
【図２６９】



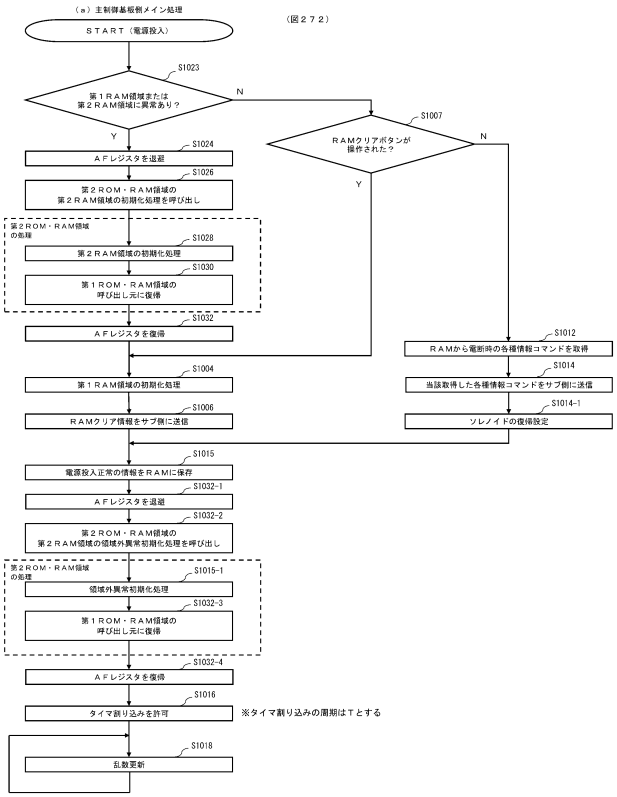
【図２７０】



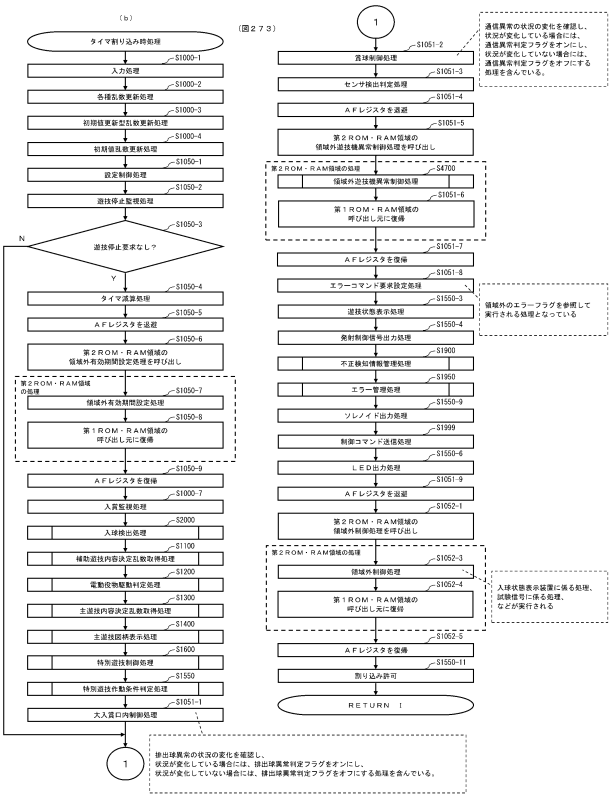
【図２７１】



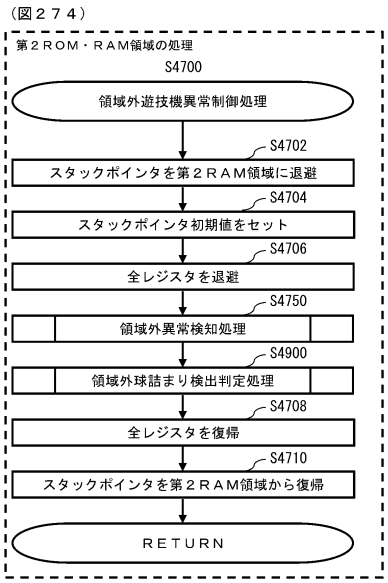
【図２７２】



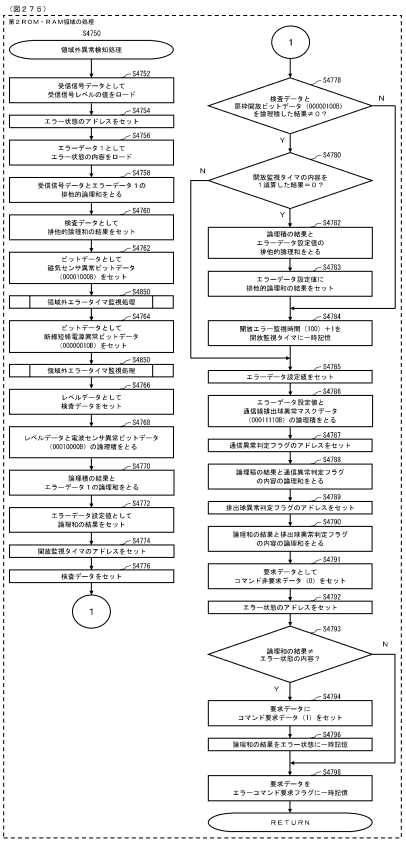
【図２７３】



【図２７４】

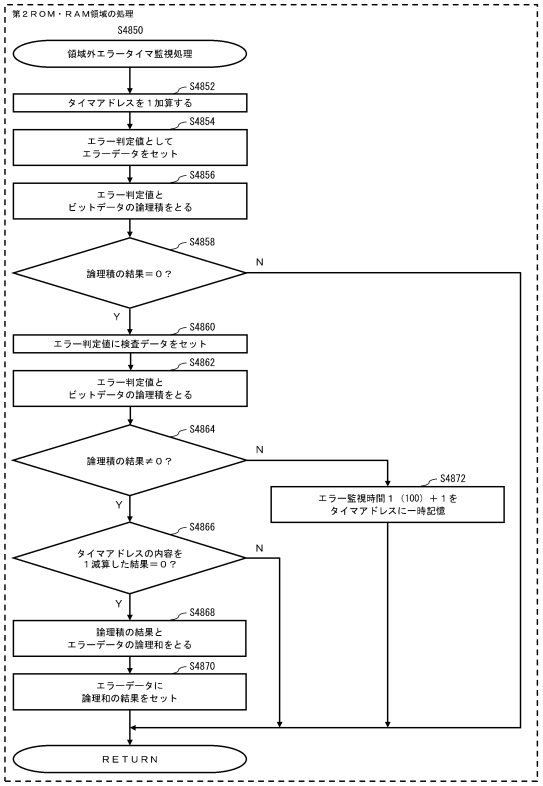


【図２７５】



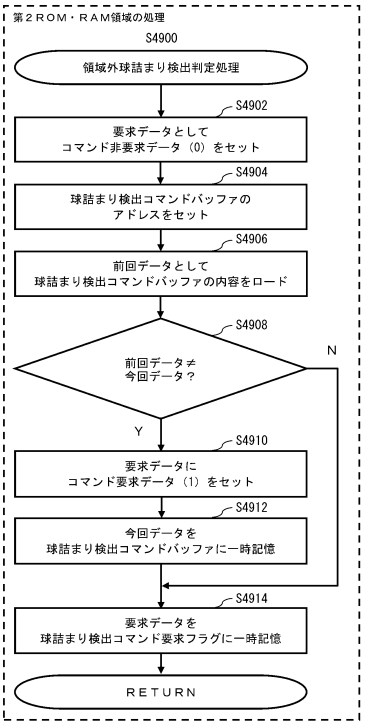
【図２７６】

（図２７６）



【図２７７】

（図２７７）



【図２７８】

（図２７８）

<第２ＲＯＭ・ＲＡＭ領域でのエラーに関する処理>

No.	対応する処理	演算の種類	BIT 7	6	5	4	3	2	1	0	レジスタ	
1	S4752		0	0	0	0	1	1	1	1	A	受信信号データ
	S4758	排他的論理和	0	1	0	0	0	1	0	0	B	前回のエラーデータ１
			0	1	0	0	1	0	1	1	C	検査データ（前回からの変化点）
2	S4760		0	1	0	0	1	0	1	1	A←C	検査データ（前回からの変化点）
	S4762,S4862	論理積	0	0	0	0	1	0	0	0	D	磁気センサ異常ビットデータ
			0	0	0	0	1	0	0	0	A	
	S4868	論理和	0	1	0	0	0	1	0	0	B	前回のエラーデータ１
			0	1	0	0	1	1	0	0	A	
	S4870		0	1	0	0	1	1	0	0	B←A	新しいエラーデータ１-１
3	S4764,S4862	論理積	0	1	0	0	1	0	1	1	A	検査データ（前回からの変化点）
			0	0	0	0	0	0	1	0	D	断線短絡電源異常ビットデータ
			0	0	0	0	0	0	1	0	A	
	S4868	論理和	0	1	0	0	1	1	0	0	B	新しいエラーデータ１-１
			0	1	0	0	1	1	1	0	A	
	S4870		0	1	0	0	1	1	1	0	B←A	新しいエラーデータ１-２
4	S4766		0	1	0	0	1	0	1	1	A	検査データ（前回からの変化点）
	S4768	論理積	0	0	0	1	0	0	0	0		電波センサ異常ビットデータ
			0	0	0	0	0	0	0	0	A	
	S4770	論理和	0	1	0	0	1	1	1	0	B	新しいエラーデータ１-２
			0	1	0	0	1	1	1	0	A	
	S4772		0	1	0	0	1	1	1	0	B←A	新しいエラーデータ１-３（エラーデータ設定値）
5	S4776		0	1	0	0	1	0	1	1	A	検査データ（前回からの変化点）
	S4778	論理積	0	0	0	0	0	1	0	0		操作開放ビットデータ
			0	0	0	0	0	0	0	0	A	
	S4782	排他的論理和	0	1	0	0	1	1	1	0	B	新しいエラーデータ１-３（エラーデータ設定値）
			0	1	0	0	1	1	1	0	A	
	S4783		0	1	0	0	1	1	1	0	B←A	新しいエラーデータ１-４（エラーデータ設定値）
6	S4785		0	1	0	0	1	1	1	0	A←B	新しいエラーデータ１-４（エラーデータ設定値）
	S4786	論理積	0	0	0	1	1	1	1	0		通信異常判定用データ
			0	0	0	0	1	1	1	0	A	
	S4787, S4788	論理和	0	0	0	0	0	0	0	1	HL	領域内で作成した通信異常判定フラグに対応するデータ（通信異常を検出）
			0	0	0	0	1	1	1	1	A	
	S4789, S4790	論理和	0	1	0	0	0	0	0	0	HL	領域内で作成した排出球異常判定フラグに対応するデータ（排出球異常を検出）
			0	1	0	0	1	1	1	1	A	新しいエラーデータ１-５
7			0	1	0	0	0	1	0	0		前回のエラーデータ１
	S4793	コンペア	0	1	0	0	1	1	1	1	A	新しいエラーデータ１-５

<受信信号データ>

BIT0	ＲＡＭクリアスイッチ
BIT1	断線短絡電源異常検知信号
BIT2	開放信号
BIT3	磁気検知信号
BIT4	電波検知信号
BIT5	ウッチ状態信号
BIT6	設定キースイッチ
BIT7	アウト球カウントスイッチ

<エラーデータ１>

BIT0	通信異常
BIT1	断線短絡電源異常
BIT2	操作開放
BIT3	磁気センサ異常
BIT4	電波センサ異常
BIT5	未使用
BIT6	排出球異常
BIT7	未使用

ＲＡＭクリアスイッチ、
ウッチ状態信号、
設定キースイッチ、
アウト球カウントスイッチ、
に係るビットを
マスクするためのデータ

<通信異常判定フラグ>

異常検出なし	00H
異球排出率閾値との通信異常を検出	01H

<排出球異常判定フラグ>

異常検出なし	00H
排出球異常を検出	40H

<エラーコマンド要求フラグ>

エラーコマンドの送信要求なし	00H
エラーコマンドの送信要求あり	01H

<No.８>
コンペアした結果が「０」であれば（論理和の結果＝エラー状態の内容）、エラーコマンド要求フラグ＝「０」
コンペアした結果が「０」でなければ（論理和の結果≠エラー状態の内容）、エラーコマンド要求フラグ＝「１」

<No.９>
「領域外球詰まり検出判定処理」にて、
球詰まりエラーに係る状況が変化している場合には、領域外の球詰まり検出コマンド要求フラグに「１」が記憶
球詰まりエラーに係る状況が変化していない場合には、領域外の球詰まり検出コマンド要求フラグに「０」が記憶

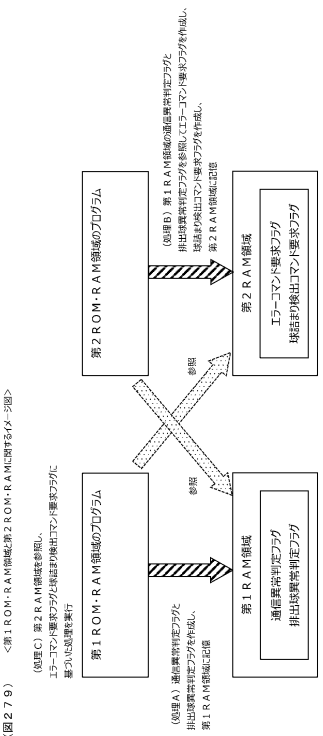
<球詰まり検出コマンド要求フラグ>

球詰まり検出コマンドの送信要求なし	00H
球詰まり検出コマンドの送信要求あり	01H

<No.１０>
タイマ割り込み時処理の「エラーコマンド要求設定処理」以降にて、領域外のエラーフラグに基づいた処理を実行する

【図２７９】

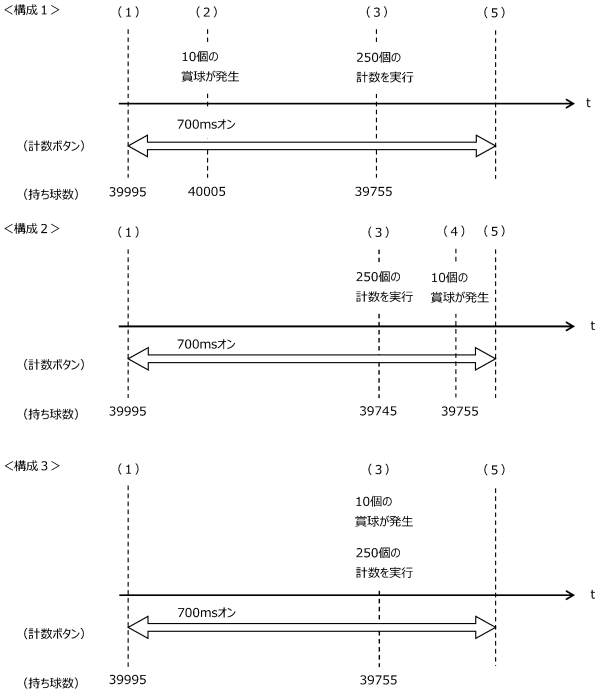
（図２７９）



【図２８０】

（図２８０）

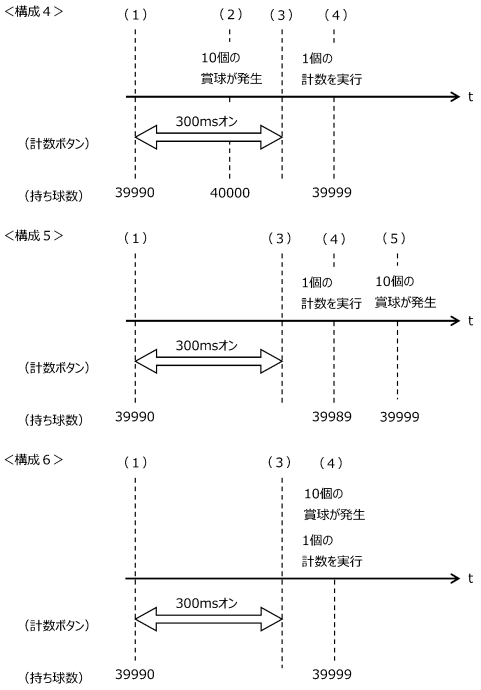
＜＜計数ボタンの長押しに関する図１（持ち球数超過エラーが発生していない）＞＞



【図２８１】

（図２８１）

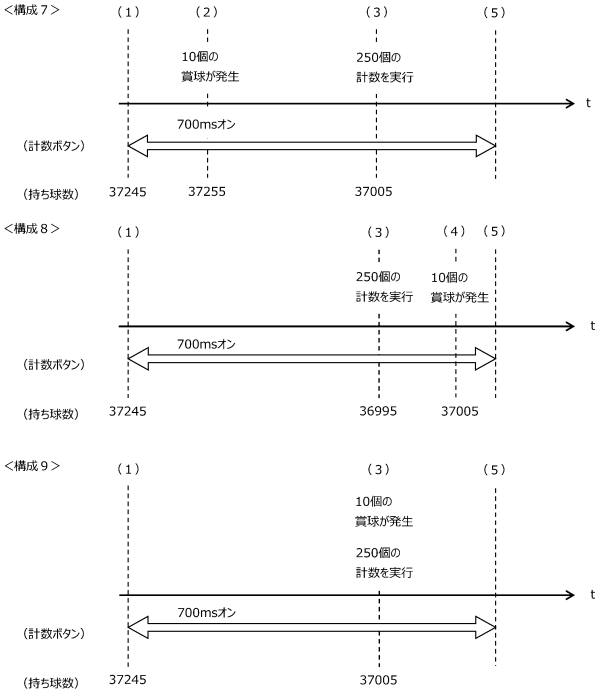
＜＜計数ボタンの短押しに関する図１（持ち球数超過エラーが発生していない）＞＞



【図２８２】

（図２８２）

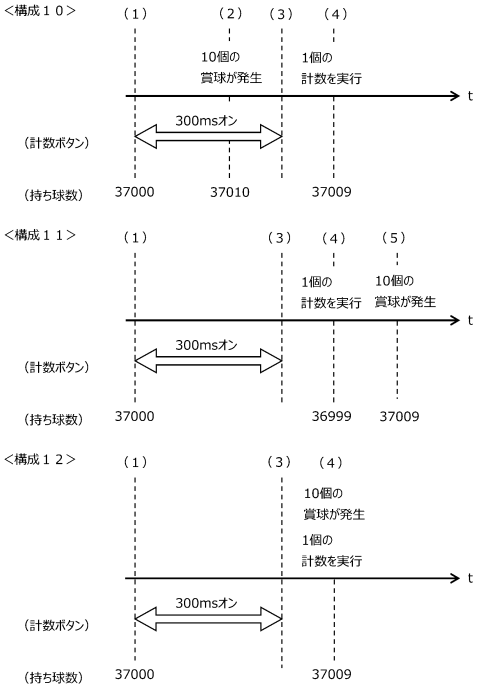
＜＜計数ボタンの長押しに関する図２（持ち球数超過エラーが発生している）＞＞



【図２８３】

（図２８３）

＜＜計数ボタンの短押しに関する図２（持ち球数超過エラーが発生している）＞＞



【図２８４】

（図２８４）

方法１

	低確低ベース状態	低確高ベース状態	高確低ベース状態	高確高ベース状態
時短図柄の参照	○	○	×	×

方法２

	低確低ベース状態	低確高ベース状態	高確低ベース状態	高確高ベース状態
時短図柄の参照	○	×	×	×

【図２８５】

（図２８５）

	時短抽選の可否		乱数取得タイミング	判定タイミング	当該変動別時短作動タイミング						時短終了タイミング						
					ハズレ	大当り	小当りV領域無	小当りV領域有	規定回数	大当り	小当りV領域無	小当りV領域有		時短図柄
	設定無遊技機	設定有遊技機	始動口入賞時	図柄変動開始時								通過	非通過	
時短図柄抽選乱数	○	○	○	○	変動停止後	×	小当り動作終了後	×	時短終了	時短終了	継続	時短終了	継続	継続 or 上書き
大当り図柄抽選乱数	○	○	○	○										
小当り図柄抽選乱数	○	○	○	○										
ハズレ図柄抽選乱数	○	○	○	○										
当否抽選乱数	○	△	○	○										
転落抽選判定用乱数	○	○	○	○										
設定値	×	×	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

○：時短抽選可
×：時短抽選不可（時短図柄を参照することは自体を行わないこと）
※：第１主遊技図柄、第２主遊技図柄で、時短図柄の当選確率が相違するように構成してもよいこと

【図２８６】

（図２８６）

方法Ａ

	低確低ベース状態	低確高ベース状態	高確低ベース状態	高確高ベース状態
時短図柄の抽選	○	×	×	×

方法Ｂ

	低確低ベース状態	低確高ベース状態	高確低ベース状態	高確高ベース状態
時短図柄の抽選	○	○	×	×

【図２８７】

（図２８７）

	時短図柄の種類	時短図柄抽選乱数取得契機	時短図柄抽選判定契機	時間短縮遊技状態作動契機	時間短縮遊技状態終了契機
１種＋１種タイプ	時短図柄１	始動口入賞時	変動開始時	変動停止後	①規定回数到達 ②大当り時
	時短図柄２ ※小当り図柄と兼用	始動口入賞時	変動開始時	小当り動作 終了後	①規定回数到達 ②大当り時
１種＋小当りＶタイプ	時短図柄１	始動口入賞時	変動開始時	変動停止後	①規定回数到達 ②大当り時 ③小当り時兼 特定領域通過時
	時短図柄２ ※小当り図柄と兼用	始動口入賞時	変動開始時	小当り動作 終了後	①規定回数到達 ②大当り時 ③小当り時兼 特定領域通過時
転落タイプ	時短図柄１	始動口入賞時	変動開始時 （転落抽選後）	変動停止後	①規定回数到達 ②大当り時
	時短図柄２ ※小当り図柄と兼用	始動口入賞時	変動開始時 （転落抽選後）	小当り動作 終了後	①規定回数到達 ②大当り時

【図２８８】

（図２８８）

	時短図柄と兼用	時短の有無		時短回数の決定
小当り図柄A （特定領域入球時に時短有）	×	特定領域入球	○	特定領域入球の時
		特定領域非入球	×	－
小当り図柄B （特定領域入球時に時短無）	×	特定領域入球	×	－
		特定領域非入球	×	－
小当り図柄C （特定領域入球時に時短有）	○	特定領域入球	○	特定領域入球の時
		特定領域非入球	○	時短図柄の停止表示の時
小当り図柄D （特定領域入球時に時短無）	○	特定領域入球	×	－
		特定領域非入球	○	時短図柄の停止表示の時

【図２８９】

（図２８９）

（ａ）「当否抽選乱数」による抽選時に作動回数別で時短図柄をあらかじめ定めておく場合

乱数の範囲	0～14	15～24	25～34	35～44	45～99
	大当り	小当り	時短Ａ（100回）	時短Ｂ（50回）	ハズレ

（ｂ）時短図柄当選後に別の抽選で作動回数を決定する場合

（ｂ－１）時短図柄抽選（抽選１段目）

乱数の範囲	0～14	15～24	25～44	45～99
	大当り	小当り	時短	ハズレ

（ｂ－２）時短回数抽選（抽選２段目）

乱数の範囲	0～49	50～99
	時短回数＝５０回	時短回数＝１００回

【図２９０】

（図２９０）

第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の変動回数と第２主遊技図柄の変動回数を併用した場合の説明図

（ａ）

時短の種類	主遊技図柄	時短の終了条件（終了回数）		
		合算	第２主遊技図柄	小当り回数
時短Ａ	Ａ	５０回	５回	１回
時短Ａ	Ｂ	７０回	８回	１回
時短Ｂ	－	５００回	２０回	１回
時短Ｃ	Ｃ	３０回	６回	１回

（ｂ）

時短の種類	主遊技図柄	時短の終了条件（終了回数）	
		合算	第２主遊技図柄
時短Ａ	Ａ	５０回	５回
時短Ａ	Ｂ	７０回	８回
時短Ｂ	－	１００回	２０回

（ｃ）Ｐ＝１００

時短の種類	主遊技図柄	時短の終了条件（終了回数）	
		合算	第２主遊技図柄
時短Ａ	Ａ	５０回（Ｎ１）	５回（Ｎ２）
時短Ａ	Ｂ	６０回（Ｎ１）	５回（Ｎ２）
時短Ａ	Ｄ	７０回（Ｎ１）	８回（Ｎ２）
時短Ｂ	－	１００回（Ｎ１） ０．４×Ｐ≦Ｎ１≦３．８×Ｐ	２０回（Ｎ２）

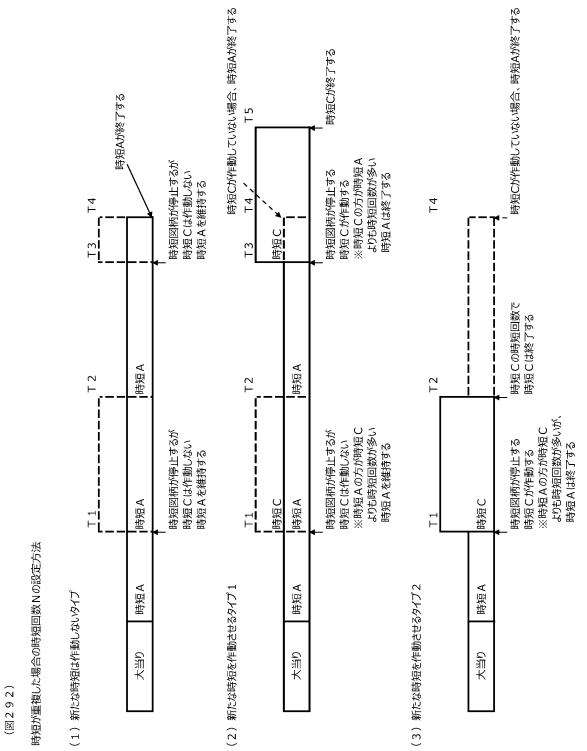
【図２９１】

（図２９１）

遊技状態別の時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの時短作動について

遊技状態	作動する時短の種類		
	時短Ａ	時短Ｂ	時短Ｃ
１.時短Ａ中	大当り遊技後に作動可能	△	△
２.時短Ｂ中	大当り遊技後に作動可能	×	△
３.時短Ｃ中	大当り遊技後に作動可能	△	△
４.低確低ベース状態中	大当り遊技後に作動可能	○	○
５.高確高ベース状態中	大当り遊技後に作動可能	×	×
６.高確低ベース状態中	大当り遊技後に作動可能	×	×

【図２９２】



【図２９３】

（図２９３）

作動回数ｎの加算タイミングを示す図　**「優先変動タイプ」または「入賞順変動タイプ」**

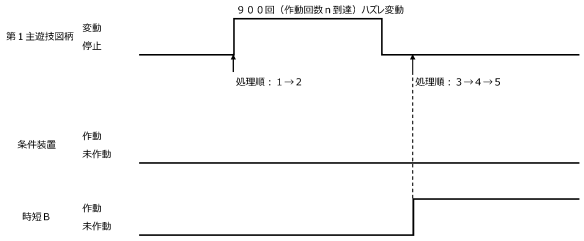
（ａ）変動停止時に加算し、時短Ｂが作動する場合であって、作動回数ｎでの図柄変動がハズレである場合

【変動開始時のプログラム処理順】

１．当否抽選　＝＞　２．主遊技図柄抽選

【変動停止時のプログラム処理順】

３．作動回数のカウント　＝＞　４．時短回数の設定　＝＞　５．時短Ｂの作動



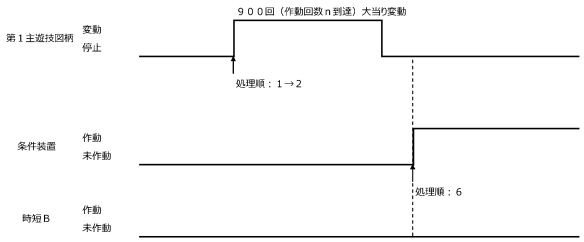
（ｂ）変動停止時に加算し、時短Ｂが作動する場合であって、作動回数ｎでの図柄変動が大当りである場合

【変動開始時のプログラム処理順】

１．当否抽選　＝＞　２．主遊技図柄抽選

【変動停止時のプログラム処理順】

６．条件装置の作動



【図２９４】

（図２９４）

作動回数ｎの加算タイミングを示す図　**「１種＋１種小当りＶタイプ」**

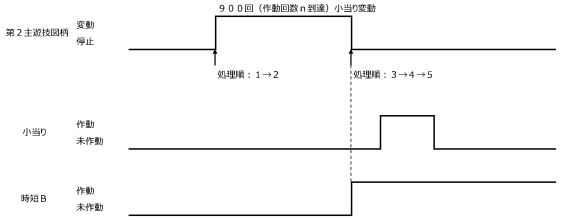
（ｃ）変動終了時に加算し、時短Ｂが作動する場合（作動回数ｎの到達時に小当りに当選し、Ｖ通過しなかった場合）

【変動開始時のプログラム処理順】

１．当否抽選　＝＞　２．主遊技図柄抽選

【変動終了時のプログラム処理順】

３．作動回数のカウント　＝＞　４．時短回数の設定　＝＞　５．時短Ｂの作動



（ｄ）変動終了時に加算し、時短Ｂが作動する場合（作動回数ｎの到達時に小当りに当選し、Ｖ通過した場合）

【変動開始時のプログラム処理順】

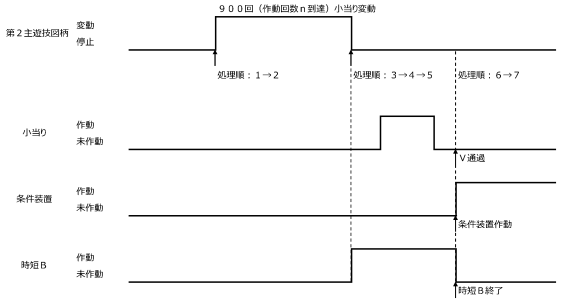
１．当否抽選　＝＞　２．主遊技図柄抽選

【変動終了時のプログラム処理順】

３．作動回数のカウント　＝＞　４．時短回数の設定　＝＞　５．時短Ｂの作動

【Ｖ通過時のプログラム処理順】

６．時短Ｂの終了　＝＞　７．条件装置の作動



【図２９５】

（図２９５）

作動回数ｎの加算タイミングを示す図　**「１種＋１種小当りＶタイプ」**

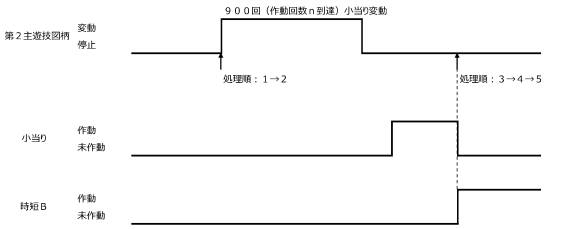
（ｅ）小当り遊技の終了後に加算し、時短Ｂが作動する場合（作動回数ｎの到達時に小当りに当選し、Ｖ通過しなかった場合）

【変動開始時のプログラム処理順】

１．当否抽選　＝＞　２．主遊技図柄抽選

【小当り遊技終了時のプログラム処理順】

３．作動回数のカウント　＝＞　４．時短回数の設定　＝＞　５．時短Ｂの作動



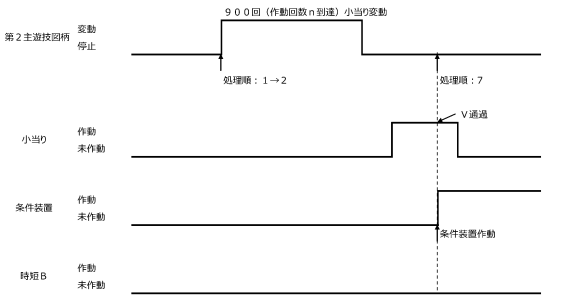
（ｆ）小当り遊技の終了後に加算し、時短Ｂが作動する場合（作動回数ｎの到達時に小当りに当選し、Ｖ通過した場合）

【変動開始時のプログラム処理順】

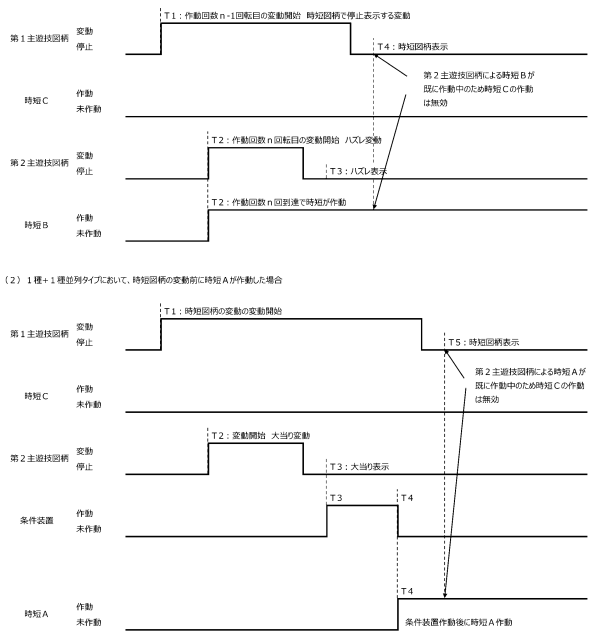
１．当否抽選　＝＞　２．主遊技図柄抽選

【Ｖ通過時のプログラム処理順】

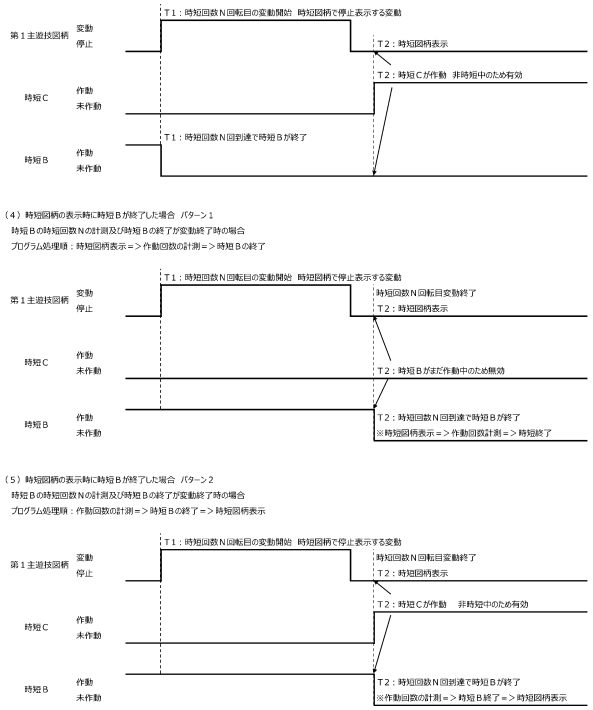
７．条件装置の作動



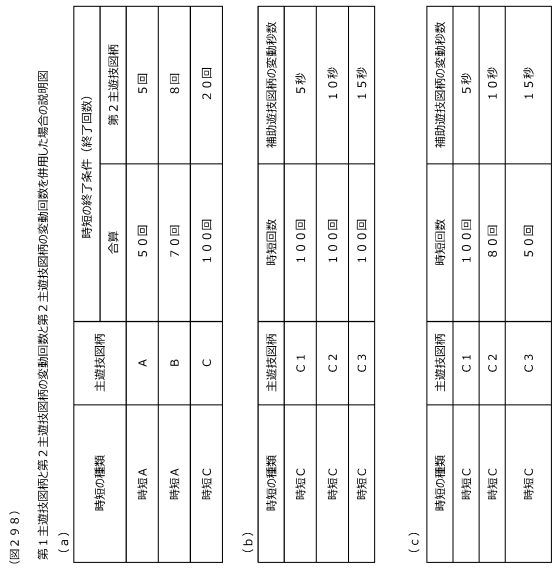
【図２９６】



【図２９７】



【図２９８】


（図２９８）
第１主遊技図柄と第２主遊技図柄の変動回数と第２主遊技図柄の変動回数を併用した場合の説明図

（ａ）

時短の種類	主遊技図柄	時短の終了条件（終了回数）	
		合算	第２主遊技図柄
時短Ａ	Ａ	５０回	５回
時短Ａ	Ｂ	７０回	８回
時短Ｃ	Ｃ	１００回	２０回

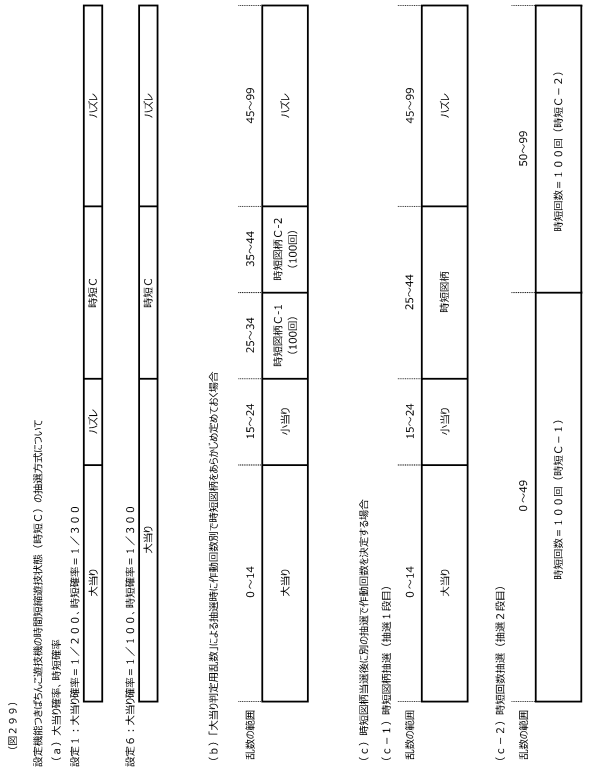
（ｂ）

時短の種類	主遊技図柄	時短回数	補助遊技図柄の変動秒数
時短Ｃ	Ｃ１	１００回	５秒
時短Ｃ	Ｃ２	１００回	１０秒
時短Ｃ	Ｃ３	１００回	１５秒

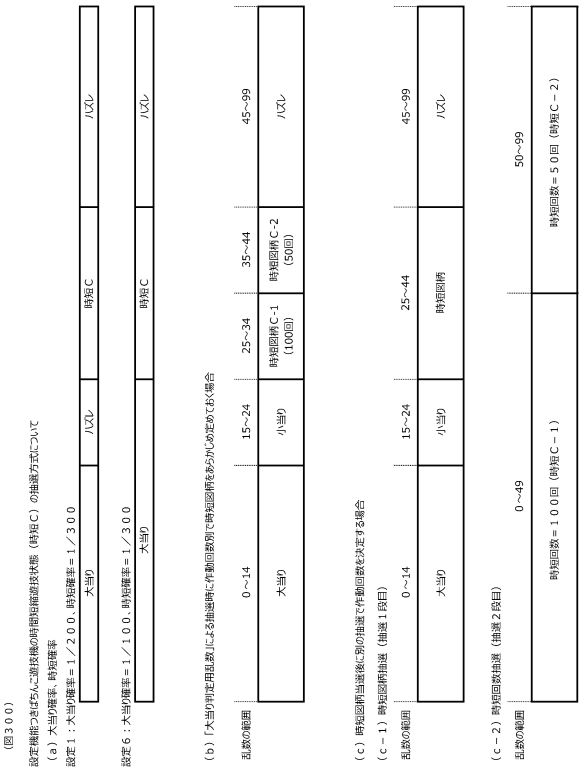
（ｃ）

時短の種類	主遊技図柄	時短回数	補助遊技図柄の変動秒数
時短Ｃ	Ｃ１	１００回	５秒
時短Ｃ	Ｃ２	８０回	１０秒
時短Ｃ	Ｃ３	５０回	１５秒

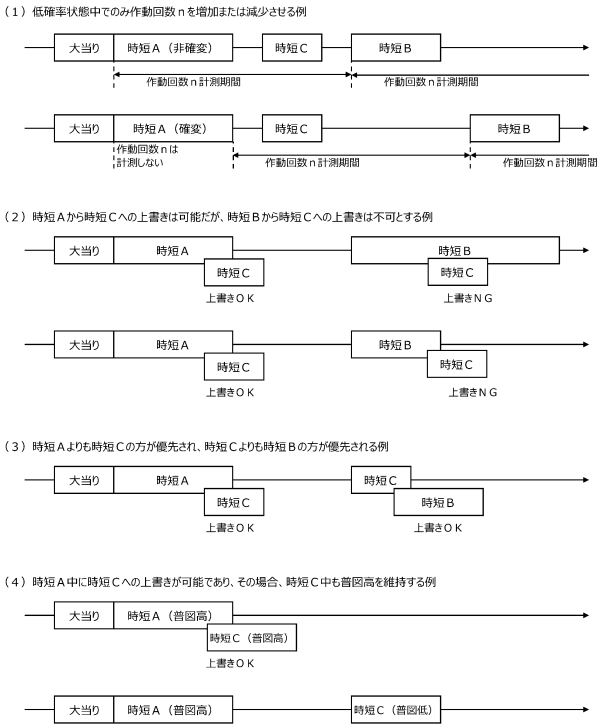
【図２９９】



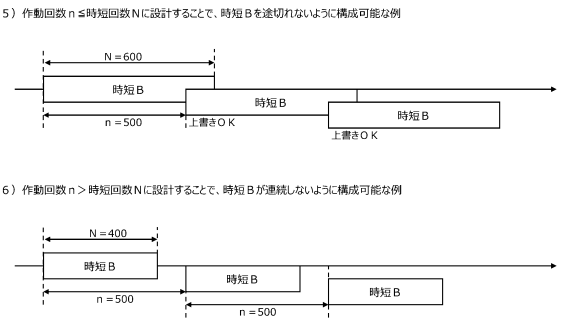
【図３００】



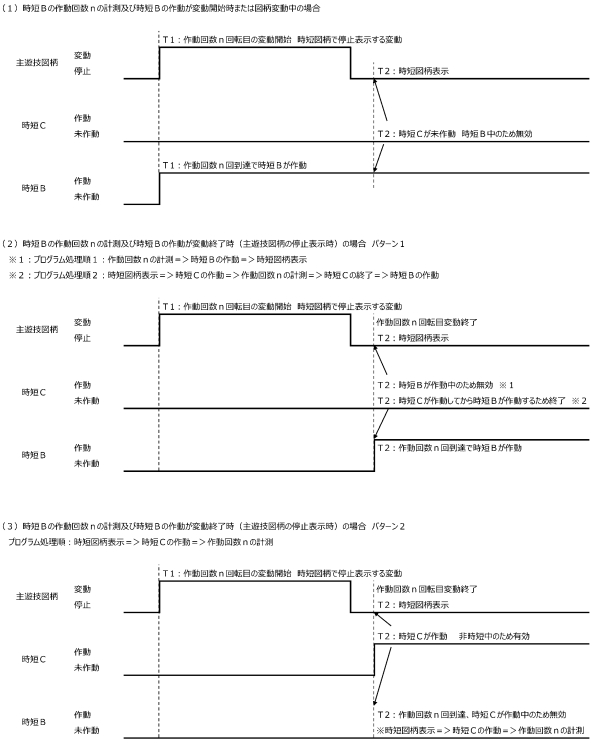
【図３０１】



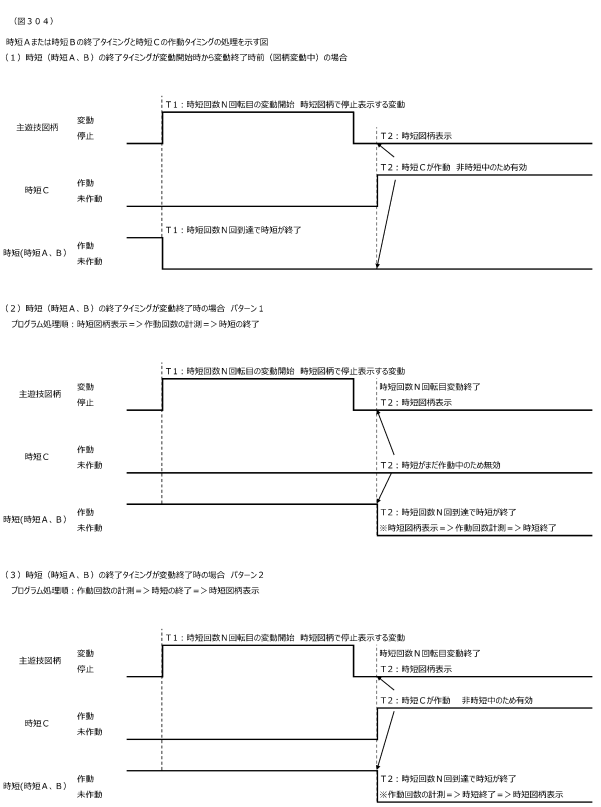
【図３０２】



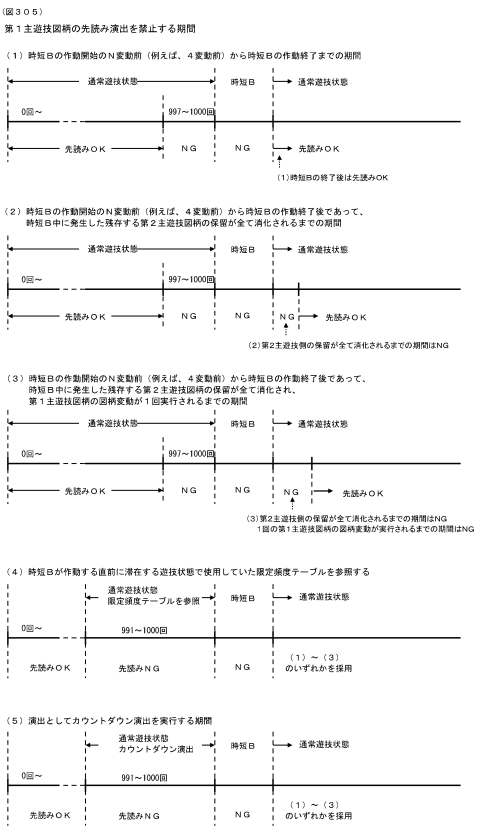
【図３０３】



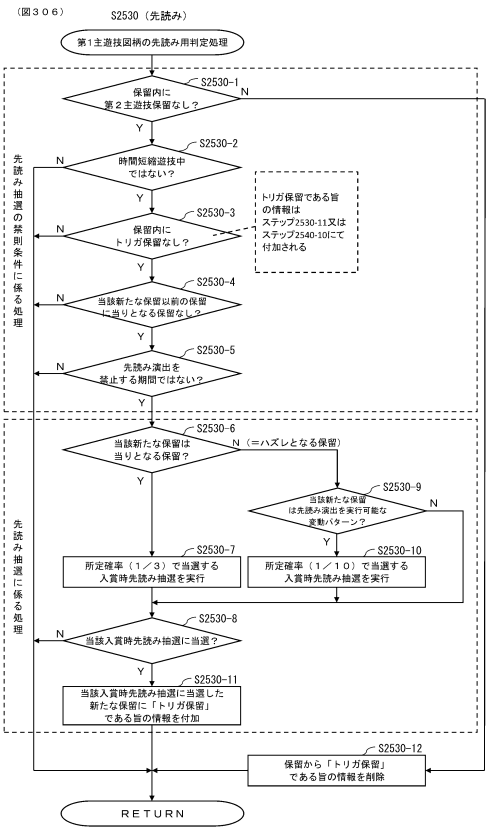
【図３０４】



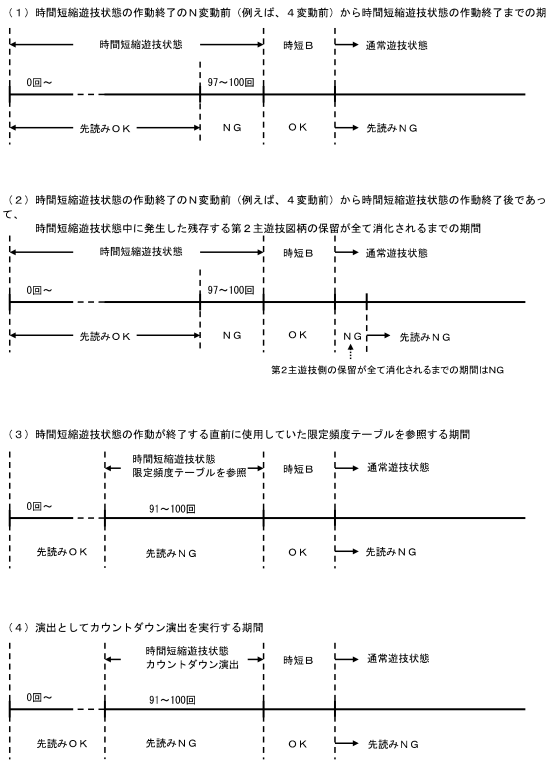
【図３０５】



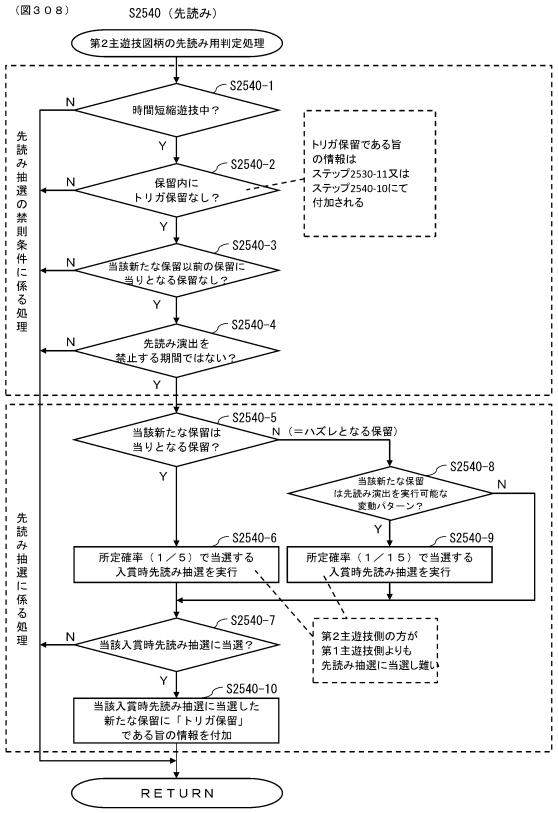
【図３０６】



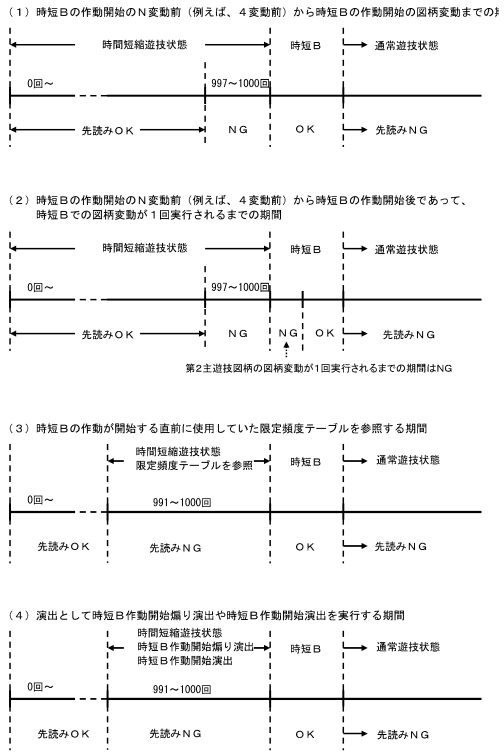
【図３０７】



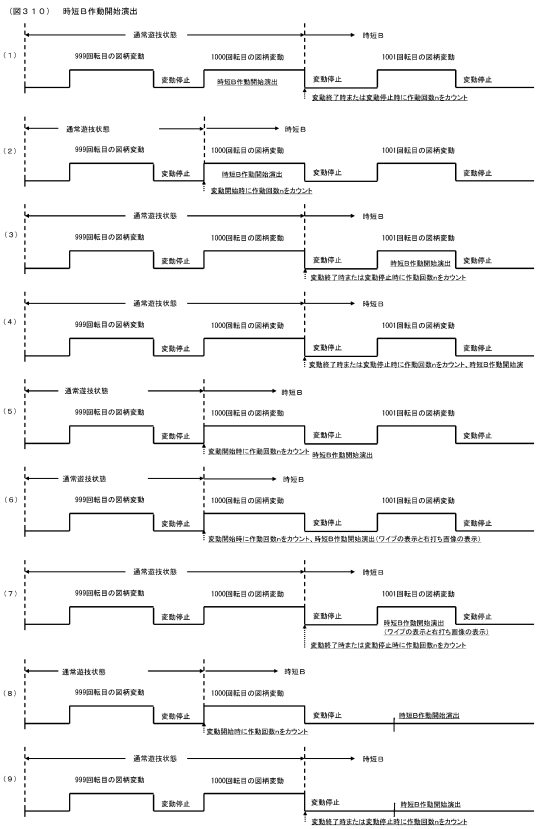
【図３０８】



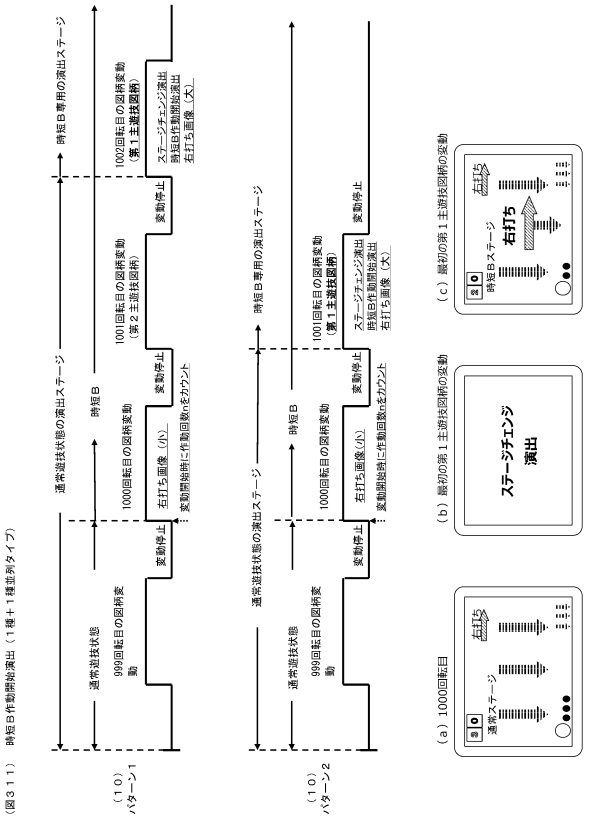
【図３０９】



【図３１０】

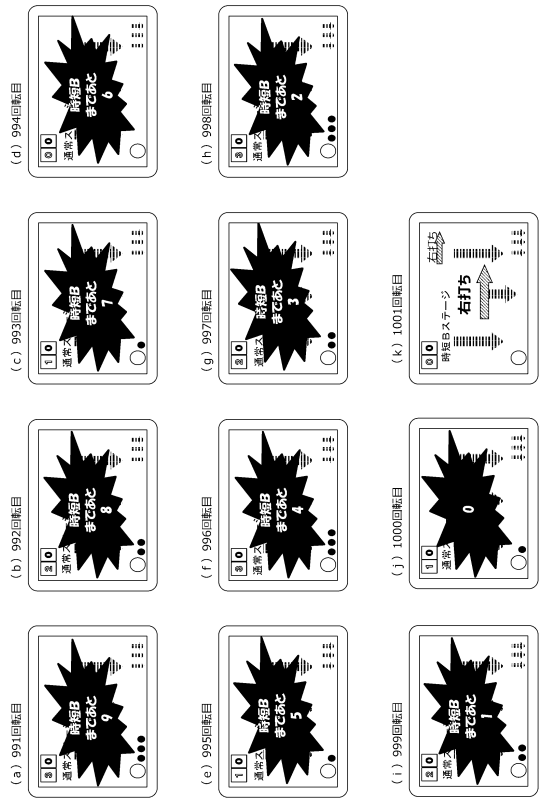


【図３１１】



【図３１２】

（図３１２）
時短Ｂ作動開始煽り演出（カウントダウン演出）

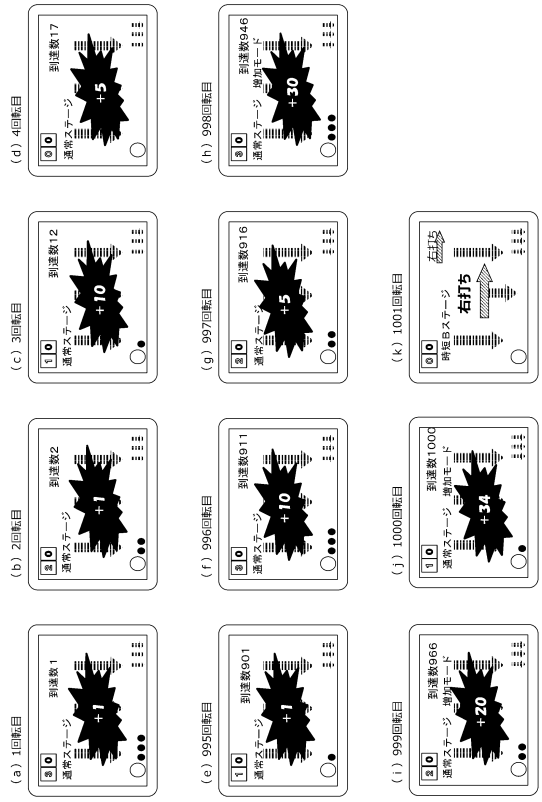


【図３１３】

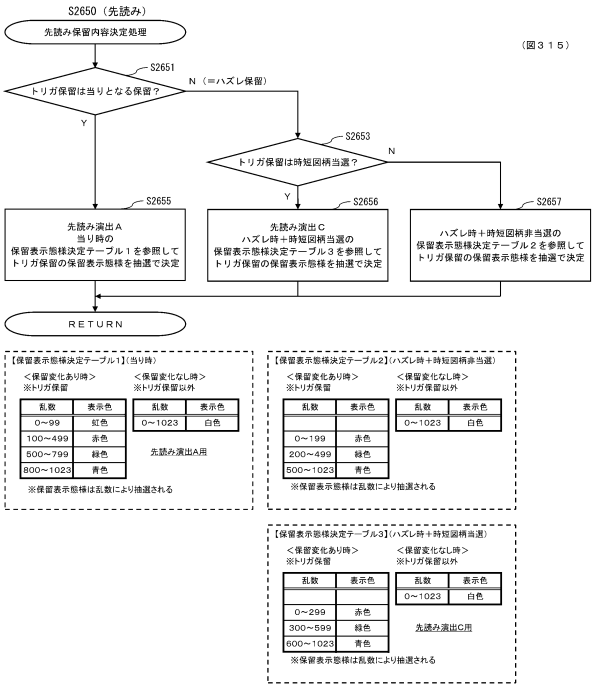
（図３１３）
時短Ｂ作動開始煽り演出（残り数表示演出）

【図３１４】

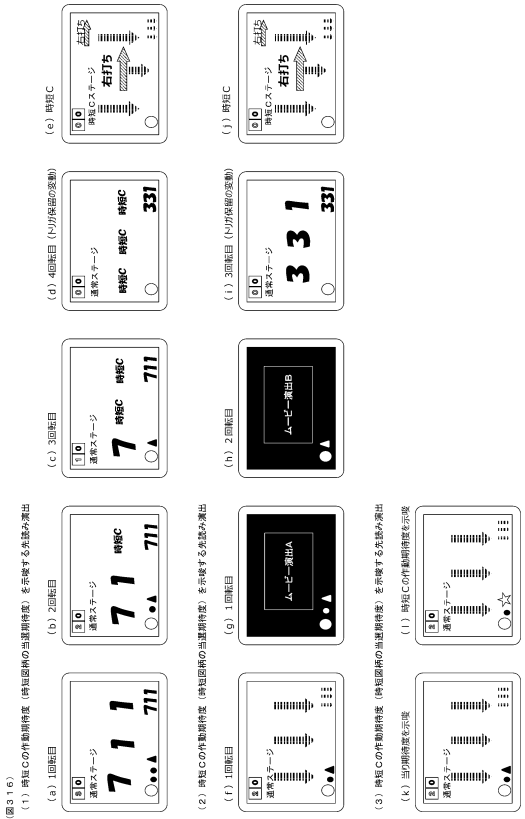
（図３１４）
時短Ｂ作動開始煽り演出（到達数表示演出）



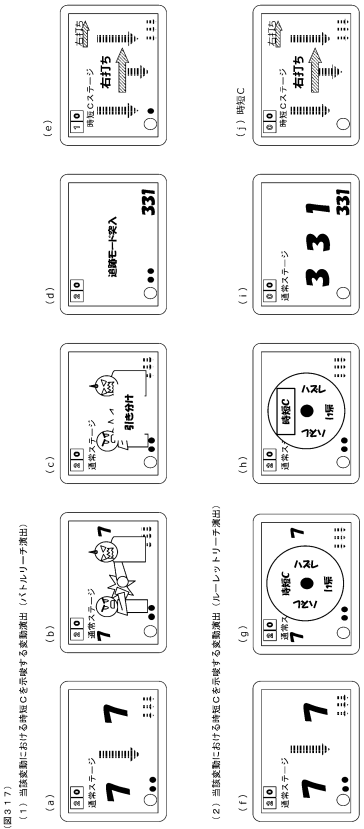
【図３１５】



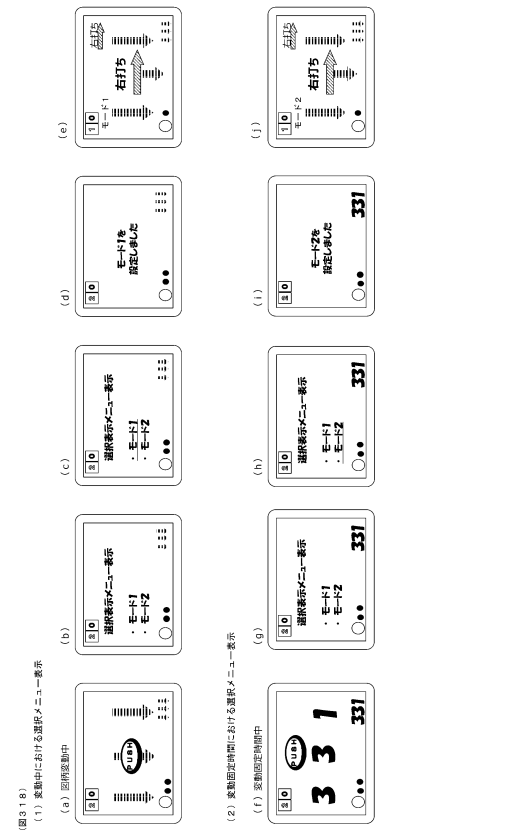
【図３１６】



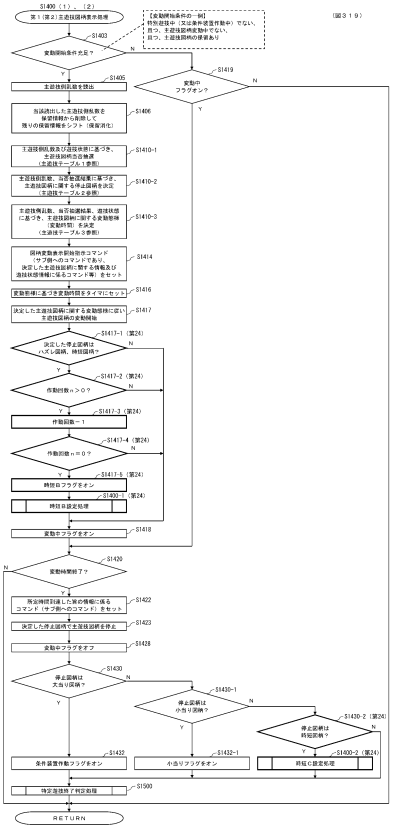
【図３１７】



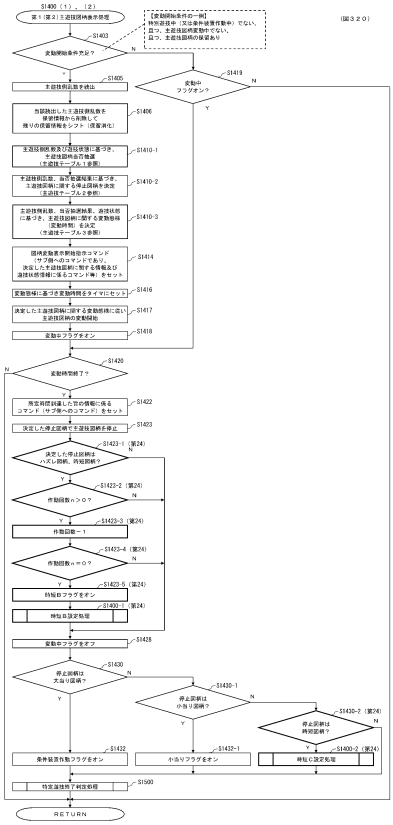
【図３１８】



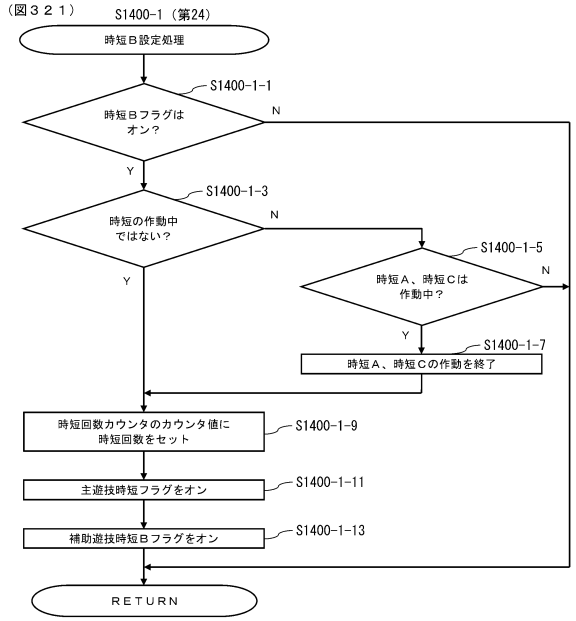
【図３１９】



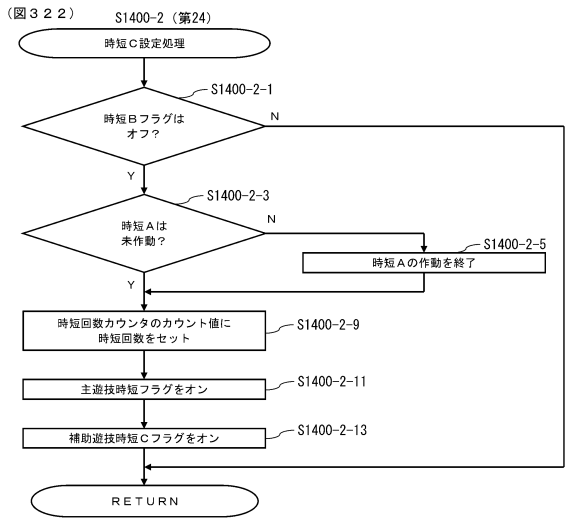
【図３２０】



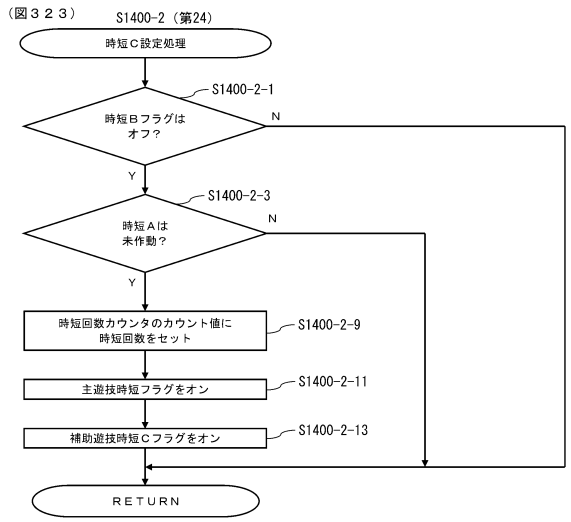
【図３２１】



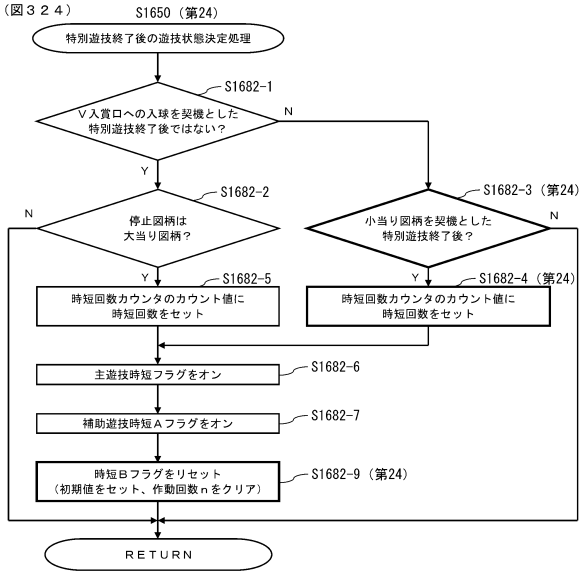
【図３２２】



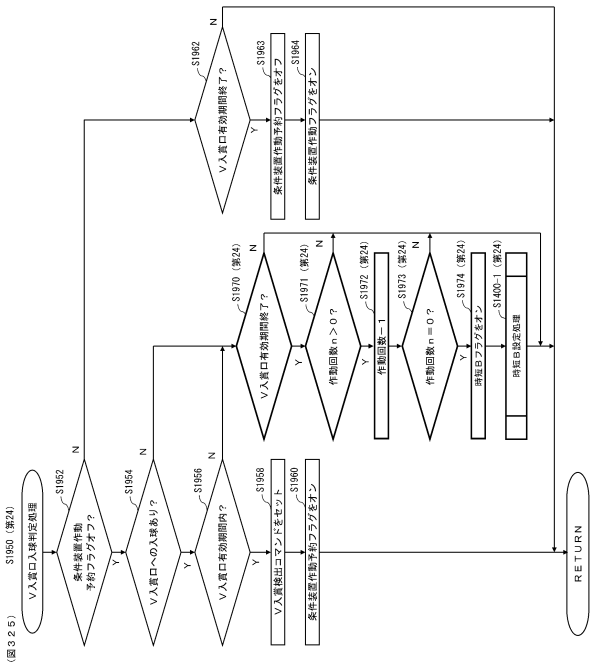
【図３２３】



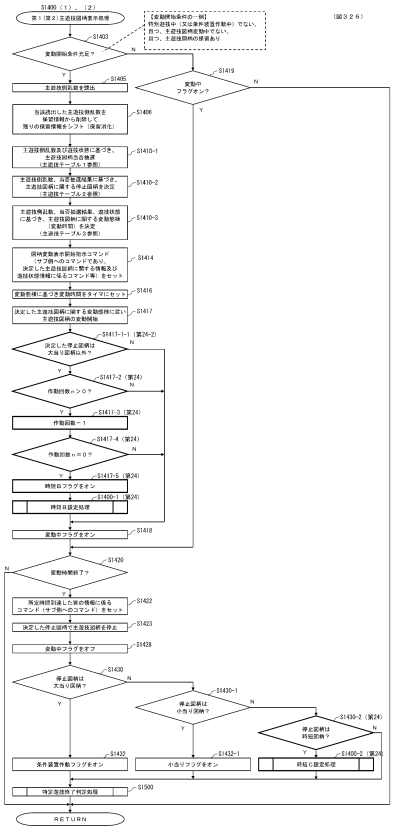
【図３２４】



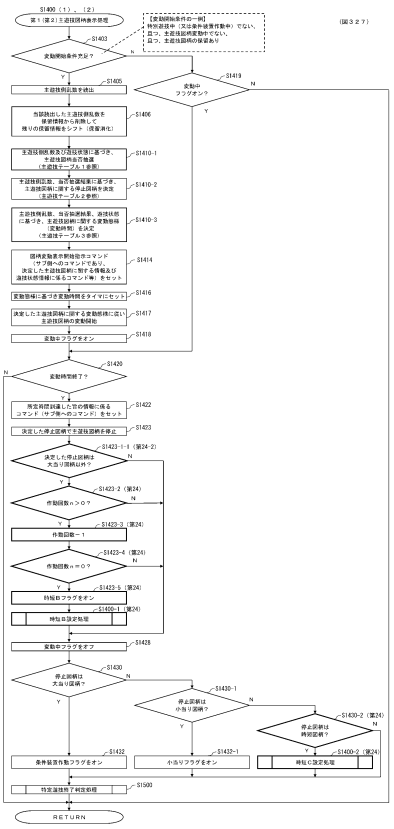
【図３２５】



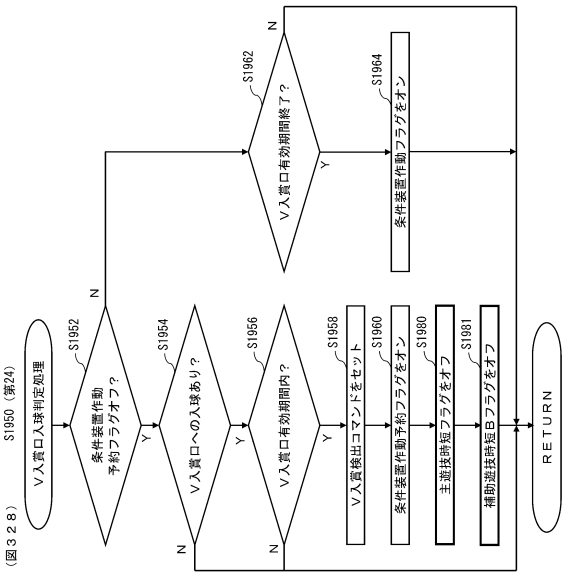
【図３２６】



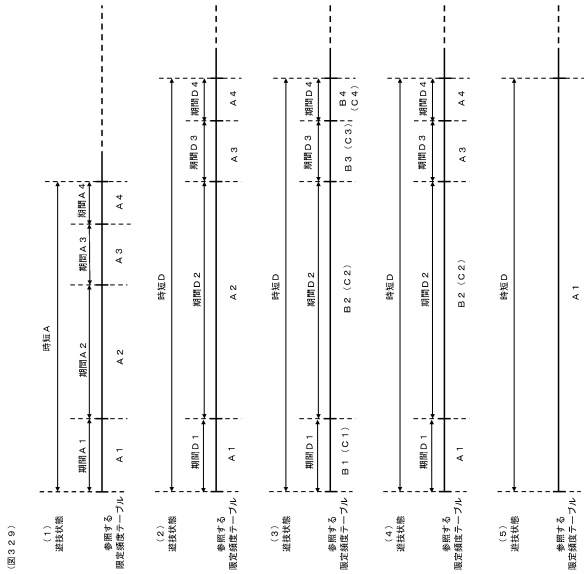
【図３２７】



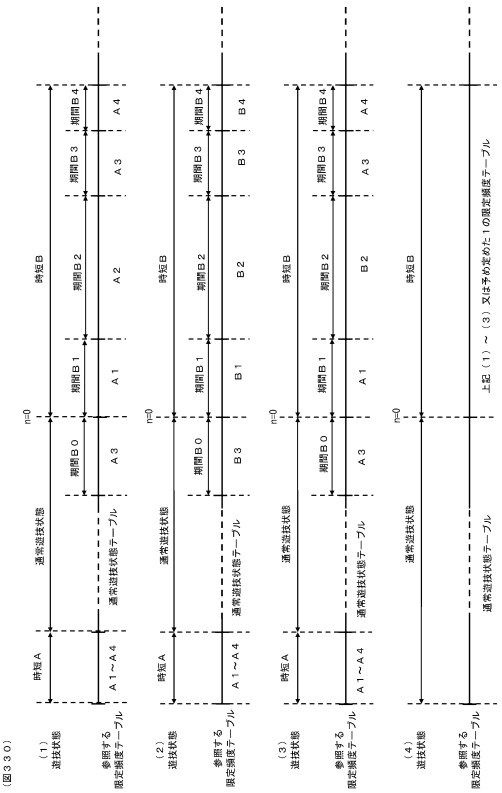
【図３２８】



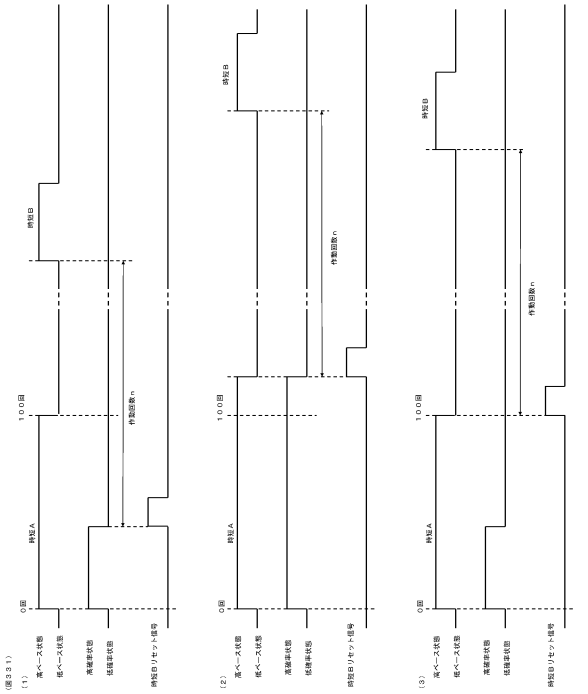
【図３２９】



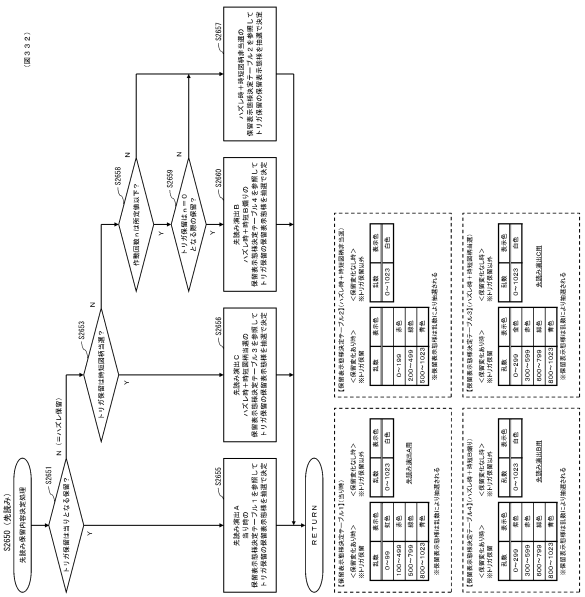
【図３３０】



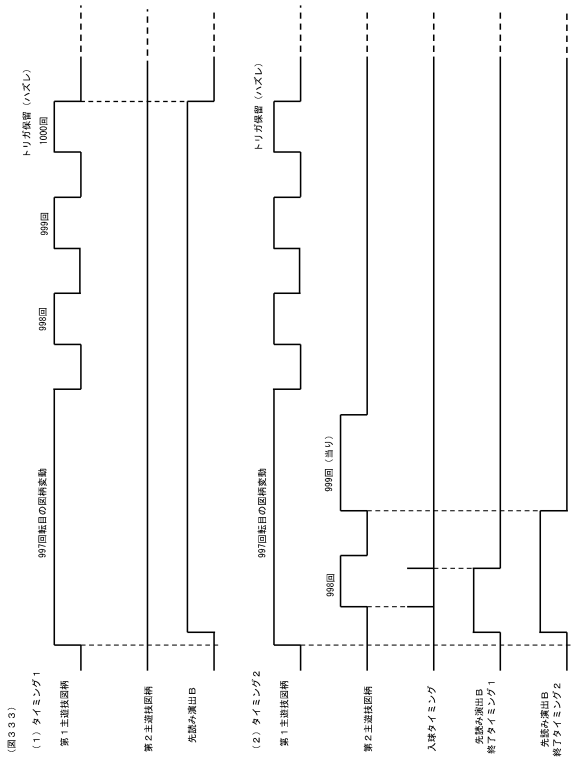
【図３３１】



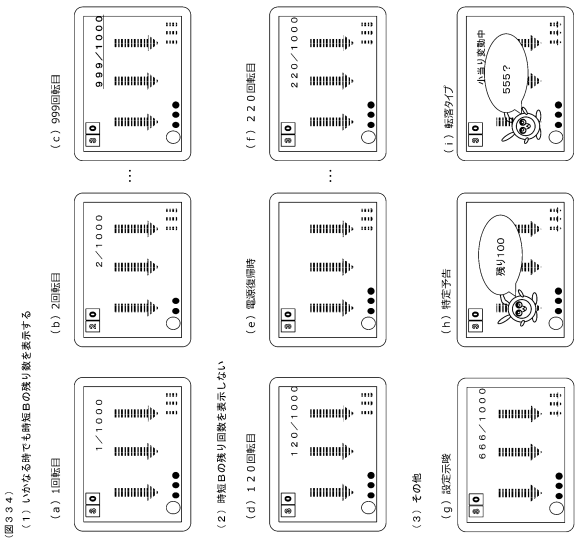
【図３３２】



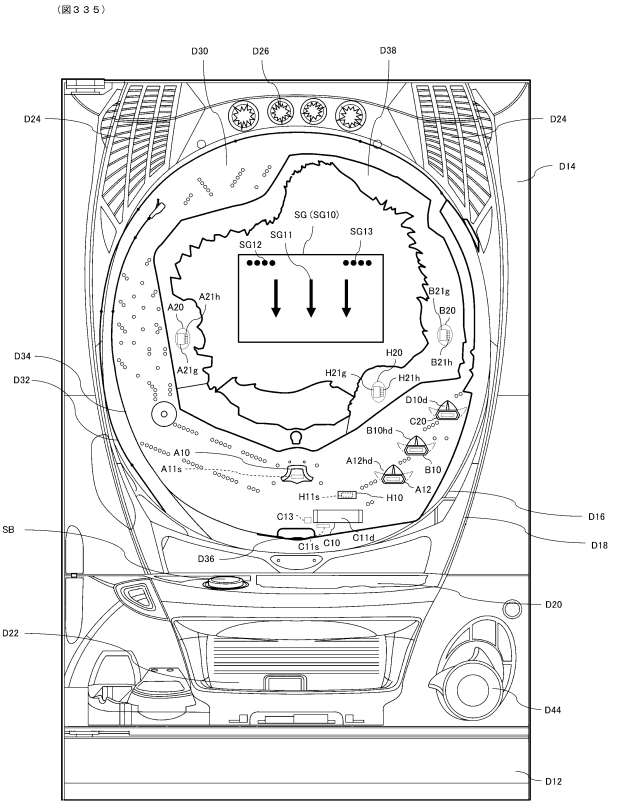
【図３３３】



【図３３４】

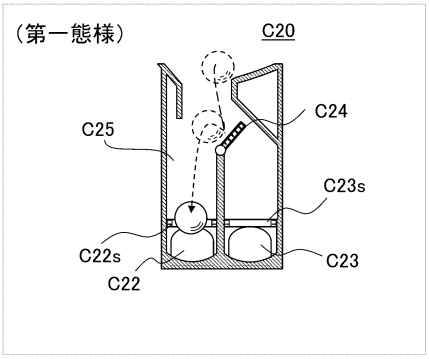


【図３３５】

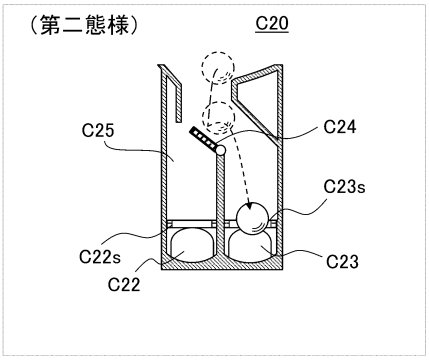


【図３３６】

（図336）

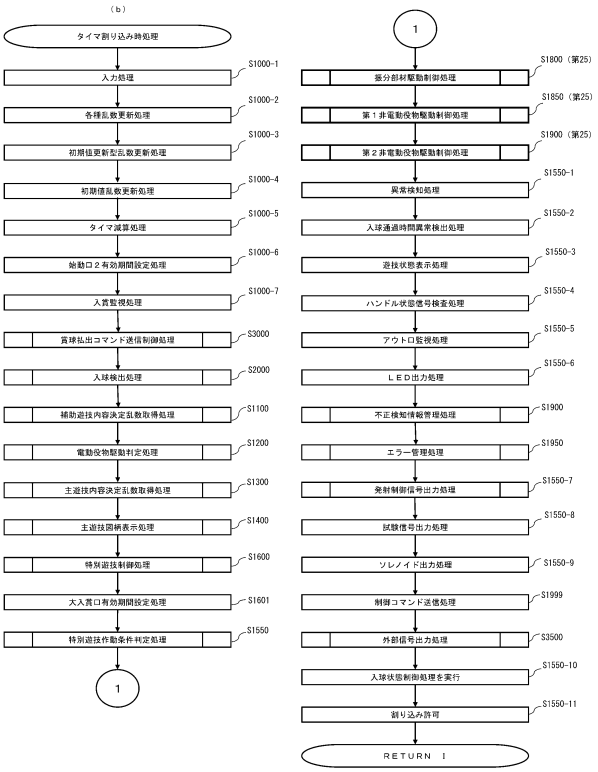


※第1開放入球口C22に入球すると第1非電動役物が開放し、
第2開放入球口C23に入球すると第2非電動役物が開放する



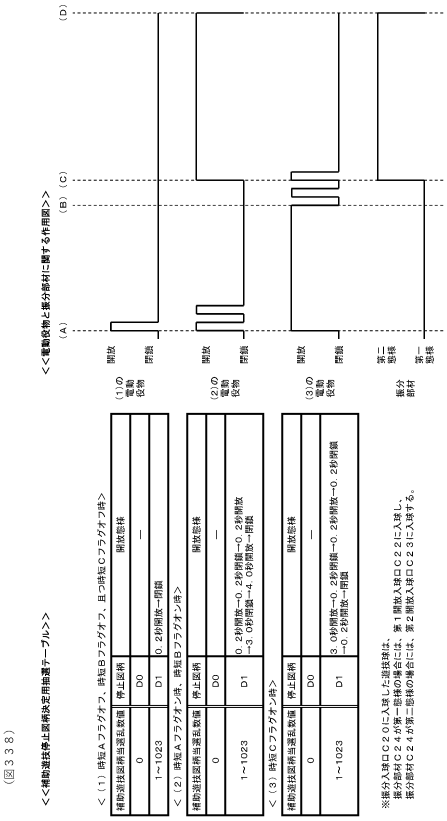
【図３３７】

（図３３７）



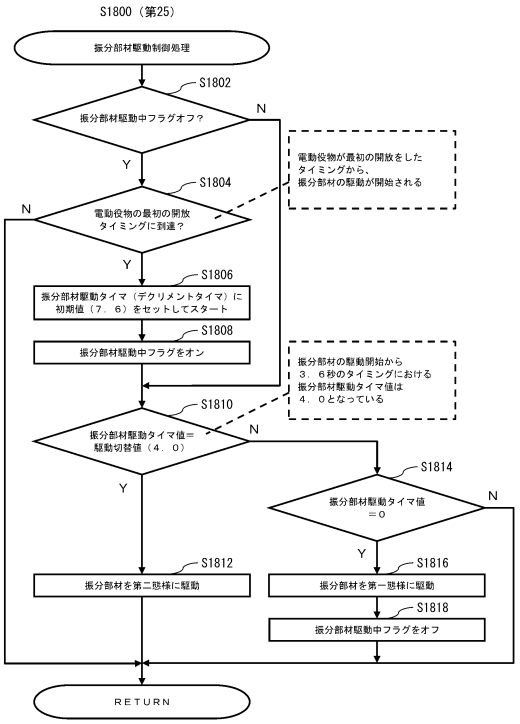
【図３３８】

（図３３８）

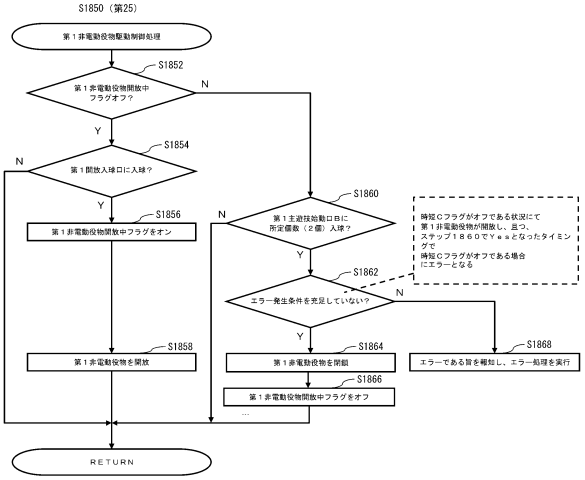


【図３３９】

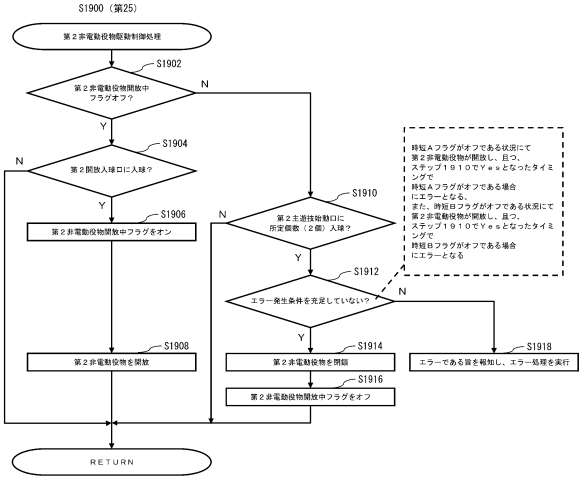
（図３３９）



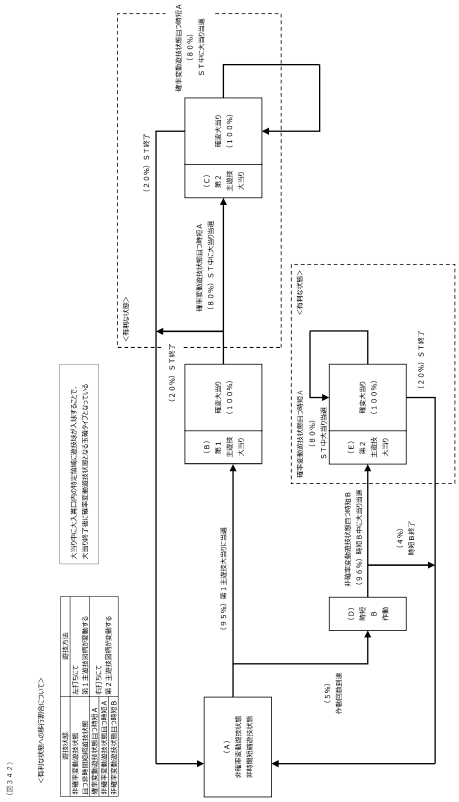
【図３４０】



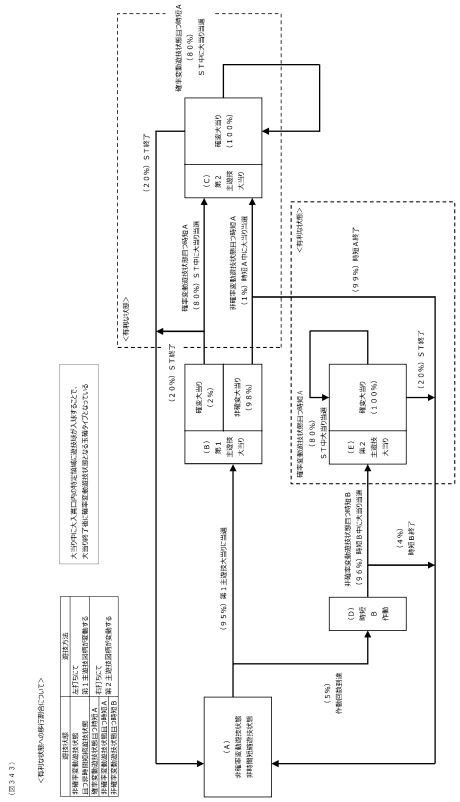
【図３４１】



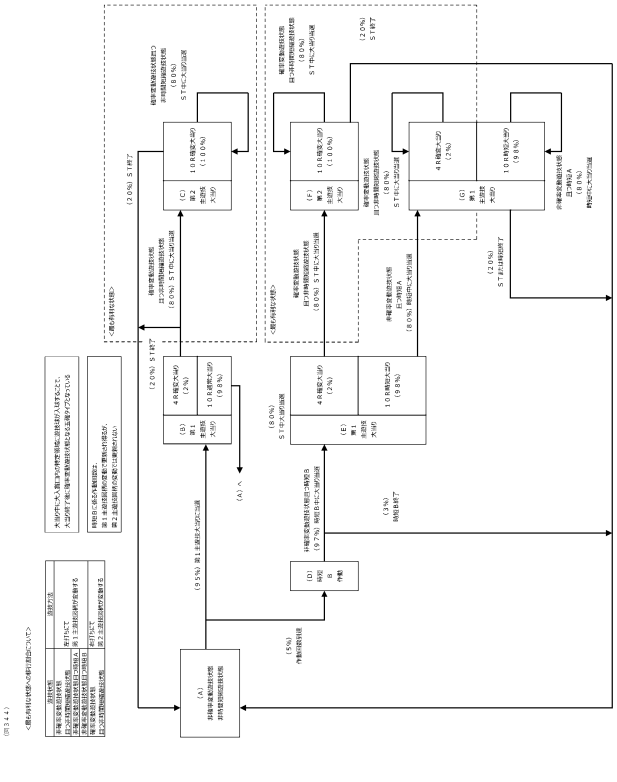
【図３４２】



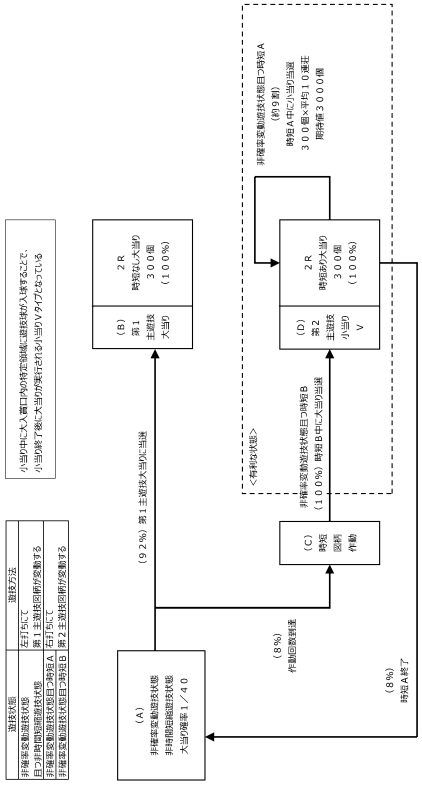
【図３４３】



【図３４４】



【図３４５】



【図３４６】

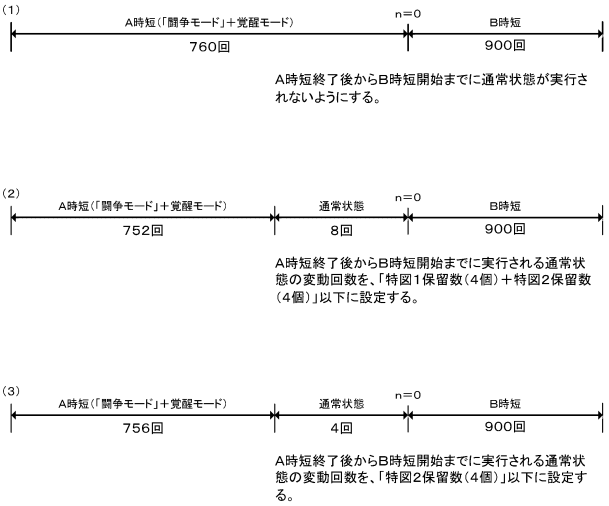
(図３４６)

<出玉期待値の一例>

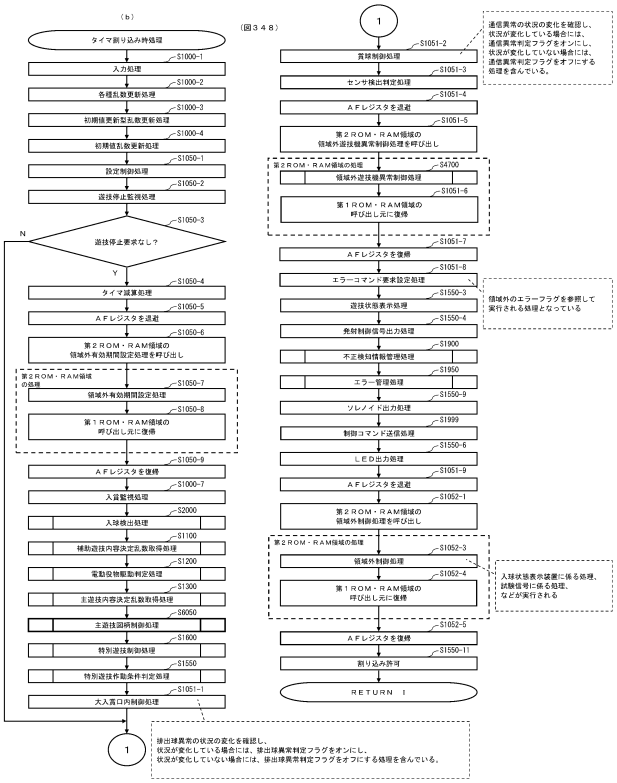
構成	大当り確率	通常時における大当り終了後の確変移行割合	確変移行時の出玉期待値	通常時における大当り終了後の通常移行割合	通常移行時の出玉期待値	通常時における大当り当選時の出玉期待値	時短Ｂ作動時の出玉期待値
A	1/300	60%	6000個	40%	500個	3800個	5000個
B	1/200	40%	6000個	60%	500個	2700個	5000個
C	1/100	20%	6000個	80%	500個	1600個	5000個
D	1/50	10%	6000個	90%	500個	1050個	5000個

【図３４７】

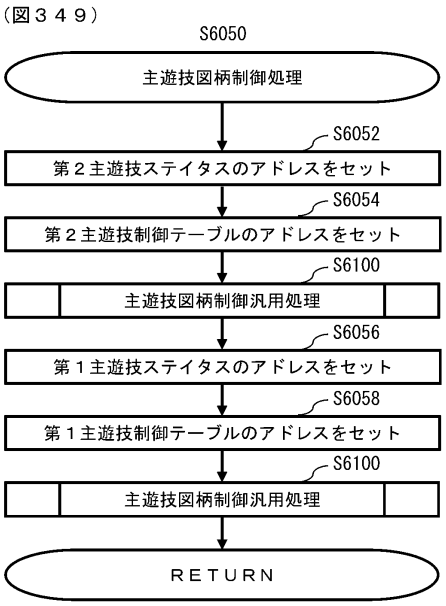
【図３４７】



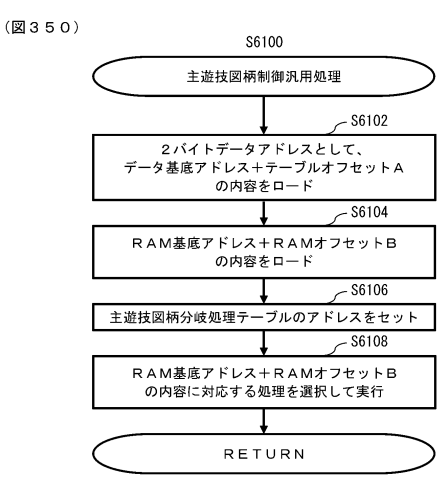
【図３４８】



【図３４９】



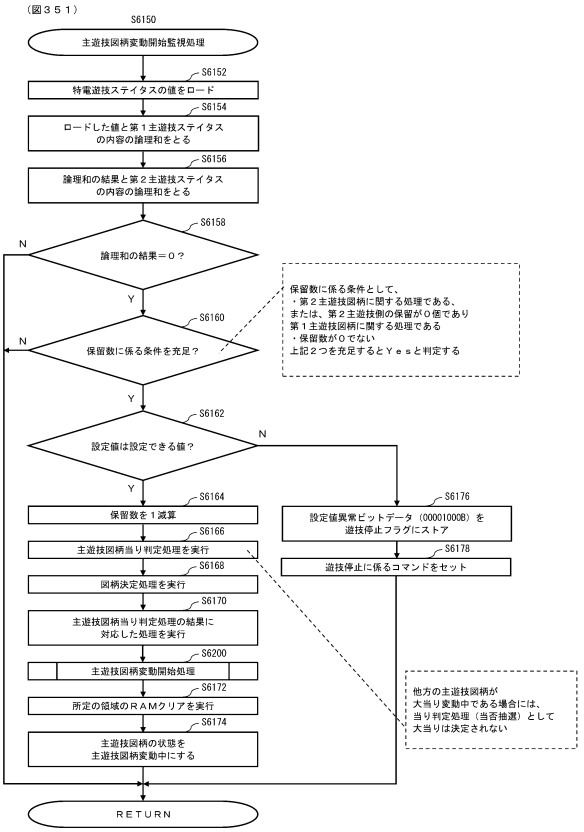
【図３５０】



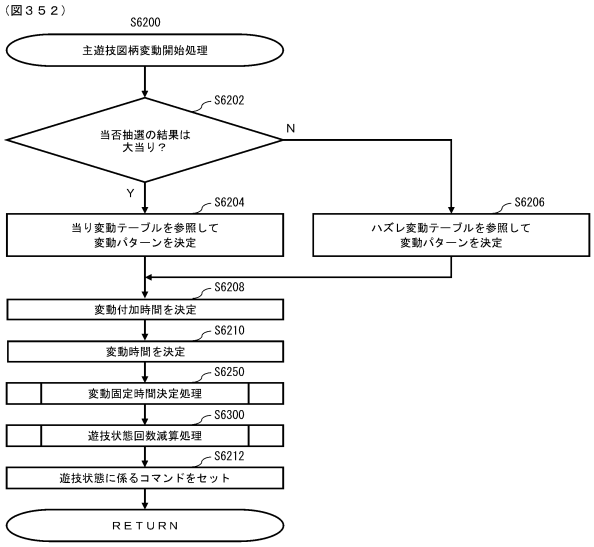
＜主遊技図柄分岐処理テーブル＞

ＲＡＭ基底アドレス＋ＲＡＭオフセットＢの内容	実行する処理	対応するサブルーチン
0	主遊技図柄変動開始監視処理	S6150
1	主遊技図柄変動中処理	S6400
2	主遊技図柄ハズレ図柄変動中処理	不図示
3	主遊技図柄大当り図柄変動中処理	不図示

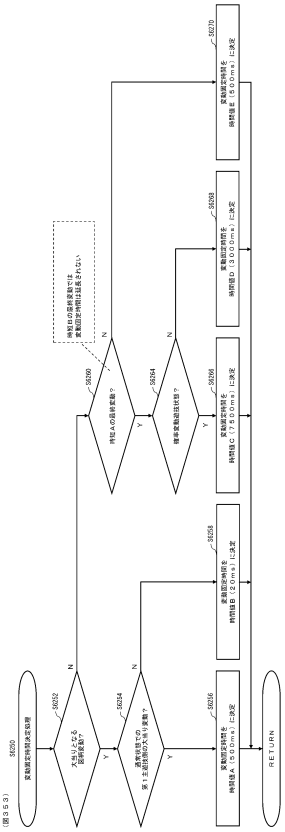
【図３５１】



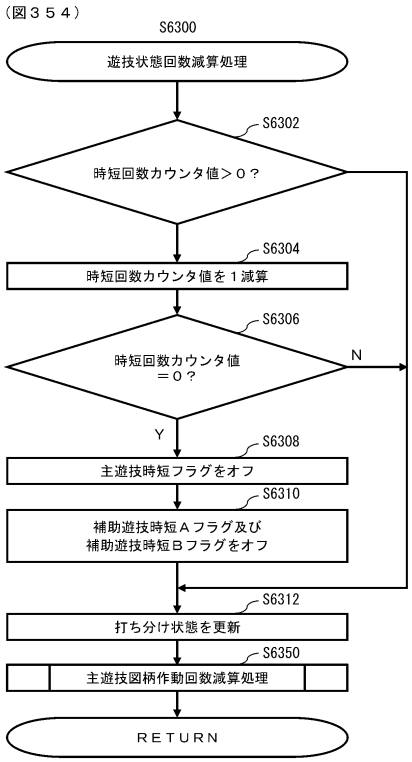
【図３５２】



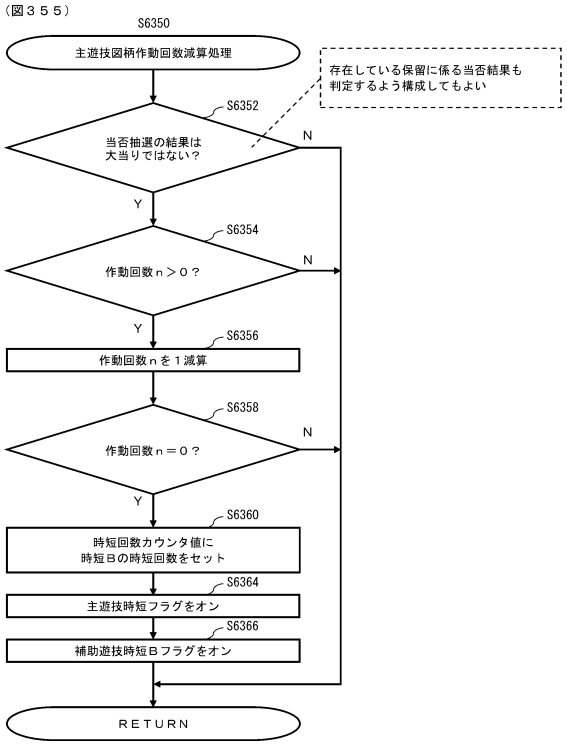
【図３５３】



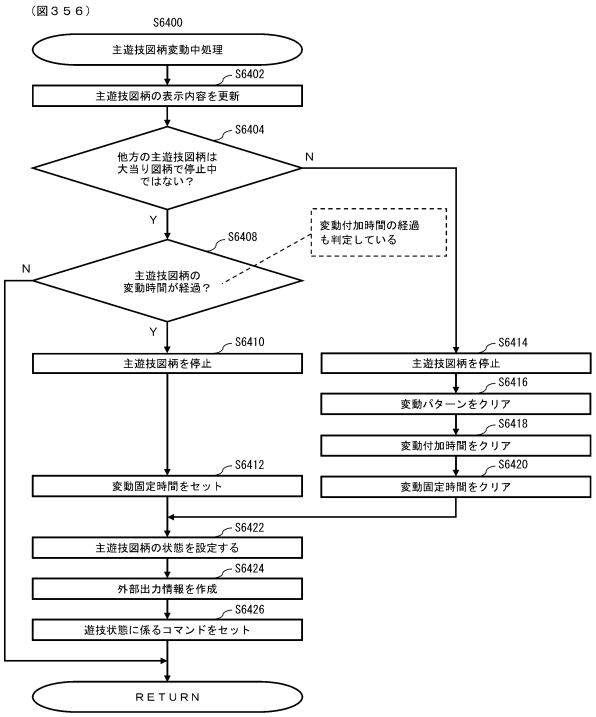
【図３５４】



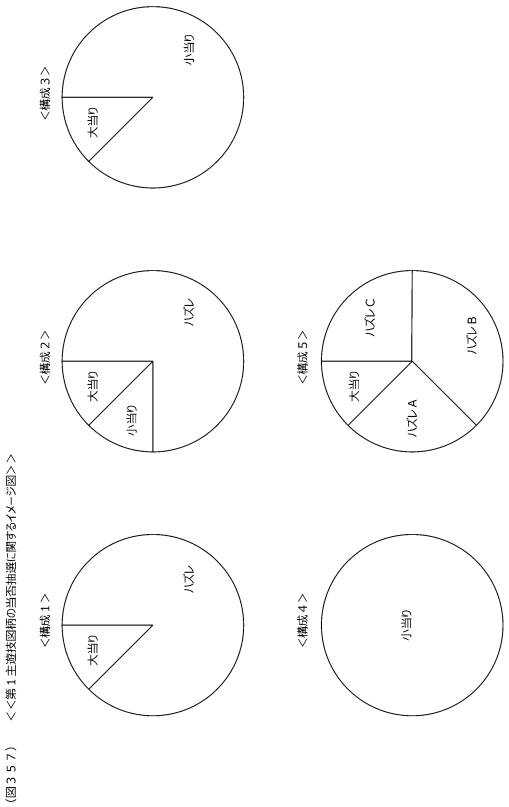
【図３５５】



【図３５６】



【図３５７】



【図３５８】

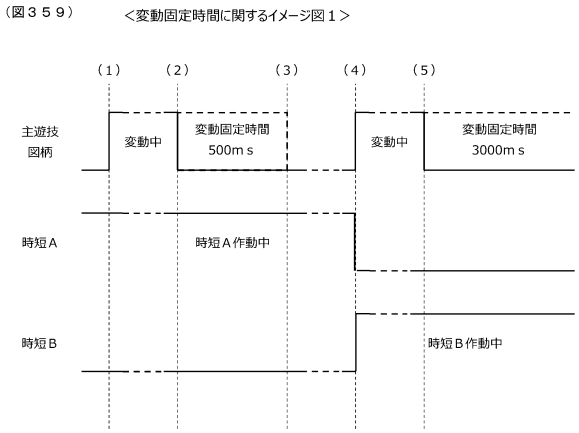
（図３５８）　＜時短Ａと時短Ｂに関する構成＞

		時短回数	最終変動以外の変動固定時間	最終変動の変動固定時間
時短Ａ	時短Ａ－１	１００回	５００ｍｓ	３０００ｍｓ
	時短Ａ－２	７７７回	５００ｍｓ	３０００ｍｓ

	時短回数	最終変動以外の変動固定時間	最終変動の変動固定時間	作動回数
時短Ｂ	９００回	５００ｍｓ	５００ｍｓ	７７７回

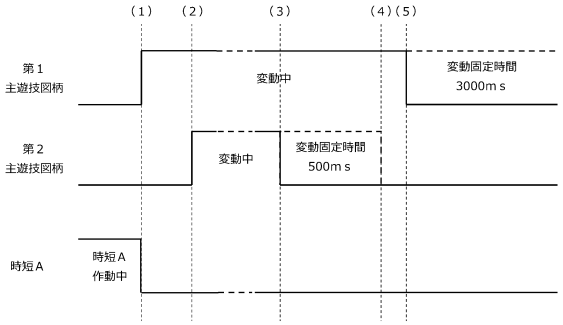
※変動固定時間は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態におけるハズレ変動

【図３５９】



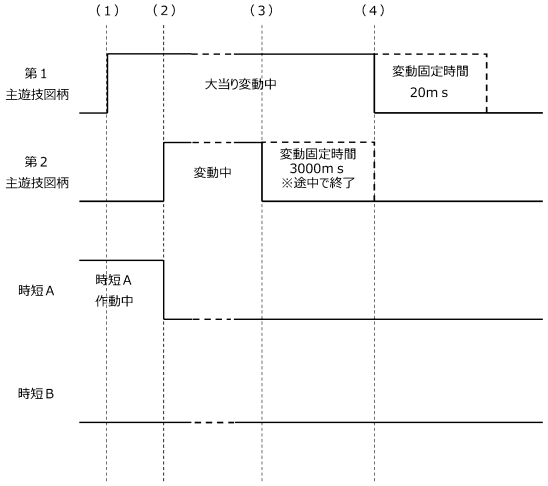
【図３６０】

（図３６０）　＜変動固定時間に関するイメージ図２＞



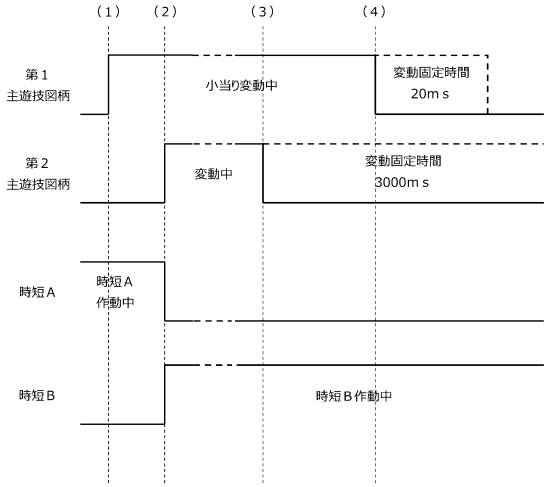
【図３６１】

（図３６１）　＜変動固定時間に関するイメージ図３＞



【図３６２】

（図３６２）　＜変動固定時間に関するイメージ図４＞



【図３６３】

（図３６３）　＜時短Ａと時短Ｂに関する変更例１＞

		時短回数	最終変動以外の変動固定時間	最終変動の変動固定時間
時短Ａ	時短Ａ－１	１００回	５００ｍｓ	３０００ｍｓ
	時短Ａ－２	７７７回	５００ｍｓ	５００ｍｓ

	時短回数	最終変動以外の変動固定時間	最終変動の変動固定時間	作動回数
時短Ｂ	９００回	５００ｍｓ	５００ｍｓ	７７７回

※変動固定時間は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態におけるハズレ変動

※第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とは同時に変動しない（１種＋１種直列タイプ）

【図３６４】

（図３６４）　＜時短Ａと時短Ｂに関する変更例２＞

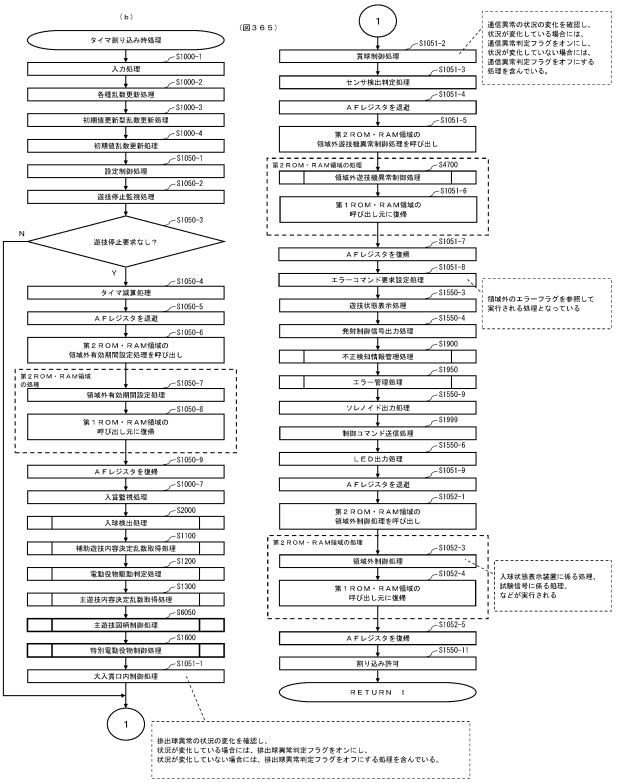
		時短回数	最終変動以外の変動固定時間	最終変動の変動固定時間
時短Ａ	時短Ａ－１	１００回	５００ｍｓ	３０００ｍｓ
	時短Ａ－２	７７８回	５００ｍｓ	３０００ｍｓ

	時短回数	最終変動以外の変動固定時間	最終変動の変動固定時間	作動回数
時短Ｂ	９００回	５００ｍｓ	５００ｍｓ	７７７回

※変動固定時間は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態におけるハズレ変動

※第１主遊技図柄と第２主遊技図柄とは同時に変動しない（１種＋１種直列タイプ）

【図３６５】



【図３６６】

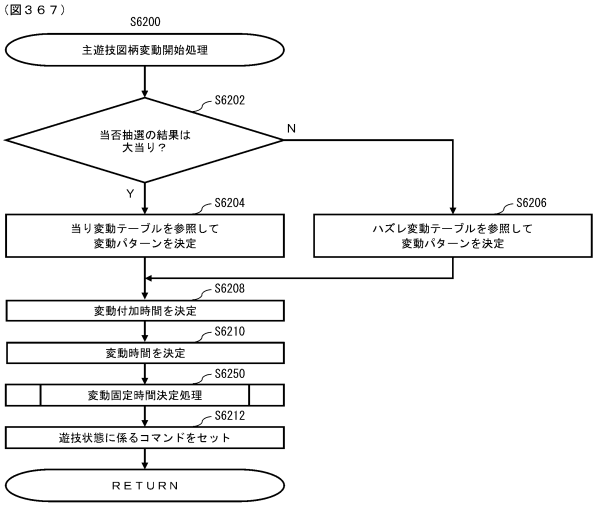
（図３６６）

＜主遊技図柄分岐処理テーブル＞

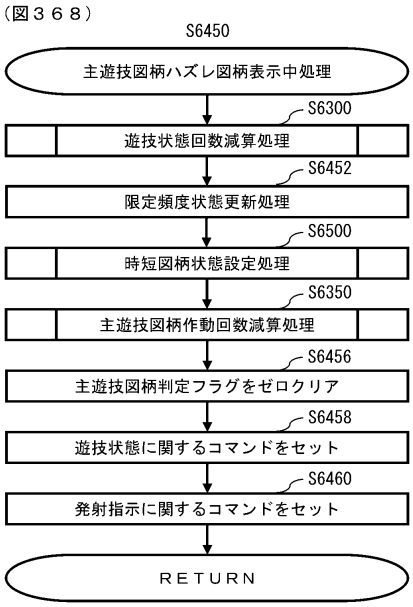
ＲＡＭ基底アドレス＋ＲＡＭオフセットＢの内容	実行する処理	対応するサブルーチン
0	主遊技図柄変動開始監視処理	S6150
1	主遊技図柄変動中処理	S6400
2	主遊技図柄ハズレ図柄表示中処理	S6450
3	主遊技図柄大当り図柄表示中処理	S6550

【図３６７】

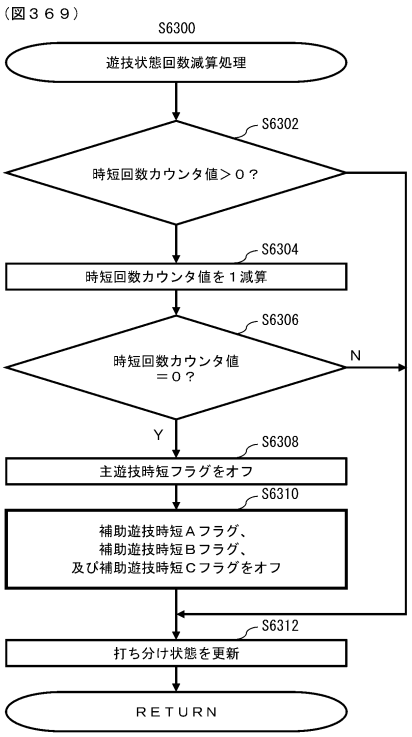
（図３６７）



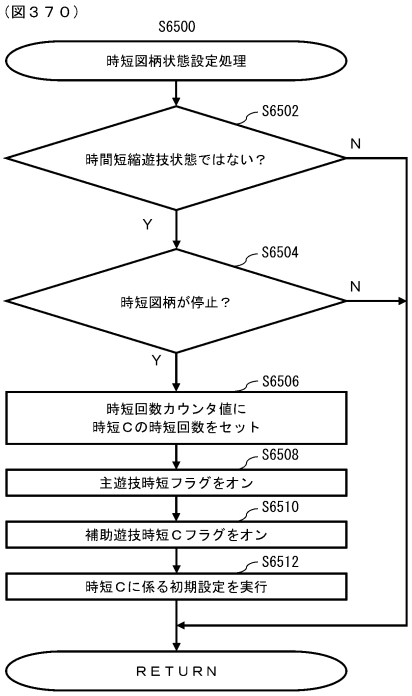
【図３６８】



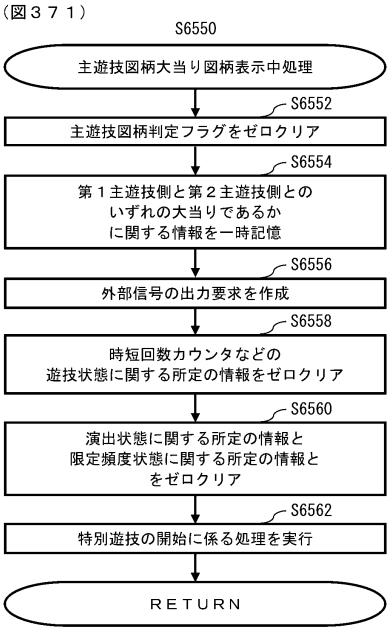
【図３６９】



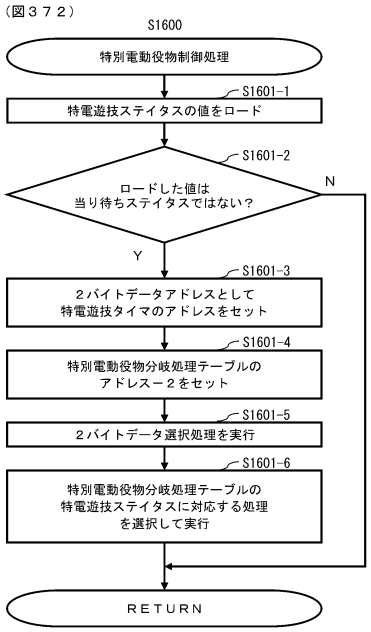
【図３７０】



【図３７１】



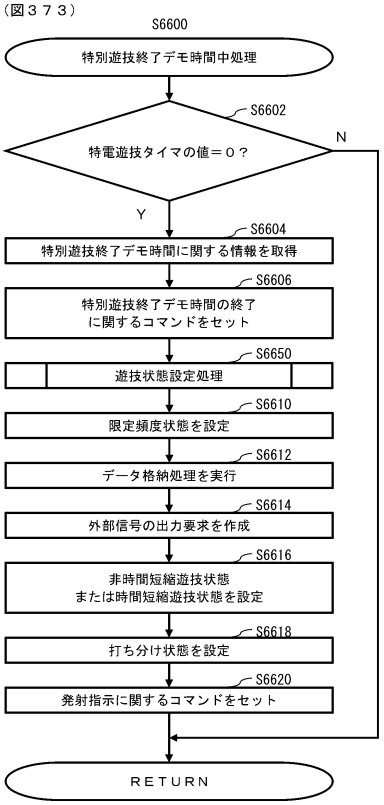
【図３７２】



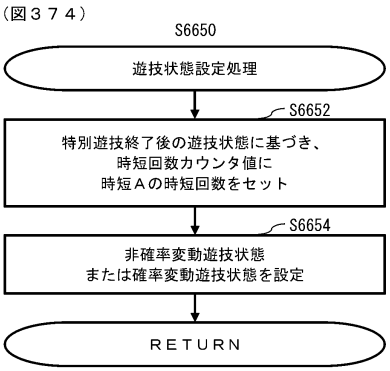
＜特別電動役物分岐処理テーブル＞

特電遊技ステイタス	実行する処理	対応する サブルーチン
1	特別電動役物作動中処理	不図示
2	大入賞口閉鎖中処理	不図示
3	特別遊技終了デモ時間中処理	S6600

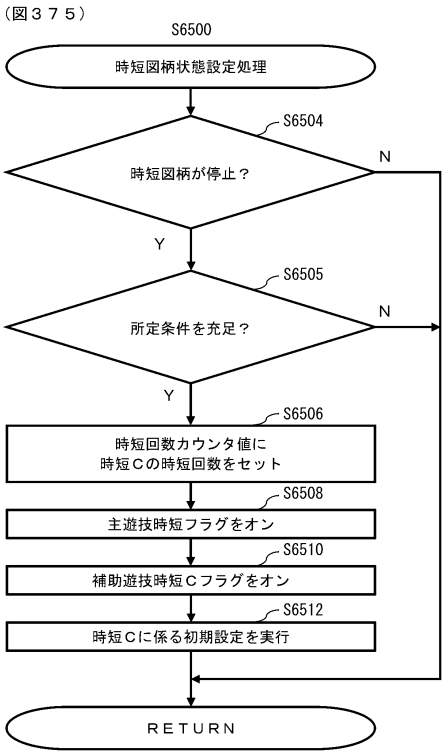
【図３７３】



【図３７４】



【図３７５】



【図３７６】

（図３７６）　＜時短Ｃの作動有無に関する構成１＞　※非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示

		抽選確率	作動契機	時短回数
時短Ａ	時短Ａ－１	１／３００	大当りＡ当選→終了	１００回
時短Ｃ	時短Ｃ－１	１／３００	時短図柄１停止	１００回
	時短Ｃ－２	１／３００	時短図柄２停止	５０回

※抽選確率は、時短Ａの場合は非確率変動遊技状態における当否抽選にて決定される確率であり、時短Ｃの場合は時短図柄の抽選確率となっている。

＜時短の作動有無＞

残り時短回数	非時短	０～４９回	５０～９９回
大当りＡ当選	○	○	○
時短図柄１停止	○	○	○
時短図柄２停止	○	○	×

【図３７７】

（図３７７）　＜時短Ｃの作動有無に関する構成２＞　※非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示

		抽選確率	作動契機	時短回数	優先順位
時短Ａ	時短Ａ－１	１／３００	大当りＡ当選→終了	１００回	２位
時短Ｃ	時短Ｃ－１	１／３００	時短図柄１停止	２００回	１位
	時短Ｃ－２	１／３００	時短図柄２停止	５０回	３位

※抽選確率は、時短Ａの場合は非確率変動遊技状態における当否抽選にて決定される確率であり、時短Ｃの場合は時短図柄の抽選確率となっている。

＜時短の作動有無＞

	時短Ａ－１作動時	時短Ｃ－１作動時	時短Ｃ－２作動時
大当りＡ当選	○	○	○
時短図柄１停止	○	○	○
時短図柄２停止	×	×	○

【図３７８】

（図３７８）　＜時短Ｃの作動有無に関する構成３＞　※非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示

		抽選確率	作動契機	時短回数
時短Ａ	時短Ａ－１	１／３００	大当りＡ当選→終了	１００回
	時短Ａ－２	１／３００	大当りＢ当選→終了	２０回
時短Ｃ	時短Ｃ－１	１／３００	時短図柄停止	５０回

※抽選確率は、時短Ａの場合は非確率変動遊技状態における当否抽選にて決定される確率であり、時短Ｃの場合は時短図柄の抽選確率となっている。

＜時短の作動有無＞

	時短Ａ－１作動時	時短Ａ－２作動時	時短Ｃ－１作動時
大当りＡ当選	○	○	○
大当りＢ当選	○	○	○
時短図柄停止	×	○	○

【図３７９】

（図３７９）　＜時短Ｃの作動有無に関する構成４＞　※非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示

		抽選確率	作動契機	時短回数
時短Ａ	時短Ａ－１	１／３００	大当りＡ当選→終了	６０回
時短Ｃ	時短Ｃ－１	１／３００	時短図柄１停止	２０回
	時短Ｃ－２	１／３００	時短図柄２停止	６０回

※抽選確率は、時短Ａの場合は非確率変動遊技状態における当否抽選にて決定される確率であり、時短Ｃの場合は時短図柄の抽選確率となっている。

＜時短の作動有無＞

	時短Ａ－１作動時	時短Ｃ－１作動時	時短Ｃ－２作動時
大当りＡ当選	○	○	○
時短図柄１停止	×	○	×
時短図柄２停止	○	○	○

【図３８０】

（図３８０）　＜時短Ｃの作動有無に関する構成５＞　※非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示

		抽選確率	作動契機	時短回数
時短Ａ	時短Ａ－１	１／３００	大当りＡ当選→終了	１００回
時短Ｃ	時短Ｃ－１	１／３００	時短図柄１停止	１００回
	時短Ｃ－２	１／３００	時短図柄２停止	２０回

※抽選確率は、時短Ａの場合は非確率変動遊技状態における当否抽選にて決定される確率であり、時短Ｃの場合は時短図柄の抽選確率となっている。

＜時短の作動有無＞

	時短非作動時	時短Ａ－１作動時	時短Ｃ－１作動時	時短Ｃ－２作動時
大当りＡ当選	○	○	○	○
時短図柄１停止	○	○	○	○
時短図柄２停止	○	×	×	○

【図３８１】

（図３８１）　＜時短Ｃの作動有無に関する構成６＞　※非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示

		抽選確率	作動契機	時短回数
時短Ａ	時短Ａ－１	１／３００	大当りＡ当選→終了	１００回
時短Ｃ	時短Ｃ－１	１／３００	時短図柄１停止	０回
	時短Ｃ－２	１／３００	時短図柄２停止	２００回

※抽選確率は、時短Ａの場合は非確率変動遊技状態における当否抽選にて決定される確率であり、時短Ｃの場合は時短図柄の抽選確率となっている。

＜時短の作動有無＞

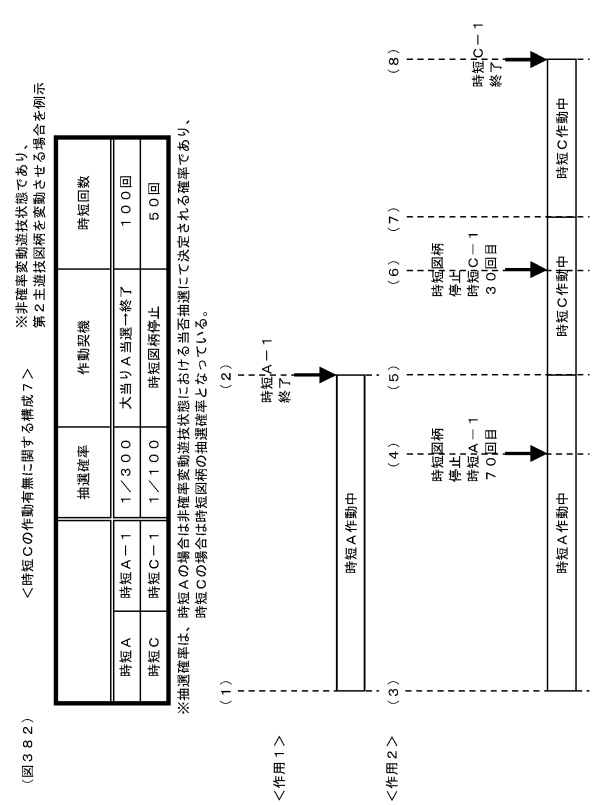
	時短Ａ－１作動時	時短Ｃ－１作動時	時短Ｃ－２作動時
大当りＡ当選	○	－	○
時短図柄１停止	×	－	○
時短図柄２停止	○	－	○

【図３８２】

（図３８２）　＜時短Ｃの作動有無に関する構成７＞　※非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示

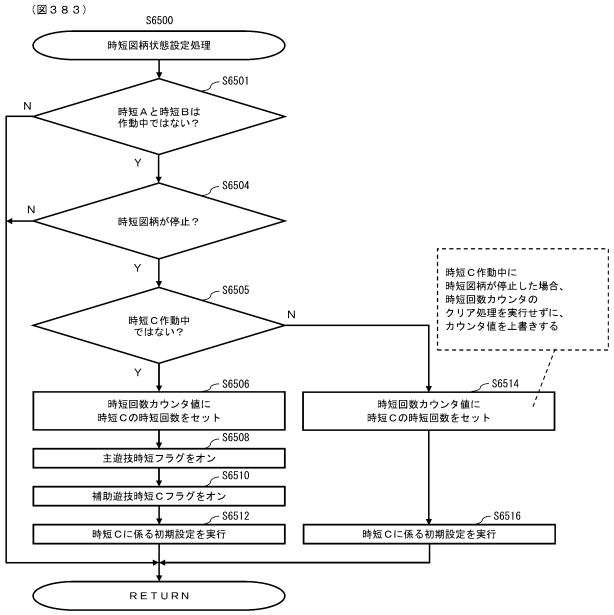
		抽選確率	作動契機	時短回数
時短Ａ	時短Ａ－１	１／３００	大当りＡ当選→終了	１００回
時短Ｃ	時短Ｃ－１	１／１００	時短図柄停止	５０回

※抽選確率は、時短Ａの場合は非確率変動遊技状態における当否抽選にて決定される確率であり、時短Ｃの場合は時短図柄の抽選確率となっている。



【図３８３】

（図３８３）



【図３８４】

（図３８４）　＜時短Ｃの作動有無に関する構成８＞　※非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示

		抽選確率	作動契機	時短回数
時短Ａ	時短Ａ－１	１／３００	大当りＡ当選→終了	１００回
時短Ｃ	時短Ｃ－１	１／３００	時短図柄１停止	７５回
	時短Ｃ－２	１／３００	時短図柄２停止	５０回
	時短Ｃ－３	１／３００	時短図柄３停止	２５回

※抽選確率は、時短Ａの場合は非確率変動遊技状態における当否抽選にて決定される確率であり、時短Ｃの場合は時短図柄の抽選確率となっている。

＜時短の作動有無＞

残り時短回数	非時短	０～２４回	２５～４９回	５０～７４回	７５～９９回
大当りＡ当選	○	○	○	○	○
時短図柄１停止	○	○	○	○	×
時短図柄２停止	○	○	○	×	×
時短図柄３停止	○	○	×	×	×

【図３８５】

（図３８５）　＜時短Ｃの作動有無に関する構成９＞　※非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示

		抽選確率	作動契機	時短回数
時短Ａ	時短Ａ－１	１／３００	大当りＡ当選→終了	１００回
時短Ｃ	時短Ｃ－１	１／１００	時短図柄１停止	０回
	時短Ｃ－２	１／１００	時短図柄２停止	５０回

※抽選確率は、時短Ａの場合は非確率変動遊技状態における当否抽選にて決定される確率であり、時短Ｃの場合は時短図柄の抽選確率となっている。

＜時短の作動有無＞

残り時短回数	非時短	０～４９回	５０～９９回
大当りＡ当選	○	○	○
時短図柄１停止	×	○	×
時短図柄２停止	○	○	○

【図３８６】

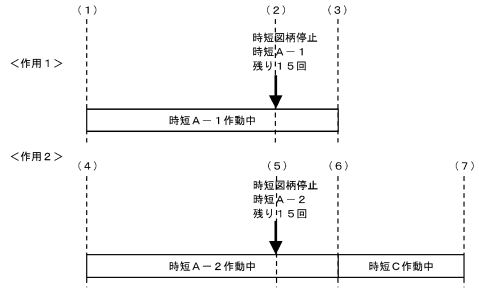
（図３８６）　＜時短Ｃの作動有無に関する構成１０＞　※非確率変動遊技状態であり、第２主遊技図柄を変動させる場合を例示

		抽選確率	作動契機	時短回数
時短Ａ	時短Ａ－１	１／３００	大当りＡ当選→終了	１００回
	時短Ａ－２	１／３００	大当りＢ当選→終了	１００回
時短Ｃ	時短Ｃ－１	１／１００	時短図柄停止	５０回

※抽選確率は、時短Ａの場合は非確率変動遊技状態における当否抽選にて決定される確率であり、時短Ｃの場合は時短図柄の抽選確率となっている。

＜ストックの有無＞

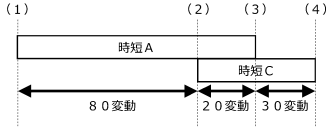
残り時短回数	０～９回	１０～１９回	２０～９９回
時短Ａ－１	○	×	×
時短Ａ－２	○	○	×



【図３８７】

（図３８７）　＜時間短縮遊技状態の演出実行イメージ＞

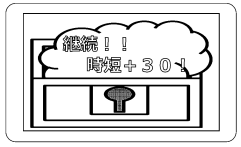
時短Ａ：時短回数１００回
時短Ｃ：時短回数５０回



（構成１）

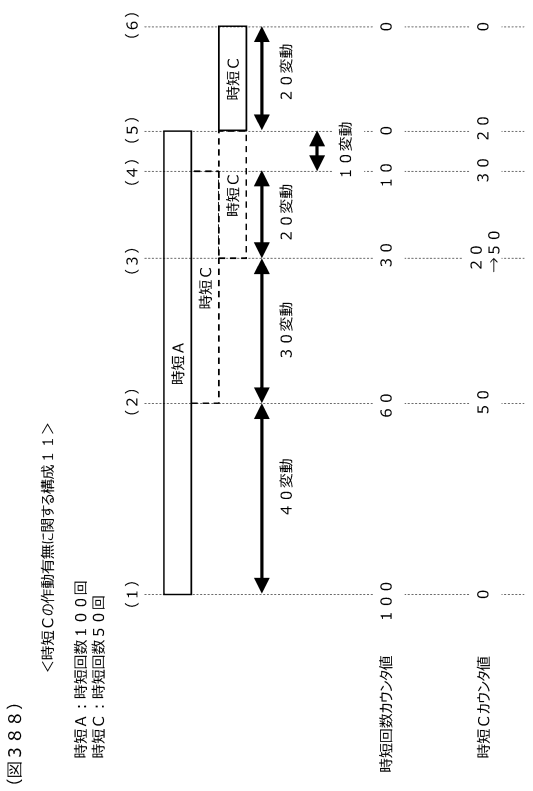
図中（２）のタイミングにて、
時短Ｃが作動する旨及び時短回数を表示する

（構成２）

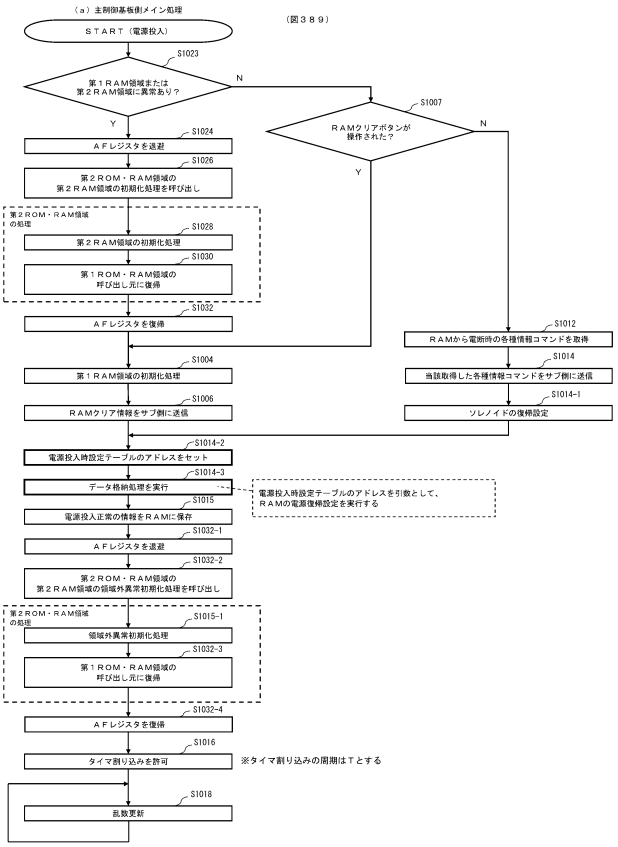


図中（３）のタイミングにて、
時短Ｃが作動している旨及び残り時短回数を表示する

【図３８８】



【図３８９】



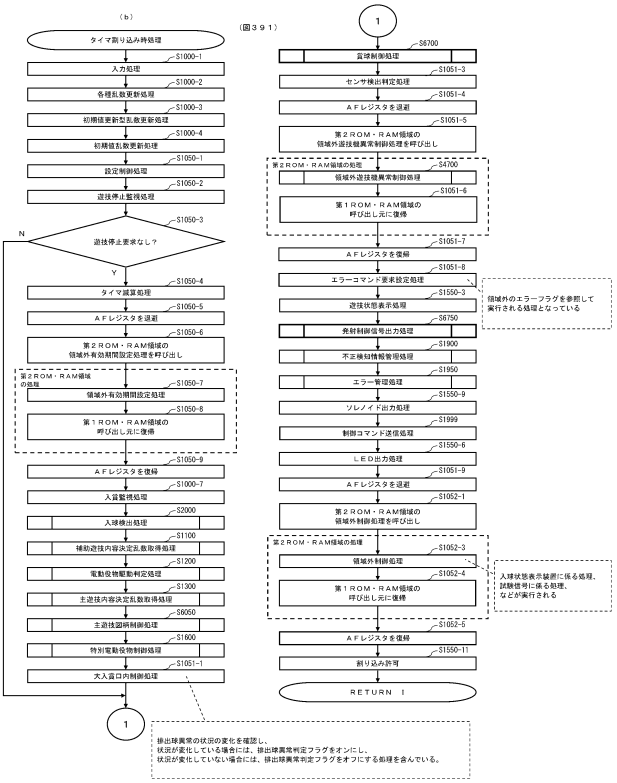
【図３９０】

（図３９０）　＜電源投入時設定テーブルの一例＞

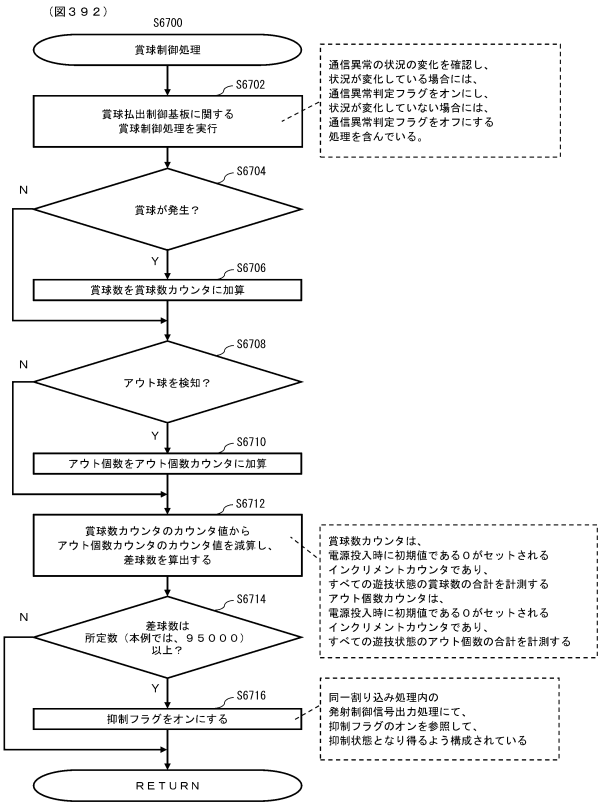
＜電源投入時設定テーブル＞

設定先ＲＡＭアドレス	電源断情報フラグのアドレス（下位）
設定データ	電源投入正常データ（電源投入正常の情報）
設定先ＲＡＭアドレス	ＲＷＭ検査フラグのアドレス＋０（下位）
設定データ	ＲＡＭ正常データ（下位）
設定先ＲＡＭアドレス	ＲＡＭ検査フラグのアドレス＋１
設定データ	ＲＡＭ正常データ（上位）
設定先ＲＡＭアドレス	開放監視タイマのアドレス（下位）
設定データ	開放エラー監視時間＋１
設定先ＲＡＭアドレス	磁気検知監視タイマ１のアドレス（下位）
設定データ	磁気センサ異常監視時間１＋１
設定先ＲＡＭアドレス	断線短絡監視タイマのアドレス（下位）
設定データ	断線短絡電源異常監視時間＋１
設定先ＲＡＭアドレス	センサ検出フラグのアドレス（下位）
設定データ	クリアデータ
設定先ＲＡＭアドレス	ＬＥＤ演出EVENTバッファのアドレス（下位）
設定データ	クリアデータ
設定先ＲＡＭアドレス	エラーフラグのアドレス（下位）
設定データ	通信線異常ビットデータ
設定先ＲＡＭアドレス	通信異常判定フラグのアドレス（下位）
設定データ	通信線異常ビットデータ
設定先ＲＡＭアドレス	電源投入コマンドバッファのアドレス（下位）
設定データ	電源断復帰要求データ
設定先ＲＡＭアドレス	入球状態情報初期表示タイマのアドレス＋０（下位）
設定データ	入球状態情報初期表示時間＋１（下位）
設定先ＲＡＭアドレス	入球状態情報初期表示タイマのアドレス＋１（下位）
設定データ	入球状態情報初期表示時間＋１（上位）
設定先ＲＡＭアドレス	遊技球排出待ちカウンタのアドレス（下位）
設定データ	クリアデータ
設定先ＲＡＭアドレス	磁気検知監視タイマ２のアドレス（下位）
設定データ	磁気センサ異常監視時間１＋１
設定先ＲＡＭアドレス	賞球数カウンタのアドレス
設定データ	クリアデータ
設定先ＲＡＭアドレス	アウト個数カウンタのアドレス
設定データ	クリアデータ

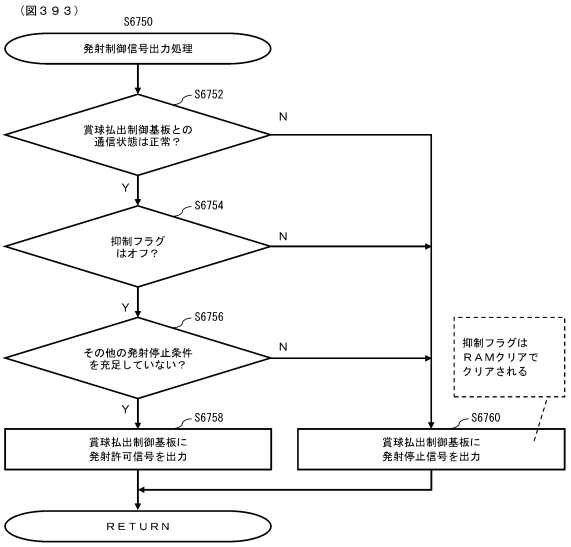
【図３９１】



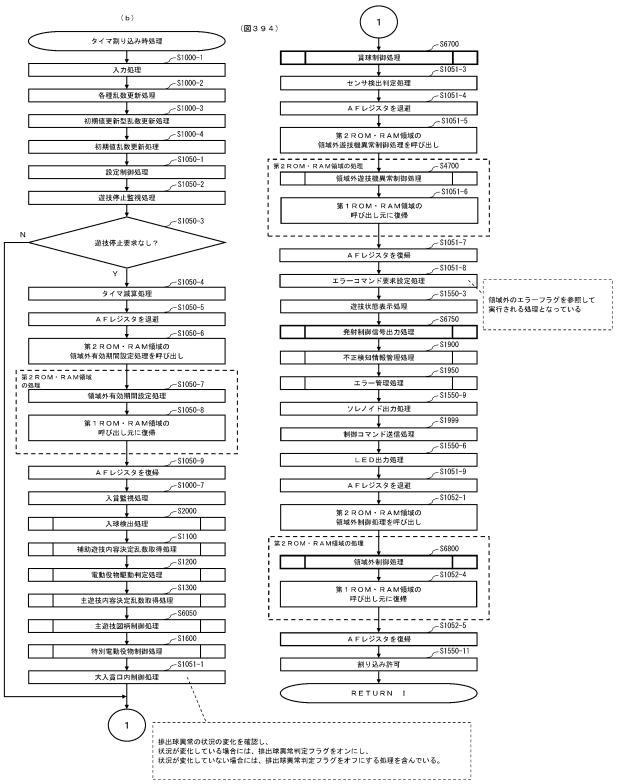
【図３９２】



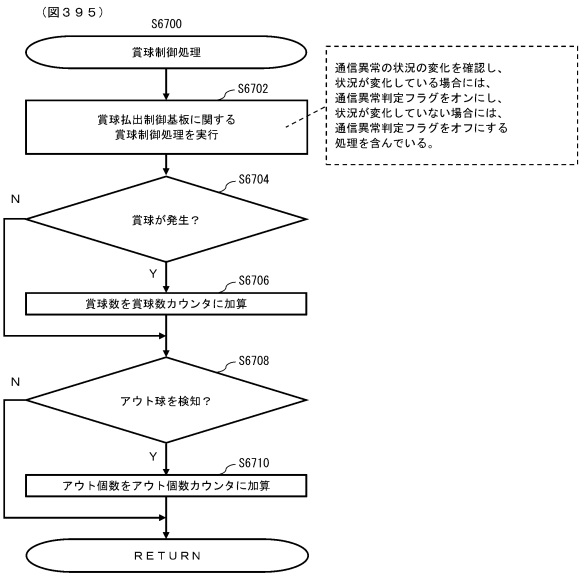
【図３９３】



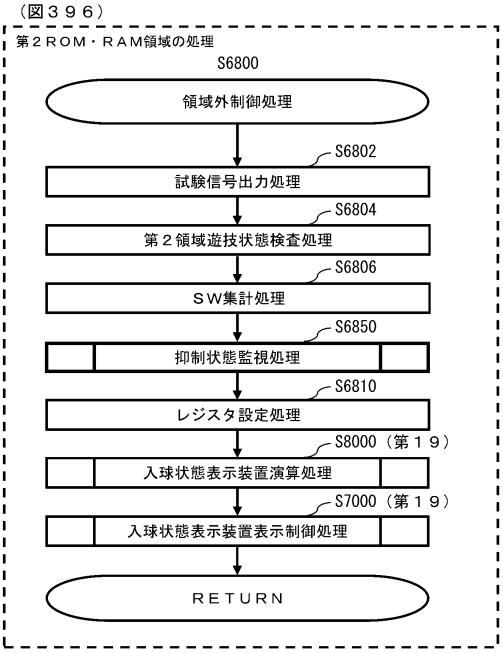
【図３９４】



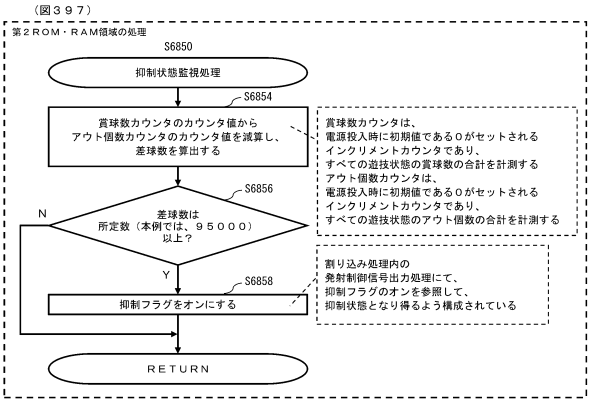
【図３９５】



【図３９６】



【図３９７】



【図３９８】

（図３９８）　＜抑制状態と時短Ｂに関する作用図＞

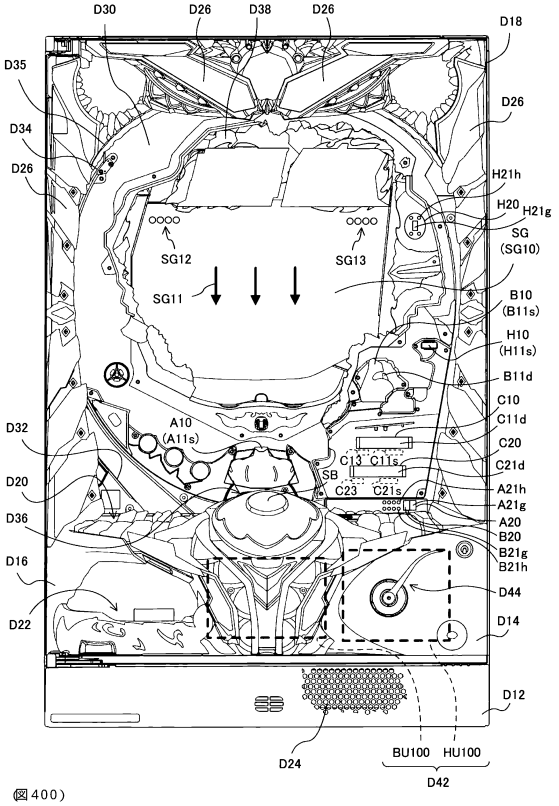
	内容	差球数	発射	対応する処理
（１）	図柄停止中、保留なし、作動回数が１となっている	94999	許可	
（２）	第１主遊技始動口に遊技球が１球入球したことにより、差球数が３増加し、 作動回数ｎが０となる図柄変動が開始される	95002	許可	図３９２ ステップ６７１２
（３）	差球数が95000以上となったため、抑制フラグがオンとなる	95002	許可	図３９２ ステップ６７１６
（４）	抑制フラグがオンとなったため、賞球払出制御基板に発射停止信号が出力される	95002	停止	図３９３ ステップ６７６０
（５）	主遊技図柄が停止し、変動固定時間が開始される	95002	停止	図３６８ ステップ６４５０
（６）	作動回数ｎが０となり、 変動固定時間中に時短Ｂに係る時短回数が時短回数カウンタにセットされる	95002	停止	図３６８ ステップ６３５０

【図３９９】

（図３９９）　＜抑制状態と時短Ｃに関する作用図＞

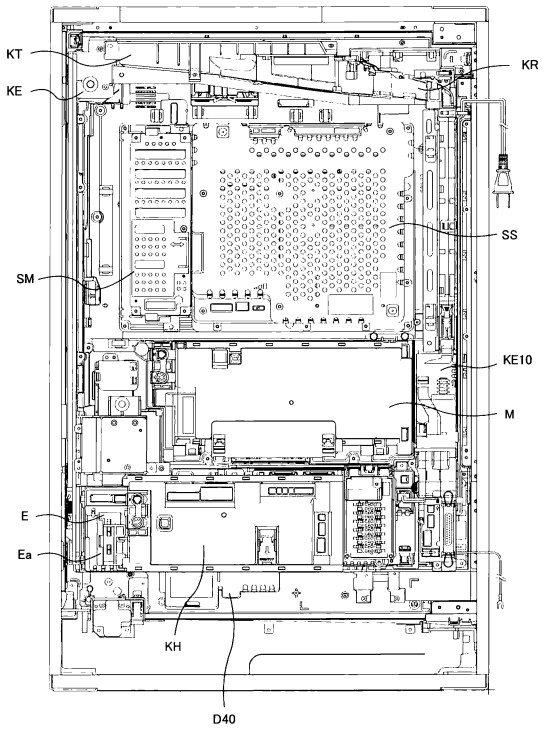
	内容	差球数	発射	対応する処理
（１）	図柄停止中且つ保留なしとなっている	94999	許可	
（２）	第１主遊技始動口に遊技球が１球入球したことにより、差球数が３増加し、 時短図柄に当選した図柄変動が開始される	95002	許可	図３９２ ステップ６７１２
（３）	差球数が95000以上となったため、抑制フラグがオンとなる	95002	許可	図３９２ ステップ６７１６
（４）	抑制フラグがオンとなったため、賞球払出制御基板に発射停止信号が出力される	95002	停止	図３９３ ステップ６７６０
（５）	主遊技図柄が時短図柄で停止し、変動固定時間が開始される	95002	停止	図３６８ ステップ６４５０
（６）	変動固定時間中に時短Ｃに係る時短回数が時短回数カウンタにセットされる	95002	停止	図３７０ ステップ６５０６

【図４００】



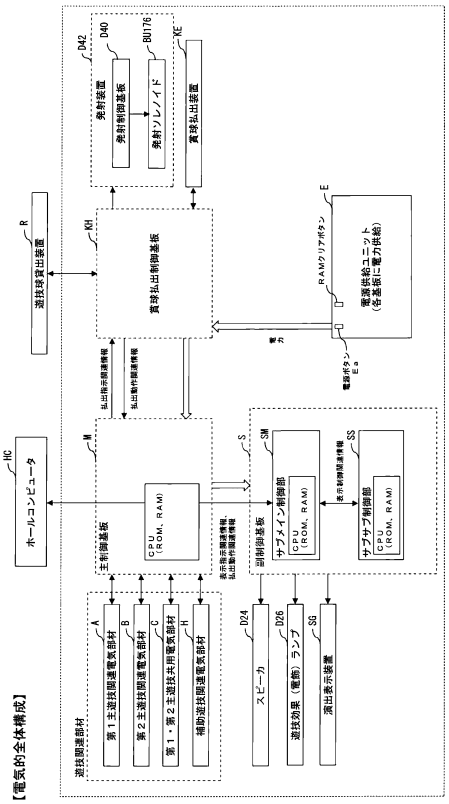
(図400)

【図４０１】



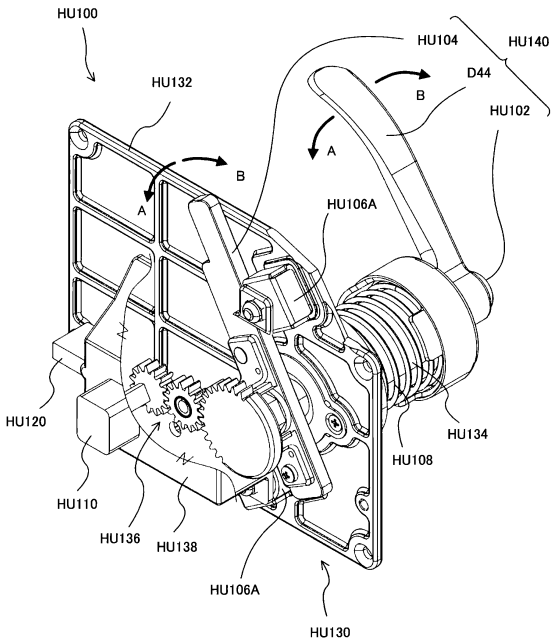
(図401)

【図４０２】



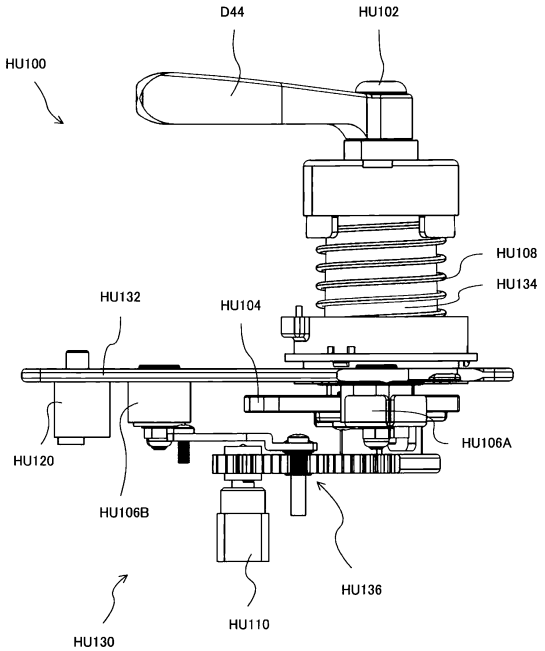
(図402)

【図４０３】



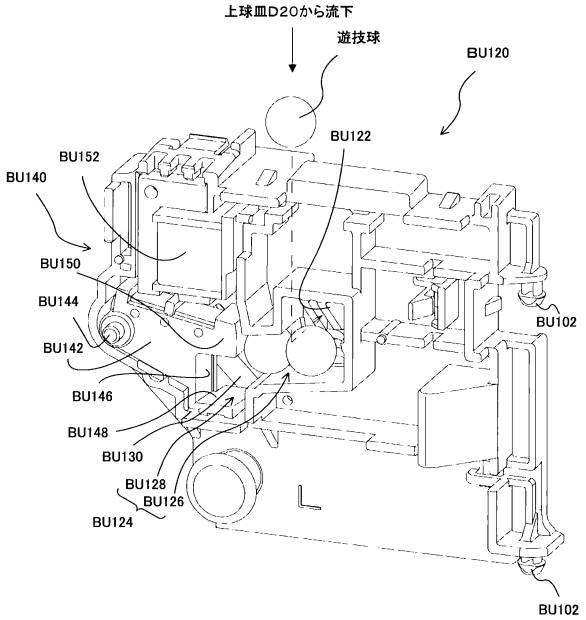
(図403)

【図４０４】



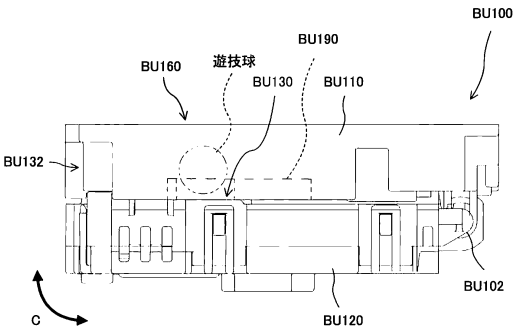
(図404)

【図４０５】



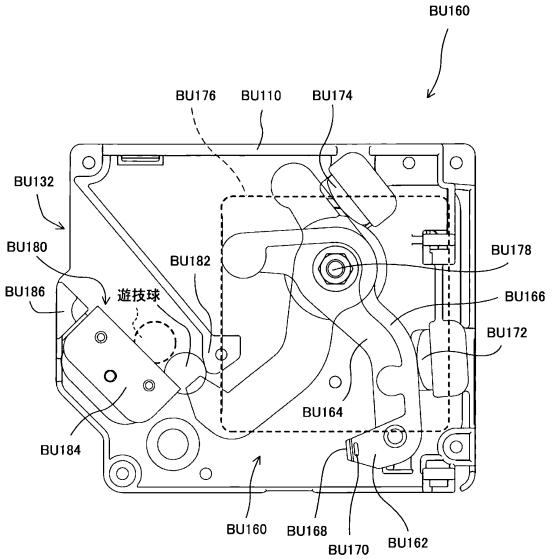
(図405)

【図４０６】



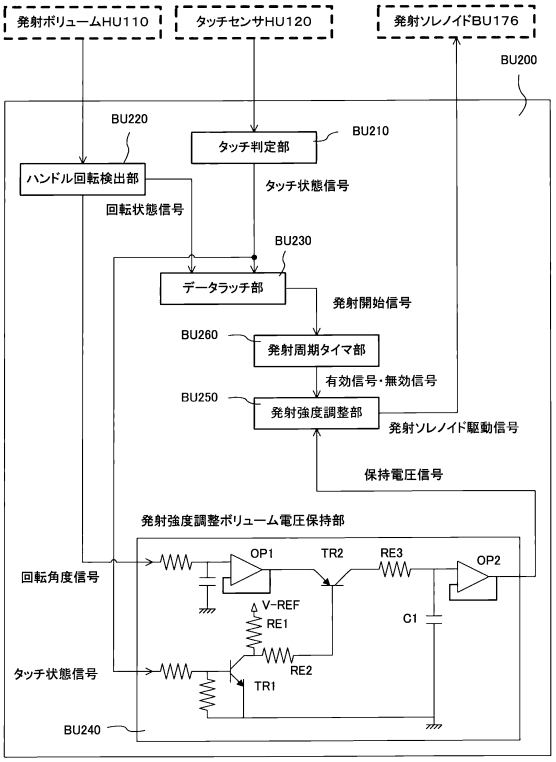
(図406)

【図４０７】



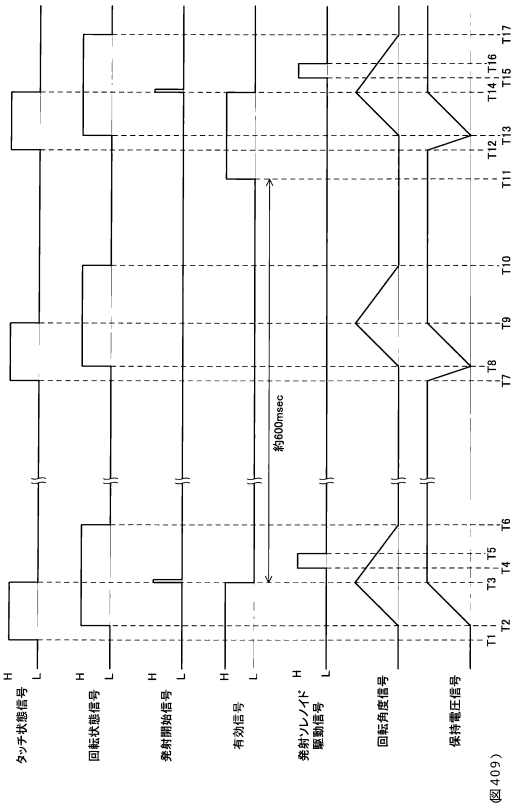
(図407)

【図４０８】



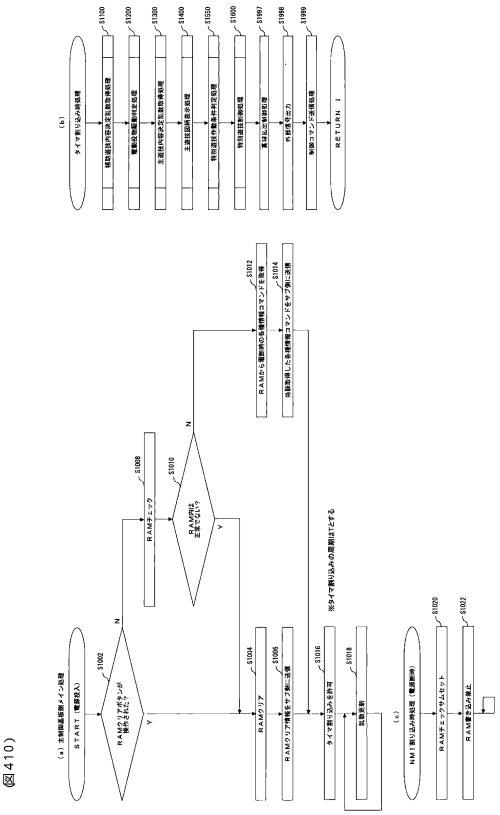
(図408)

【図４０９】



(図409)

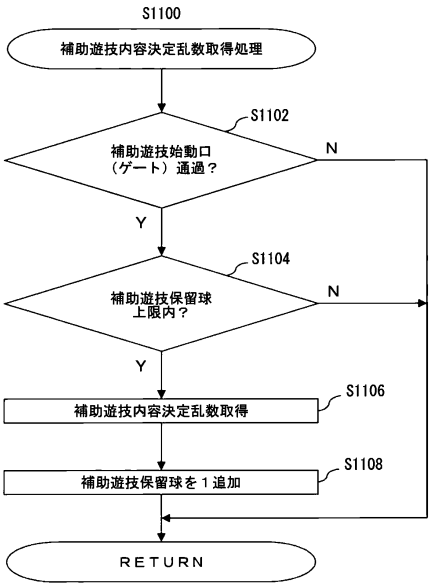
【図４１０】



(図410)

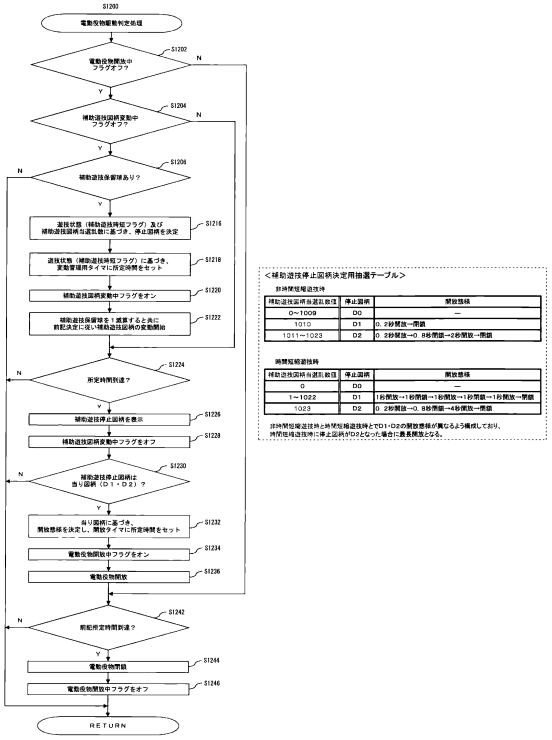
【図４１１】

(図411)



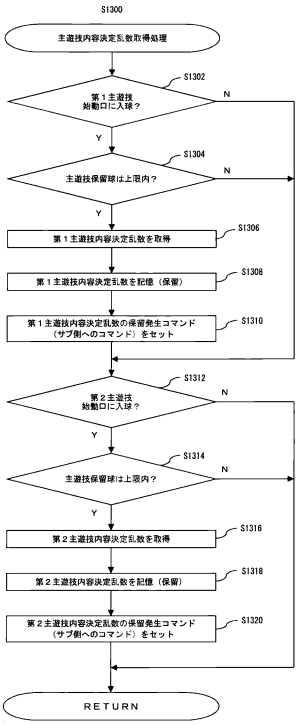
【図４１２】

(図412)



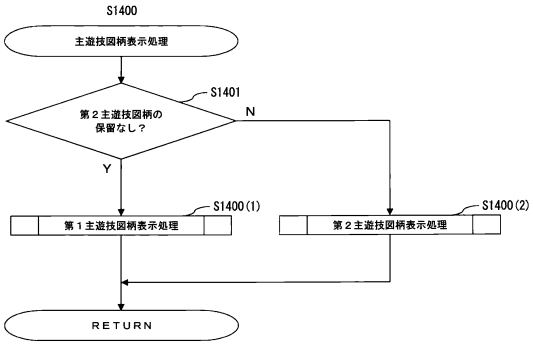
【図４１３】

(図413)



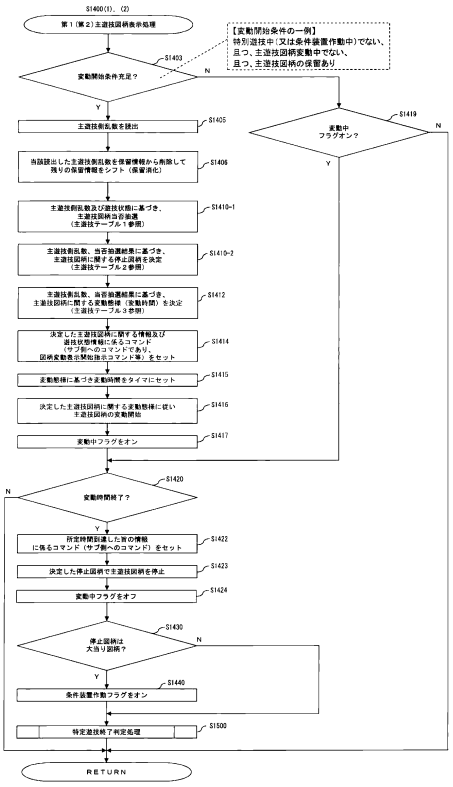
【図４１４】

(図414)



【図４１５】

(図415)



【図４１６】

(図416)

(主遊技テーブル1)

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
非確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオフ)

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
確率変動遊技時(＝主遊技確変フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～19	当り(大当り)
20～1023	ハズレ

(主遊技テーブル2)

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4A
300～699	5A
700～1023	7A

※4A・4B・5A・5B・・・8R大当り、7A・7B・・・16R大当り

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
(ハズレ時)

乱数値	停止図柄
0～1023	F

(主遊技テーブル3)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時(＝主遊技時短フラグオフ)

乱数値	変動態様	変動時間
0～2	A1	10(秒)
3～79	A2	30(秒)
80～1023	A3	60(秒)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時(＝主遊技時短フラグオフ)

乱数値	変動態様	変動時間
0～899	a1	10(秒)
900～999	a2	30(秒)
1000～1023	a3	60(秒)

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4B
300～399	5B
400～1023	7B

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
(ハズレ時)

乱数値	停止図柄
0～1023	F

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時(＝主遊技時短フラグオフ)

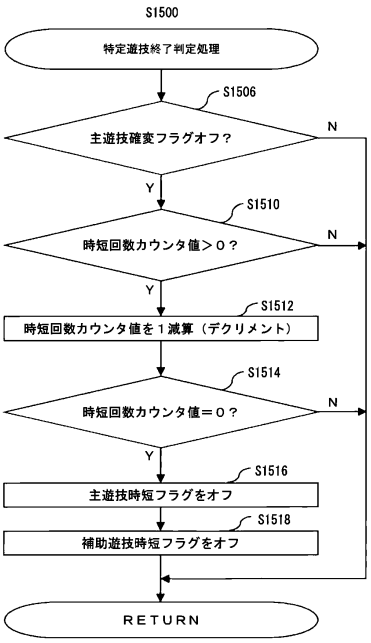
乱数値	変動態様	変動時間
0～99	B1	10(秒)
100～1023	B2	60(秒)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時(＝主遊技時短フラグオフ)

乱数値	変動態様	変動時間
0～899	b0	3(秒)
900～923	b1	10(秒)
924～1023	b2	60(秒)

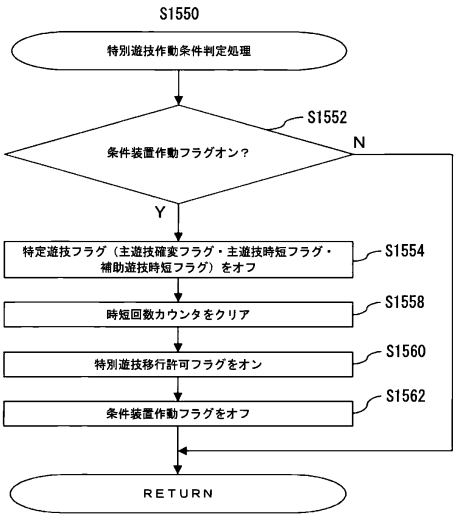
【図４１７】

(図417)



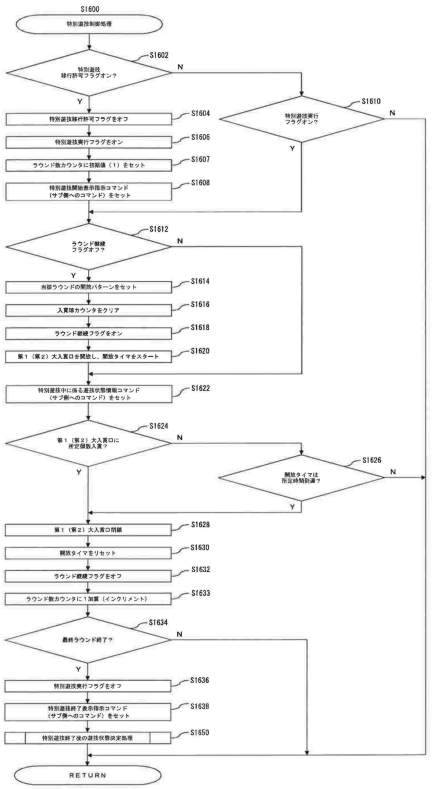
【図４１８】

(図418)



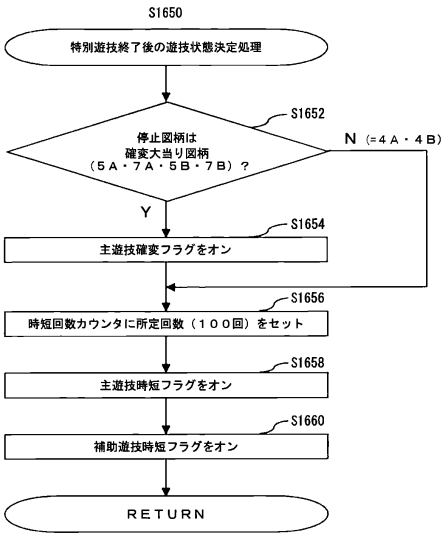
【図４１９】

(図419)



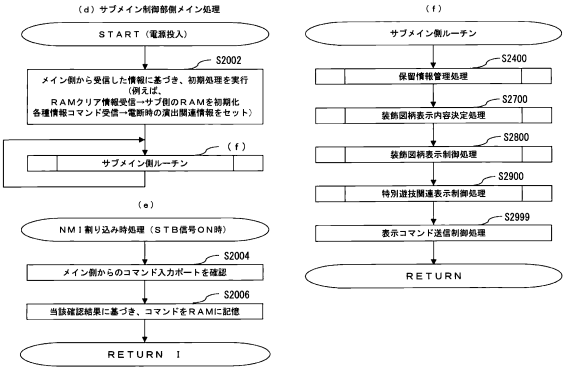
【図４２０】

(図420)



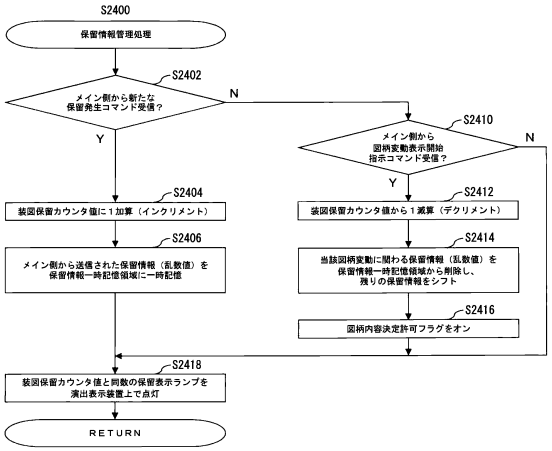
【図４２１】

(図421)



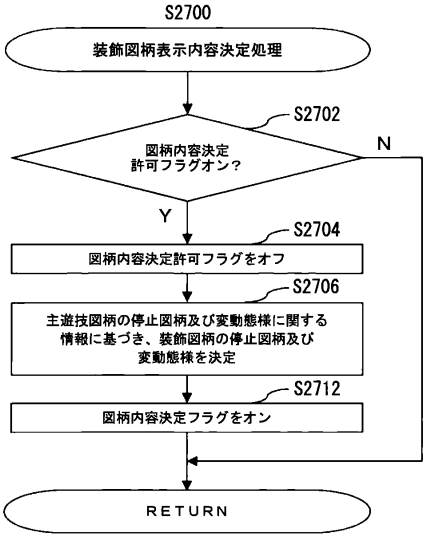
【図４２２】

(図422)



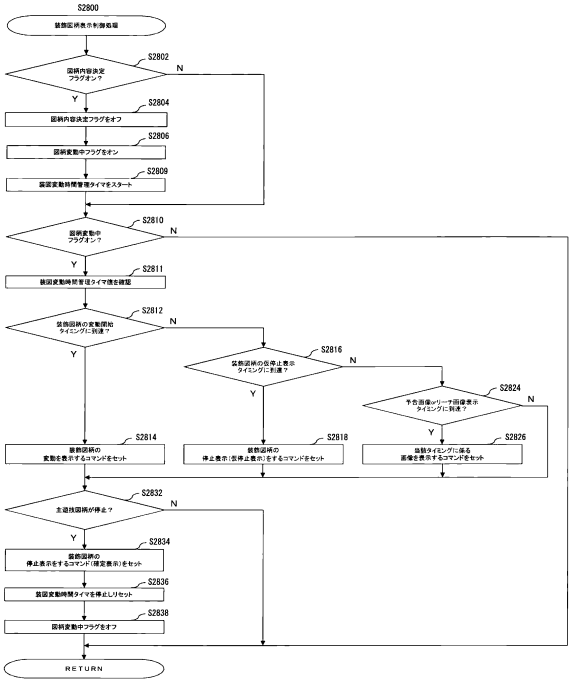
【図４２３】

(図423)



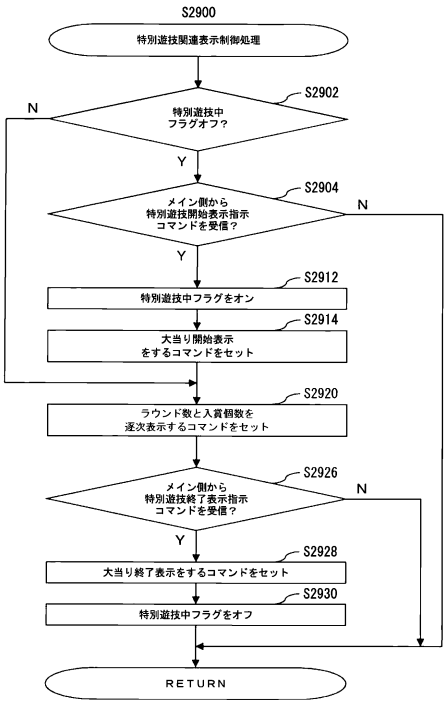
【図４２４】

(図424)



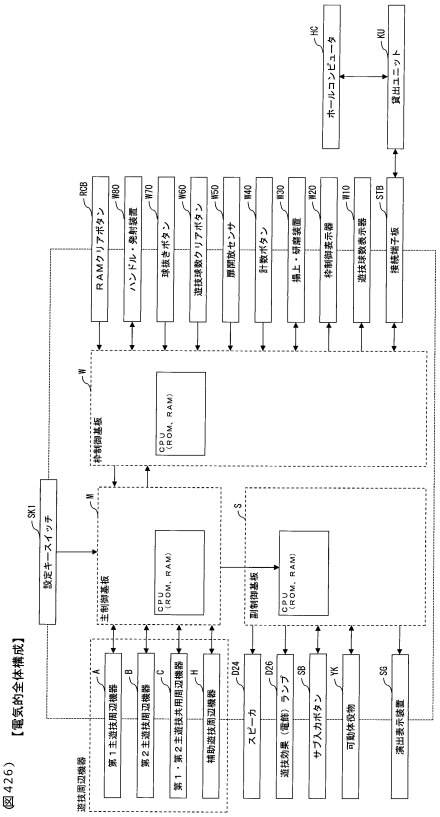
【図４２５】

(図425)

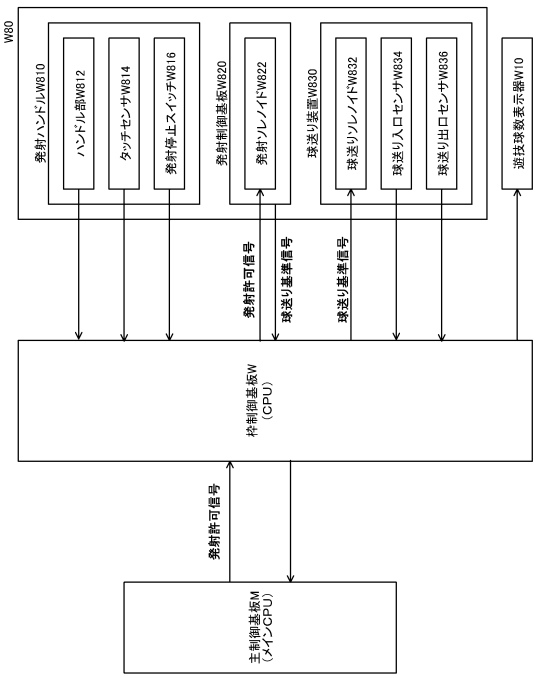


【図４２６】

(図426) 【電気的全体構成】

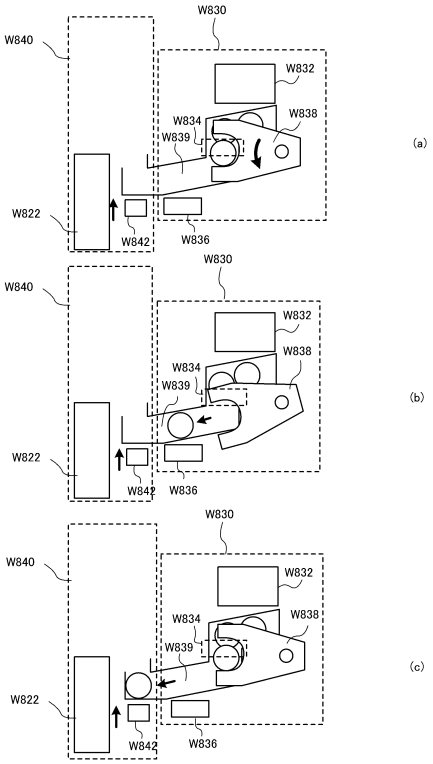


【図４２７】



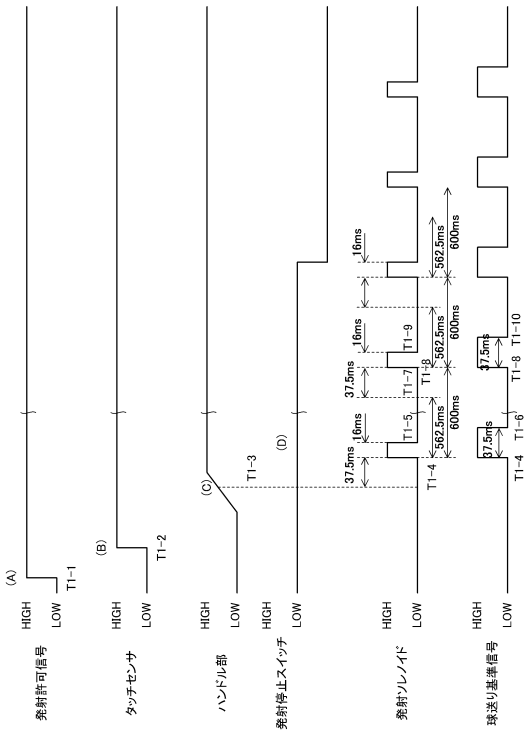
(図427)

【図４２８】



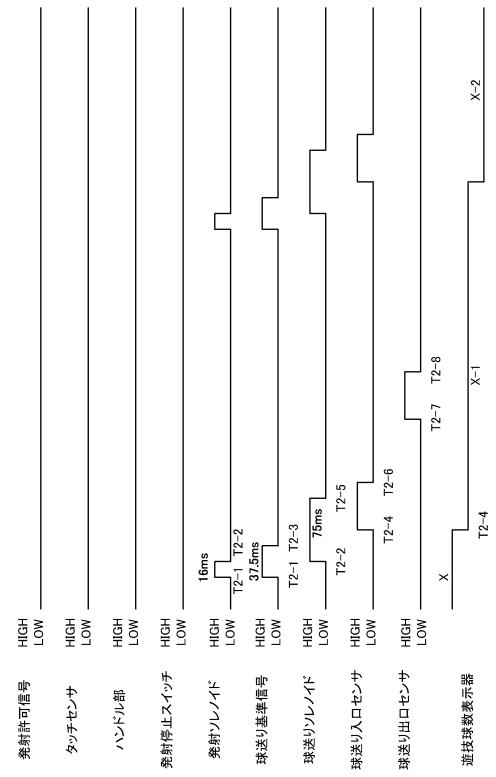
（図428）

【図４２９】



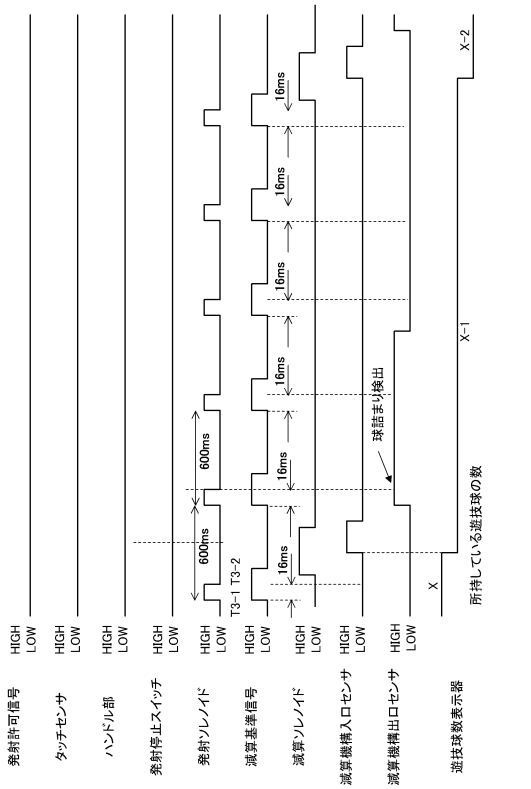
（図429）

【図４３０】



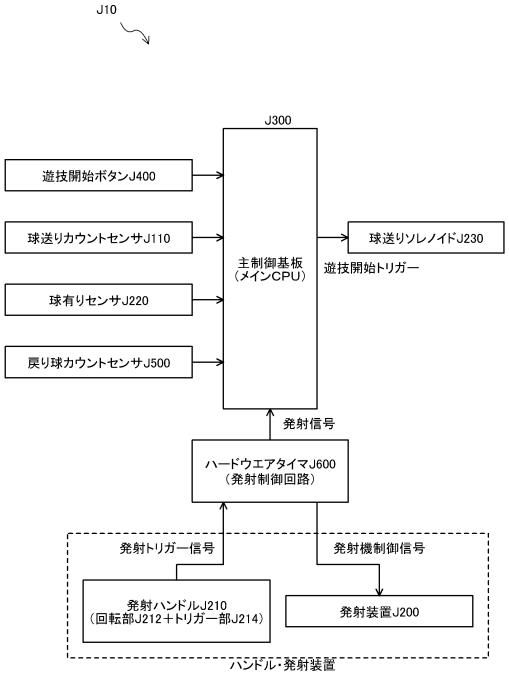
（図430）

【図４３１】



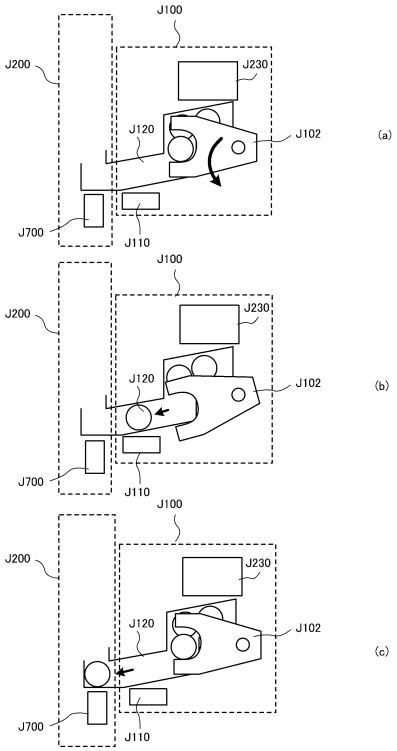
（図431）

【図４３２】



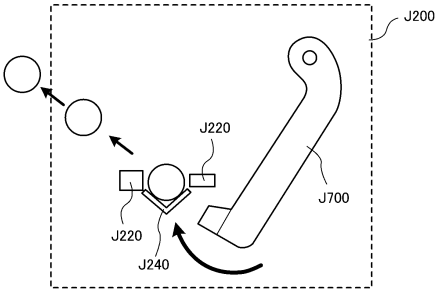
(図432)

【図４３３】



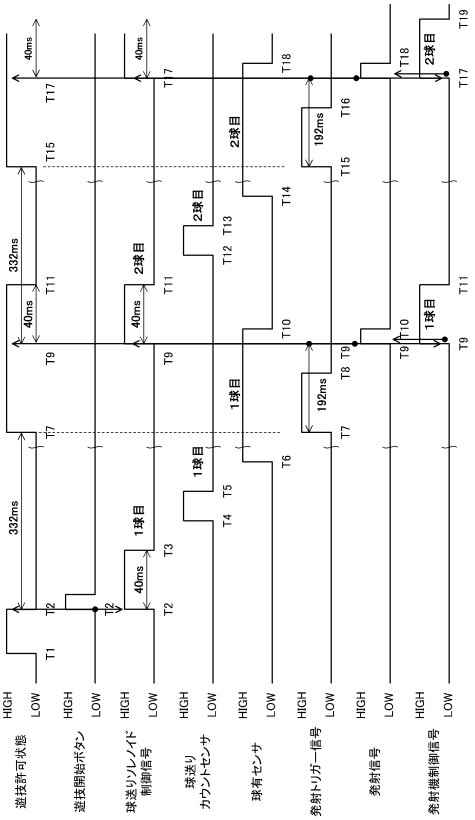
(図433)

【図４３４】



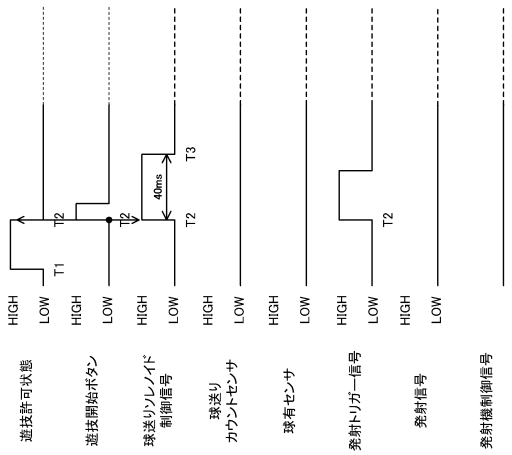
(図434)

【図４３５】



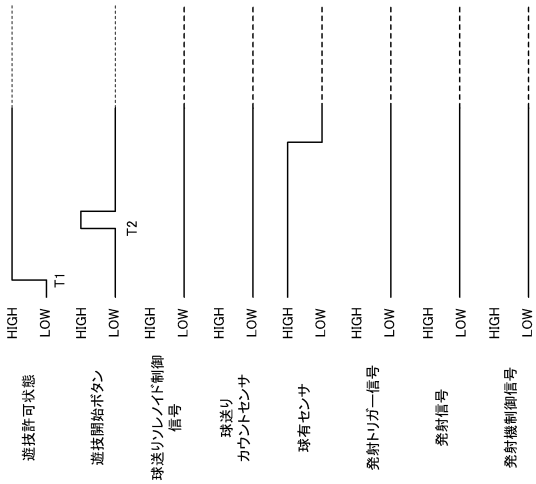
(図435)

【図４３６】



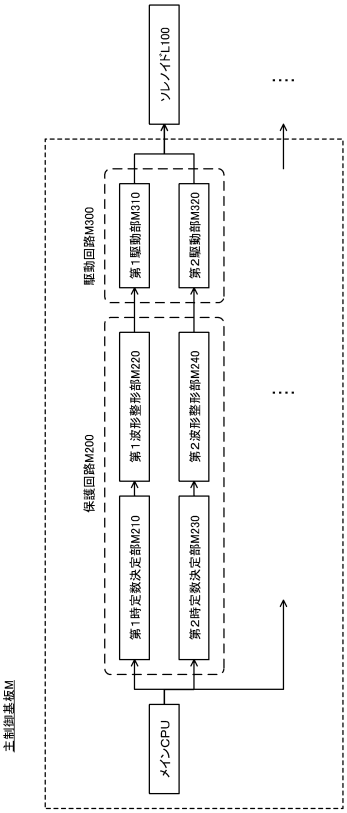
（図４３６）

【図４３７】



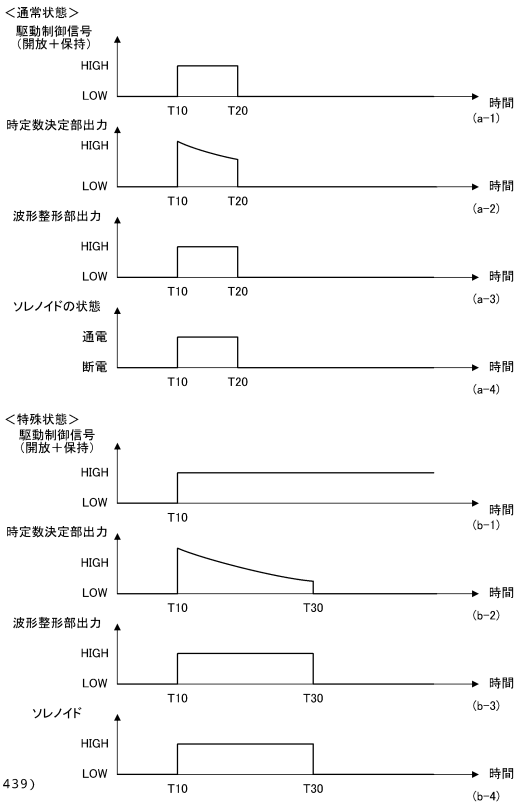
（図４３７）

【図４３８】



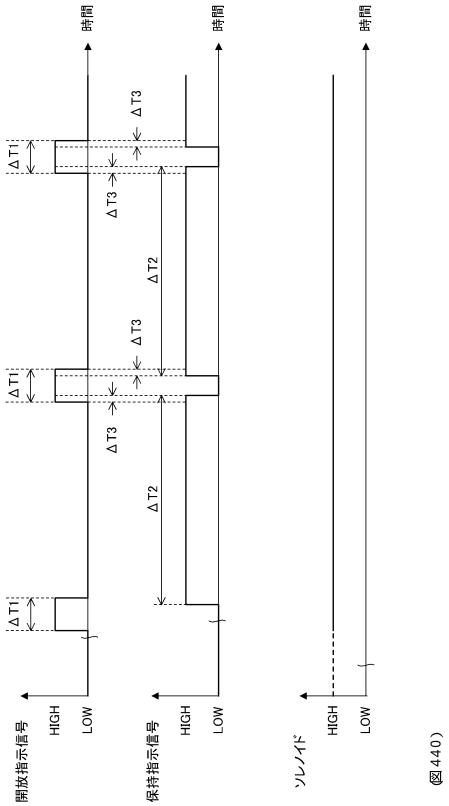
（図４３８）

【図４３９】



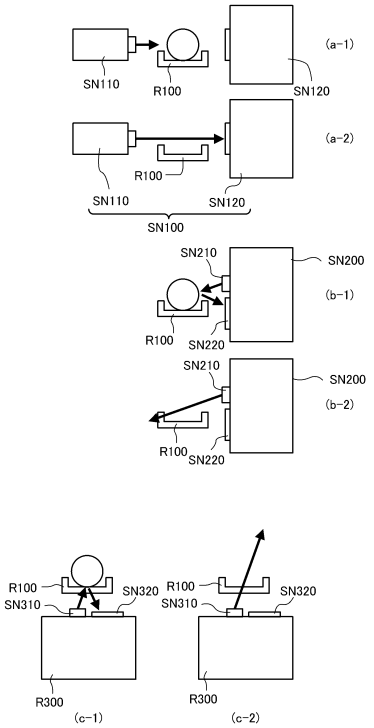
（図４３９）

【図４４０】



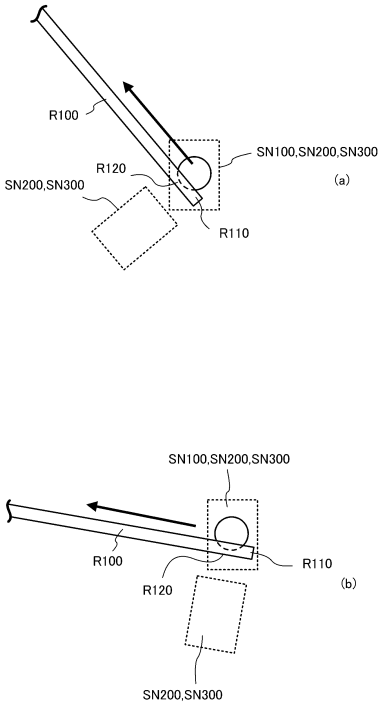
(図440)

【図４４１】



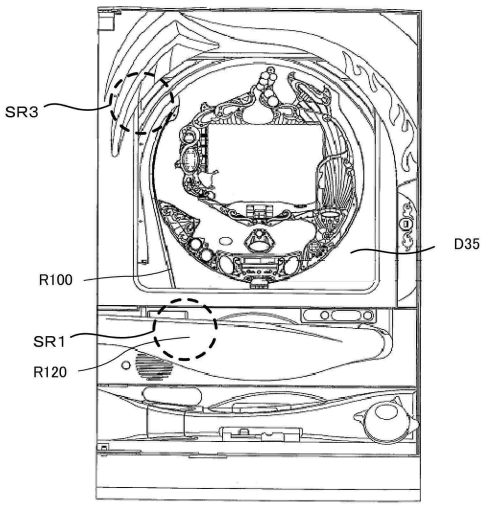
(図441)

【図４４２】



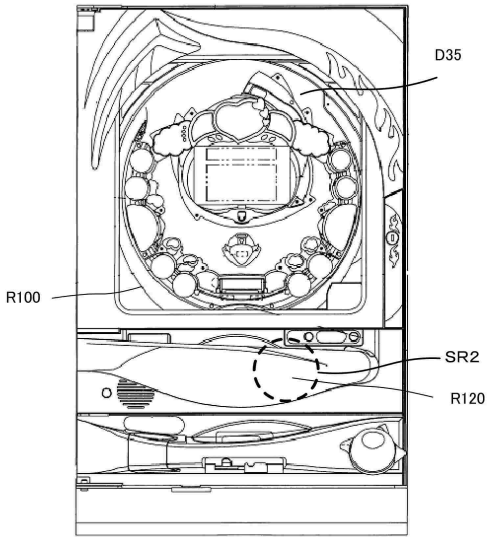
(図442)

【図４４３】



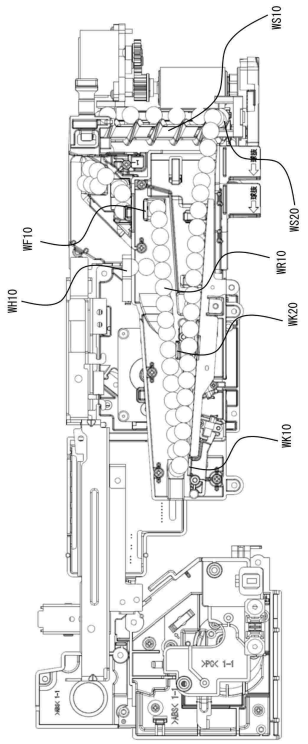
(図443)

【図４４４】



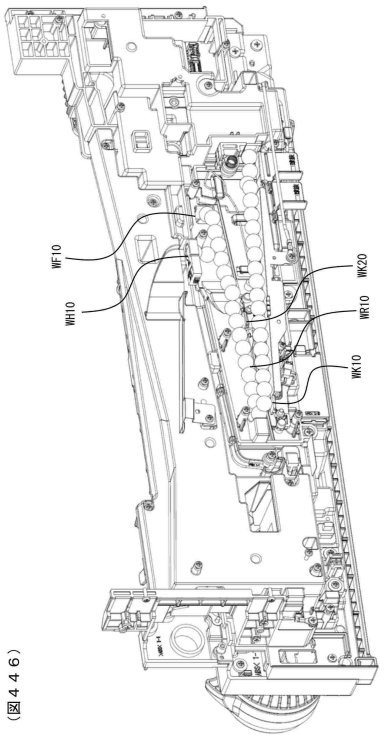
（図444）

【図４４５】



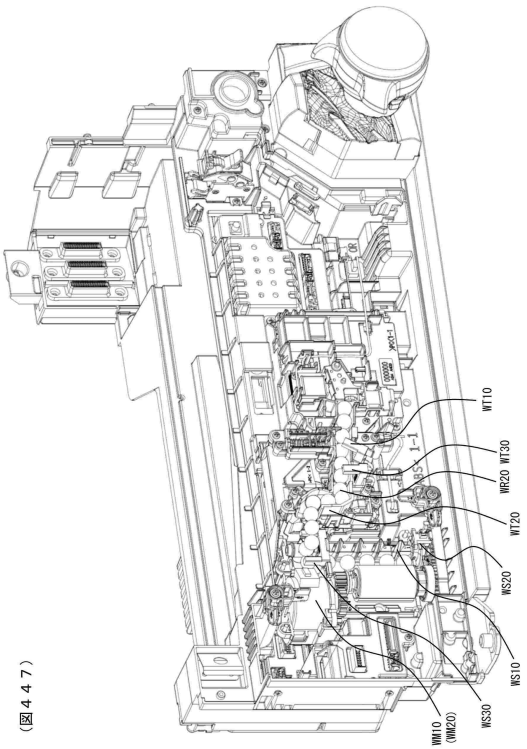
（図４４５）

【図４４６】



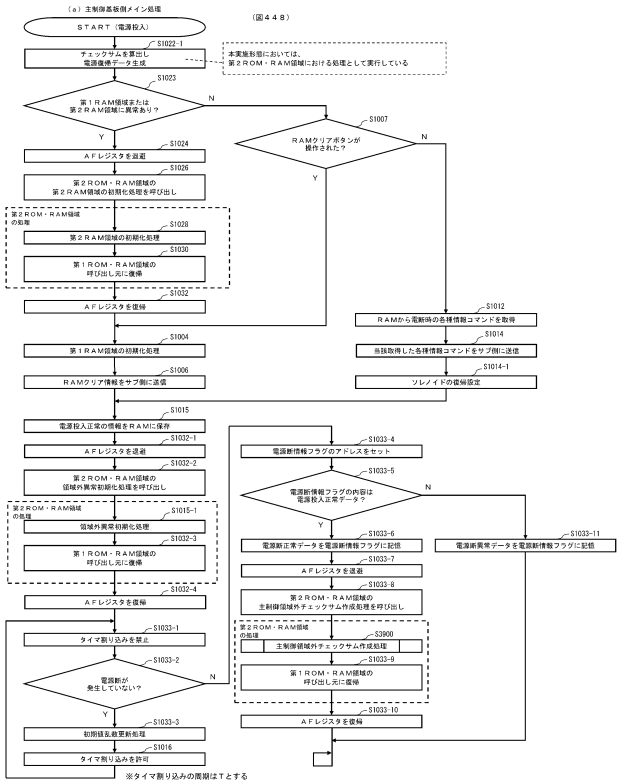
（図４４６）

【図４４７】

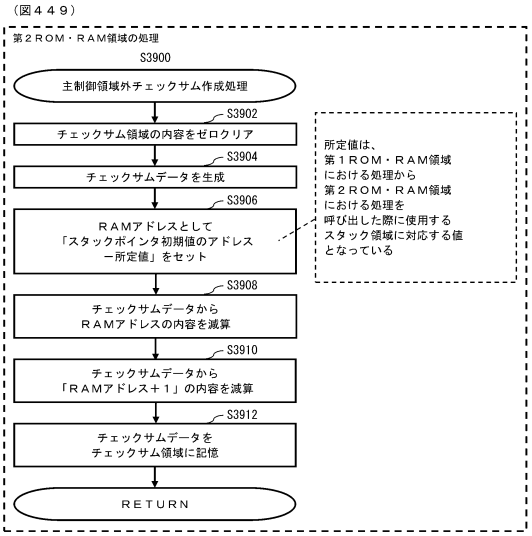


（図４４７）

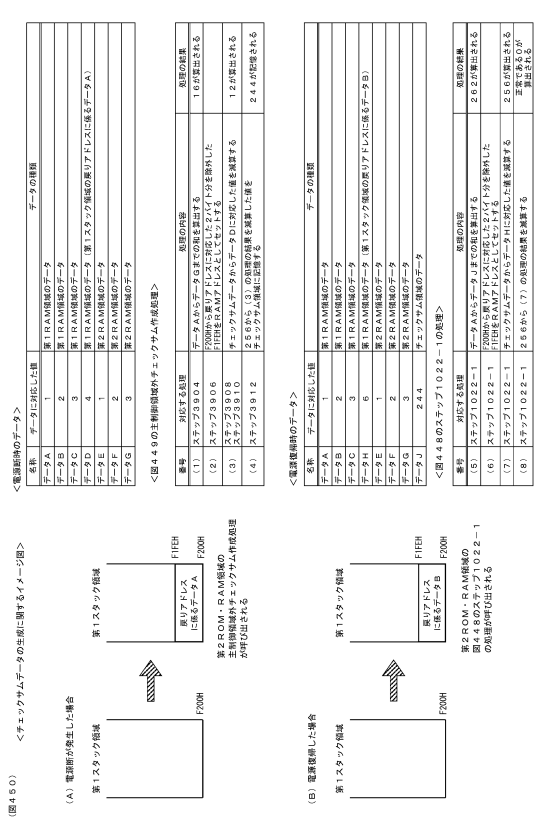
【図４４８】



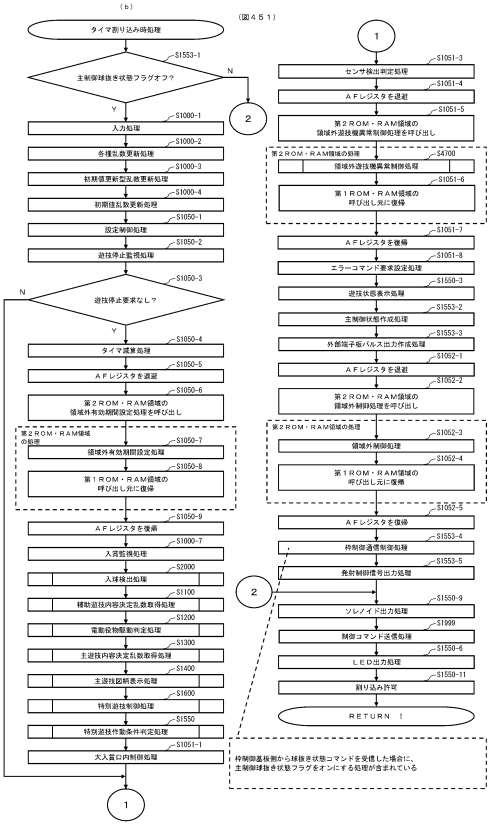
【図４４９】



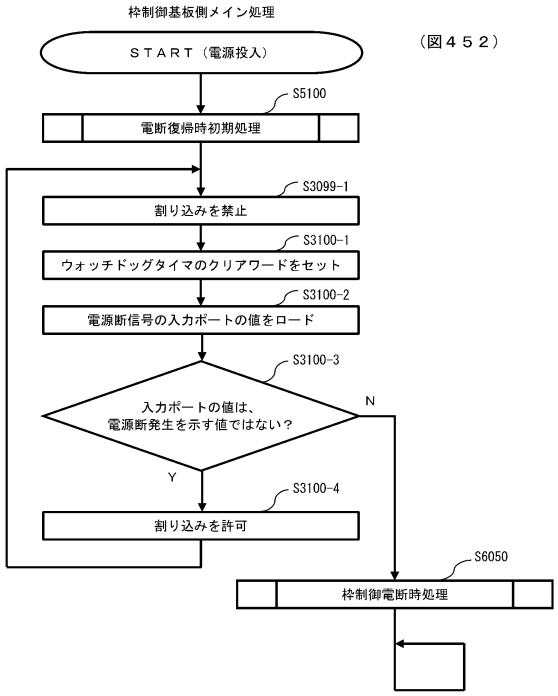
【図４５０】



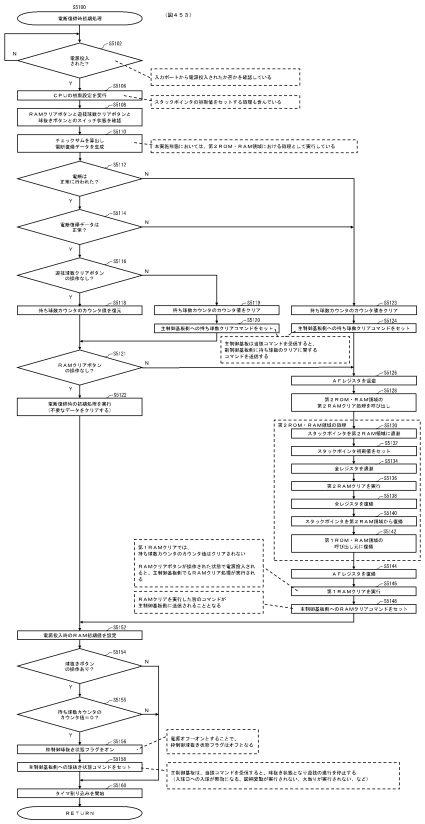
【図４５１】



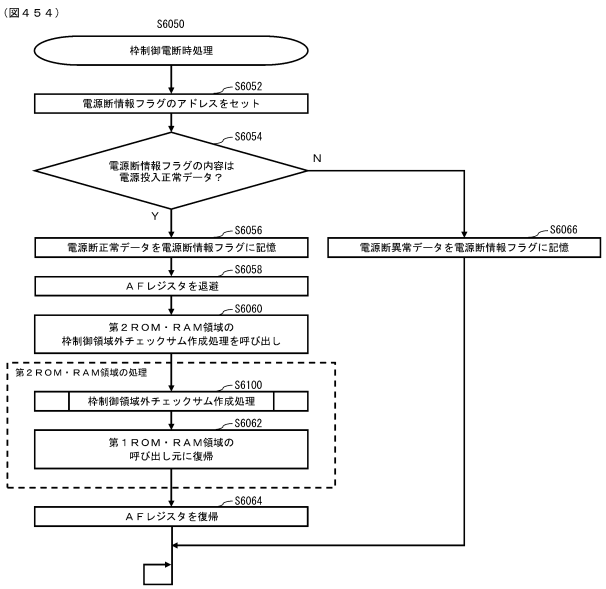
【図４５２】



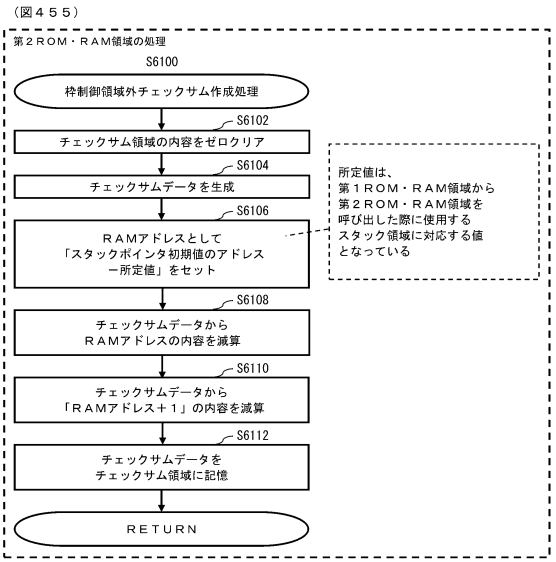
【図４５３】



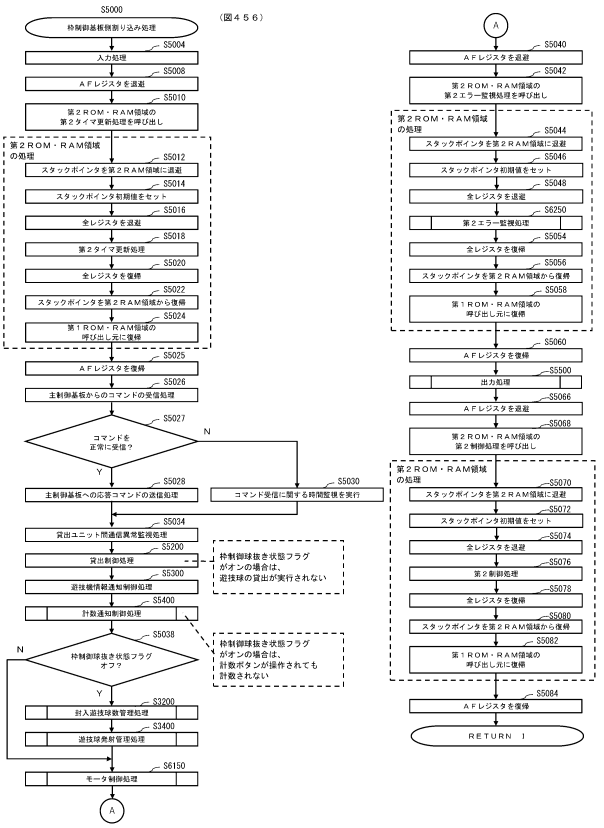
【図４５４】



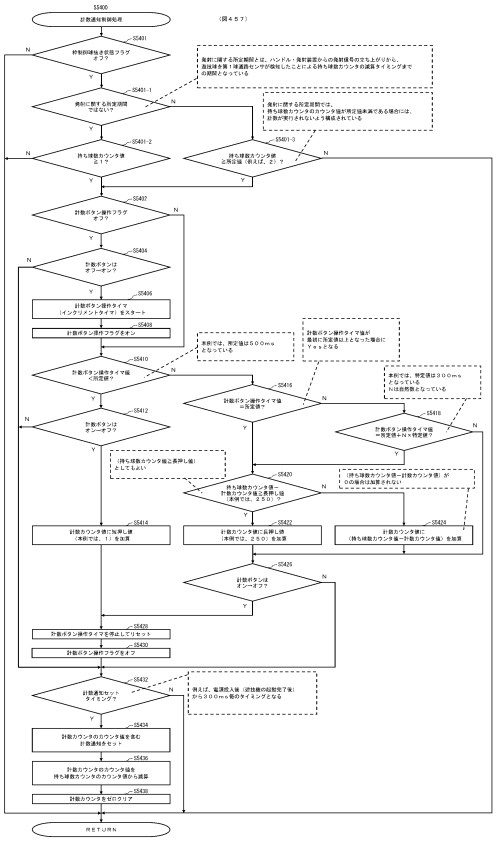
【図４５５】



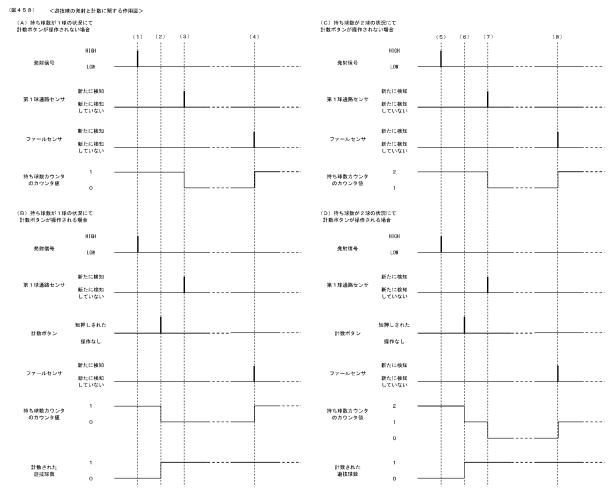
【図４５６】



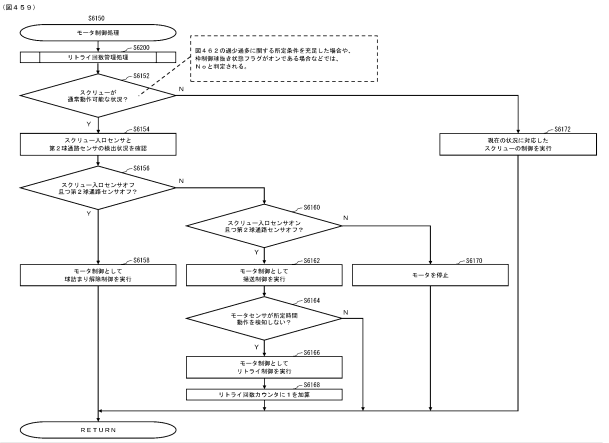
【図４５７】



【図４５８】

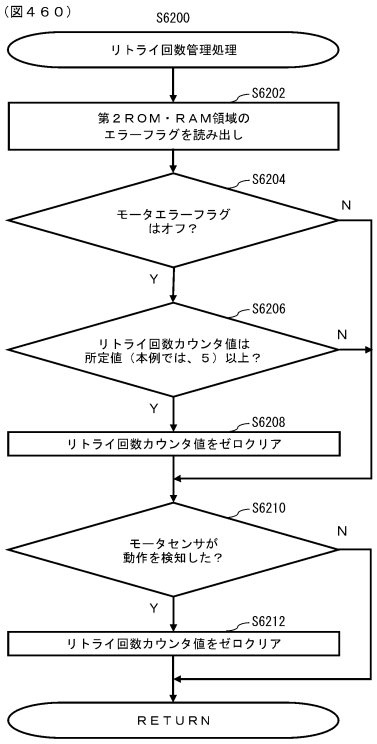


【図４５９】

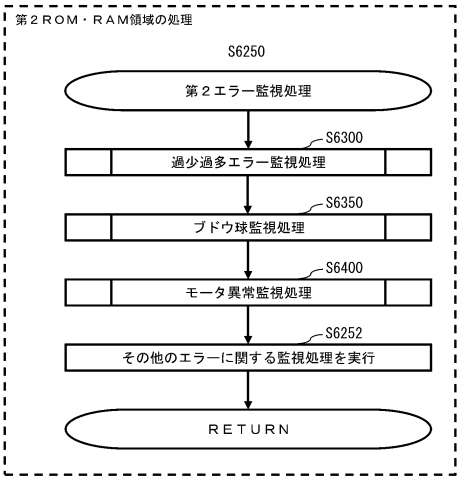


No.	スクリュー入口センサ	第２球通過センサ	モータ制御	モータ制御の詳細	モータ制御の速さ	対応する処理
1	オン	オン	停止	停止	停止	ステップ６１７０
2	オフ	オフ	球詰まり解除制御	正転６０ステップ→逆転６０ステップ	３ｍｓで１ステップ	ステップ６１５８
3	オフ	オン	停止	停止	停止	ステップ６１７０
4	オン	オフ	後送制御	正転	３ｍｓで１ステップ→２ｍｓで１ステップ	ステップ６１６２
5	／	／	リトライ制御	逆転１５０ステップ→正転１５０ステップ	３ｍｓで１ステップ	ステップ６１６６

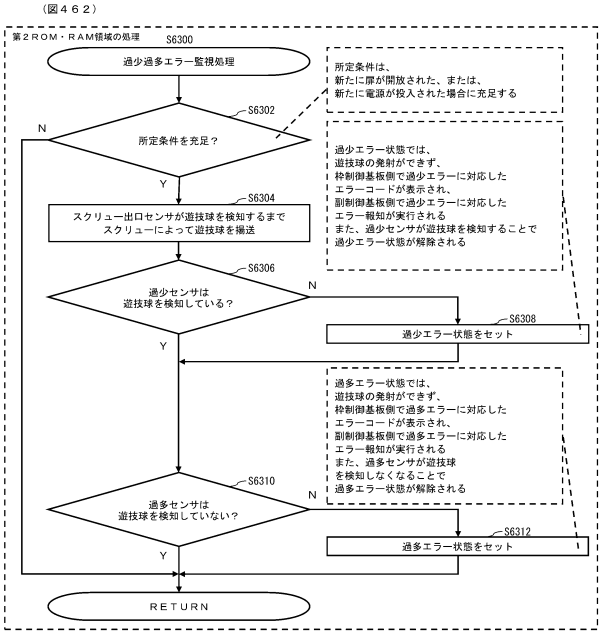
【図４６０】



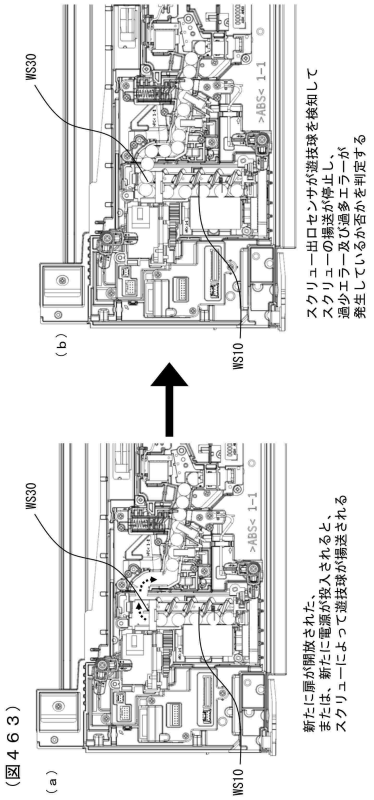
【図４６１】



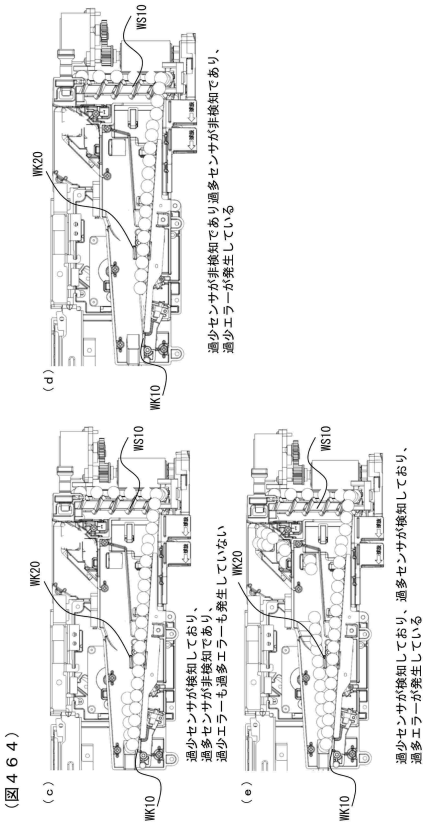
【図４６２】



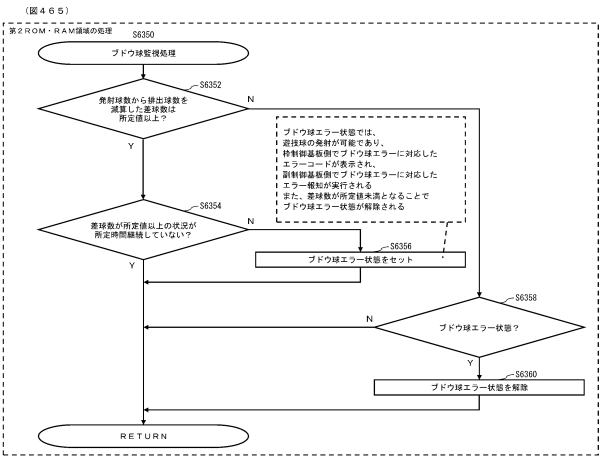
【図４６３】



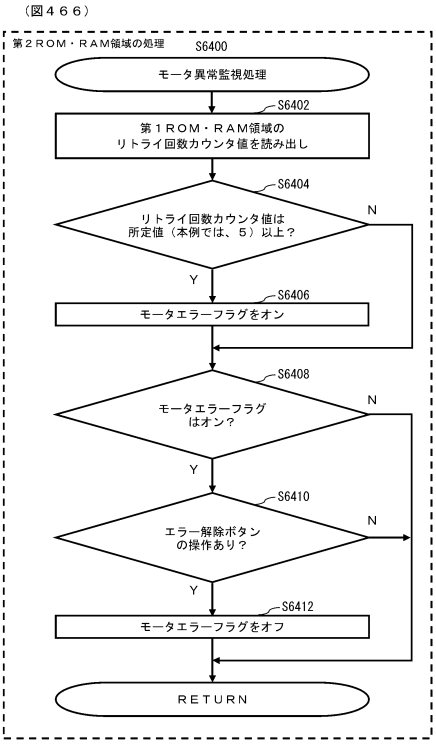
【図４６４】



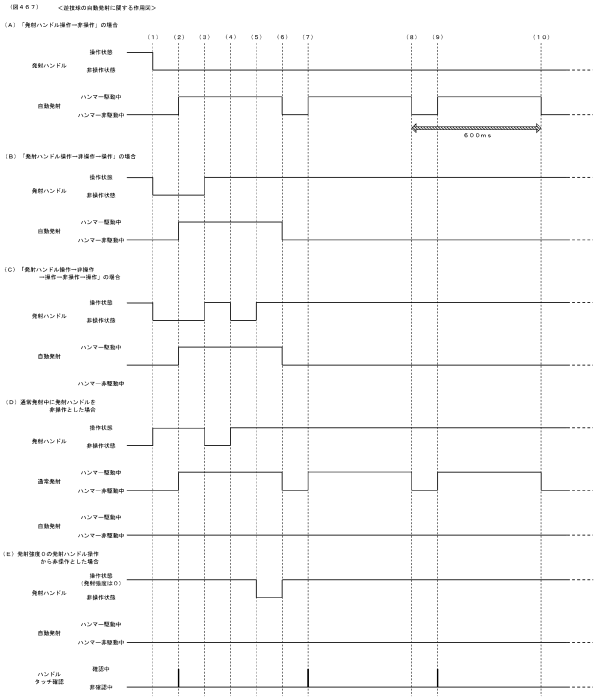
【図４６５】



【図４６６】



【図４６７】



【図４６８】

（図４６８）

<過少過多エラーに関する図>

パターン	タイミング	事象	扉	BIT（枠エラーデータ） 7	6	5	4	3	2	1	0	過少過多チェック状態	制御部基板側での報知	遊技球の発射
1	１－１	通常状態	閉鎖	0	0	0	0	0	0	0	0	0	エラー報知なし	可能
	１－２	所定条件を充足して、過少過多チェック状態となる	開放	0	0	0	0	0	0	0	0	1	エラー報知なし	不可能
	１－３	過少センサが遊技球を検知しないため過少エラー状態となる	開放	0	0	1	0	0	0	0	0	1	過少エラーに対応したエラー報知	不可能
	１－４	管理者が遊技球を入れたことで過少センサが遊技球を検知し、過少エラー状態が解消される	開放	0	0	0	0	0	0	0	0	1	エラー報知なし	不可能
	１－５	過少過多チェック状態が終了	閉鎖	0	0	0	0	0	0	0	0	0	エラー報知なし	可能
2	２－１	通常状態	閉鎖	0	0	0	0	0	0	0	0	0	エラー報知なし	可能
	２－２	所定条件を充足して、過少過多チェック状態となる	開放	0	0	0	0	0	0	0	0	1	エラー報知なし	不可能
	２－３	過多センサが遊技球を検知したため過多エラー状態となる	開放	0	1	0	0	0	0	0	0	1	過多エラーに対応したエラー報知	不可能
	２－４	管理者が遊技球を抜いたことで過多センサが遊技球を検知しなくなり、過多エラー状態が解消される	開放	0	0	0	0	0	0	0	0	1	エラー報知なし	不可能
	２－５	過少過多チェック状態が終了	閉鎖	0	0	0	0	0	0	0	0	0	エラー報知なし	可能
3	３－１	通常状態	閉鎖	0	0	0	0	0	0	0	0	0	エラー報知なし	可能
	３－２	所定条件を充足して、過少過多チェック状態となる	開放	0	0	0	0	0	0	0	0	1	エラー報知なし	不可能
	３－３	過少センサが遊技球を検知しないため過少エラー状態となる	開放	0	0	1	0	0	0	0	0	1	過少エラーに対応したエラー報知	不可能
	３－４	過少センサが遊技球を検知しないまま扉が閉鎖され、過少エラー状態が解消されていない	閉鎖	0	0	1	0	0	0	0	0	1	過少エラーに対応したエラー報知	不可能
4	４－１	通常状態	閉鎖	0	0	0	0	0	0	0	0	0	エラー報知なし	可能
	４－２	扉開放中にセンサ異常が発生し、過少過多エラーに関する報知は実行されない	開放	0	0	0	1	0	0	0	0	1	センサ異常に対応したエラー報知	不可能
	４－３	扉が閉鎖され、センサ異常が発生したままであり、過少過多エラーに関する報知は実行されない	閉鎖	0	0	0	1	0	0	0	0	0	センサ異常に対応したエラー報知	可能
5	５－１	通常状態	閉鎖	0	0	0	0	0	0	0	0	0	エラー報知なし	可能
	５－２	扉開放中にセンサ異常が発生し、過少過多エラーに関する報知は実行されない	開放	0	0	0	1	0	0	0	0	1	センサ異常に対応したエラー報知	不可能
	５－３	過多センサが遊技球を検知したが、過多エラーに関する報知は実行されない	開放	0	1	0	1	0	0	0	0	1	センサ異常に対応したエラー報知	不可能
	５－４	センサ異常が解消し、過多エラーに関する報知が実行される	開放	0	1	0	0	0	0	0	0	1	過多エラーに対応したエラー報知	不可能

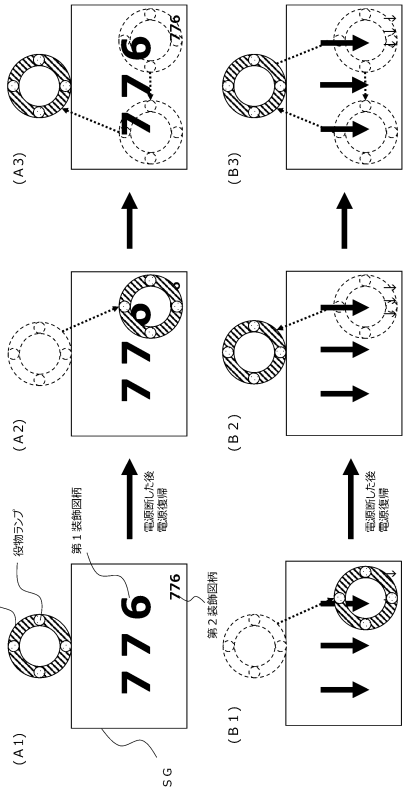
<枠エラーデータ>
BIT0　発射装置異常
BIT1　0
BIT2　モータエラー
BIT3　通路異常
BIT4　センサ異常
BIT5　過少エラー
BIT6　過多エラー
BIT7　0

<枠状態データ>
BIT0 持ち球数０状態
BIT1 過少過多チェック状態
BIT2 計数可能状態
BIT3 球数クリア状態
BIT4 球抜き状態
BIT5　0
BIT6　0
BIT7　0

※球数クリア状態と球抜き状態は
電源投入時に１回のみ送信される

【図４６９】

（図４６９）<電源断後の可動体役物の動作チェック>



【図４７０】

（図４７０）

枠	エラー種別	外ランプ	音声	高出力表示装置の表示	高出力表示装置の表示	遊技者向け情報表示装置（主制御基板側）	メイン表示装置	エラー表示 枠状態表示 LED	遊技球の発射	外部出力情報	エラー内容	枠状態	解消方法	備考（主制御基板側）
1	磁石投入異常 （ＳＡＷ異常）	赤点滅 （磁石投入異常）	「磁石投入異常」と音声が流れます	「磁石投入異常」と高出力表示装置に表示されます	主制御基板は遊技停止状態	主制御基板のＲＡＭ異常のため、設定変更でのみ復帰	状態表示ＳＡＷが磁石投入を検知中	状態表示ＬＥＤは エラー表示 赤	遊技球は中は 遊技球の発射を 遊技停止	—	—	磁石投入異常	磁石の取り除き 設定のリセット 設定変更を行う	—
2	磁石投入異常 （ＳＡＷ）	赤点灯（赤） 磁石投入異常	「磁石投入異常」と音声が流れます	「磁石投入異常」と高出力表示装置に表示されます	主制御基板は遊技停止状態	主制御基板のＲＡＭ異常のため、設定変更でのみ復帰	状態表示ＳＡＷが磁石投入を検知中	状態表示ＬＥＤは エラー表示 赤	遊技球は中は 遊技球の発射を 遊技停止	—	—	磁石投入異常	磁石の取り除き 設定のリセット 設定変更を行う	—
3	磁石投入異常 （ＳＡＷ）	赤点滅 （磁石投入異常）	「磁石投入異常」と音声が流れます	「磁石投入異常」と高出力表示装置に表示されます	主制御基板は遊技停止状態	主制御基板のＲＡＭ異常のため、設定変更でのみ復帰	状態表示ＳＡＷが磁石投入を検知中	状態表示ＬＥＤは エラー表示 赤	遊技球は中は 遊技球の発射を 遊技停止	—	—	磁石投入異常	磁石の取り除き 設定のリセット 設定変更を行う	—
4	設定変更中	赤点滅 （設定変更中）	「設定変更中」と音声が流れます	「設定変更中」と高出力表示装置に表示されます	通常状態に復帰	状態表示ＳＡＷが 枠状態ＬＥＤは 枠状態ＬＥＤは 枠状態ＬＥＤは

【図４７２】

（図４７２）

優先度高		副制御基板側						主制御基板（枠制御基板）側									
	No.	エラー種別	枠ランプ	音声	演出表示装置の表示	演出表示装置におけるアイコン表示	備考（副制御基板側）	メイン表示装置	エラー表示器、枠制御表示器、枠エラー表示ＬＥＤ	遊技球の発射	外部出力情報	エラーの原因	エラー中の遊技機の状態	解除方法	備考（主制御基板側）
	１４	保制状態作動	—		初期状態を解除してください	初期状態を解除してください	保制状態が作動しました E0xx-xx	9/25手前通（大当りロの閉鎖ミス未検知）情報に不制御基盤無からＯＫなので発注 ・制御基盤は出荷時は状態となる	保制状態中は遊技球が発射されない	—	賞球がＯＯＯＯ個以上になったため	保制状態中は遊技球の発射を停止	遊技機の状態に変化はなし	ＲＡＭクリアを実行する	—
	１５	入球通過時異常（「遊技まり」検出）	最初に異常検出したカウンタに対応した番号分点滅（白点滅禁止） 点滅禁止のため 分点灯（点滅から） 分点灯スイッチは通常（赤）	「別が原因として、電源を切ってください」 2分間（情報から）	「センサを点検してください」 3分間（情報から）	「センサを点検してください」 入球口(ID)	遊技球が完全にセンサを通過する「とまってください」の結果、エラー解除は解除されない	保留数が上限（４個）まで保留した時 100msec間	—	—	—	特定のスイッチで遊技球の停留まりを検知したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認し、エラー解除スイッチを押下する	センサのオンを連続２０ｍｓ以上検出したため （正常遊技機の、大入賞口、補助遊技機、一般入賞口、ＶＳＰ入賞口、ＶＳＰ通過スイッチ、特定信号スイッチ） （始動口等はスイッチがある場合は配置する、配置時間は200msとしてください）
	１６	異常入球（「球詰まり」検知）	全点灯（赤） 4秒間	「異常入球を検知しました」 4秒間	「異常入球を検知しました」 4秒間	「異常入球を検知しました」 E03-2	状態に関わらず、即時異常を出さない場合は、ホールコンピュータ側で異常となる国の開発パターンに対して異常入球連続は設定を超えた場合	保留数が上限（４個）まで保留した時 100msec間	—	—	—	入賞が無数に多くなる間隔で連続で球詰まりが発生したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認する	主制御基盤は通常の異常入球（連続電動役物、とボン、普通電動役物の間隔パターンとは別制御基盤）で判断する
	１７	始動口スイッチ通過異常（後）	最初に異常検出したカウンタに対応した番号分点滅（白点滅禁止） 点灯 4秒間	「始動口スイッチ通過異常を検知しました」 4秒間	「始動口スイッチ通過異常を検知しました」 4秒間	センサを点検してください E200-α（α＝入球口(ID)）	①スイッチ通過間隔が50msec以内の場合に異常とみなす。 ②入賞センサを通過するごとに、 ・通過スイッチを通過を検知する場合に異常とみなす （※上記異常に、２の異常回数が4回となった時に、 「エラー確定する（右欄、順に２と１個数）」	保留数が上限（４個）まで保留した時	—	—	—	始動口スイッチ及び始動口確認スイッチの異常を検出したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認し、エラー解除スイッチを押下する	第２主遊技始動口確認スイッチのエラーとして個別化する ・ 個別制御基板で判断するエラー
	１８	始動口入賞異常	最初に異常検出したカウンタに対応した番号分点滅（白点滅禁止） 点灯 電源OFFまで	「始動口入賞異常を検知しました」 10秒間	「センサを点検してください」 3分間	センサを点検してください E300-α（α＝入球口(ID)）	玉ばりけ装置のあるものの始動口に連続検知の入賞が二異常とみなす	—	—	—	—	第１主遊技始動口スイッチの連続検知の入賞を検出したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認する	—
	１９	通信回線断	全点灯（赤） （１秒点灯とその間隔繰返し）	「通信機異常を検知しました」 （１秒点灯とその間隔繰返し）	「通信機異常」 （１秒点灯とその間隔繰返し）	通信機異常 E000-0	—	保留数が上限（４個）まで保留した時	枠制御表示とのあと通信機の入賞が二異常とみなす	—	—	主制御側にＩＤとの制御用ロジックが異常を検出したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認し、電源を再投入する	伊と接続のメーカーが異なる場合と非接
	２０	振動検知	全点灯（赤） 5秒間 （振動の検知から）	「振動を検知しました」 5秒間 （振動の検知から）	「振動を検知しました」 5秒間 （振動の検知から）	振動を検知しました E30-2	振動を検知しました。 E30-2	保留数が上限（４個）まで保留した時 100msec間	—	—	—	振動センサ低調閾値が一振動センサが振動を検出したため （振動センサの取付位置が不適切なため、遊技機の振動を検出したため、又は振動センサが故障したため）	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認する	遊技時により生ずることがある設定 注意時と設定ごとに個別設定 振動検知信号のオンを連続300ms検出したため ・ 電源投入時に振動センサの故障を検出するため （例：電源投入から５、５秒以内、特定電動役物２の動作、特定電動役物２の動作、特定電動役物２の動作、下方入賞口に入賞した遊技球がとて検出されるまでの間

【図４７３】

（図４７３）

優先度高		副制御基板側						主制御基板（枠制御基板）側									
	No.	エラー種別	枠ランプ	音声	演出表示装置の表示	演出表示装置におけるアイコン表示	備考（副制御基板側）	メイン表示装置	エラー表示器、枠制御表示器、枠エラー表示ＬＥＤ	遊技球の発射	外部出力情報	エラーの原因	エラー中の遊技機の状態	解除方法	備考（主制御基板側）
	２１	ユニット識別エラー	全点灯（赤） 50秒間、アウト口に遊技球が通過時、又は扉開閉時 但し、一部ランプについては電源OFFまで点灯 ・ユニット トエラー時 左部中段 右ユニット トエラー時 左部上段	「ユニットを確認してください」 50秒間、アウト口に遊技球が通過時、又は扉開閉時	「ユニットを確認してください」 50秒間、アウト口に遊技球が通過時、又は扉開閉時	枠ユニット接続異常 E025-0（ボタンユニット） E025-1（ユニット） E025-2（右ユニット）	電源投入時の、ユニット識別確認で異常が発生した為 発生したユニットに対してこの出力は行わない	—	—	—	—	電源投入時に、連携ユニット、又はマ ボタン、又は枠ユニットに異常を検出したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認する	副制御基板側での監視
	２２	副制御モータ異常（役物ストップ/注意喚起）	全点灯（赤） 99秒間、アウト口に遊技球が通過時、又は扉開閉時	「可動物の異常を検知しました」 99秒間、アウト口に遊技球が通過時、又は扉開閉時	「可動物の異常を検知しました」 99秒間、アウト口に遊技球が通過時、又は扉開閉時	可動物の異常を検知しました E11-0（α＝１番号）	電源起動時の役物初期化がエラー停止した為 扉開閉によるエラー報知解了時は、再度役物初期化を試みる 異常の原因によるエラー停止については報知しない	—	—	—	—	遊技機に異常がないか確認するエラーの表示は以下のいずれかで復帰 ・エラー発生後、約分経過 ・アウト球カウントスイッチ通過時 ・ガラス枠セット又は前枠を開放し、全て開動した時	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認する	サブボタンランプ
	２３	サウンドアンプエラー	全点灯（ピンク） 99秒間、アウト口に遊技球が通過時、又は扉開閉時	—	「サウンドアンプ異常」 99秒間、アウト口に遊技球が通過時、又は扉開閉時	サウンドアンプ異常 E026-0 上アンプ E026-1 下アンプ	サウンドアンプ異常検出後の遊技機電子音表示時に報知	—	—	—	—	音声出力に関わる表示に異常を発検出したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認する	副制御基板側での監視
	２４	ファンエラー	全点灯（赤） 99秒間、アウト口に遊技球が通過時、又は扉開閉時	「ファン異常を検知しました」 99秒間、アウト口に遊技球が通過時、又は扉開閉時	「ファン異常」 99秒間、アウト口に遊技球が通過時、又は扉開閉時	ファン異常 E021-0	電源起動時に、副制御基板側をファン異常の状態検出した場合にエラー報知後、再度のファン異常発生については報知しない	—	—	—	—	電源投入時に副制御基板側をファン用としている冷却ファンに異常を検出したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認するエラーの表示は以下のいずれかで復帰 ・エラー発生後、約分経過 ・アウト球カウントスイッチ通過時 ・ガラス枠セット又は前枠を開放し、全て開動した時	—
	２５	遊技球数クリア	—	「遊技球数がリアされました」 3フレーズ	「遊技球数クリアされました」 8秒間	遊技球数クリア E0xx-0	遊技球数クリア時に発生	—	枠制御表示器に「Ｈ６７」を表示 枠エラー表示ＬＥＤが点灯	—	—	電源投入時に、遊技球数クリアを検出したため	遊技機の状態に変化はなし	発射又は計数を検出してから約分経過で復帰	—

【図４７４】

（図４７４）

優先度高		副制御基板側						主制御基板（枠制御基板）側									
	No.	エラー種別	枠ランプ	音声	演出表示装置の表示	演出表示装置におけるアイコン表示	備考（副制御基板側）	メイン表示装置	エラー表示器、枠制御表示器、枠エラー表示ＬＥＤ	遊技球の発射	外部出力情報	エラーの原因	エラー中の遊技機の状態	解除方法	備考（主制御基板側）
	２６	異常電源ＯＮ（ＲＡＭ初期化）	全点灯（赤）25秒間（＋上部赤白点滅4秒） RAM初期化時に限り、上部赤白点滅を1秒ずつ、この4秒間の表示はどのエラーよりも優先的に表示される	「電源が入りました」 25秒間	「電源が入りました」 25秒間	電源が入りました E009-0	ＲＡＭ初期化時、または大当り開始データ＋大当り終了データ中の電源復帰時に発生	状態表示灯Ａが点灯 ＲＡＭの初期化時から25秒間 状態表示灯Ｂが点灯 ＲＡＭ初期化時から2秒間	—	—	ＲＡＭクリア→発射又は計数後、出玉25秒間経過まで、設定変更中信号を出力	電源投入時に、主制御用ＣＰＵがＲＡＭの初期化を行ったため	遊技機の状態に変化はなし	電源投入時又は設定切り替え時で時から約25秒後に復帰	—
	２７	主制御モータ異常	全点灯（赤） 25秒間 （最後の検知から）	「可動物の異常を検知しました」 33秒間	「可動物の異常を検知しました」 25秒間 （最後の検知から）	可動物の異常を検知しました E010-0	—	—	—	—	—	可動体モータの異常を検出したため 可動片ソレイドの異常を検出したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認する	常に有効（電源投入直後の安定待ち期間除く） インデックス検出コマンドにより制御基盤側で判断
	２８	通常電源ＯＮ	全点灯（赤） 13秒間	「電源が入りました」 13秒間	「電源が入りました」 13秒間	電源が入りました	—	—	—	—	—	—	—	—	電源断復帰時
	２９	発射装置異常	全点灯（赤） 解除まで	「発射装置の異常を検知しました」	「発射装置の異常を検知しました」	発射装置異常 E0xx-0	—	—	枠制御表示器に「Ｈ１１」を表示 枠エラー表示ＬＥＤが点灯	—	—	発射基準信号の立ちアがリを検出してから一定時間内に第１球遊路センサが遊技球を検出できなかったため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認し、エラー解除スイッチを押下する	電源断復帰では解除されない
	３０	復環機構異常（モータエラー）	全点灯（赤） 解除まで	「復環機構の異常を検知しました」 解除まで	「復環機構の異常を検知しました」	復環機構異常 E0xx-0	—	—	枠制御表示器に「Ｈ１２」を表示 枠エラー表示ＬＥＤが点灯	—	—	搬送モータのリトライ動作を連続で一定回数以上検出したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認し、エラー解除スイッチを押下する	電源断復帰では解除されない
	３１	復環機構異常（遊路異常）	全点灯（赤） 解除まで	「復環機構の異常を検知しました」 解除まで	「復環機構の異常を検知しました」	復環機構異常 E0xx-1	—	—	枠制御表示器に「Ｈ１３」を表示 枠エラー表示ＬＥＤが点灯	—	—	特定のスイッチ、センサで遊技球の経路まで検出したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認し、エラー解除スイッチを押下する	電源断復帰では解除されない
	３２	復環機構異常（センサ異常）	全点灯（赤） 電源OFFまで	「復環機構の異常を検知しました」 電源OFFまで	「復環機構の異常を検知しました」	復環機構異常 E0xx-2	—	—	枠制御表示器に「Ｈ２１」を表示 枠エラー表示ＬＥＤが点灯	—	—	特定のスイッチ、センサの配線路路が断線、短絡したため 又は特定のスイッチ、センサが故障したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認し、電源を再投入する	—

【図４７５】

（図４７５）

優先度高		副制御基板側						主制御基板（枠制御基板）側									
	No.	エラー種別	枠ランプ	音声	演出表示装置の表示	演出表示装置におけるアイコン表示	備考（副制御基板側）	メイン表示装置	エラー表示器、枠制御表示器、枠エラー表示ＬＥＤ	遊技球の発射	外部出力情報	エラーの原因	エラー中の遊技機の状態	解除方法	備考（主制御基板側）
	３３	過多エラー	全点灯（赤） 解除まで	「遊技球を減却してください」 or 「遊技球を抜いてください」or 「貸球数が正常範囲になりました」	「復環球数異常（過多）」	貸環球数異常 （遊技球を抜いてください） E0xx-0	センサの可変は、個別制御に行われる	—	枠制御表示器に「Ｈ２３」を表示 枠エラー表示ＬＥＤが点灯	過多エラー中は遊技球の発射を停止	—	遊技機内の環境球数の異多を検出したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機内の環境球数を正常範囲に調整し、扉・前枠を閉鎖する	注ホ個数の範囲は「46～54個」
	３４	過少エラー			「復環球数異常（過少）」	貸環球数異常 （遊技球を追加してください） E0xx-1		—	枠制御表示器に「Ｈ２２」を表示 枠エラー表示ＬＥＤが点灯	過少エラー中は遊技球の発射を停止	—	遊技機内の環境球数が不異出したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機内の環境球数を正常範囲に調整し、扉・前枠を閉鎖する	注ホ個数の範囲は「46～54個」
	３５	扉開放	全点灯（赤） 開放中＋開鍵後 25秒	「扉が開いています」 開放中2分間 & 開鍵後5秒	「扉が開いています」 開放中 ※延長なし	扉が開いています	—	—	枠制御表示器に「Ｈ６４」を表示 枠エラー表示ＬＥＤが点灯	始開放中は遊技球の発射を停止	—	ガラス枠セットの開放を検出した際、 又は扉開放スイッチＡ、Ｂが断線、故障したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認し、ガラス枠セットを閉じる	常に有効 無開放信号のオンを連続300ms検出したため
	３６	前枠開放	全点灯（赤） 開放中＋開鍵後 25秒	「扉が開いています」 開放中2分間 & 開鍵後5秒	「扉が開いています」 開放中 ※延長なし	扉が開いています	—	—	枠制御表示器に「Ｈ６５」を表示 枠エラー表示ＬＥＤが点灯	始開放中は遊技球の発射を停止	—	遊技球の枠の開放を検出した場合 又は枠開放スイッチが断線、故障したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認し、前枠を閉じる	常に有効 枠開放信号のオンを連続300ms検出したため
	３７	排出球超過	全点灯（赤） 50秒間	「排出球詰まりを検知しました」 50秒間	「排出球エラー」 50秒間	排出球エラー E011-0	—	状態表示灯Ａが点灯 賞球センサ検知の検出毎に100msec間	—	—	—	条件賞玉作動と及びかまりが共に大入賞口に入賞した遊技球の数より、大入賞口から排出された遊技球の数が多いため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認する	特別電動役物条件動特（大入賞口入賞数）検出
	３８	異常入球（小当りＶに係る特定領域）	—	【大当り中】なし 【大当り中以外】 「異常入球を検知しました」 0秒間	【大当り中】なし 【大当り中以外】 「異常入球を検知しました」 0秒間	異常入球を検知しました E013-0	—	状態表示灯Ａが点灯 異常センサ検知の検出毎に100msec間	—	—	—	特定領域の有効期間中以外に遊技球が特定領域を通過したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認する	特別電動役物条件動特（大入賞口内に特定領域があるもの）にセンサのオンを検出したため
	３９	異常入球（玉詰に係る特定領域）					—	状態表示灯Ａが点灯 異常センサ検知の検出毎に100msec間	—	—	—	特定領域の有効期間中以外に遊技球が特定領域を通過したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認する	特別電動役物条件動特（大入賞口内に特定領域があるもの）にセンサのオンを検出したため
	４０	異常入球（球詰検スイッチ）				異常入球を検知しました E013-1		状態表示灯Ａが点灯 異常センサ検知の検出毎に100msec間	—	—	—	逐条が無効となる期間に遊技球が球詰検スイッチを通過したため	遊技機の状態に変化はなし	遊技機に異常がないか確認する	特別電動役物条件動特（大入賞口内に特定領域があるもの）にセンサのオンを検出したため

【図４７６】

(図476)

	主制御基板（枠制御基板）側										副制御基板側								
No.	エラー種別	枠ランプ	音声	演出表示装置の表示	演出表示装置（右上）などのライン表示	備考（副制御基板側）	メイン表示装置	枠制御表示装置（枠ランプ）LED	遊技球の発射	外部出力情報	エラーの原因	エラーの原因（枠制御基板側）	エラー中の遊技の状態	解除方法	備考（主制御基板側）
41	賞球入球（大入口及び特定領域（V）入賞口及び一般入賞口）数	—	【エラー】（大入口ソレノイド）2秒間	【エラー】（大入口ソレノイド）2秒間	—	—	状態表示灯Aが緑色に点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	—	—	—	入賞検知センサ（大入口）が異常に入賞した ためだ	入賞検知センサ（大入口）が異常に入賞した ためだ	遊技球の状態に関係なく、大入口は閉じる	遊技球が通過しない状態が一定時間続くこと	—
42	賞球入球（大入口及び特定領域（V）入賞口及び一般入賞口）数	—	【エラー】（大入口ソレノイド）2秒間	【エラー】（大入口ソレノイド）2秒間	—	—	状態表示灯Aが緑色に点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	—	—	—	入賞検知センサ（大入口）が異常に入賞した ためだ	入賞検知センサ（大入口）が異常に入賞した ためだ	遊技球の状態に関係なく、大入口は閉じる	遊技球が通過しない状態が一定時間続くこと	—
43	賞球入球（特別図柄1）数	—	【特別図柄1】（特別図柄1）2秒間	【特別図柄1】（賞球入球を検知）（01-3）2秒間	—	【特別図柄1】（特別図柄1）中	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	—	—	—	入賞検知センサ（特別図柄1）が異常に入賞した ためだ	入賞検知センサ（特別図柄1）が異常に入賞した ためだ	遊技球の状態に関係なく、特別図柄1は閉じる	遊技球が通過しない状態が一定時間続くこと	—
44	賞球入球（特別図柄2）数	—	【特別図柄2】（特別図柄2）2秒間	【特別図柄2】（賞球入球を検知）（01-3）2秒間	—	【特別図柄2】（特別図柄2）中	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	—	—	—	入賞検知センサ（特別図柄2）が異常に入賞した ためだ	入賞検知センサ（特別図柄2）が異常に入賞した ためだ	遊技球の状態に関係なく、特別図柄2は閉じる	遊技球が通過しない状態が一定時間続くこと	—
45	ショート検知	全灯（青）（枠制御基板が決定）	—	—	—	可能性が非常に高いエラー表示 【理由】 ショート検知は、「遊技球が通過していない状態の検知器の検知センサが、遊技球の通過を検知したもの」を検知した場合に発生するエラーであり、「入賞」とは、遊技球が通過しない状態 【理由2】 賞球入球（特別図柄1）中	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図４７７】

(図477)

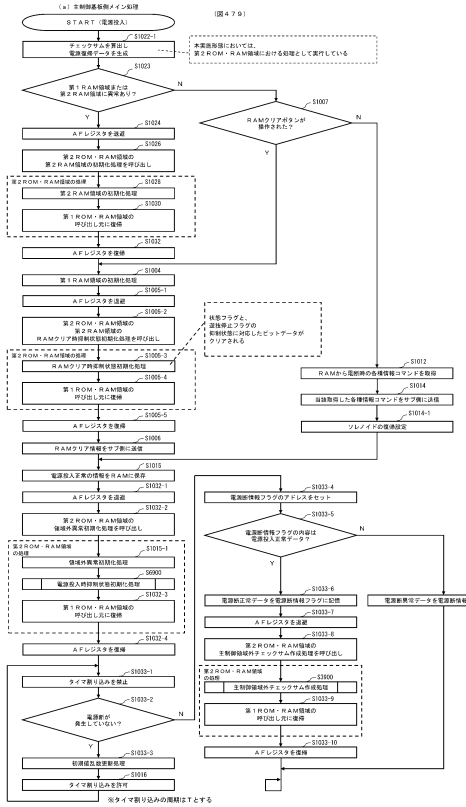
	主制御基板（枠制御基板）側										副制御基板側								
No.	エラー種別	枠ランプ	音声	演出表示装置の表示	演出表示装置（右上）などのライン表示	備考（副制御基板側）	メイン表示装置	枠制御表示装置（枠ランプ）LED	遊技球の発射	外部出力情報	エラーの原因	エラーの原因（枠制御基板側）	エラー中の遊技の状態	解除方法	備考（主制御基板側）
51	第1ユニット数	全灯（赤）（遊技停止）	【エラー】（第1ユニット）2秒間	【エラー】（第1ユニット）2秒間	第1ユニット異常（01-0）	—	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	枠制御表示灯（枠ランプ）LEDが点灯	—	—	第1ユニットが異常になったためだ	第1ユニットが異常になったためだ	遊技球の状態に関係なく、第1ユニットは閉じる	第1ユニットが正常になること	—
52	第2ユニット数	全灯（赤）（遊技停止）	【エラー】（第2ユニット）2秒間	【エラー】（第2ユニット）2秒間	第2ユニット異常（01-1）	—	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	枠制御表示灯（枠ランプ）LEDが点灯	—	—	第2ユニットが異常になったためだ	第2ユニットが異常になったためだ	遊技球の状態に関係なく、第2ユニットは閉じる	第2ユニットが正常になること	—
53	第3ユニット数	全灯（赤）（遊技停止）	【エラー】（第3ユニット）2秒間	【エラー】（第3ユニット）2秒間	第3ユニット異常（01-3）	—	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	枠制御表示灯（枠ランプ）LEDが点灯	—	—	第3ユニットが異常になったためだ	第3ユニットが異常になったためだ	遊技球の状態に関係なく、第3ユニットは閉じる	第3ユニットが正常になること	—
54	第1ROM・RAM領域の初期化処理	—	【エラー】（第1ROM・RAM領域）2秒間	【エラー】（第1ROM・RAM領域）2秒間	第1ROM・RAM領域の初期化処理を呼び出した	—	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	枠制御表示灯（枠ランプ）LEDが点灯	—	—	第1ROM・RAM領域の初期化処理が異常になったためだ	第1ROM・RAM領域の初期化処理が異常になったためだ	遊技球の状態に関係なく、第1ROM・RAM領域の初期化処理を呼び出した	第1ROM・RAM領域の初期化処理が正常になること	—
55	第2ROM・RAM領域の初期化処理	—	【エラー】（第2ROM・RAM領域）2秒間	【エラー】（第2ROM・RAM領域）2秒間	第2ROM・RAM領域の初期化処理を呼び出した	—	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	枠制御表示灯（枠ランプ）LEDが点灯	—	—	第2ROM・RAM領域の初期化処理が異常になったためだ	第2ROM・RAM領域の初期化処理が異常になったためだ	遊技球の状態に関係なく、第2ROM・RAM領域の初期化処理を呼び出した	第2ROM・RAM領域の初期化処理が正常になること	—
56	RAMクリア時異常状態初期化処理	—	【エラー】（RAMクリア時異常）2秒間	【エラー】（RAMクリア時異常）2秒間	RAMクリア時異常状態初期化処理を呼び出した	—	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	枠制御表示灯（枠ランプ）LEDが点灯	—	—	RAMクリア時異常状態初期化処理が異常になったためだ	RAMクリア時異常状態初期化処理が異常になったためだ	遊技球の状態に関係なく、RAMクリア時異常状態初期化処理を呼び出した	RAMクリア時異常状態初期化処理が正常になること	—
57	電源投入正常の情報をRAMに保存	—	【エラー】（電源投入正常）2秒間	【エラー】（電源投入正常）2秒間	電源投入正常の情報をRAMに保存した	—	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	枠制御表示灯（枠ランプ）LEDが点灯	—	—	電源投入正常の情報をRAMに保存したためだ	電源投入正常の情報をRAMに保存したためだ	遊技球の状態に関係なく、電源投入正常の情報をRAMに保存した	電源投入正常の情報をRAMに保存すること	—
58	第2ROM・RAM領域の領域外異常初期化処理	—	【エラー】（領域外異常）2秒間	【エラー】（領域外異常）2秒間	第2ROM・RAM領域の領域外異常初期化処理を呼び出した	—	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	枠制御表示灯（枠ランプ）LEDが点灯	—	—	第2ROM・RAM領域の領域外異常が発生したためだ	第2ROM・RAM領域の領域外異常が発生したためだ	遊技球の状態に関係なく、第2ROM・RAM領域の領域外異常初期化処理を呼び出した	第2ROM・RAM領域の領域外異常初期化処理が正常になること	—
59	第2ROM・RAM領域の主制御領域外チェックサム作成処理	—	【エラー】（主制御領域外チェック）2秒間	【エラー】（主制御領域外チェック）2秒間	第2ROM・RAM領域の主制御領域外チェックサム作成処理を呼び出した	—	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	枠制御表示灯（枠ランプ）LEDが点灯	—	—	第2ROM・RAM領域の主制御領域外チェックサム作成処理が異常になったためだ	第2ROM・RAM領域の主制御領域外チェックサム作成処理が異常になったためだ	遊技球の状態に関係なく、第2ROM・RAM領域の主制御領域外チェックサム作成処理を呼び出した	第2ROM・RAM領域の主制御領域外チェックサム作成処理が正常になること	—
60	演出用モータ	—	【エラー】（演出用モータ）2秒間	【エラー】（演出用モータ）2秒間	演出用モータが異常になったためだ	—	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	枠制御表示灯（枠ランプ）LEDが点灯	—	—	演出用モータが異常になったためだ	演出用モータが異常になったためだ	遊技球の状態に関係なく、演出用モータを停止する	演出用モータが正常になること	—

【図４７８】

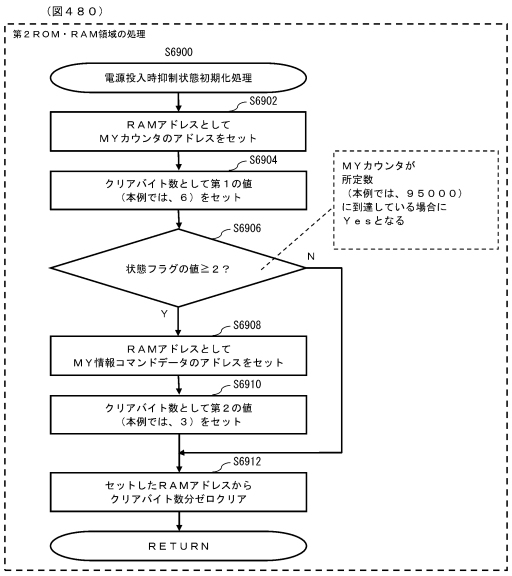
(図478)

	主制御基板（枠制御基板）側										副制御基板側								
No.	エラー種別	枠ランプ	音声	演出表示装置の表示	演出表示装置（右上）などのライン表示	備考（副制御基板側）	メイン表示装置	枠制御表示装置（枠ランプ）LED	遊技球の発射	外部出力情報	エラーの原因	エラーの原因（枠制御基板側）	エラー中の遊技の状態	解除方法	備考（主制御基板側）
54	フォーク異常	全灯（青）（遊技停止）	【ピーピー音】2秒間	【ピーピー音】（ピーピー音）2秒間	—	フォーク異常対策が作動中	—	—	—	—	フォーク異常対策が作動中であるためだ	フォーク異常対策が作動中であるためだ	遊技球の状態に関係なく、フォーク異常対策が作動中	異常が解消されること	異常対策が作動中であるこ
55	サブボタンレベルエラー	—	【ピーピー音】（ピーピー音）2秒間	【ピーピー音】（ピーピー音）2秒間	—	演出監視（シーケンス）が作動中	—	—	—	—	演出監視（シーケンス）が異常になったためだ	演出監視（シーケンス）が異常になったためだ	遊技球の状態に関係なく、演出監視（シーケンス）が作動中	演出監視（シーケンス）が正常になること	演出監視（シーケンス）が作動中であるこ
56	サブボタンスイッチエラー2	—	【ピーピー音】（ピーピー音）2秒間	【ピーピー音】（ピーピー音）2秒間	—	ヘッダが動作完了前に電源が復旧（ライン上）（ヘッダ間隔以上）	—	—	—	—	ヘッダが動作完了前に電源が復旧したためだ	ヘッダが動作完了前に電源が復旧したためだ	ヘッダが動作完了前に電源が復旧（ライン上）（ヘッダ間隔以上）	ヘッダが動作完了前に電源が復旧（ライン上）（ヘッダ間隔以上）こと	—
57	サブボタンスイッチエラー1	—	【ピーピー音】（ピーピー音）2秒間	【ピーピー音】（ピーピー音）2秒間	—	ヘッダが動作完了前に電源が復旧（ライン上）（ヘッダ間隔以上）	—	—	—	—	ヘッダが動作完了前に電源が復旧したためだ	ヘッダが動作完了前に電源が復旧したためだ	ヘッダが動作完了前に電源が復旧（ライン上）（ヘッダ間隔以上）	ヘッダが動作完了前に電源が復旧（ライン上）（ヘッダ間隔以上）こと	—
58	盤面キーエラー	—	—	—	—	—	状態表示灯Aが緑色点灯（ランキング表示）—（10cm間隔）	—	—	—	盤面キースイッチが不正に操作されたためだ	盤面キースイッチが不正に操作されたためだ	遊技球の状態に関係なく、盤面キースイッチが不正操作されたこと	盤面キースイッチが正常に戻ること	—
59	ヒューズ切れ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
60	演出用モータ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	演出用モータが異常になったためだ	演出用モータが異常になったためだ	遊技球の状態に関係なく、演出用モータを停止する	演出用モータが正常になること	—

【図４７９】



【図４８０】



【図４８１】

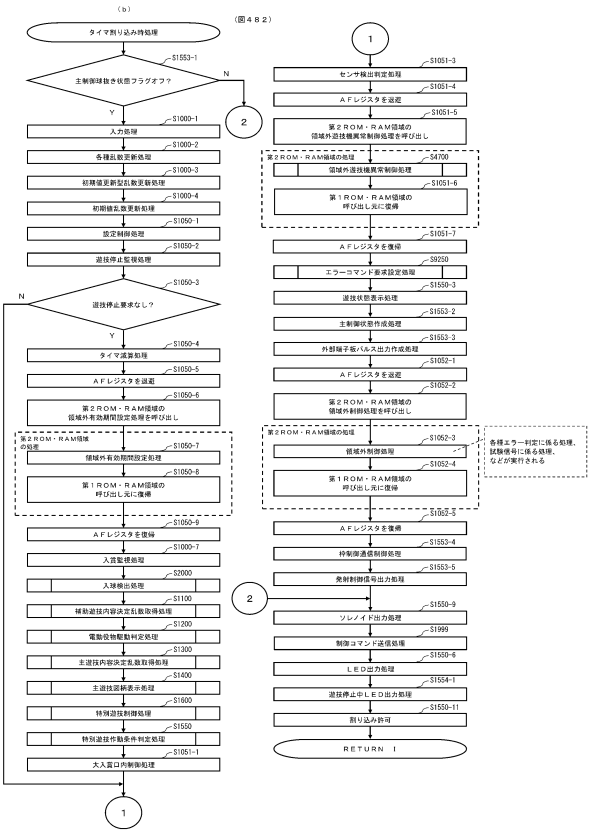
（図４８１）　＜第２ＲＡＭ領域のメモリマップ＞

役割	バイト数	内容
電源投入時制御領域	1	チェックサム領域
	1	バックアップ異常判定フラグ
枠制御通信制御領域	1	遊技機エラー状態
	1	不正検知状態1
エラー制御領域	1	エラーコマンド要求フラグ
	1	エラー状態
	1	磁気検知監視タイマ1
	1	断線短絡監視タイマ
監視タイマ制御領域	1	排出球カウントスイッチ監視タイマ
	1	第1主遊技始動口スイッチ監視タイマ
	1	第2主遊技始動口スイッチ監視タイマ
	1	左一般入賞口スイッチ監視タイマ
	1	右一般入賞口スイッチ監視タイマ
	1	補助遊技始動口スイッチ監視タイマ
	1	第1大入賞口スイッチ監視タイマ
	1	第2大入賞口スイッチ監視タイマ
	1	特定領域1スイッチ監視タイマ
	1	アウトロスイッチ監視タイマ
球詰まり制御領域	1	球詰まり検出コマンド要求フラグ
	1	球詰まり検出状態
不正入賞監視領域	1	始動口2有効期間フラグ
	1	大入賞口有効期間フラグ
	1	特定領域有効期間フラグ
抑制状態制御領域	1	状態フラグ
	3	MYカウンタ
	1	MY情報コマンドバッファ
	1	状態フラグに関するコマンド要求フラグ
	1	状態フラグコマンドバッファ

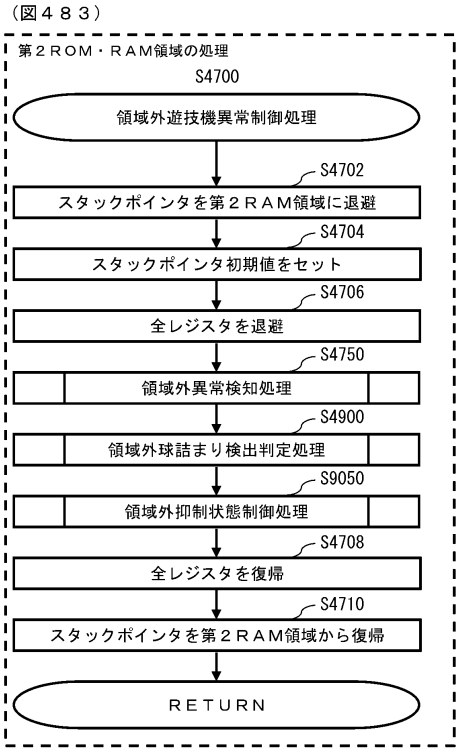
上位アドレス

下位アドレス

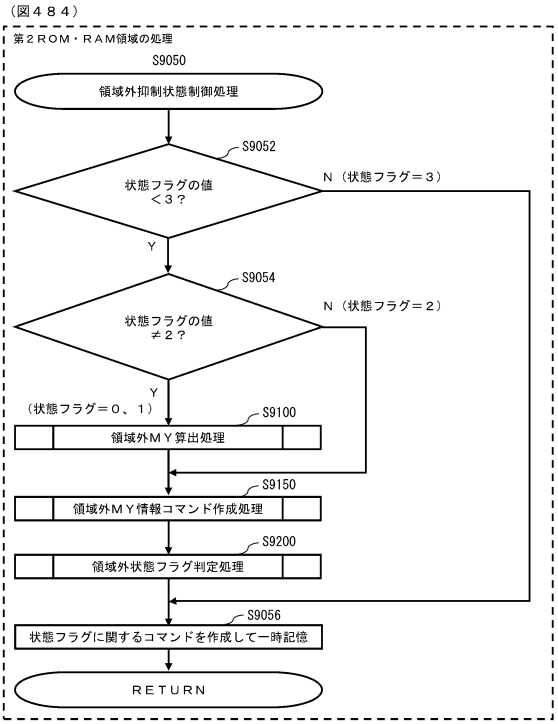
【図４８２】



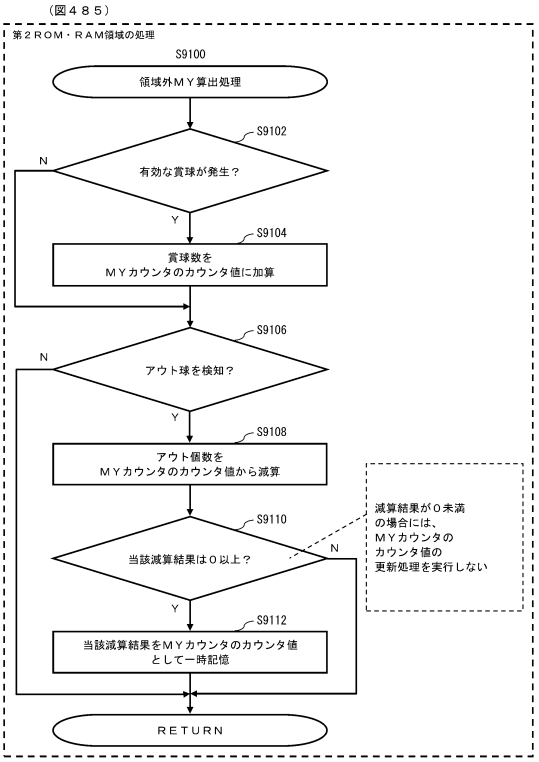
【図４８３】



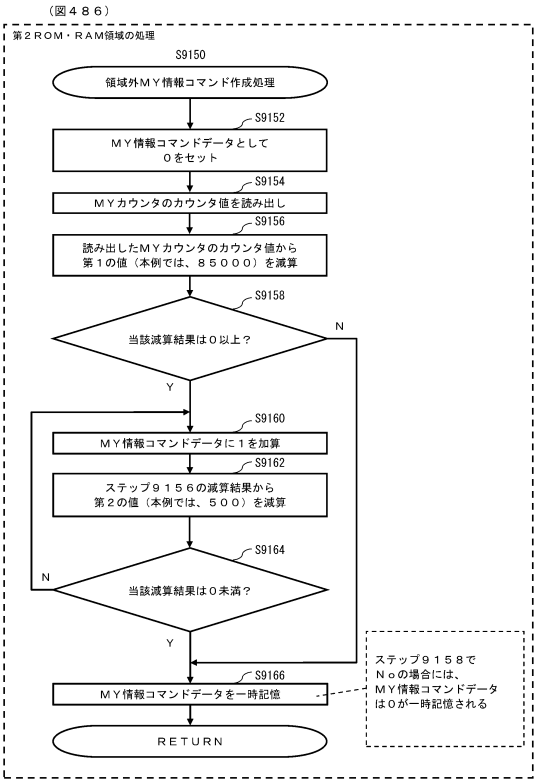
【図４８４】



【図４８５】



【図４８６】



【図４８７】

（図４８７）

＜ＭＹ情報コマンドデータの一覧＞

MY情報コマンドデータ	MYカウンタのカウンタ値
0	84999以下
1	85000～85499
2	85500～85999
3	86000～86499
4	86500～86999
5	87000～87499
6	87500～87999
7	88000～88499
8	88500～88999
9	89000～89499
10	89500～89999
11	90000～90499
12	90500～90999
13	91000～91499
14	91500～91999
15	92000～92499
16	92500～92999
17	93000～93499
18	93500～93999
19	94000～94499
20	94500～94999
21	95000以上

＜ＭＹ情報コマンドの構成＞

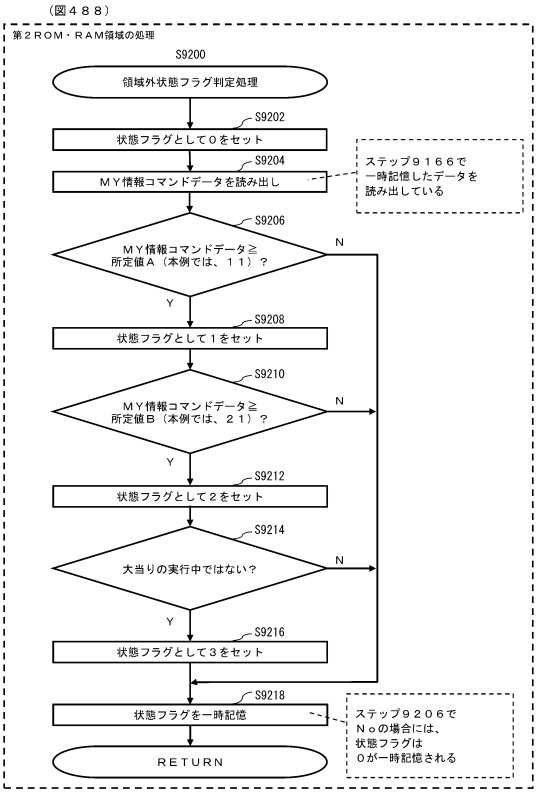
BIT7	BIT6	BIT5	BIT4	BIT3	BIT2	BIT1	BIT0
0	0	0	0	0	0	0	0

コマンドの識別情報

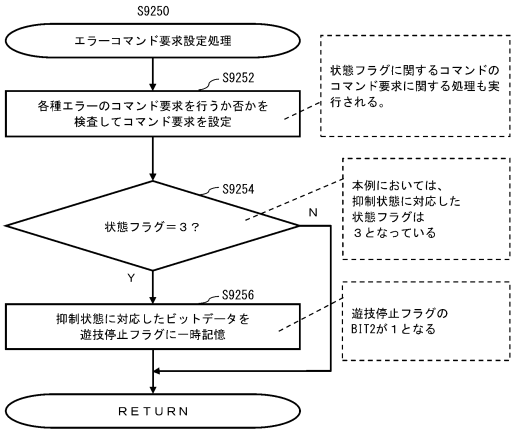
状態フラグ
２ＢＩＴ＝４個の値
が管理可能

ＭＹ状態コマンドデータ
５ＢＩＴ＝３２個の値が管理可能

【図４８８】



【図４８９】



【図４９０】

（図４９０）

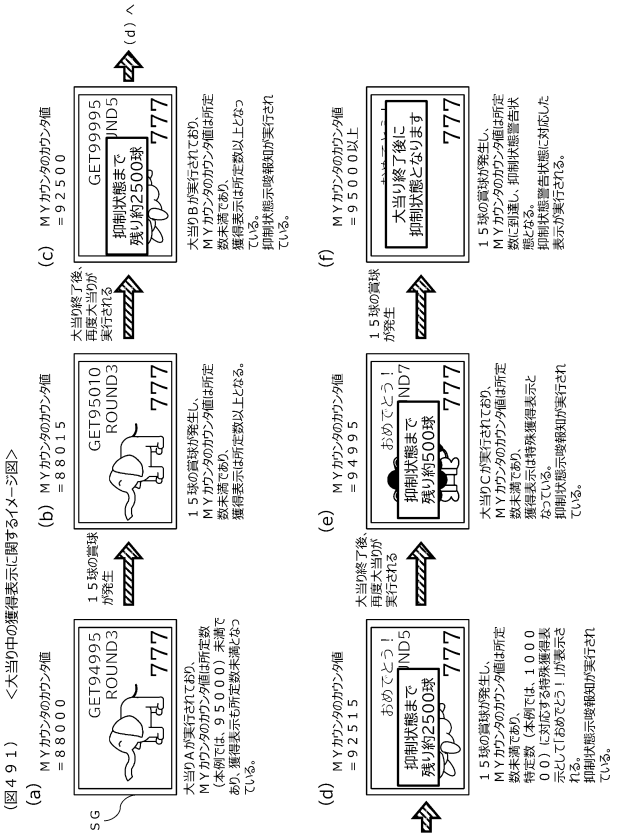
＜遊技停止フラグの構成＞

遊技停止フラグ							
BIT7	BIT6	BIT5	BIT4	BIT3	BIT2	BIT1	BIT0
0	0	0	0	0	0	0	0

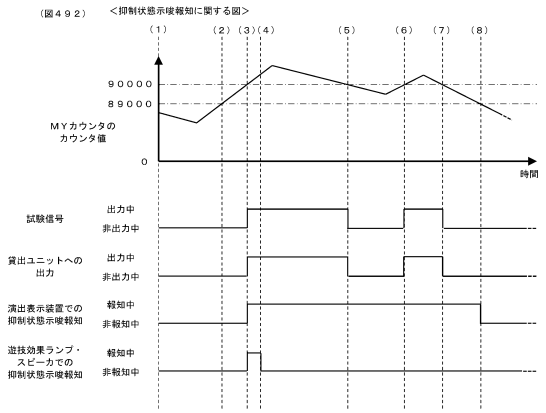
＜遊技停止フラグの定義＞

BIT0	設定切り替え中ビット	設定変更モード中に1となる
BIT2	抑制状態中ビット	抑制状態中に1となる
BIT3	設定値異常ビット	設定異常中に1となる
BIT4	設定切替異常ビット	設定切替異常中に1となる
BIT5	RAM異常ビット	RAM異常中に1となる
BIT6	設定キースイッチ操作中ビット	設定キースイッチがオンの場合に1となる

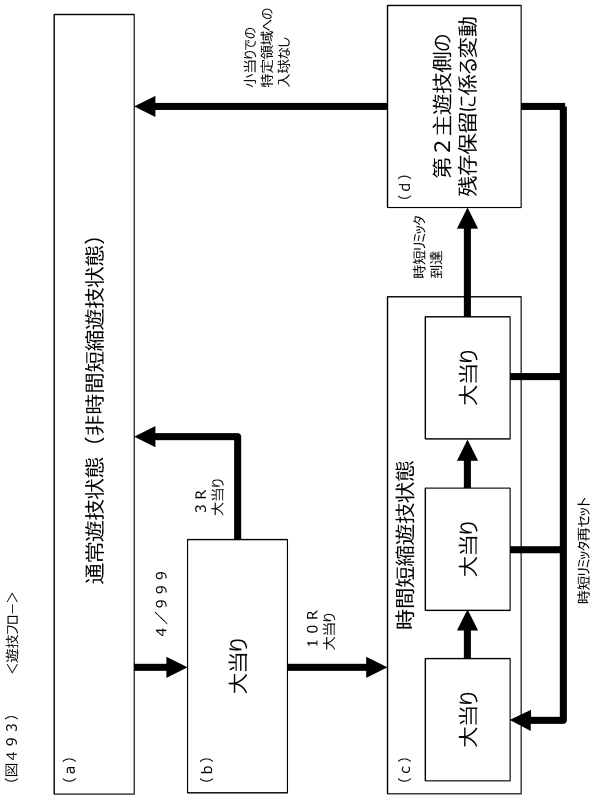
【図４９１】



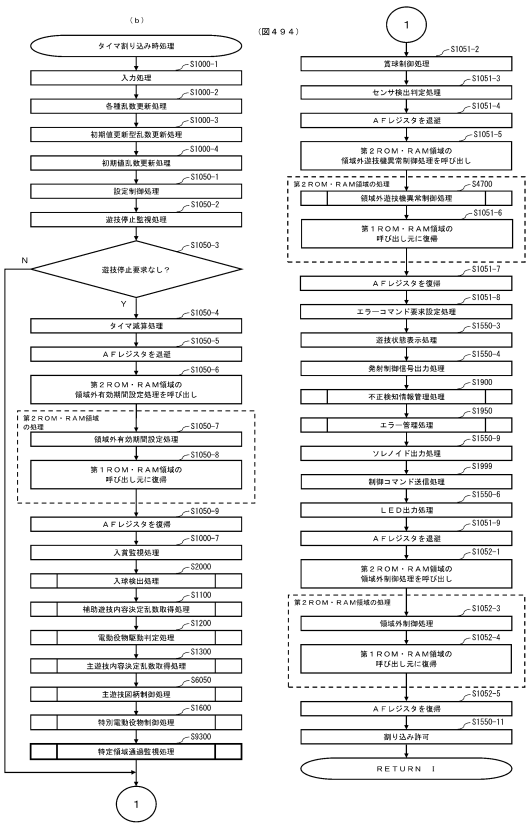
【図４９２】



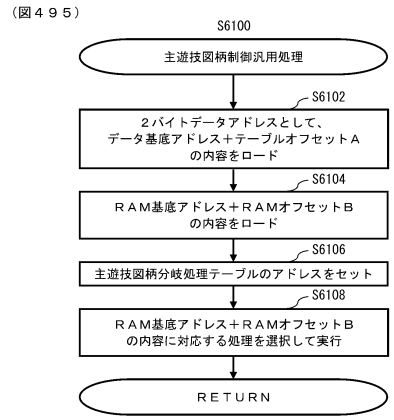
【図４９３】



【図４９４】



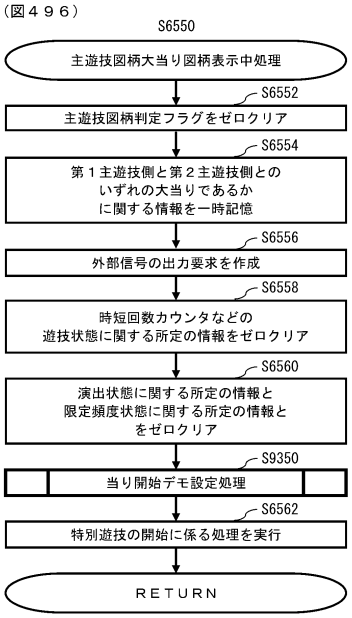
【図４９５】



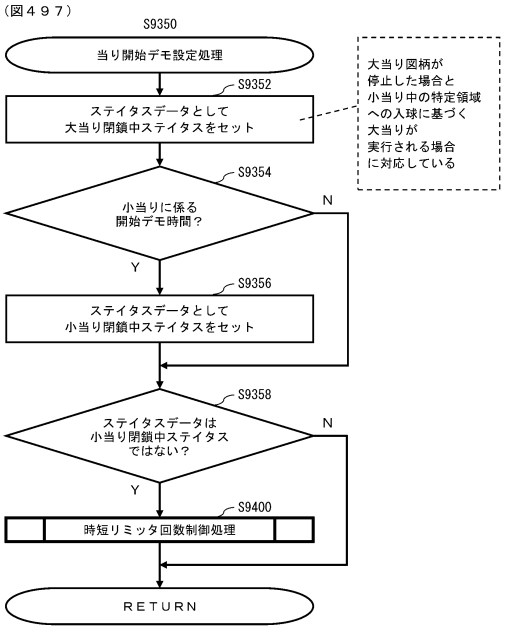
＜主遊技図柄分岐処理テーブル＞

ＲＡＭ基底アドレス＋ＲＡＭオフセットＢの内容	実行する処理	対応するサブルーチン
0	主遊技図柄変動開始監視処理	Ｓ６１５０
1	主遊技図柄変動中処理	Ｓ６４００
2	主遊技図柄ハズレ図柄表示中処理	Ｓ６４５０
3	主遊技図柄大当り図柄表示中処理	Ｓ６５５０
4	主遊技図柄小当り図柄表示中処理	Ｓ９４５０

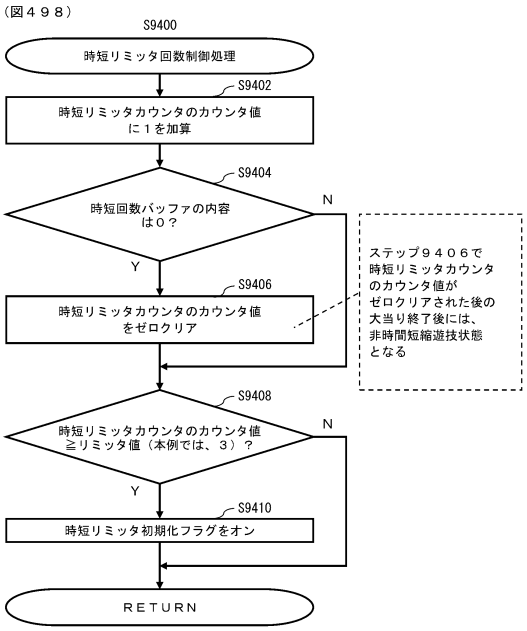
【図４９６】



【図４９７】



【図４９８】



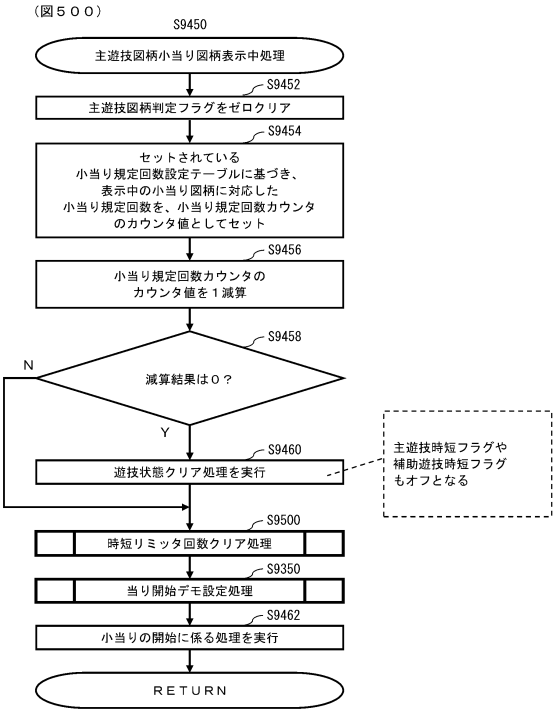
【図４９９】

（図４９９）

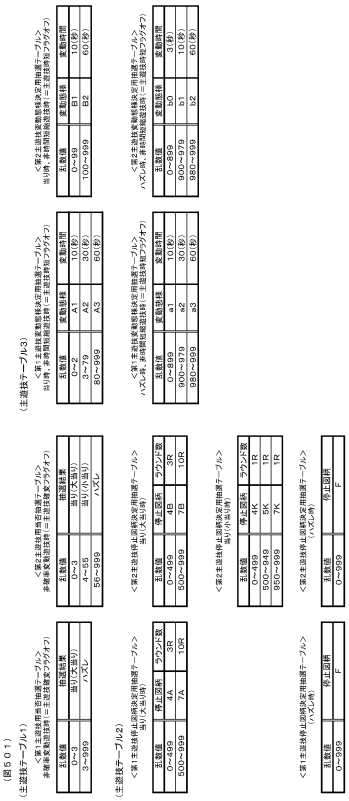
＜ＤＣＰＬＤに関する図＞

```
;[M:S:TZSDSP_1]
;小当り図柄に応じた小当り規定回数を減算
命令1    ・・・    ・・・    表示中の小当り図柄に対応した小当り規定回数が、
                           小当り規定回数カウンタのカウンタ値としてRAMアドレスにセットされる
命令2    DCPLD    (HL),0    RWMアドレスの内容＞0の場合、－1する
命令3    JR       NZ,S_TZSD10 －1した結果≠0の場合には、S_TZSD10にジャンプする
;遊技状態に係る機能の作動終了
命令4    ・・・    ・・・    遊技状態クリア処理
S_TZSD10:
;非時間短縮遊技状態なら時短リミッタ回数及び時短リミッタ初期化フラグをクリアする
命令5    ・・・    ・・・    時短リミッタ回数クリア処理
```

【図５００】



【図５０１】



【図５０２】

（図５０２）

<<小当り規定回数制御テーブル>>

<小当り規定回数制御テーブル（非時間短縮遊技状態）>

小当り図柄	小当り規定回数設定テーブル
4K	小当り規定回数設定テーブル2
5K	小当り規定回数設定テーブル2
7K	小当り規定回数設定テーブル1

<小当り規定回数制御テーブル（時間短縮遊技状態）>

小当り図柄	小当り規定回数設定テーブル
4K	小当り規定回数設定テーブル2
5K	未使用データ
7K	未使用データ

<<小当り規定回数設定テーブル>>

<小当り規定回数設定テーブル1>

小当り図柄	小当り規定回数データ
4K	小当り規定回数1回データ
5K	小当り規定回数1回データ
7K	小当り規定回数1回データ

<小当り規定回数設定テーブル2>

小当り図柄	小当り規定回数データ
4K	小当り規定回数なしデータ
5K	小当り規定回数1回データ
7K	小当り規定回数1回データ

<小当り規定回数設定テーブル3>

小当り図柄	小当り規定回数データ
4K	クリアデータ
5K	クリアデータ
7K	クリアデータ

【図５０３】

（図５０３）　<<小当り規定回数カウンタのカウンタ値の演算に関するイメージ図>>

（Ａ）演算結果が０となる場合

番号	対応する処理	処理の内容
（１）	ステップ９４５４	小当り規定回数カウンタのカウンタ値として「０１Ｈ（０００００００１Ｂ）」がセットされる
（２）	ステップ９４５６	「０１Ｈ（００００００００１Ｂ）」から１が減算され、「００Ｈ（００００００００Ｂ）」となる
（３）	ステップ９４５８ ステップ９４６０	演算結果が０であると判断され、 遊技状態クリア処理が実行される

処理の順序

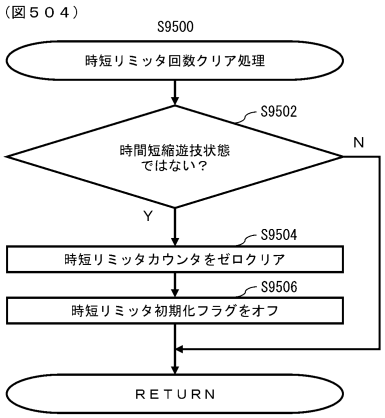
（Ｂ）演算結果が０とならない場合

番号	対応する処理	処理の内容
（４）	ステップ９４５４	小当り規定回数カウンタのカウンタ値として「００Ｈ（００００００００Ｂ）」がセットされる
（５）	ステップ９４５６	「００Ｈ（００００００００Ｂ）」から１が減算され、桁下がりが発生して「ＦＦＨ（１１１１１１１１Ｂ）」となる
（６）	ステップ９４５８	演算結果が０でないと判断される
（７）	なし	ステップ９４５６で桁下がりが発生したことに基づき、 小当り規定回数カウンタのカウンタ値に 初期値である「００Ｈ（００００００００Ｂ）」がセットされる

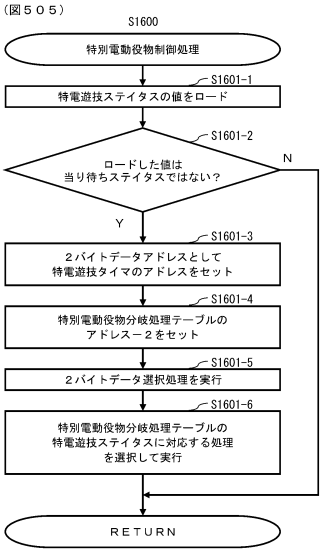
処理の順序

（※）（Ａ）における（２）と、（Ｂ）における（５）及び（７）とは、
DCPLDというーの命令に基づく処理となっている。

【図５０４】



【図５０５】

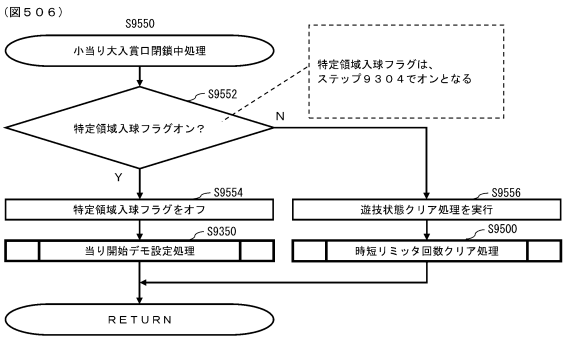


＜特別電動役物分岐処理テーブル＞

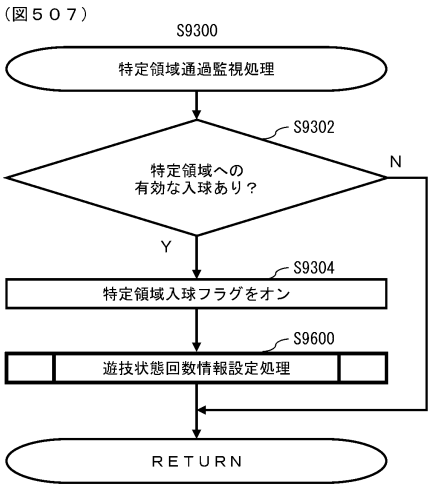
特電遊技ステイタス	実行する処理	対応する サブルーチン
1	特別電動役物作動中処理	不図示
2	大入賞口閉鎖中処理	不図示
3	特別遊技終了デモ時間中処理	S6600
4	特別電動役物作動中処理	不図示
5	小当り大入賞口閉鎖中処理	S9550
6	小当り終了デモ時間中処理	不図示

※特電遊技ステイタスが１の特別電動役物作動中処理は大当りに係る処理であり、特電遊技ステイタスが４の特別電動役物作動中処理は小当りに係る処理である。

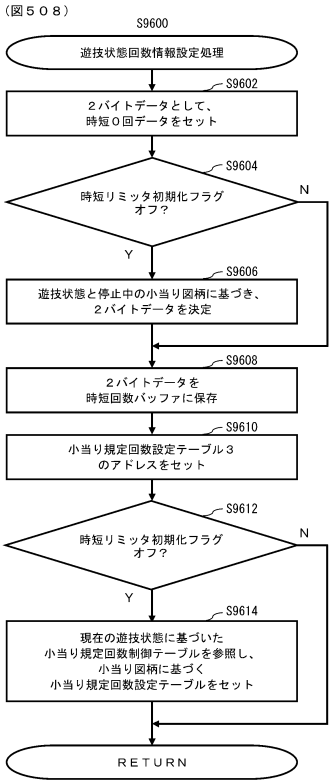
【図５０６】



【図５０７】



【図５０８】



【図５０９】

（図５０９）　<<時短リミッタに関するイメージ図>>

（Ａ）時短リミッタカウンタが
リセットされない場合

番号	対応する処理	処理の内容	処理が実行されるタイミング
（１）	ステップ９４０２ ステップ９４０８ ステップ９４１０	時短リミッタカウンタのカウンタ値に１が加算され、カウンタ値がリミッタ値である３に到達したことで、時短リミッタ初期化フラグがオンになる	大当りに係る開始デモ時間の開始時
（２）	ステップ９６０２ ステップ９６０８	時短０回データが時短回数バッファに保存される	小当り中における特定領域への遊技球の入球時
（３）	ステップ９４０４ ステップ９４０６	時短リミッタカウンタのカウンタ値がゼロクリアされる	（２）の特定領域への遊技球の入球に基づく大当りに係る開始デモ時間の開始時
（４）	なし	大当り終了後には非時間短縮遊技状態となる	（３）の大当り終了後

処理の順序

（Ｂ）時短リミッタカウンタが
リセットされる場合

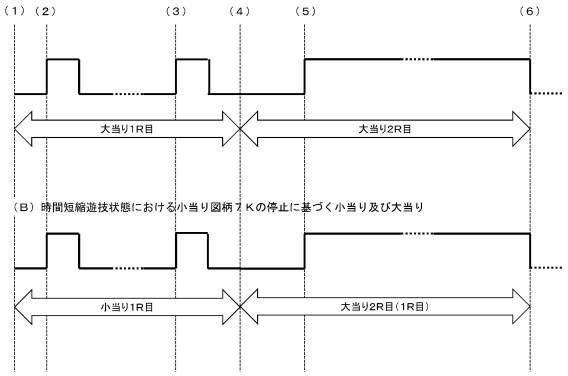
番号	対応する処理	処理の内容	処理が実行されるタイミング
（５）	ステップ９６１４	現在の遊技状態に基づいた 小当り規定回数制御テーブルを参照し、 小当り図柄に基づく 小当り規定回数設定テーブルをセット	小当り中における特定領域への遊技球の入球時
（６）	ステップ９４５８ ステップ９４６０	セットされている小当り規定回数設定テーブルを参照し、 停止中の小当り図柄に基づいた小当り規定回数を小当り規定回数カウンタにセットし、当該カウンタ値を１減算する	（５）の次回の小当りに係る小当り図柄の変動固定時間
（７）	ステップ９４５４ ステップ９４５６ ステップ９５００	小当り規定回数カウンタのカウンタ値の減算結果が０となった場合は、非時間短縮遊技状態となり、 時短リミッタカウンタをゼロクリアし、時短リミッタ初期化フラグをオフにする	（５）の次回の小当りに係る小当り図柄の変動固定時間
（８）	ステップ９４０２	時短リミッタカウンタのカウンタ値に１を加算する	（７）の小当りに基づく大当りに係る開始デモ時間の開始時

処理の順序

【図５１０】

（図５１０）
<<大入賞口の開放態様に関するイメージ図>>

（Ａ）時間短縮遊技状態における大当り図柄７Ｂの停止に基づく大当り



【図５１１】

（図５１１）
<時短Ｂに関する図>

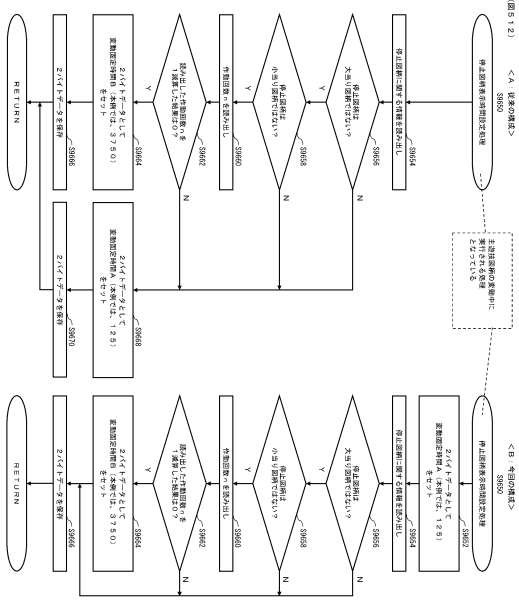
（処理Ａ）

```
S_DSPSET:
;主遊技図柄の停止図柄表示時間を設定
命令1    LD      HL,@TM_TZDSP1      2バイトデータとして変動固定時間Ａ(125)をセット
命令2    ...                        停止図柄が大当り図柄または小当り図柄であるかを判定し、
                                    大当り図柄または小当り図柄の場合には、S_DSPS10にジャンプする
;RWMクリア後を除く時短Ｂ作動時か検査
命令3    LDQ     DE,(LOW R_TSD_CT)  作動回数nに係るカウンタの値をロード
命令4    DEC     DE                 ロードした値を－１する
命令5    JR      NTZ,S_DSPS10       －１した結果≠０の場合はS_DSPS10にジャンプする
命令6    JTQ     NZ,(LOW R_RWMCFL),S_DSPS10 RAMクリアフラグが オン の場合はS_DSPS10にジャンプする
命令7    LD      HL,@TM_TZDSP2      2バイトデータに変動固定時間Ｂ(3750)をセット
S_DSPS10:
命令8    LD      (IX+@OF_TIM),HL    2バイトデータを変動固定時間タイマにセット
```

（処理Ｂ）

```
_TSDDEC:
命令1    LDQ     HL,LOW R_TSD_CT    RWMアドレスとして作動回数nに係るカウンタのアドレスをセット
命令2    DCPWLD  (HL),0             RWMアドレスの内容＞０の場合、－１する
命令3    JR      NZ,S_TSDD10        －１した結果≠０の場合には、S_TSDD10にジャンプする
;時短Ｂ作動の設定
命令4    LD      HL,T_KTNSET        規定回数到達状態設定テーブルのアドレスをセット
S_TSDD10:
命令5    ...                        時短Ｂ未作動中状態の場合には、S_TSDD20にジャンプする
命令6    ...                        時短Ｂの作動中状態に関するコマンドテーブルをセット
S_TSDD20:
命令7    ...                        時短Ｂの未作動中状態に関するコマンドテーブルをセット
```

【図５１２】



【図５１３】

（図５１３）

＜図柄表示中ステイタスに関する図＞

```
;[M:S:TKZMOV_1]
; 主遊技図柄の状態の設定

命令１　　・・・　　・・・　　当り判定データの内容をロード
命令２　　LD　　B,@STS_TZ_BDSP　　ステイタスデータとして主遊技図柄大当り図柄表示中ステイタス(3)をセット
命令３　　・・・　　・・・　　当り判定データが大当りデータの場合には、S_TKZM20にジャンプする
命令４　　LD　　B,@STS_TZ_SDSP　　ステイタスデータに主遊技図柄小当り図柄表示中ステイタス(4)をセット
命令５　　・・・　　・・・　　当り判定データが小当りデータの場合には、S_TKZM20にジャンプする

; 遊技状態に係るコマンドバッファを作成

命令６　　・・・　　・・・　　状態コマンドバッファ作成処理

; 遊技状態に係るコマンド要求

命令７　　・・・　　・・・　　遊技状態に係るコマンド要求を実行
命令８　　LD　　B,@STS_TZ_HDSP　　ステイタスデータに主遊技図柄はずれ図柄表示中ステイタス(2)をセット

S_TKZM20:
命令９　　LD　　(IX+@OF_STS),B　　ステイタスデータを特定の記憶領域にストア
命令１０　　・・・　　・・・　　停止図柄表示時間設定処理
```

【図５１４】

（図５１４）

＜デモ時間の設定に関する図＞

```
;[M:S:TZHCHK_1]
; 特別図柄の当り判定結果の確認
命令１　　・・・　　・・・　　当り判定データの内容をロードし、
                              当り判定データが小当りデータである場合には、S_TZHC20にジャンプし、
                              当り判定データが大当りデータでない場合には、S_TZHC40にジャンプする

S_TZHC20:
; 大当り終了後及び小当りV後の遊技状態設定
命令２　　・・・　　・・・　　遊技状態回数情報設定処理
命令３　　・・・　　・・・　　大当り終了後、小当り終了後及び小当りV終了後の変動パターン選択状態を設定
命令４　　・・・　　・・・　　特別電動役物が作動する回数及び大入賞口の開放時間の内容を設定

; 遊技状態に対応した当りデモ演出時間の設定
; 大当り時、小当りV時
命令５　　LD　　HL,T_DTMNO1　　デモ時間設定番号設定制御テーブル１のアドレスを所定の記憶領域にセット
命令６　　・・・　　・・・　　当り判定データの内容をロードし、
                              当り判定データが大当りデータである場合には、S_TZHC40にジャンプする

; 小当り時
命令７　　LD　　HL,T_DTMNO2　　デモ時間設定番号設定制御テーブル2のアドレスを所定の記憶領域にセット

S_TZHC40:
命令８　　・・・　　・・・　　所定の記憶領域のデモ時間設定番号設定制御テーブルを参照して決定された
                              デモ時間を特定の記憶領域にセット
```

【図５１５】

（図５１５）

減算前の保留数	減算後の保留数	参照するテーブル
0	0	A
1	0	B
2	1	C
3	2	C
4	3	C

第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルA
ハズレ時

乱数値	変動態様	変動時間
0～899	A1	20(秒)
900～979	A2	30(秒)
980～999	A3	60(秒)

第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルA
当り時

乱数値	変動態様	変動時間
0～2	A4	20(秒)
3～79	A5	30(秒)
80～999	A6	60(秒)

第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルB
ハズレ時

乱数値	変動態様	変動時間
0～499	B1	10(秒)
500～979	B2	20(秒)
980～999	B3	60(秒)

第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルB
当り時

乱数値	変動態様	変動時間
0～2	B4	20(秒)
3～79	B5	30(秒)
80～999	B6	60(秒)

第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルC
ハズレ時

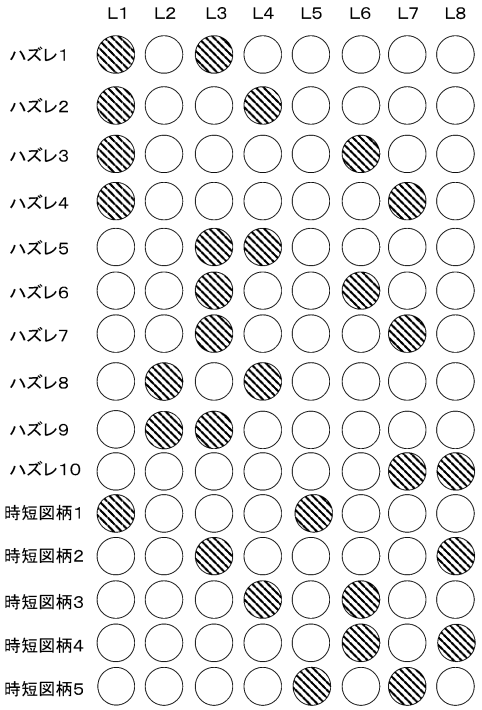
乱数値	変動態様	変動時間
0～899	C1	3(秒)
900～979	C2	10(秒)
980～999	C3	60(秒)

第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルC
当り時

乱数値	変動態様	変動時間
0～2	C4	10(秒)
3～79	C5	30(秒)
80～999	C6	60(秒)

【図５１６】

（図５１６）　＜第２主遊技図柄表示装置に関する図＞



【図５１７】

（図５１７）　＜＜図柄グループの判断方法に関する図＞＞

＜第２主遊技側の小当り図柄一覧＞

選択番号	図柄グループ	図柄	内容
・・・	・・・	・・・	・・・
9	A	第2主遊技　10R図柄1	V入賞容易な小当り
10	B	第2主遊技　8R図柄1	V入賞容易な小当り
11	C	第2主遊技　4R図柄1	V入賞容易な小当り
12	D	第2主遊技　転落図柄1	V入賞困難な小当り
13	A	第2主遊技　10R図柄2	V入賞容易な小当り
14	B	第2主遊技　8R図柄2	V入賞容易な小当り
15	C	第2主遊技　4R図柄2	V入賞容易な小当り
16	D	第2主遊技　転落図柄2	V入賞困難な小当り
17	A	第2主遊技　10R図柄3	V入賞容易な小当り
18	B	第2主遊技　8R図柄3	V入賞容易な小当り
19	C	第2主遊技　4R図柄3	V入賞容易な小当り
20	D	第2主遊技　転落図柄3	V入賞困難な小当り
・・・	・・・	・・・	・・・
37	A	第2主遊技　10R図柄4	V入賞容易な小当り
38	B	第2主遊技　8R図柄4	V入賞容易な小当り
39	C	第2主遊技　4R図柄4	V入賞容易な小当り
40	D	第2主遊技　転落図柄4	V入賞困難な小当り

＜本例における各種数値＞

図柄グループの種類数N	4
一の図柄グループに含まれる図柄数M	8
図柄グループAの図柄グループ番号	9
図柄グループBの図柄グループ番号	10
図柄グループCの図柄グループ番号	11
図柄グループDの図柄グループ番号	12
小当り図柄の直前の選択番号L	8

＜図柄グループ番号を決定する処理の流れ＞

処理	処理の内容	具体例
処理1	選択番号を決定して、セットする	34をセット
処理2	セットされている選択番号を、Nで除算	34÷4＝8余り2
処理3	Lに余りを加算した値が 図柄グループ番号となる	8＋2＝10

処理の順序

フロントページの続き

東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー　サミー株式会社内

Ｆターム（参考）　2C088　AA42 BA03 EB56